

วิจัยในชั้นเรียน ปีการศึกษา 2566

การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning

เรื่อง นิทานเด็กปิ่น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps



นางสาวอภิญญา สุขบัว

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

โรงเรียนพญาไท



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร



วิจัยในชั้นเรียนปีการศึกษา 2566

การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปิ่น แอนิเมชันสุดฮา

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps

The Development of Learning Management Plans of Active Learning on Children's tales
hilarious animation for students in grade 6 by Using GPAS 5 Steps

นางสาวอภิญญา สุขบัว

APINYA SUKBUA

ช่วงเวลาของการวิจัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของการผลิต การบริโภค การทำงาน การใช้ชีวิต และรูปแบบธุรกิจที่แตกต่างออกไปจึงทำให้การพัฒนาคนมุ่งพัฒนา สมรรถนะในศตวรรษที่ 21 การพัฒนาประเทศตามโมเดล “ประเทศไทย 4.0” จะต้องสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (ความดิษฐ์, 2559) การจัดการศึกษาจึงเร่งเสริมสร้างผู้เรียนให้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรม (Generative Learning) เรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) ครูในศตวรรษที่ 21 ต้องยึดหลักสอน น้อย เรียนมาก (Teach Less Learn More) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitate) เป็นผู้ชี้แนะ (Mentoring) “ปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้” เป็น “Active Learning” เชื่อมโยงนักเรียนกับบริบทที่ท้าทายของสังคม และคิดหาวิธีแก้ปัญหาหรือพัฒนา โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างความรู้และใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์ต่อ สังคม โดยมีคุณลักษณะ 4 อย่างคือ คุณลักษณะที่ 1 คือคิดวิเคราะห์ คุณลักษณะที่ 2 คือคิดสร้างสรรค์ คุณลักษณะที่ 3 คือคิดผลิตภาพ คุณลักษณะที่ 4 คือคิดรับผิดชอบ (สินลาร์ตัน, 2559)

การที่ต้องเน้นให้คนไทยมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน และพัฒนาด้านกระบวนการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง และฝึกกระบวนการคิดเพื่อร่วมกันแก้ปัญหา การที่เด็กไทย คนไทยไม่มีกระบวนการคิด ไม่มี กระบวนการเรียนรู้ ชอบทำตามแบบ ไม่ชอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ไม่ชอบศึกษาเพิ่มเติม หลังจาก ที่เรียนจบและประกอบอาชีพแล้ว ปัญหาดังกล่าวสามารถแก้ปัญหาได้หากมีการสอนให้เด็กไทยรู้จักคิด ซึ่งบุคคล



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

สำคัญที่จะช่วยแก้ไขปัญหานี้ได้มีหลายฝ่าย อาทิ ครู พ่อแม่ นักสื่อสารมวลชน ฯลฯ ครูมีหน้าที่รับผิดชอบในการสอนนักเรียนให้คิดเป็น พ่อแม่ นักสื่อสารมวลชน หรือแม้แต่ผู้บริหารประเทศ ต้องให้ความร่วมมือด้วย โดยการผลิตรายการที่ดีมีประโยชน์ ส่งเสริม สนับสนุน ตลอดจนเป็นตัวอย่างของการคิดและต้องแสดงออกอย่างชัดเจนว่าใช้ความคิดวิจารณ์อย่างรอบคอบในการบริหารเพื่อเป็นตัวอย่างในการคิดให้แก่เยาวชน พร้อมทั้งแก้ปัญหาในเรื่องนี้อย่างจริงจังและเป็นรูปธรรม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2555)

กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning คือ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว โดยมีกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหา โดยมีกระบวนการเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ วิเคราะห์ สังเคราะห์และการประเมิน (Bonwell & Eison, 1991) การประยุกต์การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน จะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียนกับผู้เรียน จึงถือเป็นการจัดการเรียนการสอนประเภทหนึ่งซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

จากการศึกษาทักษะการคิดตามโครงสร้างการคิด GPAS มีความสัมพันธ์โดยตรงกับกรวยประสบการณ์หรือปิรามิดการเรียนรู้ (Learning Pyramid) ของ เอ็ดการ์ เดล การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกรวยประสบการณ์ (Learning Pyramid) และโครงสร้างทักษะการคิด จึงเป็นความสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผสมผสาน ทั้งทักษะการคิดพื้นฐาน (Lower Order Thinking : LOT) ในทักษะขั้นการสังเกตรวบรวมข้อมูล (Gathering : G) ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบ Passive Learning ต่อเนื่องไปกับการเรียนรู้แบบ Active Learning ในทักษะขั้นการจัดกระทำข้อมูล (Processing : P) สัมพันธ์เป็นกระบวนการต่อเนื่องจนถึงทักษะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking : HOT) ในทักษะขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้สู่การปฏิบัติจริง (Applying : A) และขั้นตรวจสอบและประเมินตนเอง (Self-regulating : S) สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการได้นำกระบวนการเรียนรู้แบบ 5 Steps มาบูรณาการเข้ากับโครงสร้างทักษะการคิด GPAS เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps โดยเพิ่มเติม ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill) เข้าไปในขั้นตอนการออกแบบการเรียนรู้ STEP 1 ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering) STEP 2 การคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing) STEP 3 ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying the Communication Skill) STEP 5 ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่า (Self-regulating) (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2561)

ศิลปะการปั้นเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถส่งเสริมทักษะการคิดเชิงเหตุผลและเป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning เนื่องจากการปั้นนั้นต้องอาศัยการคิดที่หลากหลาย นักเรียนสามารถปั้นสิ่งต่างๆตามความคิดและจินตนาการได้อย่างเต็มที่ เมื่อนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเองจะทำให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงาน มีความสนุกกับการเรียนรู้ โดยครูมีบทบาทในการให้คำแนะนำ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้สื่อสาร และมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียน จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการคิดมากยิ่งขึ้น



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ในหน่วยการเรียนรู้ ปั้นแต่งเติม เพิ่มและลด ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะ และกระบวนการปั้นที่ถูกต้อง แต่ยังต้องใช้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนยังขาดความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ และขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ และที่สำคัญยังไม่เห็นคุณค่า และประโยชน์ที่ได้จากการปั้นดินน้ำมัน นักเรียนมองว่าปั้นดินน้ำมันในคาบเรียนเสร็จแล้วก็จบ ไม่สามารถทำอะไรต่อได้ ซึ่งชี้ให้เห็นว่า นักเรียนยังขาดแรงจูงใจในการเรียน และยังไม่เห็นถึงประโยชน์และคุณค่าที่จะนำไปต่อยอดในอนาคต

จากสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอน ข้างเข้าตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าว จึงสนใจที่จะนำวิธีการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps มาใช้ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน โดยศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา โดยจะศึกษาเรื่องการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps เพื่อให้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพตลอดจนลดความแตกต่างของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมีโอกาสเรียนรู้ได้ตามความสามารถ และเต็มศักยภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ เรื่อง นิทานเด็กปั้นแอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ เรื่อง นิทานเด็กปั้นแอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps

ขอบเขตการวิจัย (ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง)

