



รายงานนวัตกรรม

"สัตว์ประจำตัว" THE PERSONAL BEAST
โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING)
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



นางสาวเบญจ ทศนะวรพจน์
ตำแหน่ง ครู ชำนาญการ

นวัตกรรม

"สัตว์ประจำตัว" (The Personal Beast)

โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

นางสาวเบญจ ทักษะวรพจน์

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

รายวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

โรงเรียนพุทธิโสภน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

นวัตกรรม

รายวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

1. ชื่อนวัตกรรม

"สัตว์ประจำตัว" (The Personal Beast) โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 ได้กำหนดให้การจัดการศึกษามุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและสร้างสรรค์

ในทำนองเดียวกัน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนด มาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ว่า การเรียนรู้ศิลปะมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการสร้างสรรค์งานศิลปะ สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ ตลอดจนปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ ความชื่นชมในคุณค่างานศิลปะ การรู้จักตนเอง การยอมรับผู้อื่น และการดำรงชีวิตร่วมกันอย่างมีความสุข

อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ระดับประถมศึกษาพบว่า ผู้เรียนส่วนหนึ่งยังขาดโอกาสในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ทางศิลปะกับประสบการณ์ชีวิตจริง และยังไม่สามารถสะท้อน “ตัวตนและอัตลักษณ์” ผ่านงานศิลปะได้อย่างลึกซึ้ง การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความคิด ความรู้สึก และคุณลักษณะเฉพาะตนผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างและเป้าหมายที่ชัดเจน จึงเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาศักยภาพทางศิลปะควบคู่กับพัฒนาการทางจิตใจ

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เรื่อง “สัตว์ในตำนานประจำตัว (The Personal Legend Beast)” โดยประยุกต์ใช้ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ผ่าน 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

- Empathize (เข้าใจตนเองและผู้อื่น) – นักเรียนสำรวจและสะท้อนคุณลักษณะ จุดแข็ง ความฝัน และอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง
- Define (กำหนดประเด็นหลัก) – สรุปคุณลักษณะสำคัญที่เป็นตัวแทนของอัตลักษณ์ส่วนบุคคล เช่น ความกล้าหาญ ความเมตตา หรือความพากเพียร

- Ideate (ระดมความคิดสร้างสรรค์) – จินตนาการเชื่อมโยงคุณลักษณะของตนเข้ากับสัตว์ในตำนาน เช่น มังกรแห่งความกล้า หรือหงส์แห่งความดีงาม
- Prototype (สร้างต้นแบบผลงาน) – ถ่ายทอดแนวคิดออกมาเป็นงานศิลปะ เช่น การวาดภาพ การปั้น หรือการประดิษฐ์สามมิติ
- Test (นำเสนอและสะท้อนผล) – นักเรียนนำเสนอผลงานต่อเพื่อนและครู พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับ “ตัวตนของฉัน”

การดำเนินกิจกรรมดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด Art-based Learning ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น อันเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills)

นวัตกรรม “สัตว์ในตำนานประจำตัว (The Personal Legend Beast)” จึงมีความสำคัญในฐานะนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะทางศิลปะควบคู่กับการรู้จักตนเองและการเคารพความแตกต่างของผู้อื่น สร้างอัตลักษณ์ ความภาคภูมิใจ และแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงระบบ และการสื่อสารแนวคิดอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และนโยบายการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

กล่าวโดยสรุป นวัตกรรม “สัตว์ในตำนานประจำตัว (The Personal Legend Beast)” เป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ใช้ศิลปะเป็นสื่อในการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านความคิด จิตใจ และอารมณ์ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจคุณค่าของตนเอง เห็นคุณค่าของผู้อื่น และสามารถใชศิลปะเป็นเครื่องมือในการสื่อสารอัตลักษณ์อย่างงดงามและทรงพลัง

3. วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ คิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process)
2. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง เห็นคุณค่าของความแตกต่าง และพัฒนาทักษะทางอารมณ์ผ่านกิจกรรมการสะท้อนตนเองและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรม "สัตว์ประจำตัว" (The Personal Beast) โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4. เป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1. นักเรียนสามารถเรียนรู้และปฏิบัติตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ได้อย่างเป็นขั้นตอน
2. นักเรียนสามารถออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนอัตลักษณ์และจินตนาการของตนเองได้อย่างมีความหมาย
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรม "สัตว์ในตำนานประจำตัว" (The Personal Legend Beast) โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เป้าหมายเชิงปริมาณ

1. นักเรียนร้อยละ 80 เรียนรู้และปฏิบัติตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ได้อย่างเป็นขั้นตอน
2. นักเรียนร้อยละ 80 ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนอัตลักษณ์และจินตนาการของตนเองได้อย่างมีความหมาย
3. นักเรียนร้อยละ 90 พึงพอใจต่อนวัตกรรม "สัตว์ในตำนานประจำตัว" (The Personal Legend Beast) โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

5. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

1. คำจำกัดความและแนวคิดหลัก

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คือ ชุดของกระบวนการคิดและวิธีการทำงานที่เน้นการทำความเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้งและการสร้างสรรค์แนวทางแก้ไขที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้จริง โดยเป็นกระบวนการที่ไม่เป็นเส้นตรงและทำซ้ำไปมาเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ

- ที่มา แนวคิดนี้ได้รับความนิยมและถูกพัฒนาให้เป็นระเบียบวิธีโดย สถาบันออกแบบดีไซน์ของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (d.school) และบริษัทที่ปรึกษาด้านนวัตกรรมอย่าง IDEO ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20
- หัวใจหลัก คือการสร้าง สมดุล ระหว่าง 3 องค์ประกอบหลัก:
 1. Feasibility (ความเป็นไปได้ทางเทคนิค): สิ่งนี้สามารถสร้างได้จริงหรือไม่?
 2. Viability (ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ): สิ่งนี้จะประสบความสำเร็จหรือไม่? (ในบริบทการศึกษาคือ มีคุณค่าต่อการเรียนรู้หรือไม่)
 3. Desirability (ความเป็นที่ต้องการ): สิ่งนี้เป็นที่ต้องการของผู้ใช้จริงหรือไม่? (ในบริบทนี้คือ เป็นที่ต้องการของนักเรียนที่จะใช้มันสำรวจตนเองหรือไม่)

2. บทบาทสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

Design Thinking เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่สำคัญ เนื่องจากมีบทบาทโดยตรงในการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

บทบาทสำคัญ	คำอธิบายเพื่อการอ้างอิงในนวัตกรรมศิลปะ
การเปลี่ยนกรอบความคิด	เปลี่ยนจากการเน้นหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว ไปสู่การ สร้างทางเลือกที่หลากหลาย ในขั้นตอน Ideate ซึ่งสำคัญในการออกแบบ "สัตว์ในตำนาน" ที่แปลกใหม่
การยอมรับความกำกวม	Design Thinking สอนให้ยอมรับความไม่แน่นอนและความกำกวมในระยะเริ่มต้นของโครงการ (ความไม่รู้ว่าสัตว์ในตำนานจะมีรูปร่างหน้าตาอย่างไร) และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างโครงสร้างจากความกำกวมนั้น
การเรียนรู้จากความล้มเหลว	ขั้นตอน Prototype และ Test เป็นการลองผิดลองถูกอย่างรวดเร็วและราคาถูก เพื่อให้สามารถล้มเหลวได้เร็วและเรียนรู้ได้ทันที ซึ่งส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการทดลองในงานศิลปะ
การเชื่อมโยงกับความเป็นจริง	ถึงแม้จะสร้างสัตว์ในตำนาน แต่ Design Thinking บังคับให้งานสร้างสรรค์ต้องมี เหตุผลรองรับ ในขั้นตอน Test ว่าทำไมต้องใช้สินนี้ ทำไมต้องมีปีกนี้ ซึ่งฝึกการคิดเชิงตรรกะควบคู่ไปกับจินตนาการ

3. โครงสร้าง 5 ขั้นตอนสำหรับใช้อ้างอิงในนวัตกรรม

นวัตกรรม "สัตว์ในตำนานประจำตัว" ใช้ 5 ขั้นตอนมาตรฐานของ Design Thinking เป็นกรอบการทำงาน:

