**แผนการจัดการเรียนรู้**

***“Intrend”***



***Intrend***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | | **Intrend - Art** |
| คำอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้  ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ล้วนแฝงอยู่ในทุกสิ่งรอบตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า ของใช้ ที่อยู่อาศัย ล้วนประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ นักเรียนควรได้ฝึกการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียนรู้และเชื่อมโยงศิลปะสู่ชีวิตจริง นำไปประยุกต์ใช้ และเห็นคุณค่าของสิ่งรอบตัว อีกทั้งศิลปะยังช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่จะทำสิ่งใหม่ๆ มีจินตนาการ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข | | |
| เวลาเรียนที่แนะนำ | 4 คาบเรียนโดยประมาณ | |
| ทักษะเฉพาะที่พึงมี | ทักษะทางศิลปะ  การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา  การทำงานเป็นทีม  การออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ | |
| เนื้อหาที่ใช้ในการประเมิน   * **วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์)** * *เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์* * *วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้สร้างงานทัศนศิลป์ประเภทงานวาด* * *การใช้สี การลงสี การระบายสี* * *การจัดองค์ประกอบศิลป์* | | |

|  |
| --- |
| จุดประสงค์การเรียนรู้ |
| ***ด้านความรู้***   * เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ * การใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นผิว วาดภาพถ่ายทอดความคิดความรู้สึก * วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิควิธีการในการสร้างงานทัศนศิลป์ * การออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์   ***ด้านทักษะ/กระบวนการ***   * สามารถจำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ * เชื่อมโยงความรู้ทางศิลปะไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ * ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ชิ้นงานได้ * มีความกล้าในการแสดงอารมณ์และจินตนาการของตนเอง * มีทักษะในการทำงานเป็นทีม * มีทักษะการคิด * ใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลและการเรียนรู้   ***ด้านคุณลักษณะ***   * มีความมุ่งมั่นในการทำงาน * มีความสนใจใฝ่เรียนรู้ * มีความประณีต ละเอียดรอบคอบ * มีระเบียบวินัย | |
| เกณฑ์การประเมิน |
| * คุณภาพของแนวคิดของการคิดสะท้อนกลับและการอภิปราย * กระบวนการคิดจากการถามคำถามและการให้เหตุผลในการตอบ * ความคิดเห็นร่วมและความคิดเห็นเดิมที่สะท้อนให้เห็นจากชิ้นงานในห้องเรียน * การคิดวิเคราะห์โจทย์อย่างมีเหตุผลเป็นขั้นเป็นตอน * การคิดสร้างสรรค์ชิ้นงานจากการคิดคำถามและกิจกรรมการเรียนรู้ | |
| ความเชื่อมโยงต่อหลักสูตร |
| * ใช้ภาษาในการสื่อสาร สื่อความหมาย และนำเสนอได้อย่างชัดเจน * ให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจและสรุปผลได้อย่างเหมาะสม * สามารถเรียนรู้และเข้าใจในการตั้งคำถาม * มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ * ให้ความสำคัญและใส่ใจในความรู้สึกของผู้อื่น * รู้จักตนเอง * มีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา * มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต * มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลและการเรียนรู้ | |
| ความเชื่อมโยงต่อวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกัน |