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนพญาไท จำนวน 233 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นครั้งนี้เป็นนักเรียนซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนพญาไท จำนวน 39 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. ผู้เรียนได้รับความรู้จากการจัดการเรียนการสอนรูปแบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และยังสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มีทักษะการคิด และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

2. ครูนำการจัดการเรียนการสอนรูปแบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน ได้องค์ความรู้ใหม่ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาดูการนำแนวความคิดใหม่ ๆ ในการเรียนการสอนนั้นเผยแพร่ไปสู่ครูท่านอื่นๆ หรือเพื่อเป็นตัวอย่างอีกรูปแบบหนึ่งให้กับครูที่สอนในวิชาเดียวกันได้นำแนวความคิดไปปรับปรุงใช้หรือผลิตสื่อการสอนใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

3. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปพัฒนาต่อยอด สร้างอาชีพได้โดยการเป็น Youtuber ผลงานของนักเรียนสามารถเผยแพร่ในโลกออนไลน์ให้ผู้อื่นรับชม เมื่อนักเรียนมีความรู้ความสามารถในการทำแอนิเมชันพื้นฐานแล้ว ก็สามารถพัฒนาต่อยอดในรูปแบบ AR ที่เป็นแอนิเมชันขั้นสูงยิ่งขึ้นได้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา ซึ่งจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน
 - 2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
3. แบบวัดความพึงพอใจ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps ดังนี้



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

- ขั้นที่ 1 ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)** เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนให้ผู้เรียนฝึกการสังเกตหรือตั้งข้อสงสัยจากคลิปวิดีโอที่ครูเปิดให้ดู กระตุ้นให้ผู้เรียนต้องการหาคำตอบ และอยากตอบคำถามมากขึ้น โดยครูได้นำเกม Bit Coin Art Animation เข้ามาสอดแทรกในกิจกรรม ยิ่งทำให้กระตุ้นผู้เรียนให้สนใจในกิจกรรมมากยิ่งขึ้น
- ขั้นที่ 2 ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)** ผู้เรียนนำข้อมูลหรือองค์ความรู้ที่รวบรวมได้มา ร่วมกันวิเคราะห์ ว่าจะสามารถนำไปแก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างไร โดยในกิจกรรมนี้ ผู้เรียนจะร่วมกันคิดว่าจะสร้างสรรค์ผลงานเรื่องอะไร และใช้วิธีการใดในการสร้างสรรค์งานได้บ้าง เพื่อที่จะเป็นผู้ชนะในเกมการแข่งขัน
- ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)** ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ผ่านการวิเคราะห์และวางแผนแล้วไปปฏิบัติและลงมือทำในกิจกรรม “นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา” โดยจะเกิดการเรียนรู้จากการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการปฏิบัติจริง การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม เพื่อพัฒนาให้เกิดผลสำเร็จที่ดียิ่งขึ้นต่อไป ครูนำกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning มาใช้กับนักเรียน
- ขั้นที่ 4 ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication)** เมื่อผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานแล้ว ผู้เรียนจะเกิดความภาคภูมิใจในผลงานคือการนำเสนอผลงานให้ผู้อื่นได้รู้ถึงแนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะของตนเอง รู้ถึงการวิจารณ์งานและได้รับการแนะนำซึ่งนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาผลงานให้ดีขึ้นต่อไป
- ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)** ผู้เรียนมีจิตสาธารณะ และเห็นคุณค่าในผลงาน สามารถขยายผลหรือต่อยอดองค์ความรู้นั้น เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม หรือแก้ไขปัญหาสังคมในด้านต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การพัฒนานวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาให้ตรงกับบริบทของแต่ละชุมชน

3. ทดสอบหลังเรียน (Post-Test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดิมที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

4. ให้นักเรียนประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ดังนี้

1. สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2550: 59-61)

1.1 ร้อยละ (Percentage)

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตร

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ $\bar{x}$ = แทนค่าเฉลี่ย

$$\sum x = \text{ผลรวมของคะแนนทั้งหมด}$$



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

$N =$ จำนวนสถิติในกลุ่มตัวอย่าง

1.3 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อใช้แปลความหมายของข้อมูลในด้านต่างๆ ในแบบสอบถามใช้สูตร

สูตรความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation หรือ S.D.)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนของกลุ่มตัวอย่าง
 $(\sum x^2)$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
 $\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 n แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1.ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps โรงเรียนพญาไท ตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.17/85.13 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2.เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูปแบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps โรงเรียนพญาไท

เลขที่	เลขประจำตัวนักเรียน	ชื่อ - นามสกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	24429	เด็กชายชัญญ์ตรี ใจเที่ยง	4	7
2	24437	เด็กชายณริศ เอกสนธิ์	4	9
3	24443	เด็กชายธนบดี ปัญญาปุรุ	4	10
4	24444	เด็กชายธนภัทร วิรัตติยา	4	10
5	24456	เด็กชายชยพล บุตรดา	5	8
6	24461	เด็กชายเฟาชัน ขจัดมาน	4	10



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

เลขที่	เลขประจำตัวนักเรียน	ชื่อ - นามสกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน
7	24473	เด็กชายวุฒิสักดิ์ โพธิ์ลักษณะ	4	8
8	25047	เด็กชายชัยโชติ หลุ่มบางลำ	5	9
9	25510	เด็กชายกำแพงเพชร วงษ์ชื่น	3	5
10	25511	เด็กชายกิตติภณ วงษ์วิวัฒน์	6	9
11	25513	เด็กชายเขม ศุภกาญจน์	4	8
12	25520	เด็กชายณฐรัช สอนลีลา	5	7
13	25524	เด็กชายณัฐนันท์ เจริญกิจโชคสกุล	3	9
14	25549	เด็กชายภพทวี ภาชู	5	9
15	25553	เด็กชายระพีภัทร สุระเสน	2	9
16	25568	เด็กชายอัศวิน ชินจตุพรพงศ์	5	9
17	26276	เด็กชายศุภกร ทับทิมทอง	3	9
18	26624	เด็กชายกฤษ ยอดมณี	5	8
19	26910	เด็กชายสุธินันท์ แซ่โอ้ว	4	8
20	24487	เด็กหญิงชนิษฐา คำโสภา	4	8
21	24496	เด็กหญิงณัฐณิชา วิเศษสิงห์	4	7
22	24497	เด็กหญิงณัฐธันยา ขุนวิชัย	5	9
23	24499	เด็กหญิงทวิพร ช่วงจั่น	5	8
24	24501	เด็กหญิงนัทธมน แม่นธนู	5	8
25	24511	เด็กหญิงปาริสา สุทธิสาร	5	7
26	24518	เด็กหญิงมาริสา จันเพ็ชร	3	9
27	24526	เด็กหญิงสงกรานต์ สุขอร่าม	5	9
28	24528	เด็กหญิงสิรินภา วรรณยุทธ	2	9
29	24532	เด็กหญิงอนัญญา อบเทียน	5	9
30	24873	เด็กหญิงเกวลิณ ศุขประกอบ	3	9
	24875	เด็กหญิงณัฏชา คล้ายหลง	5	8