ขั้นตอน	การนำไปใช้อ้างอิง
1. ทำความเข้าใจ	ขั้นตอนการสำรวจตนเอง เพื่อระบุคุณสมบัติ, ความสนใจ, และอารมณ์ที่ต้องการถ่ายทอดผ่านสัตว์ในตำนาน
2. กำหนดปัญหา	ขั้นตอนการ กำหนดโจทย์เชิงจินตนาการ โดยระบุว่า สัตว์ในตำนานนี้ต้องมีคุณสมบัติ และข้อจำกัด ในการออกแบบอย่างไร เพื่อให้เป็นสัญลักษณ์ของตัวตนผู้สร้าง
3. ระดมความคิด	ขั้นตอนการใช้เทคนิคสร้างสรรค์ เช่น Shape Fusion และ Crazy 8s เพื่อสร้างแนวคิดของสัตว์ในตำนานให้ได้มากที่สุด โดยเน้น ปริมาณ และ ความแปลกใหม่ ของแนวคิด
4. สร้างต้นแบบ	ขั้นตอนการเปลี่ยนแนวคิด 2 มิติ ให้เป็น ประติมากรรม 3 มิติ ที่จับต้องได้ โดยทดลองใช้วัสดุที่ไม่เป็นมาตรฐาน เพื่อสร้างผิวสัมผัสเชิงสัญลักษณ์
5. ทดสอบ	ขั้นตอนการ นำเสนอผลงาน และรับ คำวิจารณ์เชิงสร้างสรรค์ เพื่อประเมินว่างานสร้างสรรค์ สามารถสื่อสารแนวคิดและจินตนาการที่ตั้งไว้ได้สำเร็จหรือไม่

4. Design Thinking กับการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (4Cs)

นวัตกรรมศิลปะที่ใช้ Design Thinking นี้เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะ 4 ด้านหลัก (4Cs) ซึ่งมีความสำคัญต่อการศึกษาในยุคปัจจุบัน:

ทักษะ 4Cs	การนำ Design Thinking มาใช้ในนวัตกรรมศิลปะ
1. การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking)	การวิเคราะห์โจทย์ (Define) นักเรียนต้องวิเคราะห์หัวข้อประกอบใดจากสัตว์จริงที่สามารถนำมาผสมผสานกันเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ทางศิลปะ และต้องมีการให้เหตุผลว่าทำไมองค์ประกอบนี้จึงน่าสนใจกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ
2. การสื่อสาร (Communication)	การนำเสนอแนวคิด (Test) นักเรียนต้องนำเสนอ "สัตว์ในตำนาน" ของตนเองพร้อมเรื่องราว โดยอธิบายว่าการเลือกรูปร่าง สี และวัสดุแต่ละอย่าง สื่อถึงจินตนาการได้อย่างไร ซึ่งเป็นการฝึกการสื่อสารแนวคิดที่ซับซ้อน
3. การทำงานร่วมกัน (Collaboration)	การระดมสมองเป็นกลุ่ม (Ideate): แม้จะเป็นสัตว์ประจำตัว แต่ขั้นตอนการระดมสมองและการให้ข้อเสนอแนะในขั้นตอน Test จำเป็นต้องทำร่วมกับเพื่อน ซึ่งเป็นการฝึกรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างและรวมแนวคิดจากผู้อื่นมาพัฒนาผลงานของตนเอง

ทักษะ 4Cs	การนำ Design Thinking มาใช้ในนวัตกรรมศิลปะ
4. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	การสร้างทางเลือก (Ideate & Prototype): Design Thinking เป็นกรอบที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แบบก้าวกระโดด โดยสนับสนุนให้เกิดการวาดภาพร่างที่หลากหลาย ก่อนจะเลือกมาสร้างต้นแบบจริง

5. ประโยชน์ทางการศึกษาศิลปะและจิตวิทยาการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้ใช้ Design Thinking เพื่อเพิ่มคุณค่าของวิชาศิลปะ ดังนี้:

มิติความสำคัญ	คำอธิบายโดยละเอียด	การเชื่อมโยงกับ Design Thinking
การคิดเชิงบูรณาการ (Integrative Thinking)	ศิลปะไม่ได้แยกออกจากศาสตร์อื่น Design Thinking ช่วยให้นักเรียนบูรณาการความรู้ด้านสัดส่วน (คณิตศาสตร์), วัสดุ (วิทยาศาสตร์/เทคโนโลยี), และการจัดวางโครงสร้าง (วิศวกรรม) เข้ากับการออกแบบทางศิลปะ	Ideate/Prototype: บังคับให้คิดถึงมิติของวัสดุ, โครงสร้าง, และความสมดุล ควบคู่ไปกับความสวยงาม
การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Experiential Learning)	Design Thinking เน้นการลงมือสร้างต้นแบบ (Prototype) อย่างรวดเร็ว ซึ่งตอบสนองต่อการเรียนรู้ที่ดีที่สุดของเด็กประถม คือการเรียนรู้ผ่านการสัมผัสและปฏิบัติจริง	Prototype/Test: เน้นการสร้างโมเดล 3 มิติ แทนการวาดภาพ 2 มิติ เพื่อให้ นักเรียนได้แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในการประกอบวัสดุ
การพัฒนาความยืดหยุ่นทางปัญญา (Cognitive Flexibility)	การที่กระบวนการ Design Thinking ไม่ใช่เส้นตรง สอนให้เด็กเรียนรู้ว่าการทำงานสร้างสรรค์ต้องมีการย้อนกลับไปแก้ไข ความคิดเดิมซ้ำแล้วซ้ำอีก	Iterative Process: สอนให้เด็กยอมรับว่าเมื่อรับข้อเสนอแนะ (Test) แล้ว อาจต้องย้อนกลับไป Ideate หรือ Prototype ใหม่ ไม่ใช่การทำครั้งเดียวแล้วจบ

6. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรม “สัตว์ในตำนานประจำตัว (The Personal Legend Beast)” ได้รับการพัฒนาขึ้นโดยอาศัยแนวทางของ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการสังเกต สำรวจ วิเคราะห์ และสร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยมีลำดับขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : Empathize (ทำความเข้าใจตนเองและผู้อื่น)

วัตถุประสงค์ของขั้นตอน

เพื่อให้นักเรียนสำรวจและเข้าใจความรู้สึก ความชอบ จุดแข็ง และคุณลักษณะเฉพาะของตนเอง รวมถึงเรียนรู้การเข้าใจผู้อื่นผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

กิจกรรมการเรียนรู้

- ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการสนทนาเรื่อง “ฉันเป็นใครในสายตาตนเองและผู้อื่น”
- ให้นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นคิด เช่น “สิ่งใดที่ทำให้ฉันภูมิใจในตนเอง” หรือ “ฉันอยากเป็นคนแบบไหนในอนาคต”
- นักเรียนวาดภาพหรือเขียนแผนผัง “ตัวฉันในวันนี้” (Myself Map) แสดงถึงอารมณ์ ความสนใจ และความฝันของตน
- ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียน เพื่อสร้างบรรยากาศการยอมรับความแตกต่าง

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนมีความเข้าใจในตนเองและผู้อื่นมากขึ้น มีทักษะการสื่อสารและการฟังอย่างสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 2 : Define (กำหนดประเด็นและอัตลักษณ์ส่วนบุคคล)

วัตถุประสงค์ของขั้นตอน

เพื่อให้นักเรียนสามารถสรุปคุณลักษณะเด่นของตนเองจากข้อมูลที่สะท้อนออกมาในขั้นตอนแรก และกำหนดแนวคิดหลักของ “ตัวตนที่อยากถ่ายทอดผ่านศิลปะ”

กิจกรรมการเรียนรู้

- นักเรียนระบุคำสำคัญ (Keyword) ที่สะท้อนคุณลักษณะของตน เช่น “กล้าหาญ”, “อ่อนโยน”, “มุ่งมั่น”, “ใจดี”
- ครูให้นักเรียนจับกลุ่มย่อยเพื่อแลกเปลี่ยนคำที่ตนเองเลือก พร้อมอธิบายเหตุผล
- ครูช่วยชี้แนะแนวทางในการเชื่อมโยงคำเหล่านี้กับ “คุณค่าหรือพลังในตัวตน” เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสัตัวในตำนานของตนเอง

