



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
โรงเรียนเมืองพลพิทยาคม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น



กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนเมืองพลพิทยาคม



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนเมืองพลพิทยาคม

ชื่อผลงาน (Best Practice) การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน Art Exhibitions
ปีการศึกษา 2566
ผู้รับผิดชอบโครงการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนเมืองพลพิทยาคม

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 กล่าวถึง หลักการจัดการศึกษา และแนวทางในการจัดการศึกษา ว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่าง มีความสุข การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด โดยให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566-2570) ได้กำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ พลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” โดยได้กล่าวถึงการพัฒนาเศรษฐกิจฐานนวัตกรรม และพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ ในประการที่ 1 และประการที่ 2 จากหลักของการพัฒนา 5 ประการ ว่า การปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม มุ่งยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของภาคการผลิตและบริการสำคัญ ผ่านการผลักดันส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มโดยใช้นวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ที่ตอบโจทย์พัฒนาการของสังคมยุคใหม่ และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระฯที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ทั้งนี้ โครงสร้างของหลักสูตร ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มี 3 สาระดังนี้ 1) ทักษะศิลป์ 2) ดนตรี 3) นาฏศิลป์ การจัดการเรียนการสอนศิลปะ (ทักษะศิลป์) ศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน หรือ ศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-Based Art Education: DBAE) ควรจัดการเรียนการสอนที่ต้องเน้น “ผู้เรียน” เป็นศูนย์กลาง โดยจัดกิจกรรมตามความสนใจและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ตลอดจนพัฒนาการทางด้านศิลปะ และการเรียนรู้ของผู้เรียน คำนึงถึงหลักการทางศิลปศึกษาทั้ง 4 แกน (DBAE) ได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ศิลปวิจารณ์ (Art Criticism)



และ ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) มาบูรณาการในการออกแบบ วางแผน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ศิลปะ ให้ความสำคัญกับการพัฒนาให้ผู้เรียนพัฒนาศักยภาพ (Thinking Process อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่ง จะนำไปสู่ความสมดุลระหว่างการคิดหาเหตุผล และจินตนาการ ที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างมี คุณค่า ตลอดจนศักยภาพในการรับรู้และสุนทรีย์ของผู้เรียน

จากความเป็นมาและความสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนเมืองพลพิทยาคม จึง ดำเนินการจัดโครงการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน Art Exhibitions เพื่อให้นักเรียนได้แสดงออกทางศิลปะทั้ง ทัศนศิลป์ ดนตรี และ นาฏศิลป์ นักเรียนได้รับประสบการณ์ ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน ก่อให้เกิดสุนทรีย์ภาพ จินตนาการ และแรงบันดาลใจ สามารถ สร้างสรรค์ผลงานและนวัตกรรมใหม่ๆได้อย่างต่อเนื่อง นักเรียนได้ชื่นชมความงาม สุนทรีย์ภาพ ตระหนักและเห็นคุณค่าของการอนุรักษ์ และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อจัดประสบการณ์ผ่านกิจกรรมทางศิลปะ ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน ที่ก่อให้เกิด สุนทรีย์ภาพ จินตนาการ และแรงบันดาลใจ
2. เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนตามความถนัดและความสนใจ เกิดทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21
3. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นเลิศด้านศิลปะ สาระทัศนศิลป์ สาระดนตรี และ สาระนาฏศิลป์

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะได้นำนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะ ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Learning) เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของนักเรียน นำมาใช้ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะสำคัญของโลกในยุคศตวรรษที่ 21 พัฒนาคุณภาพ การเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษา ตามนโยบายของชาติ โดยนวัตกรรมการจัด การเรียนรู้ศิลปะ มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ชื่อว่า สร้างสรรค์โมเดล “SANGSUN MODEL” ประกอบด้วยขั้นตอน 7 ขั้น ดังนี้

- ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Stimulate by Digital Learning)
- ขั้นที่ 2 สร้างความร่วมมือ (Attend Teams)
- ขั้นที่ 3 แข่งขันท้าทายความคิด (New Ideas)
- ขั้นที่ 4 เรียนรู้และตั้งเป้าหมาย (Goals and Learning)
- ขั้นที่ 5 ฝึกฝนทักษะผ่านภารกิจ (Skill by Digital Tool)
- ขั้นที่ 6 นำเสนอและรับผลป้อนกลับ (Use Ability)
- ขั้นที่ 7 รางวัลแห่งความเป็นนวัตกรรม (Notice of Rewards)