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

เลขที่	เลขประจำตัวนักเรียน	ชื่อ - นามสกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน
	25053	เด็กหญิงเปรมกานต์ เชื้อปู้คง	5	6
	25569	เด็กหญิงกนกวรรณ เชื้อนุ่น	4	6
	25576	เด็กหญิงชนจันทร์ แก้ววิมาน	6	7
	26596	เด็กหญิงภัทรวดี น่วมกลิน	3	6
	26597	เด็กหญิงวชิรลักษณ์ กาญจนลักษณ์	7	9
	26598	เด็กหญิงวรวิญญ์ นาชัยนาค	5	7
	26629	เด็กหญิงพิมพ์ชนก แก้วคง	4	6
	27223	เด็กหญิงณัฏฐากุลยา ไร่บุญ	4	7

3.นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 39 คน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.54

อภิปรายผล

จากการวิจัยมีประเด็นสำคัญสามารถนำมาวิเคราะห์และอภิปรายผลเกี่ยวกับ ได้ดังนี้

1.ผู้วิจัยได้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนรูปแบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps เสร็จสมบูรณ์แล้วนั้น ผู้วิจัยได้นำไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง โดยผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps เมื่อเสร็จสมบูรณ์แล้วนั้น ข้าพเจ้าได้จัดเตรียมสื่อการสอนตามแผนการสอน จากนั้นได้นำมาทดลองกับกลุ่มทดลอง โดยทำการทดสอบก่อนการเรียน พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ไม่ผ่านเกณฑ์ จากนั้นดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนให้ผู้เรียนฝึกการสังเกตหรือตั้งข้อสงสัยจากคลิปวิดีโอที่ครูเปิดให้ดู กระตุ้นให้ผู้เรียนต้องการหาคำตอบ และอยากตอบคำถามมากขึ้น โดยครูได้นำเกมBit Coin Art Animationเข้ามาสอดแทรกในกิจกรรม ยิ่งทำให้กระตุ้นผู้เรียนให้สนใจในกิจกรรมมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 2 ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing) ผู้เรียนนำข้อมูลหรือองค์ความรู้ที่รวบรวมได้มา ร่วมกันวิเคราะห์ ว่าจะสามารถนำไปแก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างไร โดยในกิจกรรมนี้ ผู้เรียนจะร่วมกันคิดว่าสร้างสรรค์ผลงานเรื่องอะไร และใช้วิธีการใดในการสร้างสรรค์งานได้บ้าง เพื่อที่จะเป็นผู้ชนะในเกมการแข่งขัน



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)

ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ผ่านการวิเคราะห์และวางแผนแล้วไปปฏิบัติและลงมือทำในกิจกรรม “นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา” โดยจะเกิดการเรียนรู้จากการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการปฏิบัติจริง การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม เพื่อพัฒนาให้เกิดผลสำเร็จที่ดียิ่งขึ้นต่อไป ครูนำกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning มาใช้กับนักเรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication) เมื่อผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานแล้ว

ผู้เรียนจะเกิดความภาคภูมิใจในผลงานคือการนำเสนอผลงานให้ผู้อื่นได้รู้ถึงแนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะของตนเอง รู้ถึงการวิจารณ์งานและได้รับการแนะนำซึ่งนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาผลงานให้ดีขึ้นต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating) ผู้เรียนมีจิตสาธารณะและเห็นคุณค่าในผลงาน สามารถขยายผลหรือต่อยอดองค์ความรู้นั้น เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม หรือแก้ไขปัญหาสังคมในด้านต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การพัฒนานวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาให้ตรงกับบริบทของแต่ละชุมชน

2.จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าหลังเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท จำนวน 39 คน

3.จากผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนรูปแบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps มีความพึงพอใจโดยรวมระดับมากที่สุด เนื่องจาก ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

บรรณานุกรม

[1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551. สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2565.จาก <http://academic.obec.go.th/newsdetail.php?id=75>

[2] รัฐพงษ์ ศิริวิริยานันท์, เจริญวิษณุ สมพงษ์ธรรม, ปิยาณี สมบูรณ์ทรัพย์, รุจิรัตน์ บวรธรรมศักดิ์ และอำไพ สวัสดิ์ราช. (2563). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปยุโรป สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps, [การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชธานีวิชาการ ครั้งที่ 5]. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน : มหาวิทยาลัยราชธานี. ออนไลน์.



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

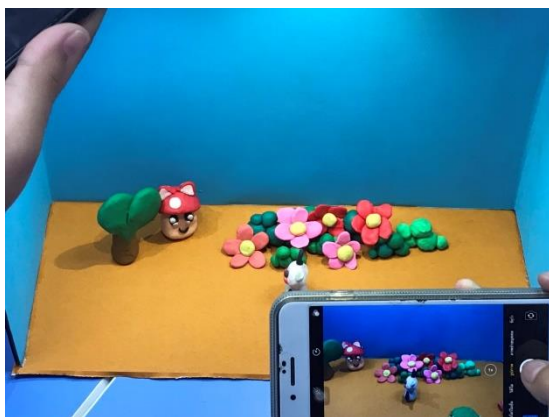
ภาคผนวก



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

ภาพบรรยากาศการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่อง นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps





วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร



วิตทัศน์การสอน
เพื่อพิจารณาคัดเลือก
รางวัลครูผู้สอนดีเด่น ประจำปี 2566

การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ ACTIVE LEARNING
เรื่อง นิทานเด็กปิ่น แอนิเมชันสุดฮา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 STEPS

นางสาวอภิญญา สุขบัว
ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ โรงเรียนพญาไท
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

ลิงก์วิตทัศน์การสอน



SCAN ME

นิทานเด็กปิ่น แอนิเมชันสุดฮา



[HTTPS://YOUTU.BE/I7J0MV3LUIU](https://youtu.be/I7J0MV3LUIU)



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

PHYATHAI SCHOOL

การจัดการเรียนรู้รูปแบบ
GPAS 5 STEPS
โดยใช้กระบวนการ
Active Learning
นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา

การจัดการเรียนรู้รูปแบบ GPAS 5 STEPS โดยใช้กระบวนการ Active Learning

จัดทำโดย
กลุ่ม สามสาวนาเพลิน

ครูที่ปรึกษา
นางสาวอภิญญา สุขบัว
ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กระบวนการ GPAS 5 STEPS

G - นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม
- ครูนำวิดีโอประกอบเรื่องนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชัน
และได้เรียนรู้เรื่องนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชันจากวิดีโอ
- ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชันจากวิดีโอ

P - ร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์ สรุปเป็นความรู้
เกี่ยวกับนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชันและแลกเปลี่ยน
- สรุปความรู้ที่ได้เป็น Mind Mapping
- นำเสนอความรู้เกี่ยวกับนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชัน
และการเขียนและแอนิเมชัน
- ครูผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมิน

A1 - นักเรียนแต่ละกลุ่มนำความรู้ ไปใช้ตรวจสอบและนำเสนอ
นิทาน 3 เรื่อง
- เลือกนิทานที่สนใจ กลุ่มละ 1 เรื่อง
- เลือกปัญหาที่สนใจและวิเคราะห์
- นำเสนอความรู้เกี่ยวกับนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชัน
โดยใช้ Stop Motion