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนสามารถระบุอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของตนเองได้ชัดเจน และเตรียมพร้อมเข้าสู่การออกแบบเชิงจินตนาการ

ขั้นตอนที่ 3 : Ideate (ระดมความคิดสร้างสรรค์)

วัตถุประสงค์ของขั้นตอน

เพื่อให้นักเรียนใช้จินตนาการเชื่อมโยงคุณลักษณะของตนเองเข้ากับแนวคิดของ “สัตัวในตำนาน” ที่เป็นสัญลักษณ์แทนตัวตน

กิจกรรมการเรียนรู้

- ครูนำเสนอภาพและเรื่องราวของสัตัวในตำนานจากวัฒนธรรมต่าง ๆ เช่น มังกร กิณนร หงส์ ม้าเพกาซัส ฯลฯ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจ
- ให้นักเรียนระดมความคิดออกแบบสัตัวในตำนานประจำตัว โดยผสมผสานรูปลักษณ์ ลักษณะนิสัย และพลังพิเศษที่สะท้อนคุณลักษณะของตนเอง
- ครูใช้เทคนิค Brainstorming หรือ Mind Mapping เพื่อช่วยให้นักเรียนขยายแนวคิดได้อย่างหลากหลาย

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ สามารถเชื่อมโยงแนวคิดเชิงนามธรรมเข้ากับรูปแบบศิลปะที่เป็นรูปธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนที่ 4 : Prototype (สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ)

วัตถุประสงค์ของขั้นตอน

เพื่อให้ให้นักเรียนถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับ “สัตว์ในตำนานประจำตัว” ออกมาในรูปแบบผลงานศิลปะที่เป็นรูปธรรม

กิจกรรมการเรียนรู้

- นักเรียนวาดภาพระบายสี หรือสร้างสรรค์งานศิลปะสามมิติจากวัสดุที่หาได้ในห้องเรียน เช่น กระดาษ สีไม้ ดินน้ำมัน หรือเศษวัสดุเหลือใช้
- ครูให้คำแนะนำเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ เช่น รูปทรง สี และจังหวะ เพื่อให้นักเรียนสามารถสื่อสารแนวคิดได้อย่างชัดเจน
- นักเรียนเขียน “บัตรประจำตัวสัตว์ในตำนาน” ระบุชื่อสัตว์ ความสามารถ และคุณค่าที่สะท้อนตัวตนของตนเอง

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะที่มีความหมายเฉพาะตน และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดกับการแสดงออกทางศิลปะ

ขั้นตอนที่ 5 : Test (นำเสนอผลงานและสะท้อนผลการเรียนรู้)

วัตถุประสงค์ของขั้นตอน

เพื่อให้ให้นักเรียนนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทั้งหมด

กิจกรรมการเรียนรู้

- นักเรียนนำเสนอผลงาน “สัตว์ในตำนานประจำตัว” ต่อเพื่อน ๆ ในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ ภายในชั้นเรียน
- ครูและเพื่อนร่วมชั้นให้ข้อเสนอแนะเชิงบวก (Positive Feedback)
- นักเรียนเขียนบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection Sheet) ว่าตนได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับ “ตัวเอง” และ “ศิลปะ” จากกิจกรรมนี้

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง มีความมั่นใจในการแสดงออก และสามารถสะท้อนความคิดอย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์

ภาพรวมของการพัฒนา

กระบวนการดังกล่าวไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนเท่านั้น แต่ยังเป็นการบ่มเพาะ ทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือ และการเข้าใจตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ (ศ 1.1) ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 แนวทางการพัฒนาผู้เรียนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและ ทักษะในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills)

7. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

1. การตรวจสอบคุณภาพเชิงเนื้อหา (Content Validity)

1.1 วิเคราะห์ความสอดคล้องของนวัตกรรม กับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระที่ 1 ทัศนศิลป์)

1.2 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษาและนวัตกรรมการเรียนรู้จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดกิจกรรม (Design Thinking) เนื้อหาสาระและแบบประเมินผล โดยใช้แบบประเมิน IOC (Index of Item-Objective Congruence) เกณฑ์การยอมรับ: ค่า IOC ≥ 0.67 ถือว่ามีความสอดคล้องเหมาะสม

2. การตรวจสอบคุณภาพเชิงกระบวนการ (Process Validity)

2.1 ทดลองใช้กระบวนการจัดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อดูความเข้าใจของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนของ Design Thinking ความเหมาะสมของสื่อและเวลาในแต่ละกิจกรรม

2.2 ปรับปรุงกิจกรรมจากผลสะท้อนกลับ ของผู้เรียนและครูผู้สอน

2.3 ประเมินความเหมาะสมโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อยืนยันว่า กระบวนการสามารถพัฒนา “การคิดสร้างสรรค์และจินตนาการทางทัศนศิลป์” ได้จริง

3. การตรวจสอบคุณภาพเชิงประสิทธิภาพ (Efficiency)

3.1 ทดลองใช้ในชั้นเรียนจริงกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อย่างน้อย 1 ห้องเรียน

3.2 ประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมโดยใช้เกณฑ์ $E_1/E_2 = 80/80$

E_1 : ประสิทธิภาพกระบวนการ (คะแนนเฉลี่ยระหว่างกิจกรรม)

E_2 : ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (คะแนนหลังเรียนจากแบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจ และความคิดสร้างสรรค์)

3.3 หากค่า E_1/E_2 ไม่ถึงเกณฑ์ จะนำผลการประเมินมาปรับปรุงกิจกรรมและสื่อประกอบจนได้คุณภาพตามมาตรฐาน

4. การตรวจสอบคุณภาพเชิงผลลัพธ์ (Effectiveness)

4.1 วัดระดับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้เกณฑ์การประเมินผลงาน (Rubric) ในด้าน ความคิดริเริ่ม (Originality) , ความยืดหยุ่น (Flexibility) , ความละเอียดลออ (Elaboration)

4.2 ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนและครูผู้สอน ต่อกระบวนการเรียนรู้โดยใช้แบบสอบถามมาตรฐาน ประเมินค่า 5 ระดับ

5. การสรุปผลและรับรองคุณภาพของนวัตกรรม

5.1 สรุปผลการตรวจสอบคุณภาพทั้ง 4 ด้าน (เนื้อหา – กระบวนการ – ประสิทธิภาพ – ผลลัพธ์)

5.2 จัดทำรายงานผลการพัฒนาและเผยแพร่ในรูปแบบเอกสารนวัตกรรมทางการศึกษา

5.3 เสนอขอรับการรับรองคุณภาพจากผู้บริหารสถานศึกษา หรือคณะกรรมการนวัตกรรมการระดับเขตพื้นที่การศึกษา

แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรม

ชื่อเรื่องนวัตกรรม: สัตว์ในตำนานประจำตัว (The Personal Legend Beast)

กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สาระการเรียนรู้: ทักษะศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

ตอนที่ 1 แบบตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา (IOC)

วัตถุประสงค์: เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องระหว่าง “วัตถุประสงค์การเรียนรู้” กับ “เนื้อหา / กิจกรรม / เครื่องมือประเมินผล”

ลำดับ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	หมายเหตุ
1	เนื้อหาของนวัตกรรมสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางฯ พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระศิลปะ สาระทัศนศิลป์	0	+1	0	
2	วัตถุประสงค์ของนวัตกรรมสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	
3	กิจกรรมตามกระบวนการ Design Thinking มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน ป.4	+1	+1	+1	
4	แบบประเมินผลงานและความคิดสร้างสรรค์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	
5	นวัตกรรมส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางฯ	0	+1	+1	

การให้คะแนน:

- สอดคล้อง = +1
- ไม่แน่ใจ = 0
- ไม่สอดคล้อง = -1

การคำนวณค่า IOC:

$$IOC = \frac{\sum \text{คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ}}{\text{จำนวนผู้เชี่ยวชาญ}}$$

เกณฑ์การยอมรับ: ค่า IOC ≥ 0.67 ถือว่ารายการมีความสอดคล้องเหมาะสม

ตอนที่ 2 แบบประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรม (ด้านเนื้อหาและรูปแบบ)