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะ สามารถสรุปได้เป็นแผนภาพดังต่อไปนี้

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Learning)



หลักการ	วัตถุประสงค์	การวัดและประเมินผล	ปัจจัยและเงื่อนไขการใช้
นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณลักษณะ ความเป็นวัตร สามารถสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรม ที่เกิดจากการทำงานแบบร่วมมือเป็นรายกลุ่ม และรายบุคคล โดยเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี อย่างเหมาะสม	เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะ ความเป็นวัตรของนักเรียน และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาทัศนศิลป์	ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประเมินความเป็นวัตร และประเมิน ความพึงพอใจที่มีต่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะ	ครูต้องจัดเตรียมความพร้อม ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ชิ้นงาน/ภาระงาน และ การวัดและประเมินผล ก่อนใช้วัตกรรมการจัดการเรียนรู้

แผนภาพนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Learning) เพื่อส่งเสริมความเป็นวัตรของนักเรียน



จากแผนภาพองค์ประกอบของนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ศิลปะ ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Learning) เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรของนักเรียน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) หลักการ

นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ศิลปะ ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Learning) เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรของนักเรียน เป็นนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณลักษณะความเป็นนวัตกร สามารถสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม ที่เกิดจากการทำงานแบบร่วมมือเป็นรายกลุ่ม และรายบุคคล โดยเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี อย่างเหมาะสม

2) วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นนวัตกรของนักเรียน ส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์

3) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะ สร้างสรรค์โมเดล “SANGSUN MODEL” มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Stimulate by Digital Learning) : เป็นขั้นการสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นความสนใจ เพื่อนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน โดยครูผู้สอนและนักเรียน ใช้เครื่องมือดิจิทัลเป็นตัวช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ ด้วยแพลตฟอร์ม Google Workspace เพื่อใช้งานด้านต่างๆ เช่น ใช้นำเสนอนิทรรศการศิลปะออนไลน์ ใช้เล่นเกมคำถามออนไลน์ ใช้เสนอวัตถุประสงค์การเรียนรู้ แนวทางของกิจกรรม ชี้แจง กฎ/กติกา (Rules) อธิบายเงื่อนไขต่างๆ ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ใช้นำเสนอ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาบทเรียน ขั้นตอนการศึกษาใบความรู้ต่างๆ เป็นต้น เพื่อกระตุ้นความสนใจนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม เกิดแรงจูงใจในการเรียนศิลปะ เห็นความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ เกิดทักษะทางเทคโนโลยี มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเข้าใจในวัตถุประสงค์ของกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ขั้นที่ 2 สร้างความร่วมมือ (Attend Teams) : ขั้นนี้จะเป็นการสร้างทีม โดยนักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจ สมาชิกของแต่ละกลุ่มจะเกิดจากความพอใจของนักเรียนเอง ครูผู้สอนจะต้องสร้างสังคมออนไลน์ผ่านทาง Google Classroom เพื่อรองรับสังคมดิจิทัลของนักเรียน นักเรียนทุกคนต้องอยู่ในชั้นเรียนออนไลน์ เพื่อเป็นช่องทางของการประชาสัมพันธ์วัตถุประสงค์การเรียนรู้ รวมถึงภาระงาน ข้อมูล ข่าวสารต่างๆ เพื่อให้สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างราบรื่น



เป็นไปด้วยความเรียบร้อย ซึ่งความร่วมมือ (Cooperation) ในระดับทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่ารายบุคคล นักเรียนจึงควรพร้อมที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นให้ได้ผลงานนวัตกรรม

ขั้นที่ 3 แข่งขันท้าทายความคิด (New Ideas) : เป็นขั้นของการค้นพบปัญหาและหาวิธีแก้ปัญหาด้วยนวัตกรรม หลังจากที่ได้ศึกษาเนื้อหาบทเรียน นักเรียนจะได้รับโจทย์จากครูผู้สอนเป็นใบงานแต่ละเรื่อง นักเรียนจะต้องแก้ปัญหาโดยระดมความคิดร่วมกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เกิดการแข่งขัน (Competition) หาเหตุผลมาสนับสนุนความคิดของตนเอง โดยยังเคารพความคิดของคนอื่น แข่งขันท้าทายความคิดในระดับทีมเดียวกัน เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมไปแข่งขันในระดับชั้นเรียน ในขั้นนี้ครูผู้สอนจะแนะนำวิธีการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลที่ให้นักเรียนเลือกใช้ อาทิเช่น Google Site ของครูผู้สอน การสืบค้นข้อมูลผ่านเว็บเบราว์เซอร์ Google Chrome เป็นต้น