A2 - นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน
- ครูและนักเรียนร่วมกันวิจารณ์
- นำเสนอความรู้เกี่ยวกับนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชัน
และการเขียนและแอนิเมชัน

S - นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน
- ครูและนักเรียนร่วมกันวิจารณ์
- นำเสนอความรู้เกี่ยวกับนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชัน
และการเขียนและแอนิเมชัน

ข้อมูลเบื้องต้น

การเขียนนิทานสำหรับเด็ก 21 ปีขึ้นไป
- ครูนำวิดีโอประกอบเรื่องนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชัน
และได้เรียนรู้เรื่องนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชันจากวิดีโอ
- ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชันจากวิดีโอ

หลักการงานวิจัย

รายวิชาศิลปะ ป.6 สร้างสรรค์งานศิลปะ
- หลักการเขียนนิทาน สามารถนำมาใช้เขียนนิทาน
3 เรื่อง และนำมาใช้เขียนนิทานสำหรับเด็ก
- นำเสนอความรู้เกี่ยวกับนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชัน
และการเขียนและแอนิเมชัน

จุดเด่นและความแปลกใหม่

การนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปนำเสนอในรูปแบบ
- วิดีโอ 3 เรื่อง
- เลือกนิทานที่สนใจ กลุ่มละ 1 เรื่อง
- เลือกปัญหาที่สนใจและวิเคราะห์
- นำเสนอความรู้เกี่ยวกับนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชัน
โดยใช้ Stop Motion

ประโยชน์ของผลงาน

สามารถนำมาใช้สอนนักเรียนได้
- ครูและนักเรียนร่วมกันวิจารณ์
- นำเสนอความรู้เกี่ยวกับนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชัน
และการเขียนและแอนิเมชัน

แนวทางการพัฒนาต่อ

- ครูและนักเรียนร่วมกันวิจารณ์
- นำเสนอความรู้เกี่ยวกับนิทานเด็กปั้นและแอนิเมชัน
และการเขียนและแอนิเมชัน

PHYATHAI SCHOOL
Bangkok Primary Educational Service Area Office
The Office of the Basic Education Commission

STEP 1

(Gathering)
ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล

Step 1 ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)

STEP 2

(Processing)
ขั้นคิดวิเคราะห์
และสรุปความรู้

STEP 3

(Applying and Constructing the Knowledge)
ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้
หลังการปฏิบัติ

STEP 4

(Applying the Communication)
ขั้นสื่อสารและนำเสนอ

STEP 5

(Self-Regulating)
ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการ
สังคมและจิตสาธารณะ

รูปแบบการเรียนการสอน GPAS 5 Steps

วิจัยในชั้นเรียน

นางสาวอภิญญา สุขบัว



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

แผนการสอนหน้าเดียว GPAS 5 Steps “นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา”



โรงเรียนพญาไท : PHYATHAI SCHOOL



ครูที่ปรึกษา
นางสาวอภิญญา สุขบัว
ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา



จัดทำโดย
กลุ่ม สามสาวพนาณีน ป.6/7

เด็กหญิงฉัตรพร อ่อนกลิ่น
เด็กหญิงวสินี จิตร์ถาวรรมณี
เด็กหญิงปวีศา สุขเจริญ



นิทานเด็กปั้น เรื่อง โกลโกล



ข้อมูลเบื้องต้น

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นที่ยอมรับแล้วว่า ศาสตร์วิชาศิลปะนั้น มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดสุนทรียภาพ ช่วยทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจ สนใจ การเรียนรู้ ส่งเสริมการมีความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังฝึกทักษะและความสามารถพิเศษที่นำไปประกอบอาชีพในอนาคตได้

หลักการจากทฤษฎี

รายวิชาศิลปะ ป.6 สร้างสรรค์งานปั้นโดยใช้หลักการเพิ่มและลด สามารถนำมาสร้างนิทาน 3 มิติ และนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยเพิ่มความน่าสนใจของผลงานมากยิ่งขึ้น

จุดเด่นและความแปลกใหม่

การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้ในรายวิชาศิลปะ โดยเป็นการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันพื้นฐานในรูปแบบ Stop Motion

ประโยชน์ของผลงาน

- สามารถเผยแพร่ในโลกออนไลน์ให้ผู้อื่นรับชม
- สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา
- นักเรียนได้ฝึกทักษะการปั้นและบูรณาการกับวิชาภาษาไทยเกี่ยวกับการเล่าเรื่องราว

แนวทางพัฒนาต่อยอด

- เมื่อนักเรียนสามารถสร้างงานแอนิเมชันพื้นฐานได้แล้ว สามารถพัฒนาต่อยอดในรูปแบบ AR ที่เป็นแอนิเมชันขึ้นสูงยิ่งขึ้น
- นักเรียนจะมีพื้นฐานในการปั้นและการตัดต่อคลิป ซึ่งนักเรียนสามารถเป็น YouTuber ได้ในอนาคต

กระบวนการ GPAS 5 STEPS

G

- นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม
- ครูนำวัสดุอุปกรณ์ว่างบนโต๊ะแต่ละกลุ่ม และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสังเกตโดยตั้งประเด็นคำถามไว้ดังนี้
 - วัสดุที่ใช้ในงานปั้นที่นักเรียนเห็นแตกต่างอย่างไร
 - วัสดุเหล่านั้นใช้งานอย่างไร

P

- ร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์ สรุปเป็นความรู้เกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์การปั้นและการเพิ่มและลดในงานปั้น
- สรุปความรู้ที่ได้เป็น Mind Mapping
- นำเสนอความรู้เกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์การปั้นและการเพิ่มและลดในงานปั้น
- ครูให้ข้อเสนอแนะและให้คำแนะนำเพิ่มเติม

A1

- นักเรียนแต่ละกลุ่มนำความรู้ ไปสู่การวางแผนการสร้างนิทาน 3 มิติ
 - เลือกนิทานที่สนใจ กลุ่มละ 1 เรื่อง
 - ลงมือปฏิบัติปั้นฉากและตัวละคร
 - ให้นักเรียนถ่าย VDO รูปแบบ STOP MOTION
- นักเรียนทบทวนและสรุปความรู้ โดยดูจาก Mind Mapping ที่ได้ออกแบบไว้ มาพัฒนาให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

A2

- นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแนะนำเสนอ
- นักเรียนที่รับชมวิจารณ์งาน ให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนา ปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น
- นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้

S

- นักเรียนแต่ละคนประเมินการเรียนรู้ของตนเอง โดยการตอบคำถามประเด็นต่อไปนี้
 - เป้าหมายการเรียนรู้ในหน่วยนี้คืออะไร
 - นักเรียนมาถึงเป้าหมายนั้นแล้วหรือยัง
 - นักเรียนพบปัญหาอะไรบ้าง
 - และนักเรียนแก้ไขปัญหานั้นอย่างไร
 - นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง
 - สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จะนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตของนักเรียนอย่างไร