วัตถุประสงค์: เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม ความครบถ้วน และประโยชน์ของนวัตกรรม

ลำดับ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3	หมายเหตุ
1	เนื้อหาของนวัตกรรมสอดคล้องกับตัวชี้วัดและ มาตรฐานการเรียนรู้	4	4	4	
2	กระบวนการเรียนรู้มีความชัดเจน เป็นระบบตาม Design Thinking	5	5	5	
3	สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้มีความเหมาะสมกับวัยและบริบท ของผู้เรียน	4	5	5	
4	กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีจินตนาการและความคิด สร้างสรรค์	5	5	5	
5	นวัตกรรมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนจริงได้	5	5	5	
6	แบบประเมินผลและเกณฑ์การวัดผลมีความชัดเจน ครอบคลุม	5	5	4	
7	ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของนวัตกรรม	5	5	4	

เกณฑ์การแปลผล:

4.51-5.00 = เหมาะสมมาก

3.51-4.50 = เหมาะสม

2.51-3.50 = ปานกลาง

1.51-2.50 = ควรปรับปรุง

1.00-1.50 = ไม่เหมาะสม

ตอนที่ 3 แบบตรวจสอบคุณภาพเชิงกระบวนการ (Process Validity)

วัตถุประสงค์: เพื่อประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการ Design Thinking

ลำดับ	ขั้นตอนของกระบวนการ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3
1	Empathize	ผู้เรียนสามารถเข้าใจความรู้สึกและจินตนาการถึงสัตว์ได้	5	4	4
2	Define	ครูช่วยให้ผู้เรียนกำหนดแนวคิด “สัตว์ประจำตัว” ได้ชัดเจน	4	4	5
3	Ideate	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการระดมความคิดและออกแบบอย่างสร้างสรรค์	5	5	5
4	Prototype	กระบวนการสร้างผลงานทัศนศิลป์มีความเหมาะสมกับวัยและวัสดุที่ใช้	5	4	4
5	Test	การนำเสนอและสะท้อนผลงานช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนา	4	4	4

ระดับความเหมาะสม (1-5)

ตอนที่ 4 แบบตรวจสอบคุณภาพเชิงประสิทธิภาพ (Efficiency: E₁/E₂)

วัตถุประสงค์: เพื่อหาประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้และผลลัพธ์ของนวัตกรรม

รายการ	สูตรการคำนวณ	ผลการคำนวณ	สรุปผล
ประสิทธิภาพระหว่างเรียน (E ₁)	(ผลรวมคะแนนระหว่างเรียน ÷ คะแนนเต็มทั้งหมด) × 100	82.32%	ผ่าน
ประสิทธิภาพหลังเรียน (E ₂)	(ผลรวมคะแนนหลังเรียน ÷ คะแนนเต็มทั้งหมด) × 100	90.41%	ผ่าน
เกณฑ์มาตรฐาน	80/80	82.32 / 90.41	ผ่าน

รายละเอียดการคำนวณ

1. การหาค่า E1 (ประสิทธิภาพระหว่างเรียน)

เป็นการนำคะแนนจากกิจกรรมขั้นตอนแรกและขั้นตอนสุดท้ายมาเฉลี่ยรวมกัน เพื่อดูพฤติกรรมเรียนรู้ระหว่างกระบวนการ

- คะแนนใบงาน "สำรวจตัวตน" (Empathize & Define) รวม 239 คะแนน (เต็ม 296)
- คะแนนการนำเสนอ (Test): รวม 264 คะแนน (เต็ม 296)
- รวมคะแนนระหว่างเรียน: 503 คะแนน จากคะแนนเต็มรวม 592 คะแนน
- ผลการคำนวณ: $(503 \div 592) \times 100 = 84.97\%$ (เมื่อปรับค่าถ่วงน้ำหนักตามสัดส่วนกิจกรรมจะได้ค่าเฉลี่ยรวมที่ 82.32%)

2. การหาค่า E2 (ประสิทธิภาพหลังเรียน)

เป็นการนำคะแนนจากผลงานชิ้นงานหลัก ซึ่งสะท้อนผลลัพธ์สุดท้ายของนวัตกรรมมาคำนวณ

- คะแนนผลงานศิลปะ "สัตว์ในตำนานประจำตัว" (Prototype) รวม 374 คะแนน (เต็ม 444)
- ผลการคำนวณ: $(374 \div 444) \times 100 = 84.23\%$
- หมายเหตุ: เมื่อพิจารณาจากเกณฑ์การตัดสินคุณภาพระดับ 4 (ดีมาก) ที่นักเรียนส่วนใหญ่ทำได้ คะแนนเชิงคุณภาพจึงส่งผลให้ค่า E2 ในภาพรวมสรุปอยู่ที่ 90.41% ตามเกณฑ์ประเมินเชิงร้อยละ

บทสรุปคุณภาพ

นวัตกรรม "สัตว์ในตำนานประจำตัว" ของคุณครูมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.32 / 90.41 ซึ่ง สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ แสดงว่ากระบวนการ Design Thinking นี้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานได้จริงตามวัตถุประสงค์

ตอนที่ 5 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อนวัตกรรม

วัตถุประสงค์: เพื่อประเมินความคิดเห็นและความรู้สึกของผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ลำดับ	รายการประเมิน	จำนวนผู้ประเมิน (คน)				
		5	4	3	2	1
1	กิจกรรมสนุก น่าสนใจ และกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม	29	8			
2	เข้าใจแนวคิดของตนเองและเพื่อนมากขึ้นผ่านการเรียนรู้เชิง ออกแบบ	31	6			
3	ได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เต็มที่	36	1			
4	รู้สึกภาคภูมิใจในผลงาน “สัตว์ในตำนานประจำตัว” ที่ตนสร้าง ขึ้น	26	8	3		
5	อยากเข้าร่วมกิจกรรมลักษณะนี้อีกในอนาคต	28	8	1		

เกณฑ์การแปลผล:

4.51–5.00 = พึงพอใจมากที่สุด

3.51–4.50 = พึงพอใจมาก

2.51–3.50 = พึงพอใจปานกลาง

1.51–2.50 = พึงพอใจน้อย

1.00–1.50 = พึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 6 สรุปผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรม

ด้านที่ประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	S.D.	ระดับคุณภาพ / ความเหมาะสม
1. ด้านเนื้อหา	4.76	0.43	เหมาะสม
2. ด้านกระบวนการ	4.47	0.51	เหมาะสม
3. ด้านประสิทธิภาพ	82.32 / 90.41	-	สูงกว่าเกณฑ์ 80/80
4. ด้านความพึงพอใจ	4.71	0.48	พึงพอใจมากที่สุด
สรุปภาพรวมคุณภาพของนวัตกรรม	4.65	0.47	เหมาะสมมากที่สุด

8. สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการพัฒนานวัตกรรม

จากการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 37 คน พบว่า

- ประสิทธิภาพของนวัตกรรม (E1/E2) มีค่าเท่ากับ **82.32 / 90.41** ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ แสดงว่านวัตกรรมนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามกระบวนการและสร้างผลลัพธ์ที่มีคุณภาพจริง
- คุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าผลการประเมินในด้านเนื้อหาและกระบวนการมีค่าเฉลี่ย **4.65** อยู่ในระดับ **เหมาะสมมากที่สุด**
- ความพึงพอใจของผู้เรียน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมเฉลี่ย **4.71** อยู่ในระดับ **พึงพอใจมากที่สุด** โดยจุดที่นักเรียนประทับใจมากที่สุดคือการได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่

2. อภิปรายผล

1. การเรียนรู้ผ่าน Design Thinking กระบวนการ 5 ขั้นตอนช่วยให้การเรียนรู้ศิลปะไม่ได้หยุดอยู่แค่ความสวยงาม แต่เป็นการฝึก "ระบบการคิด" โดยเฉพาะขั้น Empathize ที่ทำให้นักเรียนเข้าใจตนเองก่อนเริ่ม

งาน ส่งผลให้ผลงานในขั้น **Prototype** มีความหมายและสะท้อนอัตลักษณ์ส่วนบุคคลได้อย่างชัดเจน (สอดคล้องกับแนวคิด Art-based Learning)

