

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
และสำเนาหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ดร.สุภัทรา คงเรือง อาจารย์ประจำหลักสูตรปฐมวัย คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
2. ดร.แสน สมนึก ศึกษานิเทศก์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระบุรี เขต 2
3. นางจันทนา เชื้อไทย ครู คศ.2 (ครูชำนาญการ กศ.ม. ปฐมวัย)
โรงเรียนวัดสุธาโกชน์ อำเภอสนา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2
4. นางสาวนิจ สามลี ครู คศ.3 (ชำนาญการพิเศษ ปฐมวัย)
โรงเรียนลาดงา อำเภอสนา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2
5. นางบุญเริ่ม สุพัฒนา ครู คศ. 3 , ค.ม. วัดผลประเมินผล
โรงเรียนวัดธรรมนาวา อำเภอบางปะอิน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2

แสดงดัชนีความสอดคล้องเหมาะสมในรายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมศิลปะ
 โดยการจัดการเรียนรู้ แบบการระดมสมอง และการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

รายการประเมิน	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ผลรวม ΣR	IOC $\frac{\Sigma R}{N}$
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
สาระสำคัญ							
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2. มีความเหมาะสมกับการพัฒนาเด็กชั้นอนุบาล 2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
จุดประสงค์							
1. สามารถใช้เป็นกรอบในการดำเนินกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2. มีความเหมาะสมกับการพัฒนาเด็กชั้นอนุบาล 2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
สาระการเรียนรู้							
1. สาระที่ควรรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2. ประสบการณ์สำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
วิธีดำเนินกิจกรรม							
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2. ผู้เรียนมีโอกาสเลือกตัดสินใจด้วยตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3. ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4. ผู้เรียนมีโอกาสลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
5. ผู้เรียนมีโอกาสปฏิสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1

รายการประเมิน	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ผลรวม ΣR	IOC $\frac{\Sigma R}{N}$
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
6. มีความเหมาะสมกับการพัฒนาเด็กชั้นอนุบาล 2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
สื่อการเรียนรู้							
1. สอดคล้องกับการจัดกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2. มีความเหมาะสมกับการพัฒนาเด็กชั้นอนุบาล 2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
การประเมินผล							
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
2. นำเสนอวิธีการไว้ชัดเจน	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
3. มีความเหมาะสมกับการพัฒนา เด็กชั้นอนุบาล 2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1

ค่าดัชนีความสอดคล้องของ แผนการจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง และแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ มีค่าระหว่าง 0.8-1 ซึ่งมากกว่า 0.5 ทุกรายการแสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ แบบการระดมสมอง และแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้

แสดงดัชนีความสอดคล้องเหมาะสมของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ผลรวม ΣR	IOC $\frac{\Sigma R}{N}$
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. กิจกรรมชุดที่ 1							
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
1.2 มีความเหมาะสมกับการพัฒนาเด็กชั้นอนุบาล2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2. กิจกรรมชุดที่ 2							
2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2.2 มีความเหมาะสมกับการพัฒนาเด็กชั้นอนุบาล2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3. กิจกรรมชุดที่ 2							
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3.2 มีความเหมาะสมกับการพัฒนาเด็กชั้นอนุบาล2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1

ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มีค่าเท่ากับ 1 ทุกกิจกรรม แสดงว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้

แสดงดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง

แบบสอบถามข้อที่	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ผลรวม $\sum R$	IOC $\frac{\sum R}{N}$
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
6	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
7	+1	+1	+1	-1	+1	3	0.6
8	+1	+1	0	0	+1	3	0.6
9	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
11	+1	+1	0	0	+1	3	0.6
12	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
14	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1

ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง มีค่าระหว่าง 0.6-1 ซึ่งมากกว่า 0.5 ทุกข้อแสดงว่า แบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้

ภาคผนวก ข

คู่มือการใช้

- แผนการจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง
- แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
- แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
- แบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์นครราชสีมา