คลิปผลงานนวัตกรรม





YouTube

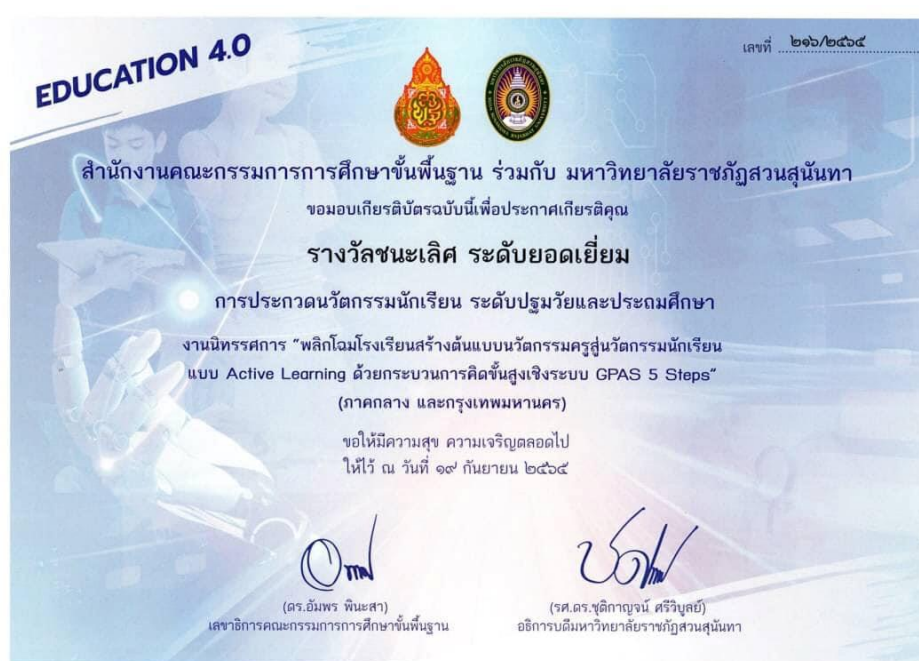
วิจัยในชั้นเรียน

นางสาวอภิญญา สุขบัว



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร



นวัตกรรมได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับยอดเยี่ยม การประกวดนวัตกรรมนักเรียน ระดับปฐมวัยและประถมศึกษา งานนิทรรศการ “พลิกโฉมโรงเรียนสร้างต้นแบบนวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมนักเรียนแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps” (ภาคกลาง และกรุงเทพมหานคร)



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร





โรงเรียนพญาไท

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

ขอแสดงความยินดีกับ
นางสาวอภิญญา สุขบัว
ได้รับโล่รางวัลและเกียรติบัตร
รางวัลชนะเลิศ ระดับยอดเยี่ยม
พร้อมเงินรางวัล 5,000 บาท

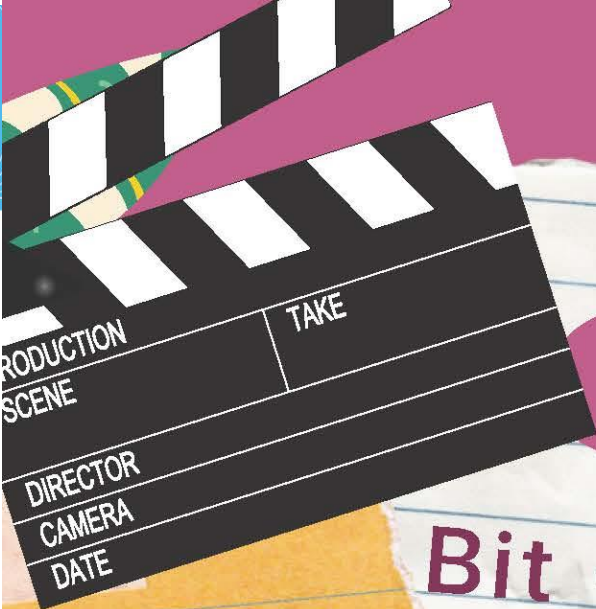


“การประกวดนวัตกรรมนักเรียน” ระดับปฐมวัยและประถมศึกษา
“พลิกโฉมโรงเรียน สร้างต้นแบบนวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมนักเรียน
แบบActive Learning ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps”
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานร่วมกับมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

www.phyathai.ac.th  โรงเรียนพญาไท  Channel : PhyathaiSchool



นวัตกรรมได้รับ**รางวัลชนะเลิศ** ระดับยอดเยี่ยม การประกวดนวัตกรรมนักเรียน ระดับปฐมวัยและประถมศึกษา งานนิทรรศการ “พลิกโฉมโรงเรียนสร้างต้นแบบนวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมนักเรียนแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps” (ภาคกลาง และกรุงเทพมหานคร)

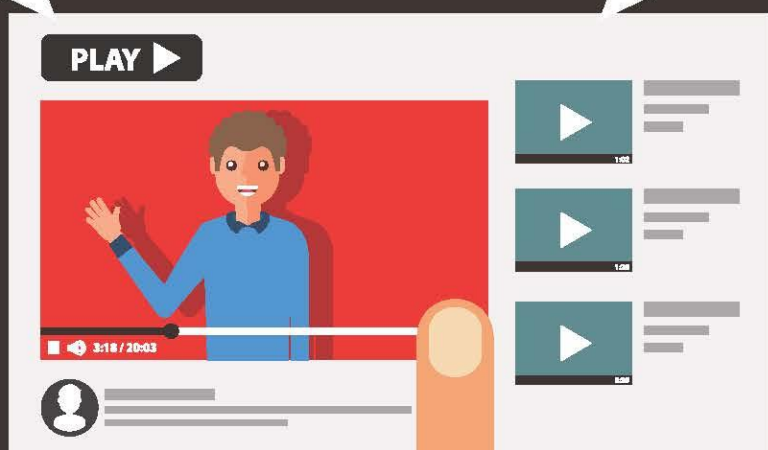


แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

Bit Coin Art Animation

นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา

จัดทำโดย
นางสาวอภิญญา สุนัข





วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร



แผนการจัดการเรียนรู้โรงเรียนพญาไท

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

รายวิชา ทัศนศิลป์

รหัสวิชา ศ.16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2566

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ปั้นแต่งเติม เพิ่มและลด เรื่อง Bit Coin Art Animation นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา
เวลา 1 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวอภิญา สุขบัว

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

2. ตัวชี้วัด

1. ป.6/4 สร้างสรรค์งานปั้นโดยใช้หลักการเพิ่มและลด

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.มีความรู้ความเข้าใจเรื่องงานปั้นและวัสดุอุปกรณ์ในการปั้น (K)
- 2.อธิบายความหมายของหลักการเพิ่มและลดได้(K)
- 3.นักเรียนสามารถปฏิบัติงานปั้นดินน้ำมัน และใช้หลักการทำแอนิเมชันโดยใช้ stop motion ได้(P)
- 4.ชื่นชม เห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในผลงานนิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮาของตนเอง(A)

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

งานปั้น คือ การนำเอาวัสดุที่มีเนื้ออ่อนที่สามารถแบ่งแยกออกจากกันแล้วรวมกันได้อีกโดยคงรูปอยู่
ได้นาน เช่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน เป็นต้น มาผ่านกระบวนการเพิ่มหรือลดให้เป็นรูปทรงที่ต้องการด้วยมือและ
อุปกรณ์ในการสร้างงานปั้น