ขั้นที่ 4 เรียนรู้และตั้งเป้าหมาย (Goals and Learning) : ขั้นตอนนี้เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการเชื่อมโยงองค์ความรู้ศิลปะไปยังความรู้อื่นๆ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ สรุป และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถนำความรู้ต่างๆมาสังเคราะห์นำไปใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสรุปผลการวิเคราะห์ตามความสนใจ อาทิเช่น Canva, Google Slides, Microsoft PowerPoint, Procreate เป็นต้น ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย (Goal) โดยใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชันจูงใจนักเรียน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามโจทย์ที่ครูผู้สอนได้กำหนดไว้ บางครั้งนักเรียนอาจจำเป็นต้องตั้งเป้าหมายย่อย (Sub-goal) ก่อนที่จะนำไปสู่เป้าหมายใหญ่

ขั้นที่ 5 ฝึกฝนทักษะฝ่าฟันภารกิจ (Skill by Digital Tool) : เป็นขั้นที่นักเรียนได้ฝึกฝนทดลองสร้างสรรค์ผลงาน มีการนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างงานศิลปะ นักเรียนสามารถเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ตนเองถนัดและมีความสนใจเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน อาทิเช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Canva, Microsoft PowerPoint, Procreate เป็นต้น เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน แก้ปัญหา ฝ่าฟันภารกิจ (Quest) ตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชันให้บรรลุเป้าหมาย โดยครูผู้สอนเน้นให้ผู้เรียนตระหนักในคุณธรรมจริยธรรม ความซื่อสัตย์ ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ หรือทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลอื่น

ขั้นที่ 6 นำเสนอและรับผลป้อนกลับ (Use Ability) : เป็นขั้นการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ นำเสนอแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้ทักษะความสามารถที่มีถ่ายทอดผ่านเครื่องมือ สื่อเทคโนโลยีที่เหมาะสม นักเรียนสามารถเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ตนเองถนัดและสนใจ เข้ามามีส่วนร่วมในการนำเสนอผลงาน อาทิเช่น Line, Facebook, Google Slides, Canva, Microsoft PowerPoint เป็นต้น หลังจากนำเสนอผลงานมีการร่วมกันแสดงความคิดเห็น วิพากษ์ วิจัยผลงานอย่างสร้างสรรค์ เกิดผลป้อนกลับ (Feedback) เพื่อนำไปพัฒนา ปรับปรุง



แก้ไข นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการประเมินผลและให้คะแนน มีการสรุประดับชั้น (Levels) และ ตารางอันดับคะแนน (Leaderboard) แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้า กระตุ้นให้ผู้เล่นมีแรงจูงใจที่ร่วม เล่นเกมเพื่อจะขยับตำแหน่งให้สูงขึ้น

ขั้นที่ 7 รางวัลแห่งความเป็นนวัตกรรม (Notice of Rewards) : เป็นขั้นการวัดและ ประเมินผล สะท้อนผลให้เห็นถึงความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ความสามารถ และคุณลักษณะความเป็น นวัตกรรม โดยมีพฤติกรรมบ่งชี้ออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านทักษะการคิด ด้านทักษะการทำงาน และด้าน เจตคติ ผลงานสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์และแสดงออกถึงเอกลักษณ์ของตน โดยครูผู้สอน สรุปลดคะแนน (Points) และสรุปลดการได้รับเหรียญตรา (Badge) นำมาสรุปเป็นตารางอันดับ คะแนน (Leaderboard) มีการมอบรางวัล (Reward) ให้กับผู้ชนะ ซึ่งรางวัลเป็นสิ่งสำคัญในการสร้าง แรงจูงใจ ส่งผลให้นักเรียนมีความพยายามที่จะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายและภารกิจ ทั้งยัง สามารถวัดระดับความสำเร็จแสดงถึงระดับความสามารถ ความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะฝ่าฟันเอาชนะ อุปสรรค เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ในขั้นตอนนี้ครูผู้สอนเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสรุปลด ตามความเหมาะสม อาทิเช่น Google Slides, Google Site, Google Classroom เป็นต้น