คู่มือการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมองในกิจกรรมศิลปะ

หลักการและเหตุผล

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดแนวการจัดการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กชั้นอนุบาล 2 เพื่อให้การจัดการศึกษาแก่เด็กชั้นอนุบาล 2 เป็นไปตามจุดประสงค์ของหลักสูตร โดยกำหนดตารางกิจกรรมประจำวัน เพื่อจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม คือ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมเสรี กิจกรรมศิลปะหรือกิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมกลางแจ้ง และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยเฉพาะกิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่หลักสูตรกำหนดให้เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กแสดงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยใช้งานศิลปะ ได้แก่ การวาดภาพ ระบายสีชนิดต่าง ๆ การเล่นสีน้ำ ปั้น นึก ปะติด การร้อย การสาน งานประดิษฐ์ต่าง ๆ เป็นสื่อในการแสดงออกดังกล่าว

การพัฒนาและส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ และความเชื่อมั่นในตนเอง เป็นสิ่งที่เด็กชั้นอนุบาล 2 ควรได้รับการส่งเสริมควบคู่กันไป เพราะเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งสามารถจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมได้หลายวิธี และวิธีหนึ่งก็คือ การจัดกิจกรรมศิลปะที่จัดการจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

จุดมุ่งหมาย

จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้แบ่งเป็น 2 ด้าน คือ

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) โดยยึดองค์ประกอบตามคู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของ อารี พันธุ์ฉิม (2543 : 214-218) มีองค์ประกอบ 3 ด้าน ดังนี้

- 1.1 ความคิดคล่องแคล่ว
- 1.2 ความคิดริเริ่ม
- 1.3 ความคิดละเอียดลออ

2. เพื่อพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-confidence) ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

- 2.1 การกล้าแสดงออก
- 2.2 การพึ่งตนเอง
- 2.3 การเป็นตัวของตัวเอง

2.4 การปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม

การจัดกิจกรรม

1. การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง จัดในช่วงกิจกรรมศิลปะ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 ชั่วโมง
2. การจัดกิจกรรมศิลปะ มีเนื้อหาการจัดประสบการณ์ตามหน่วยการเรียนรู้
3. สร้างความคุ้นเคย และดำเนินการเก็บข้อมูลในสัปดาห์ก่อนการทดลอง ช่วงกิจกรรมศิลปะแบบปกติ โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง
4. สัปดาห์ที่ 1-8 เริ่มดำเนินการจัดกิจกรรมศิลปะ ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้การระดมสมอง
5. ดำเนินการเก็บข้อมูลในสัปดาห์หลังการทดลอง ช่วงกิจกรรมศิลปะแบบปกติ โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเองฉบับเดิม

วิธีดำเนินกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่มๆละ 3 คน ทุกคนหันหน้ามาทางครู การจัดการเรียนรู้โดยใช้การระดมสมอง ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียนนำ โดยครูอธิบายประเด็นหัวข้อ หรือเรื่องที่ผู้เรียนจะต้องร่วมกันระดมความคิด
2. ช้่นระดมสมอง ผู้เรียนในกลุ่มทุกคนร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ
3. ช้่นอภิปรายและคัดสรร กลุ่มร่วมกันอภิปราย และคัดเลือกความคิดที่ดีที่สุด
4. ช้่นจัดลำดับความคิด นำความคิดมาร่วมกันพิจารณาว่าความคิดใดสำคัญที่สุด
5. ช้่นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ การวางแผนนำความคิดไปใช้ โดยระบุหน้าที่ ความรับผิดชอบของผู้เรียน และขั้นตอนการทำงาน

เนื้อหา

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง เป็นวิธีที่จะช่วยพัฒนาทักษะในการคิด มีความเชื่อมั่นในการแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น และเป็นวิธีที่ระดมความคิดอยู่ที่การไม่วิพากษ์วิจารณ์ความคิดของกลุ่มในเชิงทำลาย แต่ช่วยกันวิเคราะห์ความคิด ยิ่งแปลกเท่าไรยิ่งดี โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้กิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมที่เด็กชอบแสดงออกอย่างอิสระ ถ้าได้รับการสนับสนุนให้เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็น ก็จะเป็นวิธีที่ดีมาก เด็กวัยนี้ยังมีความอยากรู้อยากเห็นสูง แต่มีความสนใจ ในระยะเวลาสั้น ซึ่งเป็นประโยชน์ในการกระตุ้นให้เด็กหาคำตอบในเรื่องต่างๆด้วยตนเอง