สตอปโมชัน(Stop Motion) คือ รูปแบบการทำแอนิเมชันที่ต้องสร้างส่วนประกอบต่างๆ ของภาพขึ้น
ด้วยวิธีอื่นๆ นอกเหนือจากการวาดลงบนแผ่นกระดาษหรือแผ่นเซล และยังคงยอมเมื่อยมือเพื่อที่จะขยับ
รูปร่างท่าทางต่างๆ ของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิดๆ แล้วก็ใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรมๆ

5. สาระการเรียนรู้

พื้นฐานงานปั้น งานปั้น หมายถึง การนำเอาวัสดุที่มีเนื้ออ่อนที่สามารถแบ่งแยกออกจากกันแล้ว
รวมกันได้อีกโดยคงรูปอยู่ได้นาน เช่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน เป็นต้น มาผ่านกระบวนการเพิ่มหรือลดให้เป็น
รูปทรงที่ต้องการด้วยมือและอุปกรณ์ในการสร้างงานปั้น



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

1.งานปั้นแบบนูนต่ำ เป็นงานปั้นที่ต้องมีแผ่นหลังรองรับ และภาพนูนขึ้นมาจากพื้นเพียงเล็กน้อย การสร้างสรรค์งานปั้นประเภทนี้ เน้นให้เกิดความงามเฉพาะด้านหน้าเท่านั้น

2.งานปั้นแบบนูนสูง เป็นงานปั้นที่มีแผ่นหลังรองรับ มีส่วนนูนสูงขึ้นมาจากแผ่นหลัง มากกว่าครึ่งหนึ่งของรูปปั้นนูนสูง และมีความลดหลั่นตามความเหมาะสม การสร้างสรรค์งานปั้นประเภทนี้เน้นให้เกิดความงามทางด้านหน้าและด้านข้าง

3.งานปั้นแบบลอยตัว เป็นงานปั้นที่สามารถมองเห็นได้ทุกด้านโดยรอบ อาจมีฐานหรือไม่มีฐานรองรับก็ได้ การสร้างสรรค์งานปั้นประเภทนี้เน้นให้เกิดความสวยงามรอบด้าน

6. สมรรถนะสำคัญผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะกระบวนการ และทักษะในการดำเนินชีวิต

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มุ่งมั่นในการทำงาน
- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มีจิตสาธารณะ

8. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ผลงาน นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

9. การประเมินผล

เป้าหมาย (K/P/A)	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมิน	เกณฑ์การผ่าน
1.มีความรู้ความเข้าใจเรื่องงานปั้นและวัสดุอุปกรณ์ในการปั้นและสามารถอธิบายความหมายของหลักการเพิ่มและลดได้(K)	- การตอบคำถามในชั้นเรียน -การร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินการตอบคำถาม -จำนวนCoinที่แต่ละกลุ่มได้รับ	- ระดับดีขึ้นไป
2.นักเรียนสามารถปฏิบัติงานปั้นดินน้ำมันและใช้หลักการทำแอนิเมชันโดยใช้ stop motion ได้(P)	- ผลงานนิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา	- แบบประเมินชิ้นงาน -จำนวนCoinที่แต่ละกลุ่มได้รับ	- ได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไปถือว่าผ่าน
3.ชื่นชม เห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในผลงานนิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮาของตนเอง(A)	- การตอบคำถามในชั้นเรียน	- แบบประเมินการตอบคำถาม -จำนวนCoinที่แต่ละกลุ่มได้รับ	- ระดับดีขึ้นไป

การประเมินทักษะกระบวนการ

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		
	ดี(5)	พอใช้(4)	ควรปรับปรุง(3)
1.ผลงานตรงกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด	- ผลงานสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนด	- ผลงานสอดคล้องกับจุดประสงค์เป็นส่วนใหญ่	- ผลงานสอดคล้องกับจุดประสงค์บางประเด็น
2.ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์	- ผลงานนำเสนอสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียนมาบูรณาการ และสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์	- ผลงานนำเสนอสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียนมาสร้างสรรค์ได้	- ผลงานไม่ได้นำเสนอสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียนมาบูรณาการหรือสร้างสรรค์เป็นผลงาน
3.ความสะอาด เรียบร้อย	- ผลงานมีความสะอาด เรียบร้อย	- ผลงานมีความสะอาด แต่ยังมีรอยดำเล็กน้อย	- ผลงานมีรอยเปื้อนหลายจุด แต่ยังคงมีความเรียบร้อย
4. ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม	- สมาชิกภายในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำงานดีมาก	- สมาชิกภายในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำงานปานกลาง	- สมาชิกในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำงานน้อย
5. การนำเสนอหน้าชั้นเรียน	- นำเสนอได้คล่องแคล่ว ทำให้เข้าใจได้ง่าย เนื้อหานำเสนอ ถูกต้องและสมบูรณ์	- นำเสนอได้คล่องแคล่ว พอควร ติดขัดเล็กน้อย เนื้อหานำเสนอ ถูกต้อง	- นำเสนอติดขัดหลายครั้ง เนื้อหานำเสนอ ถูกต้องบางส่วน



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน	18 – 20	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	15 – 17	หมายถึง	ดี
คะแนน	12 – 15	หมายถึง	พอใช้

การตัดสินผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้เรียนจะผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแผนการสอนนี้ ต้องมีผลการเรียนรู้ ตั้งแต่ระดับ **พอใช้** ขึ้นไป

การประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		
		ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง
1.3R	การอ่าน (Reading)	สามารถอ่านตามประโยคที่กำหนดให้ ได้ถูกต้องตามหลักภาษาไทยทั้งหมด	สามารถอ่านประโยคที่กำหนดให้ได้ แต่มีบางประโยคที่ไม่สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย	ไม่สามารถอ่านประโยคที่กำหนดให้ได้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย
2.4C	การสื่อสาร (Communication)	-ตอบคำถามได้ตรงประเด็น -พูดคุยโต้ตอบด้วยอารมณ์ปกติและมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้	-ตอบคำถามได้ค่อนข้างตรงประเด็น -พูดคุยโต้ตอบด้วยอารมณ์ปกติ	-ตอบคำถามไม่ตรงประเด็น -พูดคุยโต้ตอบด้วยกิริยาที่ไม่เหมาะสมและไม่เกิดผลดีต่อการเรียนรู้
	การร่วมมือ (Collaboration)	-ร่วมปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียนอย่างเต็มที่ -กล้าแสดงออกในทางที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้	-ร่วมปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียนได้ดี -กล้าแสดงออกในสถานการณ์ที่จำเป็น -แสดงออกถึงความใส่ใจใฝ่เรียนรู้	-มีพฤติกรรมไม่เอ่ยาร่วมปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน -ไม่มีความกล้าแสดงออก -ไม่ใส่ใจใฝ่เรียนรู้