| * การจำแนกวัสดุสิ่งของรูปร่างรูปทรงและการวัดด้วยศาสตร์ของวิชาคณิตศาสตร์ * ศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน สังเกต ทดลอง แก้ไขด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ * เชื่อมโยงการอภิปราย แสดงความคิดเห็น และการนำเสนอด้วยศาสตร์ของวิชาภาษาไทย * ใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลและการเรียนรู้ | |

|  |
| --- |
| **เว็บไซต์และสื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ** |
| * สื่อเกี่ยวกับการแต่งกาย * <http://edlru.dusit.ac.th/channel/watch?v=bJDIOl> * <https://www.youtube.com/watch?v=Q_EwuVHDb5U> * <https://www.youtube.com/watch?v=EhNALLN2g24> * <https://www.youtube.com/watch?v=l1PXRXNXBFA> | | |
| **เครื่องมือและอุปกรณ์การเรียนรู้** | |
| * วัสดุเหลือใช้ สิ่งของต่างๆ ที่หาได้รอบตัวเรา * กระดาษแข็ง/กระดาษวาดรูป * สีโปสเตอร์ * ดินสอ * ยางลบ * ไม้บรรทัด * กรรไกร * กาว * แปรงทาสี/พู่กัน * จานสี | | |

*ตารางนี้แสดงถึงกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนอาจนำไปประยุกต์ใช้และประเมินผลได้ ซึ่งสามารถนำการจัดการเรียนรู้อื่นมามาประยุกต์ใช้ได้ด้วย และผู้สอนอาจหาวิธีปรับกระบวนการเรียนรู้ตามความเหมาะสมของกลุ่มผู้เรียนและสภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ขั้นที่** | **ระยะเวลา** | **บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน** | **โอกาสหรือสิ่งที่นำมาใช้ประเมินผล** |
| 1 | ชั่วโมงที่  1 | *Kick off*  *กิจกรรม:* *ชุดโปรด*   * ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเครื่องแต่งกายตัวโปรดของตนเองมาในคาบเรียนศิลปะ ผู้สอนถามถึงความสำคัญของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งกายที่เหมาะสม และให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น * ให้ผู้เรียนสังเกต เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เนื้อผ้า ของเครื่องแต่งกาย แล้วให้ผู้เรียนลองวาดภาพจำแนกส่วนประกอบต่างๆ ของเสื้อผ้าออกเป็น รูปร่างรูปทรงอย่างง่าย เช่น แขนเสื้อเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กระดุมเป็นวงกลม ลวดลายบนเสื้อผ้ารูปร่างต่างๆ และให้ผู้เรียนค้นหาทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ที่ซ้อนอยู่บนเสื้อผ้าของผู้เรียนเอง * ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม เพื่อนำเสนอ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ที่ได้ค้นพบบนเสื้อผ้าของตนเองให้เพื่อนๆ ในกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ * ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม ความสำคัญของเครื่องแต่งกาย และเส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวในงานทัศนศิลป์ | * ผู้เรียนสามารถตอบคำถามได้ * ผู้เรียนสามารถอธิบายเหตุผลในการได้มาซึ่งคำตอบได้ * ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุมีผล เมื่อคิดเห็นต่างกับผู้อื่น * ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะของ ทัศนธาตุได้ |
| **ขั้นที่** | **ระยะเวลา** | **บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน** | **โอกาสหรือสิ่งที่นำมาใช้ประเมินผล** |