รายชื่อหน่วยการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ

- สัปดาห์ที่ 1 ชื่อหน่วย สัตว์น่ารัก
- สัปดาห์ที่ 2 ชื่อหน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ
- สัปดาห์ที่ 3 ชื่อหน่วย บ้านที่รัก
- สัปดาห์ที่ 4 ชื่อหน่วย ผลไม้แสนอร่อย
- สัปดาห์ที่ 5 ชื่อหน่วย คมนาคม
- สัปดาห์ที่ 6 ชื่อหน่วย ผักสดสะอาด
- สัปดาห์ที่ 7 ชื่อหน่วย ไข่
- สัปดาห์ที่ 8 ชื่อหน่วย รูปทรงเรขาคณิต

สื่อการเรียนรู้

สื่อในการเรียนรู้ ดำเนินการดังนี้

1. จัดให้สอดคล้องกับกิจกรรมในแต่ละครั้ง
2. วัสดุ อุปกรณ์ เป็นรายกลุ่มๆละ 1 ชุด เช่นดินน้ำมัน สี กรรไกร พู่กัน กระดาษ กาวลาเท็กซ์ ฯลฯ เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสแสดงพฤติกรรมการกล้าแสดงออก การพึ่งตนเอง

การประเมินผล

การประเมินผล ดำเนินการดังนี้

1. ประเมินตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ในแต่ละแผนการเรียนรู้ โดยจุดประสงค์เหล่านั้น นำมาจากองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ และความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งการดำเนินกิจกรรม จะนำไปตามจุดประสงค์ และส่งผลต่อตัวแปรตามที่ต้องการศึกษา
2. วิธีการในการประเมินผล ใช้การสังเกตพฤติกรรม ซึ่งเป็นวิธีการที่เหมาะสมกับการประเมินเด็กชั้นอนุบาล 2

คู่มือการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ในกิจกรรมศิลปะ

หลักการและเหตุผล

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดแนวการจัดการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กชั้นอนุบาล 2 เพื่อให้การจัดการศึกษาแก่เด็กชั้นอนุบาล 2 เป็นไปตามจุดประสงค์ของหลักสูตร โดยกำหนดตารางกิจกรรมประจำวัน เพื่อจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม คือ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมเสรี กิจกรรมศิลปะหรือกิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมกลางแจ้ง และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยเฉพาะกิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่หลักสูตรกำหนดให้เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยใช้งานศิลปะ ได้แก่ การวาดภาพ ระบายสีชนิดต่าง ๆ การเล่นสีน้ำ ปั้น นึก ปะติด การร้อย การสาน งานประดิษฐ์ต่าง ๆ เป็นสื่อในการแสดงออกดังกล่าว

การพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และความเชื่อมั่นในตนเอง เป็นสิ่งที่เด็กชั้นอนุบาล 2 ควรได้รับการส่งเสริมควบคู่กันไป เพราะเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งสามารถจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมได้หลายวิธี และวิธีหนึ่งก็คือ การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ในกิจกรรมศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยได้นำเอารูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้มาจากทิตานา แซมมณี (2547 : 252-253) เพื่อเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

จุดมุ่งหมาย

จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้แบ่งเป็น 2 ด้าน คือ

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) โดยยึดองค์ประกอบตามคู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของอารี พันธุ์มณี (2543: 214-218) มีองค์ประกอบ 3 ด้าน ดังนี้

- 1.1 ความคิดคล่องแคล่ว
- 1.2 ความคิดริเริ่ม
- 1.3 ความคิดละเอียดลออ

2. เพื่อพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง (Self confidence) ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