4) การวัดและประเมินผล

- 1) ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2) ประเมินประเมินความเป็นนวัตกรรม โดยใช้แบบประเมินความเป็นนวัตกรรม
- 3) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ ที่มีก่อนวัดกรรม การจัดการเรียนรู้ศิลปะ

5) ปัจจัยและเงื่อนไขในการใช้นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้

- 1) ครูต้องจัดเตรียมความพร้อมในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยจัดเตรียมเนื้อหา และ ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ศิลปะอย่างละเอียด
- 2) ครูต้องจัดเตรียมความพร้อมในด้านด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้ โดยสื่อและแหล่งเรียนรู้ ต้องมีความหลากหลายน่าสนใจ มีความทันสมัย มีความปลอดภัย และเข้าถึงได้ง่าย
- 3) ครูต้องจัดเตรียมความพร้อมในด้านชิ้นงาน/ภาระงาน โดยชิ้นงานและภาระงานควรมี ความเหมาะสมกับระยะเวลา และวัยของนักเรียน เน้นกระบวนการค้นคว้าและทดลองเป็นหลัก สามารถต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงานตามแนวความคิดของตนเองได้
- 4) ครูต้องจัดเตรียมความพร้อมในด้านการวัดและประเมินผล โดยวัดและประเมินผล ตามสภาพจริง มีรูปแบบการวัดที่หลากหลาย และมีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน



4. เป้าหมาย

4.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

- 4.1.1 นักเรียนมีผลการเรียนระดับ 2 ขึ้นไป ร้อยละ 90 ของจำนวนนักเรียน
- 4.1.2 ความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนอยู่ในระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 80 ของจำนวนนักเรียน
- 4.1.3 นักเรียนมีผลงานทางศิลปะ มีการแสดงออกทางศิลปะ ร้อยละ 90

4.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 4.2.1 นักเรียนได้รับประสบการณ์ผ่านกิจกรรมทางศิลปะ ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน
- 4.2.2 นักเรียนเกิดทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21
- 4.2.3 นักเรียนมีความเป็นเลิศด้านศิลปะ
- 4.2.4 นักเรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

5. ผลการดำเนินการ

จากการดำเนินโครงการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน Art Exhibitions ประจำปีการศึกษา 2566 โดยใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ตามขั้นตอนสร้างสรรค์โมเดล “SANGSUN MODEL” พบว่า

5.1 ผลลัพธ์เชิงปริมาณ

5.1.1 นักเรียนโรงเรียนเมืองพลพิทยาคมที่เรียนในรายวิชาทัศนศิลป์ รายวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์ ทุกระดับ มีผลการเรียนระดับ 2 ขึ้นไป ร้อยละ 95.53 และมีผลการเรียนระดับ 3 ขึ้นไป ร้อยละ 89.11 ของจำนวนนักเรียน

5.1.2 ความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนโรงเรียนเมืองพลพิทยาคมที่เรียนในรายวิชา ทัศนศิลป์ รายวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์ ทุกระดับ อยู่ในระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 89.95 ของจำนวนนักเรียน

5.1.3 นักเรียนโรงเรียนเมืองพลพิทยาคมที่เรียนในรายวิชาทัศนศิลป์ รายวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์ ทุกระดับ มีผลงานทางศิลปะ เข้าร่วมกิจกรรม และ มีการแสดงออกทางศิลปะ ร้อยละ 100

5.2 ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ

5.2.1 นักเรียนได้รับประสบการณ์ผ่านกิจกรรมทางศิลปะ ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน ที่ก่อให้เกิดสุนทรียภาพ จินตนาการ และแรงบันดาลใจ

5.2.2 นักเรียนมีศักยภาพตามความถนัดและความสนใจ รู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เกิดทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