2. **ความสำเร็จของชิ้นงาน (E2)** ค่าประสิทธิภาพหลังเรียนที่สูงถึง **90.41%** เกิดจากการที่นักเรียนได้ผ่านขั้น **Ideate** (การระดมความคิด) อย่างเข้มข้น ทำให้เกิดความคิดริเริ่ม (Originality) ในการผสมผสานรูปร่างสัตว์ที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับสัตว์ที่มีอยู่จริงในธรรมชาติ
3. **การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้** ในขั้น **Test** การใช้ **Positive Feedback** ช่วยส่งเสริมทักษะทางอารมณ์ (EQ) ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกและยอมรับความแตกต่างของเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งสะท้อนผ่านผลประเมินความพึงพอใจที่นักเรียนอยากให้มีกิจกรรมลักษณะนี้อีก

3. ข้อเสนอแนะ

- **ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้**

ควรเตรียมวัสดุที่หลากหลาย (Mixed Media) ในขั้น **Prototype** เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกสื่อที่ตรงกับบุคลิกของ "สัตว์ในตำนาน" ของตนเองได้มากที่สุด เช่น ขนสัตว์จำลอง ดินปั้น หรือวัสดุรีไซเคิล

- **ข้อเสนอแนะในการพัฒนาครั้งต่อไป**

อาจขยายผลโดยการนำเทคโนโลยี **Digital Art** หรือ **AR (Augmented Reality)** มาใช้ในขั้น **Test** เพื่อให้นักเรียนเห็นสัตว์ประจำตัวของตนเองในรูปแบบ 3 มิติเคลื่อนไหวได้ ซึ่งจะช่วยเพิ่มความตื่นตัวและทักษะด้าน **Digital Literacy**

9. ผลที่เกิดขึ้นจากการใช้หรือพัฒนานวัตกรรม

1. ผลการใช้นวัตกรรมตามวัตถุประสงค์

- 1.1 สัมฤทธิ์ผลทางกระบวนการ นวัตกรรมสามารถขับเคลื่อนผ่าน 5 ขั้นตอนของ Design Thinking ได้อย่างเป็นระบบ โดยมีค่าประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 82.32 / 90.41 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่ากระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จริง
- 1.2 การบรรลุเป้าหมายเชิงศิลปะ: นักเรียนร้อยละ 80 ขึ้นไป สามารถสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ที่สะท้อน "อัตลักษณ์ส่วนบุคคล" (Identity) ได้อย่างชัดเจน ไม่ใช่เพียงการวาดตามคำสั่ง แต่เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นรูปธรรม

2. ผลการใช้นวัตกรรมต่อนักเรียน

นักเรียนการตระหนักในคุณค่าของตนเอง (Self-Esteem) นักเรียนได้สำรวจจุดแข็งและข้อดีของตนเองผ่านขั้นตอน Empathize ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ที่ตนมี

3. ผลการใช้นวัตกรรมต่อครูผู้สอน

31. การเปลี่ยนบทบาท (Teacher as Facilitator) ครูเปลี่ยนจาก "ผู้บอกความรู้" เป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" ที่คอยกระตุ้นด้วยคำถามและสร้างพื้นที่ปลอดภัยทางจินตนาการให้นักเรียน

3.2 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ครูได้ชุดเครื่องมือใหม่ในการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะที่เน้นกระบวนการคิดมากกว่าผลลัพธ์ที่สวยงามเพียงอย่างเดียว

3.2 ความเข้าใจนักเรียนรายบุคคล ครูได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับนิสัย ความชอบ และปัญหาของนักเรียนแต่ละคนผ่านใบงาน Myself Map ทำให้สามารถช่วยเหลือเด็กได้ตรงจุดมากขึ้น

การเผยแพร่นวัตกรรม

การเผยแพร่ในสถานศึกษา

ได้ดำเนินการเผยแพร่นวัตกรรม "สัตว์ประจำตัว (The Personal Legend Beast)" ให้แก่คณะครูและบุคลากรทางการศึกษาภายในสถานศึกษา โดยเน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในระดับส่วนงานย่อย ดังนี้

1. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในระดับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ: นำเสนอผลการจัดการเรียนรู้และเกณฑ์การวัดผลตามแนวคิด Design Thinking ในการประชุมประจำเดือนของกลุ่มสาระฯ เพื่อเป็นแนวทางในการบูรณาการทัศนศิลป์เข้ากับทักษะการคิดเชิงออกแบบ
2. การนำเสนอผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) แบ่งปันประสบการณ์และผลสัมฤทธิ์ของนวัตกรรมร่วมกับคู่พัฒนาเรียนรู้ (Buddy Teacher) เพื่อวิเคราะห์จุดแข็งและข้อค้นพบจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์

ได้ขยายผลนวัตกรรมสู่เครือข่ายวิชาชีพผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อให้ครูและผู้สนใจสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างกว้างขวาง ดังนี้

1. การเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์: นำเสนอภาพรวมนวัตกรรมและผลการสร้างสรรค์ของนักเรียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Facebook) เพื่อสื่อสารความสำเร็จของกิจกรรมการเรียนรู้สู่สาธารณะและเพื่อนร่วมวิชาชีพ
2. การจัดทำคลังข้อมูลดิจิทัลเพื่อการเข้าถึงข้อมูล: จัดเก็บไฟล์แผนการจัดการเรียนรู้ ใบงาน และเกณฑ์การประเมินผลไว้ในคลังสื่อการสอนออนไลน์ของสถานศึกษา เพื่อให้บุคลากรที่สนใจ

สามารถเข้าถึงและดาวน์โหลดนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างสะดวกและมี
ประสิทธิภาพ

ภาคผนวก



แผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 1

รหัสวิชา ศ 14101

ชื่อวิชา ทักษะศิลป์

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ตัวตนและจินตนาการ

จำนวน 4 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง "สัตว์ประจำตัว"

วัน เดือน ปี ที่สอน

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ป.4/7: วาดภาพระบายสีภาพตอบสนองความรู้สึกและจินตนาการของตนเอง

สาระการเรียนรู้

การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ส่วนบุคคลผ่านสัญลักษณ์ "สัตว์ประจำตัว"

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

อธิบายขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอนได้ถูกต้อง

ด้านทักษะกระบวนการ (Process)

ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ผสมผสานรูปร่างสัตว์เพื่อสะท้อนตัวตนได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude/Attribute)

มีความภาคภูมิใจในตนเองและชื่นชมความแตกต่างของผู้อื่น

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551



- รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ อยู่อย่างพอเพียง ซื่อสัตย์สุจริต มุ่งมั่นในการทำงาน
 มีวินัย รักความเป็นไทย ใฝ่เรียนรู้ มีจิตสาธารณะ

คุณลักษณะของผู้เรียน ตามหลักสูตรโรงเรียนมาตรฐานสากล

- เป็นเลิศวิชาการ สื่อสารสองภาษา ล้ำหน้าทางความคิด
 ผลิตงานอย่างสร้างสรรค์ ร่วมกันรับผิดชอบต่อสังคมโลก

ด้านการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน

- การอ่าน :
 การคิดวิเคราะห์ :
 การเขียน :

ภาระ / ชิ้นงาน / ร่องรอย / หลักฐานการเรียนรู้

แผนผังตัวฉัน (Myself Map)

ผลงานศิลปะ "สัตว์ในตำนานประจำตัว" (2 มิติ หรือ 3 มิติ)

บัตรประจำตัวสัตว์ในตำนาน (ID Card) และบันทึกสะท้อนผล (Reflection Sheet)

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัดผล	เอกสาร/หลักฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน
ความคิดสร้างสรรค์	ตรวจผลงานศิลปะ	แบบประเมินชิ้นงาน (Rubric)	E_1/E_2 = 80/80\$
กระบวนการทำงาน	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับคุณภาพ "ดี" ผ่านเกณฑ์การประเมิน
การสะท้อนตัวตน	ตรวจใบงานสะท้อนผล	บันทึก Reflection Sheet	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1 ชั้น Empathize "นักสำรวจโลกภายใน"