- 2.1 การกล้าแสดงออก
- 2.2 การพึ่งตนเอง
- 2.3 การเป็นตัวของตัวเอง
- 2.4 การปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม

การจัดกิจกรรม

1. การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ จัดในช่วงกิจกรรมศิลปะ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 ชั่วโมง
2. การจัดกิจกรรมศิลปะ มีเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ตามหน่วยการเรียนรู้
3. สร้างความคุ้นเคย และดำเนินการเก็บข้อมูลในสัปดาห์ก่อนการทดลอง ช่วงกิจกรรมศิลปะแบบปกติ โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และใช้แบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง
4. สัปดาห์ที่ 1-8 เริ่มดำเนินการจัดกิจกรรมศิลปะ ที่จัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน ของ ซินเนคติกส์
5. ดำเนินการเก็บข้อมูลในสัปดาห์หลังการทดลอง ช่วงกิจกรรมศิลปะแบบปกติ โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเองฉบับเดิม

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ทุกคนหันหน้ามาทางครู การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เป็นขั้นที่ผู้สอนให้ผู้เรียนทำงานต่างๆ ที่ต้องการให้ผู้เรียนทำ เช่น ให้เขียน บรรยาย เล่า ทำ แสดง วาดภาพ สร้าง ปั้น เป็นต้น ผู้เรียนทำงานนั้น ๆ ตามปกติที่เคยทำเสร็จแล้ว ให้เก็บผลไว้ก่อน
2. ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง เป็นขั้นที่ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น ลูกบอลกับมะนาว เหมือนหรือต่างกันอย่างไร คำคู่ที่ผู้สอนเลือกมาควรให้มีลักษณะที่สัมพันธ์กับเนื้อหาหรืองานที่ผู้เรียนทำในขั้นที่ 1 ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบหลาย ๆ คู่ และจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน
3. ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และให้ผู้เรียนแสดงความรู้สึกออกมา เช่น ถ้าเปรียบเทียบผู้เรียนเป็นเครื่องซักผ้า จะรู้สึกอย่างไร ผู้สอนจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน
4. ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำคำ ที่ได้จากการเปรียบเทียบในขั้นที่ 2 และ 3 มาประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกันในตัวเอง เช่น ไฟเย็น น้ำผึ้งขม มัจจุราชสีน้ำผึ้ง เชื้อดนม ๆ เป็นต้น
5. ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง เป็นขั้นที่ผู้เรียนอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้
6. ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่ เพื่อทำให้งานของตนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

เนื้อหา

การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ เป็นการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ และสามารถนำความคิดใหม่ ๆ นั้น ไปใช้ในงานของตน ทำให้งานของตนมีความแปลกใหม่ น่าสนใจมากขึ้น นอกจากนั้นผู้เรียนอาจจะเกิดความตระหนักคุณค่าของการคิด และความคิดของผู้อื่นอีกด้วย และวิธีการคิดเปรียบเทียบแบบอุปมาอุปไมย เพื่อใช้กระตุ้นความคิดใหม่ ๆ วิธีนี้มีประโยชน์มากเป็นพิเศษ สำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ

รายชื่อหน่วยการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ

- สัปดาห์ที่ 1 ชื่อหน่วย สัตว์น่ารัก
- สัปดาห์ที่ 2 ชื่อหน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ
- สัปดาห์ที่ 3 ชื่อหน่วย บ้านที่รัก
- สัปดาห์ที่ 4 ชื่อหน่วย ผลไม้แสนอร่อย
- สัปดาห์ที่ 5 ชื่อหน่วย คมนาคม
- สัปดาห์ที่ 6 ชื่อหน่วย ผักสดสะอาด
- สัปดาห์ที่ 7 ชื่อหน่วย ไข่
- สัปดาห์ที่ 8 ชื่อหน่วย รูปทรงเรขาคณิต