5.2.3 นักเรียนมีความเป็นเลิศด้านศิลปะ สาระทัศนศิลป์ สาระดนตรี และ สาระนาฏศิลป์

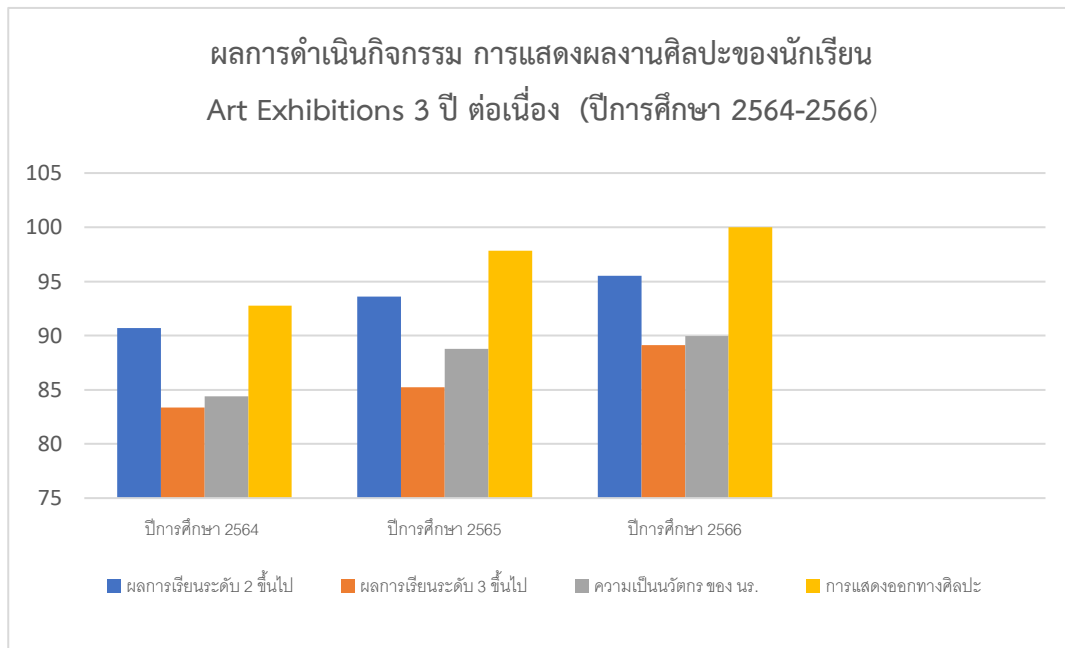
5.2.4 นักเรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของการอนุรักษ์ และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น



สรุปผลการดำเนินการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน Art Exhibitions 3 ปีต่อเนื่อง ดังตารางต่อไปนี้

ค่าเป้าหมายและผลการดำเนินงานกิจกรรม การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน Art Exhibitions			
ค่าเป้าหมายปีการศึกษา 2564-2566			
นร.มี ผลการเรียนรู้ ระดับ 2 ขึ้นไป ร้อยละ 90	นร.มี ผลการเรียนรู้ ระดับ 3 ขึ้นไป ร้อยละ 80	ความเป็นนวัตกรรม ของ นร. ระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 80	นักเรียนเข้าร่วม กิจกรรม และมี การแสดงออกทาง ศิลปะ ร้อยละ 90
ผลการดำเนินงานปีการศึกษา 2564			
นร.มี ผลการเรียนรู้ ระดับ 2 ขึ้นไป ร้อยละ 90.68	นร.มี ผลการเรียนรู้ ระดับ 3 ขึ้นไป ร้อยละ 83.35	ความเป็นนวัตกรรม ของ นร. ระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 84.41	นักเรียนเข้าร่วม กิจกรรม และมี การแสดงออกทาง ศิลปะ ร้อยละ 92.76
ผลการดำเนินงานปีการศึกษา 2565			
นร.มี ผลการเรียนรู้ ระดับ 2 ขึ้นไป ร้อยละ 93.58	นร.มี ผลการเรียนรู้ ระดับ 3 ขึ้นไป ร้อยละ 85.23	ความเป็นนวัตกรรม ของ นร. ระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 88.79	นักเรียนเข้าร่วม กิจกรรม และมี การแสดงออกทาง ศิลปะ ร้อยละ 97.81
ผลการดำเนินงานปีการศึกษา 2566			
นร.มี ผลการเรียนรู้ ระดับ 2 ขึ้นไป ร้อยละ 95.53	นร.มี ผลการเรียนรู้ ระดับ 3 ขึ้นไป ร้อยละ 89.11	ความเป็นนวัตกรรม ของ นร. ระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 89.95	นักเรียนเข้าร่วม กิจกรรม และมี การแสดงออกทาง ศิลปะ ร้อยละ 100.00