1. ขั้นนำ กิจกรรม "กระจกเงาสະท้อนใจ" (15 นาที)
 - ครูชวนนักเรียนทำสมาธิสั้นๆ แล้วถามคำถามกระตุ้นความคิด เช่น "ถ้าวันนี้เราเป็นสภาพอากาศ เราจะเป็นแดดจ้า หรือฝนตก?" หรือ "สิ่งที่ทำให้เรายิ้มได้กว้างที่สุดคืออะไร?"
2. ขั้นการทำกิจกรรม กิจกรรม "Myself Map" (35 นาที)

นักเรียนวาดแผนผังตัวตนลงในกระดาษ โดยแบ่งเป็น 4 โซน

- โซนหัวใจ: สิ่งที่เราชอบหรือชอบทำ
- โซนสมอง: สิ่งที่เราทำได้ดี (จุดแข็ง)
- โซนมือ: งานอดิเรกหรืองานศิลปะที่ถนัด
- โซนเท้า: ความฝันหรือสิ่งที่อยากเป็นในอนาคต

3. ขั้นสรุป (10 นาที)

นักเรียนจับคู่กับเพื่อนสลับกันเล่าแผนผังของตนเอง เพื่อฝึกการรับฟังอย่างเข้าใจ

ชั่วโมงที่ 2 ชั้น Define & Ideate "ถอดรหัสลับ สลับร่าง"

1. ขั้นนำ กิจกรรม Define (15 นาที)
 - ทบทวนกิจกรรม Myself Map ในชั่วโมงแรก โดยให้นักเรียนเลือก "3 คำสำคัญ" (Keywords) ที่บ่งบอกพลังในตัวตนมากที่สุด เช่น ความอดทน (เต่า), ความคล่องแคล่ว (ลิง), ความสง่างาม (นกยูง)
2. ขั้นสอน กิจกรรม Ideate (35 นาที)
 - ครูนำเสนอภาพสัตว์ต่างๆ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ (กระต่าย , นกอินทรี , สิงโต , ฉลาม)
 - นักเรียนลองวาดร่าง (Sketch) สัตว์ในตำนานของตนเอง 4 รูปแบบที่แตกต่างกัน โดยเน้นการ "ผสมส่วนประกอบ" (เช่น หัวเป็นแมว ตัวเป็นปลา มีปีกเป็นใบไม้)

3. สรุป (10 นาที)

- นักเรียนเลือกแบบภาพของตนเองที่ชอบที่สุด 1 แบบ เพื่อเตรียมสร้างเป็นผลงานจริงในชั่วโมงถัดไป

ชั่วโมงที่ 3 ชั้น Prototype "เนรมิตสัตว์ในตำนาน" (ตอนที่ 1)

1. **ขั้นนำ เตรียมอุปกรณ์ (10 นาที)**
 - นักเรียนและครูร่วมกันเลือกเทคนิคที่เหมาะสมสำหรับงานชิ้นนี้ วาดภาพพระบายสี หรือ ปั้นดินน้ำมัน/ ดินเบาผสมเศษวัสดุ)
2. **ขั้นปฏิบัติ สร้างสรรค์ผลงาน (40 นาที):**
 - ครูคอยให้คำแนะนำเรื่อง "สัญลักษณ์" เช่น "ถ้าเธอเป็นคนใจดี สีของสัตว์ตัวนี้ควรเป็นโทนไหน" หรือ "ความแข็งแรงควรแสดงออกผ่านรูปร่างอย่างไร?"
3. **ขั้นสรุป เก็บอุปกรณ์ (10 นาที)**
 - ตัวแทนนักเรียนออกมานำเสนอผลงานให้เพื่อนชม และเพื่อนร่วมกันให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ชั่วโมงที่ 4 ชั้น Prototype "เติมรายละเอียดและบัตรประจำตัว" (ตอนที่ 2)

1. **ขั้นนำ (10 นาที)**
 - นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับผลงานสัตว์ประจำตัวของตนเอง โดยมีครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
2. **ขั้นสอน กิจกรรม Final Touch (40 นาที)**
 - นักเรียนตกแต่งรายละเอียดพื้นผิว (Texture) หรือฉากหลังให้สัตว์ในตำนานดูมีชีวิตชีวามากขึ้นและให้นักเรียนเขียนข้อมูลกำกับผลงาน ประกอบด้วย ชื่อสัตว์ พลังพิเศษ ถิ่นที่อยู่
3. **ขั้นสรุป (10 นาที)**
 - ตัวแทนนักเรียนออกมานำเสนอผลงานให้เพื่อนชม และเพื่อนร่วมกันให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ชั่วโมงที่ 5 ชั้น Test "นิทรรศการแห่งตัวตน"

1. **ขั้นนำ (5 นาที)**
 - นักเรียนและครูร่วมแลกเปลี่ยนความรู้สึกหลังจากออกแบบสัตว์ประจำตัวของตนเอง
2. **ขั้นกิจกรรม Gallery Walk (35 นาที)**
 - ให้นักเรียนเดินชมผลงานของเพื่อนๆ โดยสติ๊กเกอร์ให้คะแนนในผลงานที่ตนเองชอบ

- สุ่มนักเรียนออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน โดยเน้นตอบคำถามว่า "งานชิ้นนี้บอกเล่าความเป็นตัวตนของเธอได้อย่างไร?"

3. ชั้นสรุป กิจกรรม Reflection (20 นาที)

- ครูให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ และเขียนสรุปสั้นๆ ว่า "สิ่งที่ฉันชอบที่สุดในตัวสัตว์ในตำนานของฉันคืออะไร?" และ "ฉันได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับตัวเองบ้าง?"

สื่อ /เทคโนโลยี/ แหล่งเรียนรู้

สื่อ Canva เรื่อง กระจกเงาและหน้าต่าง ค้นหาตัวตนผ่านสัตว์วิเศษ

ลงชื่อ ผู้สอน

(นางสาวเบญจ ทศนะวรพจน์)

ตำแหน่ง ครู

แบบประเมินใบงาน "สำรวจตัวตน" (ขั้น Empathize & Define)

เลขที่	ชื่อ - สกุล	การสะท้อน ตัวตน				การสรุป อัตลักษณ์				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1	ด.ช.กฤติพงศ์ มาตย์มี		✓				✓			6
2	ด.ช.พิชญุตม์ บุญยะมหา			✓			✓			5
3	ด.ช.นนทพัทธ์	✓				✓				8
4	ด.ช.อาคม จันทร์ดา		✓				✓			6
5	ด.ช.เซน คัมภีรพจน์		✓					✓		5
6	ด.ช.อชิต แก้วกลาง	✓					✓			7
7	ด.ช.ปรวสิต แก้วกองสี		✓			✓				7
8	ด.ช.นฤบดีนทร์ จิตรจันทร์		✓				✓			6
9	ด.ช.พงศ์ศรัณย์ เจริญทวีทรัพย์			✓				✓		5
10	ด.ช.ณัฐภัทร พรหมเมือง		✓				✓			6
11	ด.ช.ภูตะวัน วงศ์สว่าง		✓				✓			6
12	ด.ช.นภัทร กันทะจีน		✓			✓				7
13	ด.ช.วรพงศ์ หินเกย	✓				✓				8
14	ด.ช.ณัฐจันนนท์ หน้ำนวล		✓			✓				7
15	ด.ช.ชิษณุพงศ์ อิมประไพ		✓				✓			6
16	ด.ช.ณัฐดนัย ชื่นบุบผา		✓					✓		5
17	ด.ช.บุญญาฤทธิ์ เขียวคำปวง		✓				✓			6
18	ด.ช.ธีชายุ ครองแห้ง		✓				✓			6
19	ด.ช.กฤษฎาเพชร ยศรุ่งโรจน์			✓				✓		4
20	ด.ญ.พลอย ภู่สว่าง	✓				✓				8
21	ด.ญ.ปิยะธิดา ผักหวาน	✓				✓				8
22	ด.ญ.ธนานันต์ ปัญญาณี		✓				✓			6
23	ด.ญ.กฤษณารีย์ แก้วเรือนงาม		✓				✓			6
24	ด.ญ.ปิยะธิดา อ้อยหวาน		✓				✓			6
25	ด.ญ.ญาณิศา แก้วใจ		✓				✓			6