| 2 | ชั่วโมงที่  2 - 3 | *กิจกรรม:*  *Young Designer*  *วัสดุที่ต้องใช้*   * *วัสดุเหลือใช้หรืออุปกรณ์ต่างๆ* * *สีโปสเตอร์* * *แปรงทาสี/พู่กัน* * *กระดาษแข็ง/กระดาษวาดรูป* * *จานสี* * ผู้สอนจัดเตรียมวัสดุต่างๆ ที่มีรูปทรงและสีสันที่แตกต่างกัน ควรเป็นวัสดุเหลือใช้หรือสิ่งของใกล้ตัวเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงการนำสิ่งของเหล่านั้นมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้เกิดประโยชน์ เช่น ดินสอ ยางลบ เศษผ้า แกนทิชชู ฟองน้ำ ขวดน้ำ ฯลฯ ผู้สอนให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายถึงรูปร่างรูปทรงของสิ่งต่างๆ ที่ผู้สอนนำมาเป็นตัวอย่าง * ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มและกำหนดโจทย์ให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรม “ชุดโปรด” มาออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสไตล์ไทยๆ และนำวัสดุเหลือใช้ต่างๆ นำมาออกแบบเป็นลวดลายของเสื้อผ้าโดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์ ซึ่งผู้เรียนสามารถค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตและแหล่งข้อมูลที่หลากหลายเกี่ยวกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายชุดไทยแล้วนำมาประยุกต์เป็นรูปแบบของตนเอง * ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มวาดภาพออกแบบตัวละครสำหรับใส่เสื้อผ้ากลุ่มละ 1 ตัว ลงบนกระดาษแข็ง จากนั้นช่วยกันออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับตัวละครลงบนกระดาษวาดภาพ โดยให้ผู้เรียนสร้างเรื่องราวของตัวละคร เช่น กำลังจะแต่งตัวไปที่ไหน ทำอะไร เป็นคนที่มีลักษณะนิสัยแบบใด เป็นต้น ซึ่งผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศการทำงานอย่างเป็นกัลยาณมิตร สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ กระบวนการทำงาน วิธีการคิด และการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน | * การคิดสร้างสรรค์ชิ้นงานจากการเรียนรู้ * กระบวนการคิดจากการถามคำถามและการให้เหตุผลในการตอบ * ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุมีผล เมื่อคิดเห็นต่างกับผู้อื่น * ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะของ ทัศนธาตุได้ * กระบวนการทำงาน |
| **ขั้นที่** | **ระยะเวลา** | **บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน** | **โอกาสหรือสิ่งที่นำมาใช้ประเมินผล** |
| 3 | ชั่วโมงที่  4 | *กิจกรรม:* *Storytelling*   * ให้ผู้เรียนนำเสนอแนวคิดผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกาย กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ทัศนธาตุที่ผู้เรียนเลือกใช้ สิ่งที่ชอบในงานของตนเองหรือสิ่งที่อยากพัฒนาต่อ และอาจให้ผู้เรียนคนอื่นๆ บอกถึงสิ่งที่ชื่นชอบในงานของเพื่อนด้วย * ให้เพื่อนๆ ให้ห้องเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ เช่น ชุดนี้สามารถใส่ไปที่ใด งานใดได้บ้าง * เมื่อนำเสนอเสร็จแล้ว ให้ผู้เรียนสร้างเรื่องราวจากตัวละครร่วมกันเป็นเรื่องราว 1 เรื่อง โดยอาจเริ่มจากกลุ่มแรกเล่าเรื่องราวแล้วส่งต่อให้ยังกลุ่มใดก็ได้ให้ออกมาเล่าเรื่องให้เป็นเรื่องราวเดียวกันต่อกันไปเรื่อยๆ จนครบทุกกลุ่ม * ผู้สอนและผู้เรียนสรุปถึงประโยชน์และความสำคัญของทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ และการนำวัสดุสิ่งของรอบตัวมาสร้างสรรค์ผลงานงานศิลปะร่วมกัน | * การคิดสร้างสรรค์ชิ้นงานจากการเรียนรู้ * ผู้เรียนสามารถอธิบายเหตุผล และกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานได้ * กระบวนการคิดจากการถามคำถามและการให้เหตุผลในการตอบ |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | *ความคิดสร้างสรรค์*  *ระดมความคิดพร้อมค้นหาคำตอบ* | *ลำดับขั้นตอน*  ***(ลำดับขั้นก่อนหน้านี้)*** | ***การคิดอย่างมีวิจารณญาณ***  *ตั้งคำถามและประเมินความคิดและการสร้างผลงาน* | *ลำดับขั้นตอน*  ***(ลำดับขั้นก่อนหน้านี้)*** |