สื่อการเรียนรู้

สื่อในการเรียนรู้ ดำเนินการดังนี้

1. จัดให้สอดคล้องกับกิจกรรมในแต่ละครั้ง
2. วัสดุ อุปกรณ์ เป็นรายกลุ่มๆละ 1 ชุด เช่นดินน้ำมัน สี กรรไกร พู่กัน กระดาษ กาวลาเท็กซ์ ฯลฯ เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสแสดงพฤติกรรมการกล้าแสดงออก การพึ่งตนเอง

การประเมินผล

การประเมินผล ดำเนินการ ดังนี้

1. ประเมินตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ในแต่ละแผนการเรียนรู้ โดยจุดประสงค์เหล่านั้น มาจากองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ และความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งการดำเนินกิจกรรม จะนำไปตามจุดประสงค์ และส่งผลต่อตัวแปรตามที่ต้องการศึกษา
2. วิธีการในการประเมินผล ใช้การสังเกตพฤติกรรม ซึ่งเป็นวิธีการที่เหมาะสมกับการประเมินเด็กชั้นอนุบาล 2

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย สัตว์น่ารัก

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 1

เวลา 1 ชั่วโมง

.....
สาระสำคัญ ความคิดริเริ่มเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับผู้อื่น งานประดิษฐ์เป็นพื้นฐานของการคิดค้นสิ่งแปลกใหม่ที่เกิดประโยชน์ในอนาคต อีกทั้งยังส่งเสริมความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำในขณะปฏิบัติกิจกรรม
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะ โดยมีความคิดริเริ่ม

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การประดิษฐ์และการออกแบบตกแต่งหน้ากากเป็นรูปหน้าหมูอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การเขียนภาพ และการประดิษฐ์ตกแต่ง
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนบทเรียนเรื่องสัตว์ 2. ครุณาภาพหมู มาให้เด็กดู 3. สนทนาถึง รูปร่าง ตา ปาก จมูก ไบหู ของหมู <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะทำหน้ากากรูปหน้าหมู ควรออกแบบ ไบหน้า ตา จมูก ปาก อย่างไรที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร 2. ครูจดบันทึกคำพูดของนักเรียนไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดที่เห็นว่าดีที่สุด มา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนบทเรียนเรื่องสัตว์ 2. ครุณาภาพหมู มาให้เด็กดูและสนทนาถึง รูปร่าง ตา ปาก จมูก ไบหู ของหมู 3. ให้เด็กทำหน้ากากรูปหมูกลุ่มละ 1 อัน <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครุณาภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ตา กับปาก เหมือนหรือต่างกันอย่างไร จมูก กับ ไบหู เหมือนหรือต่างกันอย่างไร 2. ครุณาคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ 3. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น จมูกหมู จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ปากหมู จะรู้สึกอย่างไร 2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ขั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือ

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการทำหน้ากากรูปหมวยอย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่ในการทำงาน เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน 	<p>เปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเอง เช่น ใบหูกลม ตาสีเหลือง เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร และให้เด็กแต่ละกลุ่มลองวาดภาพคำคู่ขัดแย้ง <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรคงาน</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่น่าสนใจ <p>เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. ยางรัดของ
2. กระดาษแข็ง
3. กรรไกรปลายมน
4. สีเทียน

5. ดินสอ ยางลบ

6. ภาพหมู

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต

1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ

1.2 ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ

1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

1.4 การสร้างผลงานโดยมีความคิดริเริ่ม

2. เครื่องมือ

2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 1 ชื่อหน่วย สัตว์น่ารัก

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	<p>ระดับ 3 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่างมั่นใจ</p> <p>ระดับ 2 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่างไม่มั่นใจ</p> <p>ระดับ 1 = ไม่แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่างไม่มั่นใจ</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และมีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>

การสร้างผลงานอย่างมีความคิดริเริ่ม	ระดับ 3 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเอง มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร ระดับ 2 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเอง มีความแปลกใหม่ ในบางส่วน ระดับ 1 = ผลงานเลียนแบบ หรือทำตามผู้อื่น ยกตัวอย่าง
------------------------------------	--