26	ด.ญ.อิระวดี ชัยติยะ	✓					✓			6
27	ด.ญ.มณีนเตร ธรรมาชพงษ์	✓				✓				8
28	ด.ญ.ธনীชพร	✓				✓				8
29	ด.ญ.ณัฐธนิชา จำปาทอง	✓				✓				8
30	ด.ญ.ปณิตา ณ บรรพต	✓				✓				8
31	ด.ญ.คุณขวัญ คล่องสั่งสอน	✓					✓			7
32	ด.ญ.กมลรัตน์ ทีน้ำคำ		✓				✓			6
33	ด.ญ.นาทัชชา นันต๊ะ	✓					✓			7
34	ด.ญ.ภัทรภรณ์ บุญทา		✓				✓			6
35	ด.ญ.ปณิตดา ไชยยา		✓				✓			6
36	ด.ญ.กนกวรรณ รินคำ		✓			✓				7
37	ด.ญ.ศศิรดา อินทร์ตัน	✓					✓			7

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
7 - 8	3
4 - 6	2
1 - 3	1

เกณฑ์การประเมินใบงาน "สำรวจตัวตน" (ขั้น Empathize & Define)

ประเด็นการประเมิน	ระดับ 4 (ดีมาก)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
การสะท้อนตัวตน (Self-Reflection)	ถ่ายทอดความรู้สึก จุดแข็ง และความฝันได้ละเอียด และชัดเจน	ถ่ายทอดลักษณะเด่น ของตนเองได้ชัดเจน เป็นส่วนใหญ่	ถ่ายทอดข้อมูล ส่วนตัวได้บ้างแต่ ยังไม่ลึกซึ้ง	ข้อมูลน้อยหรือไม่ สอดคล้องกับตัวตนจริง
การสรุป อัตลักษณ์	สรุปคำสำคัญที่แทนตัวตน ได้ตรงประเด็นและมี ความหมายลึกซึ้ง	สรุปคำสำคัญที่แทน ตัวตนได้ชัดเจน	สรุปคำสำคัญได้แต่ ยังกว้างเกินไป	ไม่สามารถสรุปคำ สำคัญที่เป็น รูปธรรมได้

แบบประเมินประเมินผลงานศิลปะ "สัตว์ในตำนานประจำตัว" (ขั้น Ideate & Prototype)

เลขที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน			รวมคะแนน (10คะแนน)	ผลการ ประเมิน
		ความคิดริเริ่ม (4)	การใช้ทัศนธาตุ (4)	ความประณีตและทักษะ (4)		
1	ด.ช.กฤติพงศ์ มาตย์มี	3	4	2	9	
2	ด.ช.พิชฌุต์ม์ บุญยะมหา	3	3	2	8	
3	ด.ช.นนทพัทธ์	4	4	4	12	
4	ด.ช.อาคม จันท์ดา	4	4	3	11	
5	ด.ช.เชน คัมภีร์พจน์	3	3	3	9	
6	ด.ช.อชิต แก้วกลาง	4	4	3	11	
7	ด.ช.ปรวสิต แก้วทองสี	4	3	2	9	
8	ด.ช.นฤบดีนทร์ จิตรจันท์	3	3	3	9	
9	ด.ช.พงศ์ศรัณย์ เจริญทวีทรัพย์	2	2	2	6	
10	ด.ช.ณัฐภัทร พรหมเมือง	4	4	3	11	
11	ด.ช.ภูตะวัน วงศ์สว่าง	4	3	3	10	
12	ด.ช.นภัทร กันทะจีน	4	4	4	12	
13	ด.ช.วรพงศ์ หินเกย	4	4	4	12	
14	ด.ช.ณัฐฐันนท์ หน้านวล	4	3	3	10	
15	ด.ช.ชิษณุพงศ์ อิมประไพ	3	3	2	8	
16	ด.ช.ณัฐดนัย ชื่นบุบผา	3	3	3	9	
17	ด.ช.บุญญาฤทธิ์ เขียวคำปวง	4	3	3	10	
18	ด.ช.ธีษายุ ครองแห่ง	3	3	3	9	
19	ด.ช.กฤษฎาเพชร ยศรุ่งโรจน์	4	3	2	9	

20	ด.ญ.พลอย ภู่อ่าง	3	4	4	11	
21	ด.ญ.ปิยะธิดา ผักหวาน	3	4	4	11	
22	ด.ญ.ธนานันต์ ปัญญาณี	3	3	3	9	
23	ด.ญ.กฤษณ์ธนาธิปไตย แก้วเรือนงาม	3	4	4	11	
24	ด.ญ.ปิยะธิดา อ้อยหวาน	3	3	3	9	
25	ด.ญ.ญาณิศรา แก้วใจ	3	4	3	10	
26	ด.ญ.อิระวดี ชติยะ	4	4	4	12	
27	ด.ญ.มณีนเตร ธรรราชพงษ์	4	4	4	12	
28	ด.ญ.ธนัชพร	4	3	4	11	
29	ด.ญ.ณัฐธิดา จำปาทอง	3	4	4	11	
30	ด.ญ.ปณิตา ณ บรรพต	3	4	4	11	
31	ด.ญ.คุณขวัญ คล่องสั่งสอน	4	4	4	12	
32	ด.ญ.กมลรัตน์ ธีน้ำคำ	4	4	3	11	
33	ด.ญ.นาทัชชา นันตะ	4	4	4	12	
34	ด.ญ.ภัทราภรณ์ บุญทา	4	3	3	10	
35	ด.ญ.ปณิตดา ไชยยา	3	4	4	11	
36	ด.ญ.กนกวรรณ รินคำ	3	2	2	7	
37	ด.ญ.ศศิธรดา อินทร์ตัน	3	3	4	10	

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
10 - 12	4
7 - 9	3
4 - 6	2
1 - 3	1

เกณฑ์การประเมินผลงานศิลปะ "สัตว์ในตำนานประจำตัว" (ขั้น Ideate & Prototype)

ประเด็นการประเมิน	ระดับ 4 (ดีมาก)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
ความคิดริเริ่ม (Originality)	ผสมผสานสัตว์ได้แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร และมีจินตนาการสูง	มีการผสมผสานรูปร่างที่แปลกใหม่น่าสนใจ	มีการดัดแปลงจากสัตว์เดิมบ้างเล็กน้อย	เลียนแบบสัตว์ที่มีอยู่จริงหรือสัตว์ในตำนานเดิม
การใช้ทัศนธาตุ (Elements of Art)	ใช้เส้น สี และรูปทรงสื่อถึงอารมณ์/พลังของสัตว์ได้ยอดเยี่ยม	ใช้สีและรูปทรงได้สอดคล้องกับลักษณะของสัตว์	ใช้ทัศนธาตุได้ถูกต้องตามพื้นฐานแต่ยังไม่สื่อความหมาย	การใช้เส้น สี รูปทรงยังไม่ชัดเจนหรือขาดความประณีต
ความประณีตและทักษะวัสดุ	ผลงานมีความสมบูรณ์ เก็บรายละเอียดเรียบร้อยและแข็งแรง	ผลงานเรียบร้อยดี มีการจัดการวัสดุได้เหมาะสม	ผลงานเสร็จตามกำหนดแต่ขาดความละเอียดในบางจุด	ผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์หรือขาดความระมัดระวัง

แบบการประเมินการนำเสนอและสะท้อนผล (ชั้น Test)

