**แผนการจัดการเรียนรู้**

***“เชือกใส่ของ”***



***เชือกใส่ของ***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | | ทัศนศิลป์ (ศิลปะ) |
| 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 | |
| เนื้อหาที่ใช้ในการประเมิน   * **วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์)** * *เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์* * *วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้สร้างงานทัศนศิลป์ประเภทงานวาด* | | |

|  |
| --- |
| จุดประสงค์การเรียนรู้ |
| ***ด้านความรู้***   * เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ * รูปร่าง รูปทรง ในงานออกแบบ * การใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นผิว วาดภาพถ่ายทอดความคิดความรู้สึก * วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิควิธีการในการสร้างงานทัศนศิลป์   ***ด้านทักษะ/กระบวนการ***   * สามารถจำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ * เชื่อมโยงความรู้ทางศิลปะไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ * ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ชิ้นงานได้ * มีความกล้าในการแสดงอารมณ์และจินตนาการของตนเอง * มีทักษะในการทำงานเป็นทีม * มีทักษะการคิด   ***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 | |
| ความเชื่อมโยงต่อวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกัน |
| * การจำแนกวัสดุสิ่งของรูปร่างรูปทรงด้วยศาสตร์ของวิชาคณิตศาสตร์ * ศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน สังเกต ทดลอง แก้ไขด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ * เชื่อมโยงการอภิปราย แสดงความคิดเห็น และการนำเสนอด้วยศาสตร์ของวิชาภาษาไทย | |

|  |
| --- |
| **เว็บไซต์และสื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ** |
| * ตัวอย่างกิจกรรม “เชือกใส่ของ” * www.p-dit.com | | |
| **เครื่องมือและอุปกรณ์การเรียนรู้** | |
| * เชือกสีสด * จานชามต้นแบบ * กาว * ริบบิ้น * สกอตเทป | | |