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย สัตว์น่ารัก

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรมร่วม กับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย สัตว์น่ารัก

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรมร่วมกับ ผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย สัตว์น่ารัก

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 2

เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองในการกระทำสิ่งต่างๆที่ดี ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ โดยคิดได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองได้
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างคล่องแคล่ว

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การปั้นอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ
 - 2.2 การชื่นชม และสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การวางแผน ตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติ
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> พาเด็กไปดูสวนสัตว์ของห้องเรียน ครูนำควายมาให้เด็กดู สนทนาถึงรูปร่างลักษณะของควาย <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะปั้นควาย ที่มีลักษณะแปลกใหม่ ไม่เหมือนควายตัวที่นำมาให้ดู ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่างๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุดเพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือและร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการปั้นควายที่แปลกใหม่ โดยแบ่งหน้าที่ในการทำงาน เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และ 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> พาเด็กไปดูสวนสัตว์ของห้องเรียน สนทนา ถึงรูปร่าง ลักษณะของสัตว์แต่ละชนิด เช่น ควาย ม้าลาย หมู กระจ่าง ฯลฯ เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันปั้นสัตว์ 1 ชนิด <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ลำตัวม้าลาย กับ ลำตัวควายเหมือนหรือต่างกันอย่างไร เขาควายกับไบหูกระจ่างเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2) และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น เขาควาย จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ตัวม้าลาย จะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ขั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือ

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>เปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่2 และ3) มาประกอบเป็นสิ่งใหม่ที่มีความหมาย</p> <p>ขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น เท้าแหลม ขาใหญ่ หางยักษ์</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1 เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. สวนสัตว์ของห้องเรียนมีสัตว์จำลองต่าง ๆ เช่น สุนัข ควาย หมู สิงโต กระต่าย ม้าลาย ฯลฯ
2. ดินน้ำมัน
3. ภาชนะรองปิ่น

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้คำถามเนื้อมือ
 - 1.2 การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 2 ชื่อหน่วย สัตว์น่ารัก

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้ มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้ มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน
การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง	ระดับ 3 = แก้ปัญหาได้ด้วยตนเองโดยไม่รื้อรอ เพื่อให้ตน สามารถร่วมทำกิจกรรมต่อได้ ระดับ 2 = ไม่สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ ต้อง คอยให้เพื่อนหรือครูให้ความช่วยเหลือ ระดับ 1 = หยุดการทำงานทันที / ปฏิเสธการทำ กิจกรรม
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และมี การวางแผนร่วมกัน ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผน ร่วมกัน ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่
รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การสร้างผลงานอย่างมีความคิด สร้างสรรค์	ระดับ 3 = ปรากฏความคิดสร้างสรรค์ในงานที่ทำ 4 จุดขึ้นไป ระดับ 2 = ปรากฏความคิดสร้างสรรค์ในงานที่ทำ 2-3 จุด ระดับ 1 = ปรากฏความคิดสร้างสรรค์ในงานที่ทำ เพียงจุด เดียวหรือไม่ปรากฏ

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย สัตว์น่ารัก

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	การรู้จัก ตัดสินใจ ด้วยตนเอง	การปฏิบัติ กิจกรรมร่วม กับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย สัตว์น่ารัก

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	การรู้จัก ตัดสินใจ ด้วยตนเอง	การปฏิบัติ กิจกรรมร่วม กับผู้อื่น	ผลงาน มีความคิด สร้างสรรค์แล้ว
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย สัตว์น่ารัก

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 3

เวลา 1 ชั่วโมง

.....
สาระสำคัญ ความสามารถในการแก้ปัญหาสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ทำให้บุคคลนั้นคิดหาคำตอบในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดลออ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความสุข สนุกสนานในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม
3. เด็กสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างละเอียดลออ