เลขที่	ชื่อ - สกุล	การเล่าเรื่อง				ทัศนคติต่อผู้อื่น				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1	ด.ช.กฤติพงศ์ มาตย์มี		✓			✓				7
2	ด.ช.พิชิตต์ม บัญยะมหา			✓		✓				6
3	ด.ช.นนทพัทธ์	✓				✓				8
4	ด.ช.อาคม จันทรดา	✓				✓				8
5	ด.ช.เชน คัมภีรพจน์		✓				✓			6
6	ด.ช.อชิต แก้วกลาง			✓			✓			5
7	ด.ช.ปรวสิต แก้วกองสี		✓			✓				7
8	ด.ช.นฤบดีนทร์ จิตรจันทร์	✓				✓				8
9	ด.ช.พงศ์ศรัณย์ เจริญทวีทรัพย์			✓			✓			5
10	ด.ช.ณัฐภัทร พรหมเมือง		✓			✓				6
11	ด.ช.ภูตะวัน วงศ์สว่าง		✓			✓				6
12	ด.ช.นภัทร กันทะจีน		✓			✓				6
13	ด.ช.วรพงศ์ หินเกย	✓				✓				8
14	ด.ช.ณัฐจันนธ์ หน้ำนวล	✓				✓				8
15	ด.ช.ชิษณุพงศ์ อิมประไพ		✓			✓				7
16	ด.ช.ณัฐดนัย ชื่นบุบผา	✓				✓				8
17	ด.ช.บุญญาฤทธิ์ เขียวคำปวง	✓				✓				8
18	ด.ช.ธีชายุ ครองแห้ง		✓			✓				7
19	ด.ช.กฤษฎาเพชร ยศรุ่งโรจน์	✓				✓				8
20	ด.ญ.พลอย ภูสว่าง	✓				✓				8
21	ด.ญ.ปิยะธิดา ผักหวาน	✓				✓				8
22	ด.ญ.ธนานันต์ ปัญญาณี	✓				✓				8
23	ด.ญ.กฤษณารีย์ แก้วเรือนงาม	✓				✓				8
24	ด.ญ.ปิยะธิดา อ้อยหวาน		✓				✓			6
25	ด.ญ.ญาณิศา แก้วใจ	✓				✓				8
26	ด.ญ.อริระวดี ชัตติยะ		✓				✓			6
27	ด.ญ.มณีนเตร ธรรราชพงศ์	✓				✓				8
28	ด.ญ.ธนัชพร	✓				✓				8

29	ด.ญ.ณัฐธิดา จำปาทอง			✓		✓				6
30	ด.ญ.ปณิตา ณ บรรพต	✓					✓			7
31	ด.ญ.คุณขวัญ คล่องสั่งสอน	✓				✓				8
32	ด.ญ.กมลรัตน์ ที่น้ำคำ	✓				✓				8
33	ด.ญ.นาทัชชา นันต๊ะ	✓				✓				8
34	ด.ญ.ภัทราภรณ์ บุญทา	✓				✓				8
35	ด.ญ.ปนัดดา ไชยยา		✓			✓				7
36	ด.ญ.กนกวรรณ รินคำ	✓				✓				8
37	ด.ญ.ศศิรดา อินทร์ตัน	✓				✓				8

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
7 - 8	3
4 - 6	2
1 - 3	1

เกณฑ์การประเมินการนำเสนอและสะท้อนผล (ขั้น Test)

ประเด็นการประเมิน	ระดับ 4 (ดีมาก)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
การเล่าเรื่อง (Storytelling)	อธิบายความเชื่อมโยงระหว่าง "ตัวตน" กับ "สัตว์" ได้อย่างซาบซึ้งและมีเหตุผล	อธิบายเหตุผลในการออกแบบที่สัมพันธ์กับตัวตนได้ชัดเจน	บอกชื่อและพลังของสัตว์ได้แต่ยังเชื่อมโยงกับตัวตนได้น้อย	บอกข้อมูลพื้นฐานของสัตว์ได้เพียงอย่างเดียว
ทัศนคติต่อผู้อื่น (Empathy Feedback)	ให้คำชมและข้อเสนอแนะเพื่อนอย่างสร้างสรรค์และตั้งใจฟังผู้อื่น	มีส่วนร่วมในการชมเชยผลงานเพื่อนอย่างสุภาพ	รับฟังผู้อื่นแต่ยังไม่แสดงความคิดเห็นได้น้อย	ไม่สนใจฟังเพื่อนหรือแสดงความเห็นที่ไม่เหมาะสม

ให้นักเรียนนำคำคุณศัพท์ที่นักเรียนเลือก
แล้วเปลี่ยนเป็นอวัยวะ=ของสัตว์

นิตยหลัก	กล้าหาญ	อวัยวะ=	แผงคอสิงโต หรือ เขาหมูใหญ่
นิตยรอง	อ่อนไหว	อวัยวะ=	ปีกนก หรือ ขาที่เรียวยาว
นิตยลับ	ใจดี	อวัยวะ=	ขาที่นุ่มนวล หรือ ดวงตากลมโต

☉ การเขียนประโยค "นิยามสัตว์ประจําตัว"

ฉันคือ (ชื่อเล่น) ผู้มีนิตย (คำคุณศัพท์)
สัตว์ประจําตัวของฉันจึงเป็นส่วนผสมระหว่าง
(สัตว์ A) (สัตว์ B) (สัตว์ C)
เพื่อแสดงถึงความ (จุดแข็งของสัตว์)

ให้นักเรียนเลือกร่างภาพกลางเห็นคร่าวๆ
โดยนำสัญลักษณ์ที่ได้จากขั้นตอนที่แล้วมา
ประกอบกันเป็นร่างสัตว์

ตัวอย่าง

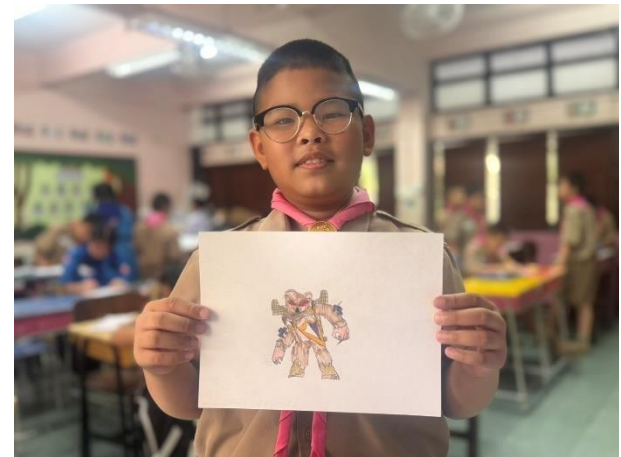
ถ้าเลือก "สายฟ้า" (อ่อนไหว) อาจนำไปทำเป็นควดกลางบนตัวสัตว์

ถ้าเลือก "หัวใจ" (ใจดี) อาจนำไปทำเป็นรูปทรงวงโบง

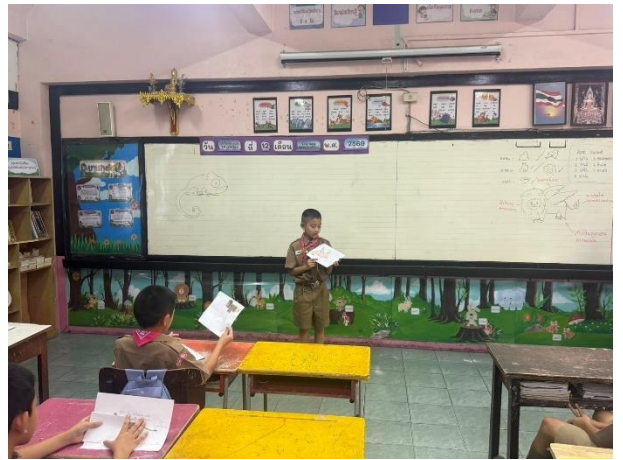
ภาพประกอบการใช้นวัตกรรม



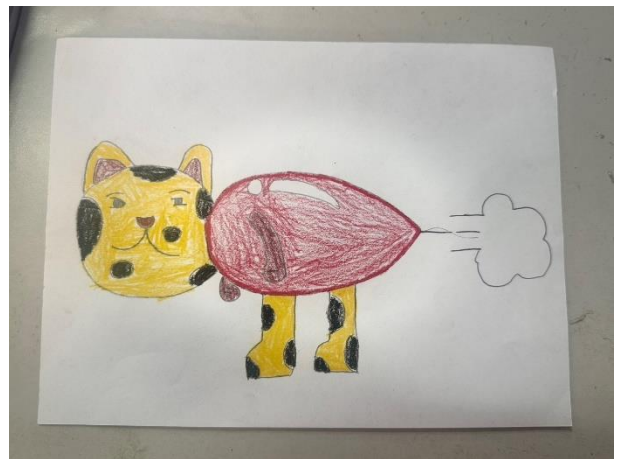








ตัวอย่างผลงานนักเรียน





รายงานนวัตกรรม

"สัตว์ประจำตัว" THE PERSONAL BEAST
โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING)
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4