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

ทักษะแห่ง ศตวรรษที่ 21	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		
		ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง
		-แสดงออกถึงความใส่ใจ ใฝ่เรียนรู้และมีความสุข		
	ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	-สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ใน บทเรียนมาบูรณาการ และสร้างสรรค์เป็น ผลงานของตนเองตาม จินตนาการได้ดี	-สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ใน บทเรียนมาสร้างสรรค์ เป็นผลงานของตนเอง ตามจินตนาการได้	-ไม่สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ใน บทเรียนมาบูรณาการหรือ สร้างสรรค์เป็นผลงานตาม จินตนาการได้

10. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- 1.หนังสือศิลปะ ป.6
- 2.Power Point เรื่อง Bit Coin Art Animation
- 3.ดินน้ำมัน
4. ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด
- 5.คลิปตัวอย่าง Stop Motion
- 6.สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต
- 7.Application “Stop Motion”



11. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน



ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)



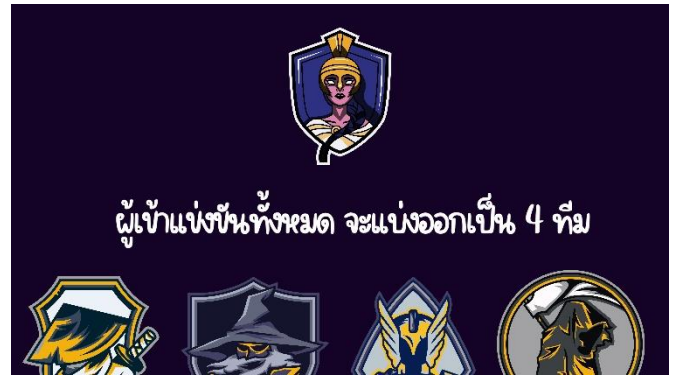
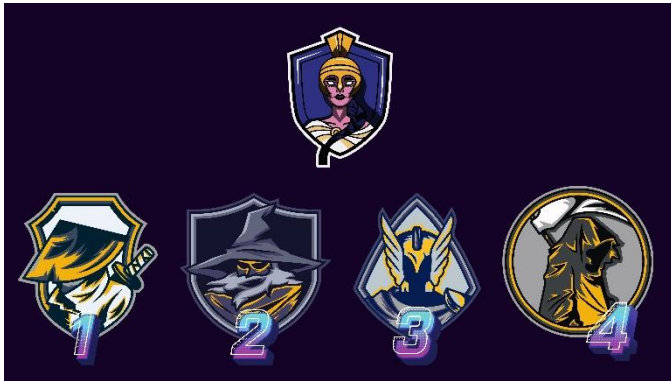


วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

- 1.ครูกล่าวทักทายนักเรียน
- 2.ครูอธิบายกติกาการเรียน Bit Coin Art Animation ในวันนี้

-ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม



-แต่ละกลุ่มมีเหรียญ (Coin) กลุ่มละ 10 เหรียญ



-กลุ่มที่สะสมเหรียญได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ และได้รางวัลท้ายคาบ



- 3.ครูเปิดคลิปตัวอย่าง Stop Motion ให้นักเรียนดูและสังเกต จากนั้นตอบคำถามดังนี้



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร



-จากคลิปใช้วัสดุใดในการปั้น

-จากคลิปใช้เทคนิคใดในการตัดต่อวิดีโอ



ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)

4.ครูตั้งคำถามว่าหลังจากชมคลิป นักเรียนจะนำความรู้มาสร้างผลงานในกลุ่มของตัวเองอย่างไร





วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566



โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)

ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.ครูผู้สอนเปิดตัวอย่างผลงาน นิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา โดยอธิบายกติกาดังนี้

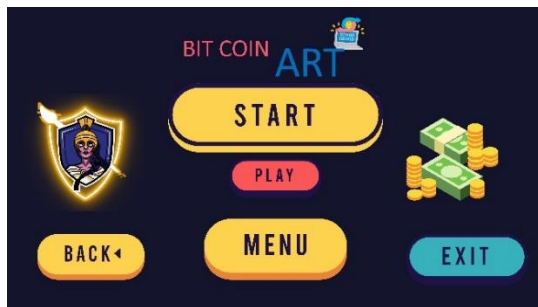
-เลือกนิทานหรือแต่งเรื่องตามจินตนาการ

-ปั้นดินน้ำมันตามนิทานที่เลือกมา โดยใช้เวลาปั้น 15 นาที

-ถ่ายทอดเรื่องราวในรูปแบบแอนิเมชัน โดยใช้ Application Stop Motion โดยใช้เวลา 10 นาที



2.ครูเริ่มกิจกรรมBit Coin Art เพื่อเพิ่มและลดเหรียญ สะสมคะแนน



3.ช่วงที่ 1 ช่วงลดเหรียญ โดยมีกติกาการลดเหรียญ ดังนี้





วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

3.1 นักเรียนที่ไม่นำดินน้ำมันมาโดนหักเหรียญ ไม่นำมาก็คนหักตามจำนวนคนที่ไม่นำมา



3.2 นักเรียนที่ยังส่งงานศิลปะไม่ครบ กลุ่มนั้นโดนหักเหรียญ



4. ช่วงที่ 2 ช่วง BIDDING COIN ประมูลหักเหลี่ยมโหด เป็นการประมูลเพื่อตัดกำลังคู่ต่อสู้ กลุ่มใดประมูลสูงสุด ได้ตัดกำลังคู่ต่อสู้ข้อนั้นไปเลย โดยมีกติกาดังนี้

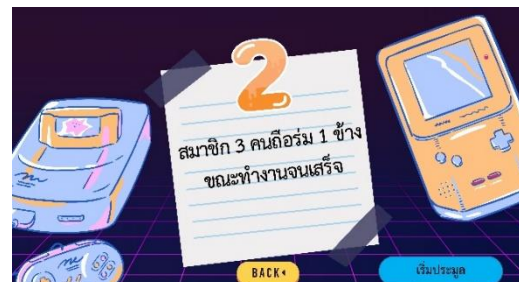
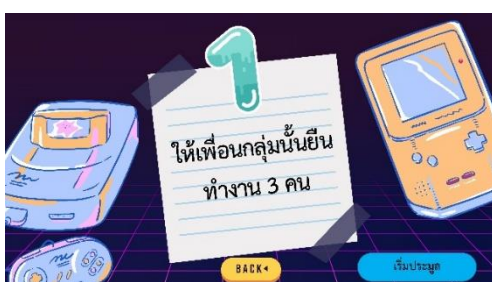


BIT 1: ให้เพื่อนกลุ่มนั้นยืนทำงาน 3 คน

BIT 2: สมาชิก 3 คนถือร่ม 1 ข้างขณะทำงานจนเสร็จ

BIT 3: ถูกยึดดินน้ำมัน 3 สี (ห้ามยืมกลุ่มอื่น)

BIT 4: กลุ่มนี้ต้องสร้างงาน 2 ผลงาน





วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร



5.เมื่อแต่ละกลุ่มประมูลโดยการ BIT เสร็จ ครูอธิบายเรื่องการเพิ่มและการลดดินน้ำมัน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มลงมือปั้น 15 นาที