จากตารางพบว่า ผลการดำเนินการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน Art Exhibitions บรรลุตามค่าเป้าหมายที่ตั้งไว้โดย ปีการศึกษา 2564-2566 นร.มี ผลการเรียนรู้ระดับ 2 ขึ้นไป 90.68, 93.58, 95.53 ตามลำดับ นร.มี ผลการเรียนรู้ระดับ 3 ขึ้นไป ร้อยละ 83.35, 85.23, 89.11 ตามลำดับ ความเป็นนวัตกรรม ของ นร. ระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 84.41, 88.79, 89.95 ตามลำดับ และนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม และมี การแสดงออกทางศิลปะ ร้อยละ 92.76, 97.81, 100.00 สรุปเป็นแผนภาพดังนี้



จากแผนภาพแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของการดำเนินกิจกรรม การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน Art Exhibitions 3 ปี ต่อเนื่อง

6. ปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จ 4M

6.1 บุคลากร (Man) ครู และบุคลากร ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มีความตระหนักให้ความร่วมมือในการดำเนินโครงการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน Art Exhibitions ประจำปีการศึกษา 2566 โดยใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ตามขั้นตอนสร้างสรรค์โมเดล “SANGSUN MODEL”

6.2 การบริหารจัดการ (Management) สถานศึกษาส่งเสริมสนับสนุน การดำเนินโครงการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน Art Exhibitions ประจำปีการศึกษา 2566 อย่างเป็นระบบ

6.3 สื่อ อุปกรณ์ (Material) มีการสนับสนุนสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานของครู และบุคลากรในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ อย่างเพียงพอและมีคุณภาพ

6.4 งบประมาณ (Money) สถานศึกษาสนับสนุนด้านงบประมาณ และอำนวยความสะดวกในการดำเนินงาน ให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว และคุ้มค่าในการดำเนินโครงการ และจัดงบประมาณส่งเสริมพัฒนาครูบุคลากรและผู้เรียน และให้การช่วยเหลือส่งเสริมตามความเหมาะสม มีปฏิทินในการดำเนินการและแผนการใช้จ่ายงบประมาณที่ชัดเจนสามารถตรวจสอบได้



7. การเป็นแบบอย่างที่ดีและการเผยแพร่ผลงาน

7.1 โครงการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน “การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน Art Exhibitions ประจำปีการศึกษา 2566” จัดแสดงเผยแพร่ผลงานภายในสถานศึกษา วันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2567 ได้รับเกียรติจาก นายธาดา พรหมสาขา ณ สกลนคร รองนายก อบจ.ขอนแก่น เป็นประธานในพิธีเปิด โดยมี นายเจริญชัย ล่ามสมบัติ ผู้อำนวยการโรงเรียน และคณะผู้บริหาร ครู นักเรียนโรงเรียนเมืองพลพิทยาคม ให้การต้อนรับ ในโอกาสนี้มี นายกิตติชัย อุทธา ผู้อำนวยการส่วนบริหารการศึกษา หัวหน้าส่วนราชการ ข้าราชการ อบจ.ขอนแก่น เข้าร่วมเป็นเกียรติในพิธี

7.2 นักเรียนเข้าร่วมแสดงผลงานศิลปะ มีการนำเสนอและบรรยายผลงานศิลปะ จัดแสดงเผยแพร่ผลงานภายนอกสถานศึกษา ในกิจกรรม “รวมพลคนสานศิลป์ เพื่อเด็กและเยาวชน ครั้งที่ 2” ประจำปี 2567 วันที่ 10-13 มกราคม 2567 ณ โรงแรมเนเชียม เทศบาลเมืองเมืองพล

7.3 บทความวิจัยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ตามขั้นตอนสร้างสรรค์โมเดล “SANGSUN MODEL” ที่ใช้ดำเนินโครงการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน Art Exhibitions ประจำปีการศึกษา 2566 ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย (Silpakorn Educational Research Journal) โดยเผยแพร่ผลงานลงในวารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2567



ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ขั้นตอนของ สร้างสรรค์โมเดล “SANGSUN MODEL” 7 ขั้น



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Stimulate by Digital Learning)



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 สร้างความร่วมมือ (Attend Teams)



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 แข่งขันท้าทายความคิด (New Ideas)



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 เรียนรู้และตั้งเป้าหมาย (Goals and Learning)



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ชั้นที่ 5 ฝึกฝนทักษะฝ่าฟันภารกิจ (Skill by Digital Tool)



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ชั้นที่ 6 นำเสนอและรับผลป้อนกลับ (Use Ability)