| ***จินตนาการ*** | * ใช้ความรู้สึก ใช้ความเห็นอกเห็นใจ   การสังเกต และอธิบายความเชื่อมโยง  ของความรู้ที่ได้รับไปสู่การประยุกต์ใช้   * สำรวจ ค้นหา ระดมความคิด | * 1, 2 * 1, 2 | * ทำความเข้าใจกรอบแนวคิดและขอบเขตของการสร้างผลงาน * ทบทวนความรู้ ความคิดเห็น และเปรียบเทียบเพื่อหามุมมองในการสร้างผลงาน | * 1, 2 * 1, 2 |
| ***สอบถาม*** | * เพื่อสร้างความสัมพันธ์ สร้างมุมมองเชิงบูรณาการ สร้างวินัย และอื่นๆ * ลองเล่นหรือทำสิ่งที่แตกต่าง เพิ่มความเสี่ยงและคิดนอกกรอบ | * 1, 2, 3 * 2 | * ระบุจุดแข็งและจุดอ่อนของผลงานกับข้อโต้แย้ง คำอ้างและความเชื่อ * ความท้าทายในกระบวนการสร้างผลงาน ตรวจสอบความถูกต้อง วิเคราะห์ช่องว่างในการเรียนรู้ | * 3 * 2, 3 |
| ***ลงมือทำ***  ***และแบ่งปัน*** | * นึกภาพ แสดงสิ่งที่คิด ผลิต คิดค้นวิธีการใหม่ๆ หาวิธีการพัฒนาผลงาน * ชื่นชมมุมมองความแปลกใหม่ในการสร้างผลงาน | * 2 * 3 | * ประเมิน หาพื้นฐาน แสดงความคิดเห็น   มีผลิตผลเชิงตรรกะ มีเกณฑ์จริยธรรม  หรือสุนทรียศาสตร์ มีการหาเหตุผล   * ตระหนักถึงอคติทางมุมมองของตนเอง (ตามที่ได้รับจากผู้อื่น) ความไม่แน่นอน ข้อจำกัดของวิธีการสร้างผลงาน | * 3 * 3 |

*เกณฑ์การให้คะแนนนี้ได้กล่าวถึงเพียงมิติเดียวในส่วนของการให้คะแนนทั่วไปตามที่อธิบายข้างต้น นับเป็นวิธีหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่าครูผู้สอนสามารถอธิบายและให้คะแนนตามผลงานของผู้เรียน ขอแนะนำว่าครูผู้สอนควรกำหนดระดับของความสำเร็จในมิติอื่นๆ ของเกณฑ์การให้คะแนนด้วย*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***ระดับการคิด*** | ***ระดับ 1*** | ***ระดับ2*** | ***ระดับ3*** | ***ระดับ4*** |
| ***จินตนาการ***  *ความรู้สึก ความเอาใจใส่ การสังเกต*  *การอธิบายเพื่อเชื่อมโยงระหว่างความรู้ที่ได้รับไปสู่การประยุกต์ใช้*  ***(ขั้นตอนที่ 1, 2)*** | ผู้เรียนแสดงให้เห็นการให้  ความร่วมมือกับกิจกรรม  น้อย | ผู้เรียนแสดงให้เห็นการให้  ความร่วมมือกับกิจกรรม  ค่อนข้างน้อย | ผู้เรียนแสดงให้เห็นการให้  ความร่วมมือกับกิจกรรม  อย่างชัดเจน | ผู้เรียนแสดงให้เห็น  ความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วม  ในกิจกรรมอย่างชัดเจน |
| ***ลงมือทำและแบ่งปัน***  *แสดงสิ่งที่คิด ค้นหาวิธีการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ หาวิธีพัฒนาผลงาน ชื่นชมมุมมองความแปลกใหม่ในการสร้างผลงาน*  ***(ขั้นตอนที่ 2, 3 )*** | ผลงานและการอธิบายกระบวนการสร้างผลงาน ยังมีข้อจำกัดของการยกตัวอย่างประกอบเหตุและผลของการได้มาซึ่งวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน | ผลงานและการอธิบายกระบวนการสร้างผลงานมีการยกตัวอย่างประกอบเหตุและผลของการได้มาซึ่งวิธีการบ้าง แต่ยังเบี่ยงเบนไปจากความรู้เดิมเล็กน้อย | ผลงานและการอธิบายกระบวนการสร้างผลงานมีการยกตัวอย่างประกอบเหตุและผลของการได้มาซึ่งวิธีการที่ชัดเจน มีการอ้างอิงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาเชื่อมโยงประกอบ มีเหตุผลที่น่าเชื่อถือ มีการอภิปรายแนวคิดเพิ่มเติมแต่แนวคิดยังคล้ายกับที่เคยมีมาก่อนหน้านี้ แต่ปรับใหม่เป็นรูปแบบของตัวเอง | ผลงานและการอธิบายกระบวนการสร้างผลงานมีการยกตัวอย่างประกอบเหตุและผลของการได้มาซึ่งวิธีการที่ชัดเจน มีการอ้างอิงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาเชื่อมโยงประกอบ มีเหตุผลที่น่าเชื่อถือ มีการอภิปรายแนวคิดเพิ่มเติมที่ต่างไปจากที่เคยมีมาแต่เดิมเป็นตัวของตัวเองชัดเจน |