6.ช่วง Shop Now ครูมีดินน้ำมันให้นักเรียน โดยต้องแลกดินน้ำมันสีละ 1 เหรียญ





วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

7.ช่วง Winnig Coin ภารกิจเพิ่มเหรียญ ครูให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาตอบคำถาม ตอบถูกรับข้อละ 1 เหรียญ โดยมีคำถามต่างๆดังนี้

- 7.1 ประติมากรรมมีกี่ประเภท
- 7.2 การตัด เป็นวิธีการเพิ่มหรือลด
- 7.3 การแกะสลัก เป็นการเพิ่มหรือลด
- 7.4 อนุสาวรีย์ย่าโม เป็นประติมากรรมประเภทใด
- 7.5 การพอกเป็นการเพิ่มหรือลด



8.ครูให้นักเรียนถ่ายทอดเรื่องราวในรูปแบบแอนิเมชั่น โดยใช้ Application Stop Motion โดยใช้เวลา 10 นาทีพร้อมเปิดวิดีโอنافิก้าจบเวลาถอยหลัง





วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

9. ผู้สอนเปิดเสียงหมดเวลาในการทำกิจกรรม

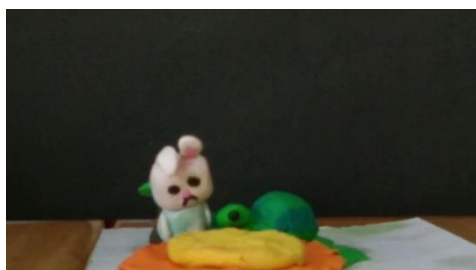


ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication)

10. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งผลงานเข้าไลน์ โดยแสกน QR CODE ส่งเข้าไลน์ครู กลุ่มใดส่งมาเป็นกลุ่มแรก ได้รับเหรียญเพิ่ม



11. ครูเปิดคลิปผลงานนักเรียนทีละกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มอธิบายเรื่องราวที่ได้ทำคร่าวๆ



12. ครูตัดสินกลุ่มที่ทำผลงานนิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮาได้ถูกต้อง สมบูรณ์ที่สุด



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

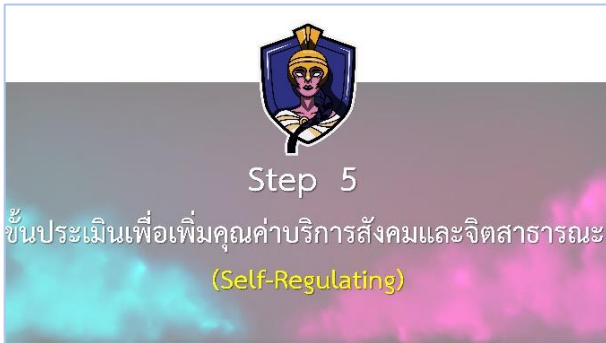


ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

1.ครูมอบเหรียญให้กับนักเรียนที่ทำผลงานกลุ่มถูกต้อง สมบูรณ์ มีความหมายมากที่สุด รับ 5 เหรียญ

รองลงมา 4 3 2 เหรียญ ตามลำดับ



2.ครูสรุปการเรียนรู้การสอนในวันนี้ ในรูปแบบเกม Bit Coin Art Animation ที่นักเรียนได้แข่งขันกันในรูปแบบเกม

3.ครูสรุปความรู้ว่า นอกจากนักเรียนจะได้ทักษะการปั้นแล้ว นักเรียนสามารถนำไปต่อยอด สร้างคอนเทนต์ใน Social หรือเป็น Youtuber ในอนาคตได้

4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำความสะอาดอุปกรณ์ให้เรียบร้อยก่อนหมดคาบเรียน



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

สื่อการสอนวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง BIT COIN ART ANIMATION

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6





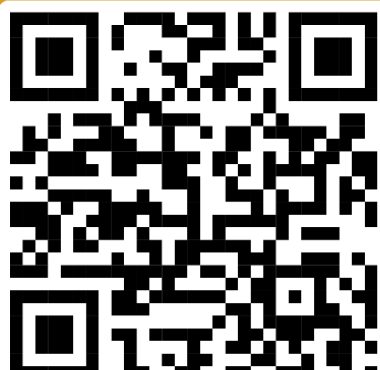
วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

ผลงานนักเรียน เรื่อง BIT COIN ART ANIMATION ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



หมีน้อย Animation



หมูน้อย Animation



ซานริโอ Animation



สาวน้อย Animation



โตโดโร่ Animation



เห็ดน้อย Animation

วิจัยในชั้นเรียน

นางสาวอภิญญา สุขบัว



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

ภาพการเรียนการสอน เรื่อง BIT COIN ART ANIMATION

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6





วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

12. ความเห็นของรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการ

ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ของ นางสาวอภิญญา สุขบัว แล้วมีความเห็นดังนี้

1. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

☐ ดีมาก

☐ ดี

☐ พอใช้

☐ ควรปรับปรุง

2. การจัดกิจกรรมได้นำเอากระบวนการเรียนรู้

☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสม

☐ ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป

3. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี

☐ นำไปใช้ได้จริง

☐ ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้

4. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่งรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการ



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

13. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

13.1 สรุปผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนจำนวน...39...คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้...39...คน

คิดเป็นร้อยละ...100

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้...-...คน

คิดเป็นร้อยละ...-

นักเรียนที่ไม่ผ่าน มีดังนี้

1.....-.....2.....-

3.....-.....4.....-

แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้

2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ (K)

มีความรู้ความเข้าใจเรื่องงานปั้นและวัสดุอุปกรณ์ในการปั้นและอธิบายความหมายของหลักการเพิ่มและลดได้

3. นักเรียนมีความรู้เกิดทักษะ (P)

นักเรียนสามารถปฏิบัติงานปั้นดินน้ำมัน และใช้หลักการทำแอนิเมชันโดยใช้ stop motion ได้

4. นักเรียนมีเจตคติ ค่านิยม คุณธรรมจริยธรรม (A)

นักเรียนชื่นชม เห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในผลงานนิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮาของตนเอง

13.2 ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

ในการทำกิจกรรมนิทานเด็กปั้น แอนิเมชันสุดฮา นักเรียนได้เรียนรู้ในรูปแบบเกมBIT COIN ART

ANIMATION โดยใช้กระบวนการกลุ่ม ซึ่งอาจมีนักเรียนบางคนไม่ให้ความร่วมมือในกิจกรรมกลุ่ม ครูจึงกระตุ้นให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน เนื่องจากเป็นรูปแบบเกม เป็นการแข่งขัน นักเรียนจึงให้ความร่วมมือในกระบวนการกลุ่มมากยิ่งขึ้น

13.3 ข้อเสนอแนะ

-

ลงชื่อ.....

(นางสาวอภิญญา สุขบัว)

ตำแหน่ง ครู วิทยะฐานะ ครูชำนาญการ



วิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา 2566

โรงเรียนพญาไท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

ความคิดเห็นของผู้บริหารโรงเรียนพญาไท

☐ ตรวจสอบแล้ว

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางพีรานุช ไชยพิเดช)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนพญาไท



วิจัยในชั้นเรียน ปีการศึกษา 2566