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ชั้นที่ 7 รางวัลแห่งความเป็นนวัตกรรม (Notice of Rewards)

ภาพกิจกรรม “โครงการ Art Exhibition การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน ปีการศึกษา 2566”



กิจกรรม “โครงการ Art Exhibition การแสดงผลงานศิลปะของนักเรียน ประจำปีการศึกษา 2566” ได้รับเกียรติจาก นายธาดา พรหมสาขา ณ สกลนคร รองนายก อบจ.ขอนแก่น เป็นประธานในพิธีเปิด โดยมี นายเจริญชัย ล่ำสมบัตติ ผู้อำนวยการโรงเรียน และคณะผู้บริหาร ครู นักเรียนโรงเรียนเมืองพลพิทยาคม ให้การต้อนรับ ในโอกาสนี้มี นายกิตติชัย อุทธา ผู้อำนวยการส่วนบริหารการศึกษา หัวหน้าส่วนราชการ ข้าราชการ อบจ.ขอนแก่น เข้าร่วมเป็นเกียรติในพิธี

ภาพกิจกรรม “รวมพลคนสานศิลป์ เพื่อเด็กและเยาวชน ครั้งที่ 2” ประจำปี 2567



นักเรียนเข้าร่วมแสดงผลงานศิลปะ มีการนำเสนอและบรรยายผลงานศิลปะ ในกิจกรรม
“รวมพลคนสานศิลป์ เพื่อเด็กและเยาวชน ครั้งที่ 2” ประจำปี 2567
ณ โรงเรียนเนเซียม เทศบาลเมืองเมืองพล

ภาพกิจกรรม “รวมพลคนสานศิลป์ เพื่อเด็กและเยาวชน ครั้งที่ 2” ประจำปี 2567



นายกิตติโชติ เตรียมเวชวุฒิไกร นายกเทศมนตรีเมืองเมืองพล เป็นประธานในพิธีเปิดงาน “รวมพลคนสานศิลป์” พร้อมด้วยคณะผู้บริหาร โดยความร่วมมือระหว่างเทศบาล ร่วมกับสภาองค์กรชุมชน ชมรมคนรักศิลปะ สถาบันการศึกษา และเครือข่ายประชาชน จัดขึ้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจในงานศิลปะ ให้กับเด็กเยาวชนและผู้เข้าชม ภายในงานมีกิจกรรมหลากหลาย เช่น การแสดงผลงานศิลปะ การเดินแบบผ้าไหม การปรุงอาหาร อีกทั้งยังส่งเสริมผลิตภัณฑ์ของพื้นบ้านให้เพิ่มมูลค่าให้สูงขึ้น เช่น ผลิตภัณฑ์จากหม่าจากเนื้อโคขุน ผ้าไหมพื้นเมือง เป็นต้น



หนังสือตอบรับการตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานนวัตกรรม ในวารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย
(Silpakorn Educational Research Journal)



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานวิจัย บริการวิชาการ แผนและประกันคุณภาพ คณะศึกษาศาสตร์ โทรภายใน 206061

ที่ อว 8612/869

วันที่ 15 พฤษภาคม 2567

เรื่อง ตอบรับบทความตีพิมพ์ในวารสาร

เรียน นายนิติวุฒิ แก้วรักษา และคณะ

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิจัย เรื่อง “นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Learning) เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6” เพื่อตีพิมพ์ในวารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย (Silpakorn Educational Research Journal) นั้น บทความวิจัยของท่านได้ผ่านการพิจารณาของคณะกรรมการกลั่นกรอง (Peer Review) จำนวน 3 คน แล้ว คณะกรรมการกองบรรณาธิการจะดำเนินการตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานลงในวารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม 2567 ซึ่งคาดว่าจะเผยแพร่ได้ประมาณเดือนมกราคม 2568

อนึ่ง วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย จัดอยู่ในวารสารกลุ่มที่ 2: วารสารที่ผ่านการรับรอง คุณภาพของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย Thai-Journal Citation Index Centre (TCI) รอบที่ 4 พ.ศ. 2563 - 2567

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(อาจารย์ ดร.ชินัน บุญเรืองรัตน์)

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

บรรณาธิการวารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย

บทความวิจัยนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ตามขั้นตอนสร้างสรรค์โมเดล “SANGSUN MODEL”
ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย (Silpakorn Educational Research Journal)
โดยเผยแพร่ผลงานลงในวารสาร ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2567