*ตารางนี้แสดงถึงกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนอาจนำไปประยุกต์ใช้และประเมินผลได้ ซึ่งสามารถนำการจัดการเรียนรู้อื่นมามาประยุกต์ใช้ได้ด้วย และผู้สอนอาจหาวิธีปรับกระบวนการเรียนรู้ตามความเหมาะสมของกลุ่มผู้เรียนและสภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ขั้นที่** | **ระยะเวลา** | **บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน** | **โอกาสหรือสิ่งที่นำมาใช้ประเมินผล** |
| 1 | ชั่วโมงที่  1 | *Kick off*  *กิจกรรม:* *ชักคะเย่อเส้นเชือก*   * ผู้สอนนำเชือกที่มีความยาว 5 เมตรขึ้นไป มาให้ผู้เรียนดูและชวนผู้เรียนให้ช่วยกันคิดว่า *เชือก 1 เส้น สามารถแปลงร่างเป็นรูปร่างอะไรได้บ้าง* *?* ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและร่วมกันอภิปราย * เล่นเกมชักคะเย่อเส้นเชือก โดยผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันจับเส้นเชือกที่มีความยาวกว่า 5 เมตร จากนั้นผู้สอนตั้งโจทย์ให้ผู้เรียนช่วยกันทำให้เส้นเชือกกลายเป็นรูปร่างต่างๆ ตามคำสั่ง เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สีเหลี่ยม ดอกไม้ คน บ้าน ฯลฯ ให้ผู้เรียนช่วยกันชักคะเย่อเส้นเชือกไปในทิศทางต่างๆ ให้เป็นรูปร่างตามโจทย์ที่ผู้สอนกำหนด โดยห้ามปล่อยมือออกจากเส้นเชือก (กิจกรรมนี้อาจแบ่งผู้เรียนเป็นหลายกลุ่ม หรือทำร่วมกันทั้งห้อง และใช้ความยาวเชือกที่เหมาะสมกับจำนวนผู้เรียนก็ได้) * ให้ผู้เรียนเชือกสีต่างๆ ขดลงบนกระดาษให้ได้เป็นลวดลายรูปร่างต่างๆ ให้เยอะที่สุด เช่น เส้นหยัก เส้นขด เส้นโค้ง สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ฯลฯ จากนั้นให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายถึง *เส้น รูปร่างต่างๆ เหล่านี้เราพบได้ที่ไหนบ้างในชีวิตประจำวัน ?* | * ผู้เรียนสามารถตอบคำถามได้ * ผู้เรียนสามารถอธิบายเหตุผลในการได้มาซึ่งคำตอบได้ * ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุมีผล เมื่อคิดเห็นต่างกับผู้อื่น * ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะของ ทัศนธาตุได้ * ผู้เรียนสามารถบรรยายลักษณะรูปร่าง รูปทรง ในงานการออกแบบสิ่งต่างๆ ที่มีในบ้านและโรงเรียน |
| **ขั้นที่** | **ระยะเวลา** | **บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน** | **โอกาสหรือสิ่งที่นำมาใช้ประเมินผล** |
|  |  | * ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้เรื่อง ทัศนธาตุ เส้น สี รูปร่าง มีความสำคัญอย่างไร และความเชื่อมโยงในทางศิลปะ รวมถึงการนำไปประยุกต์ใช้งาน |  |
| 2 | ชั่วโมงที่  2 - 3 | *กิจกรรม:* *เชือกใส่ของ*  ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การทำศิลปะ D.I.Y. ตกแต่งสิ่งของเหลือใช้และเชือกสีต่างๆ มาประยุกต์ใช้ให้กลายเป็นงานศิลปะ เรียนรู้ทักษะที่ต้องใช้ความละเอียดประณีตในการติดกาวและควบคุมทิศทางของเส้นเชือกให้เป็นรูปร่างรูปทรงต่างๆ ตามต้องการ ซึ่งวัสดุที่ต้องใช้มีดังนี้   * *จาน ชาม ถ้วย ต้นแบบ* * *เชือกสีสด* * *กาว* * *ริบบิ้น* * *สกอตเทป* * ผู้สอนให้ผู้เรียนนำถ้วยจานหรือชามใบเก่ามาจากที่บ้าน และถามถึงประโยชน์ของถ้วย *หากประดิษฐ์ของที่มีรูปทรงคล้ายกับสิ่งเหล่านี้จะใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง ?* ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและร่วมกันอภิปราย * ผู้สอนให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมชักคะเย่อเส้นเชือกมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะออกแบบลวดลายลงบนถุงผ้าเก่าให้กลายเป็นถุงผ้าน่าใช้ โดยผู้เรียนสามารถนำความรู้อื่นๆ ทางด้านศิลปะมาประยุกต์ใช้ได้ตามความเหมาะสม * นำริบบิ้น วางก้นชาม ติดสก็อตเทปที่ก้นชาม ปล่อยชายที่เหลือไว้ * นำเชือกสีสดใส ติดกาว ขดเป็นก้นหอย ม้วน ติดกาวไปเรื่อยๆ จนเสร็จ * ติดสก็อตเทปทิ้งไว้ที่ปากชาม รอกาวแห้ง * เมื่อกาวแห้งแกะสก็อตเทปออก พร้อมดึงชามเชือก ออกจากริบบิ้น ที่ผูกไว้ * ขณะทำกิจกรรมผู้สอนอาจคอยเดินสำรวจ สังเกต และสอบถามถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนเป็นระยะ เพื่อให้ผู้เรียนได้สะท้อนทบทวนถึงวิธีคิดในการออกแบบลวดลาย รูปร่าง รูปทรงต่างๆ   à¸à¸²à¸ à¸à¸²à¸¡ à¹à¸ªà¹à¸à¸­à¸ à¸à¸³à¸à¸²à¸à¹à¸à¸·à¸­à¸à¸ªà¸µà¸ªà¸à¹à¸ª 1 | * การคิดสร้างสรรค์ชิ้นงานจากการเรียนรู้ * กระบวนการคิดจากการถามคำถามและการให้เหตุผลในการตอบ * ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุมีผล เมื่อคิดเห็นต่างกับผู้อื่น * ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ได้อย่างเหมาะสม * กระบวนการทำงาน |
| **ขั้นที่** | **ระยะเวลา** | **บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน** | **โอกาสหรือสิ่งที่นำมาใช้ประเมินผล** |
| 3 | ชั่วโมงที่  4 | *กิจกรรม:* ถ้วยสารพัดประโยชน์ หลังจากที่ผู้เรียน หลังจากที่ผู้เรียนออกแบบลวดลายภาชนะให้ดูสวยงามน่าใช้เสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มนำเสนอแลกเปลี่ยนแนวคิดการออกแบบภาชนะในกลุ่มของตนเองจนครบทุกคน โดยเน้นไปที่การนำเสนอเรื่องราว การใช้สิ่งใดเป็นต้นแบบและบอกประโยชน์ใช้งานอย่างไรได้บ้างและความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม  - เมื่อนำเสนอจนครบแล้ว ให้ผู้เรียนนำชิ้นงานของตนเองออกมาวางหน้าห้องและให้นักเรียนในห้องหาสิ่งของที่คิดว่าใส่ในภาชนะของเพื่อนๆได้มาใส่ในภาชนะที่ชอบของเพื่อนพร้อมถึงบอกว่าเหตุผลที่นำมาใส่ในชิ้นงานนี้และทำไมถึงชอบชิ้นงานนี้ของเพื่อน  - เมื่อเรียบร้อยแล้วแล้วนั่งล้อมวงร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Show&Share) สรุปถึงความรู้สึก สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการสร้างสรรค์ผลงาน และการนำไปประยุกต์ใช้งาน | * การฟังอย่างลึกซึ้ง (สติ) * ผู้เรียนสามารถอธิบายเหตุผล และกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานได้ * กระบวนการคิดจากการถามคำถามและการให้เหตุผลในการตอบ * ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุมีผล เมื่อคิดเห็นต่างกับผู้อื่น |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | *ความคิดสร้างสรรค์*  *ระดมความคิดพร้อมค้นหาคำตอบ* | *ลำดับขั้นตอน*  ***(ลำดับขั้นก่อนหน้านี้)*** | ***การคิดอย่างมีวิจารณญาณ***  *ตั้งคำถามและประเมินความคิดและการสร้างผลงาน* | *ลำดับขั้นตอน*  ***(ลำดับขั้นก่อนหน้านี้)*** |
| ***จินตนาการ*** | * ใช้ความรู้สึก ใช้ความเห็นอกเห็นใจ   การสังเกต และอธิบายความเชื่อมโยง  ของความรู้ที่ได้รับไปสู่การประยุกต์ใช้   * สำรวจ ค้นหา ระดมความคิด | * 1, 2 * 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 * 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 |