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การเขียนภาพระบายสีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การเขียนภาพและการเล่นกับสี
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร้องเพลง “สัตว์เลี้ยวสัตว์ป่า” สนทนาถึงสวนสัตว์ของห้องเรียนว่ามีสัตว์ที่เหมือนในเนื้อเพลง ได้แก่ สิงโต สุนัข กระต่าย เป็ด ไก่ ฯลฯ <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะวาดภาพสวนสัตว์ มีสัตว์อะไรบ้าง มีส่วนประกอบให้สวนสัตว์ของตนเองสวยงาม น่าเที่ยวชม ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่างๆที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุดน้อยเพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดเห็นที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดเห็นใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการวาดสวน 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร้องเพลง “สัตว์เลี้ยวสัตว์ป่า” สนทนา ถึงสวนสัตว์ของห้องเรียนว่ามีสัตว์เหมือนในเนื้อเพลง เช่น เป็ด สิงโต หมู กระต่าย ฯลฯ เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันวาดสวนสัตว์ตามความคิดของตน <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น สิงโต กับ เสือ เหมือนหรือต่างกันอย่างไร เป็ด กับ งู เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ฯลฯ ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กสมมติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง (ขั้นที่ 2) และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น เป็ด จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น งู จะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ขึ้นเปรียบเทียบ

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินแนคติกส์
<p>สัตว์ที่สวยงาม โดยแบ่งหน้าที่ในการทำงาน</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>แบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่2 และ3) มาประกอบเป็นสิ่งที่มีความหมายชัดเจนในตัวเองเช่น เสือเลีย งูบิน เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. เพลง “สัตว์เลี้ยง สัตว์ป่า”
2. กระดาษ
3. สีเทียน
4. ดินสอ ยางลบ

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ

- 1.2 การมีความสุข สนุกสนาน
- 1.3 การแก้ปัญหาด้วยตนเอง
- 1.4 การสร้างผลงานศิลปะได้อย่างละเอียดลออ
- 2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ภาคผนวก

เพลง “สัตว์เลี้ยว สัตว์ป่า”

(ศรินवल รัตนสุวรรณ)

สัตว์เลี้ยวมี แมว หมา นก กา ห่าน กระจ่าง
เปิด ไก่ เราเลี้ยวไว้กินไข่เสมอมา
หมี เสือ ช้าง เก้ง กวาง หมูป่า
เม่น สิงโต เลียงผา เป็นสัตว์ป่าเอ๋ย

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 3 ชื่อหน่วย สัตว์น่ารัก

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
มีความสุข สนุกสนาน	<p>ระดับ 3 = ร่วมกิจกรรมด้วยความสุขยิ้มหัวเราะ ความกระฉับกระเฉง</p> <p>ระดับ 2 = ร่วมกิจกรรมเมื่อได้รับแรงเสริมจากครู/ได้รับการกระตุ้นจากเพื่อน</p> <p>ระดับ 1 = นั่งเฉย/ไม่ร่วมปฏิบัติกิจกรรม</p>
การแก้ปัญหาด้วยตนเอง	<p>ระดับ 3 = ผลงานมีปัญหาแก้ไขได้ถูกต้อง</p> <p>ระดับ 2 = ผลงานมีปัญหาแก้ไขได้บางส่วน</p> <p>ระดับ 1 = ผลงานมีปัญหาแก้ไขไม่ได้เลย</p>

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 3 ชื่อหน่วย สัตว์น่ารัก

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อมือ	มีความสุข สนุกสนาน	การแก้ปัญหา ด้วยตนเอง	ผลงานมี ความคิด ละเอียดลออ
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 3 ชื่อหน่วย สัตว์น่ารัก

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อมือ	มีความสุข สนุกสนาน	การแก้ปัญหา ด้วยตนเอง	ผลงานมี ความคิด ละเอียดลออ
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ

สัปดาห์ที่ 2 วันที่ 1

เวลา 1 ชั่วโมง

.....
สาระสำคัญ บุคคลที่ทำการเปลี่ยนแปลงใหม่ ไม่ซ้ำกับผู้อื่นถือว่าบุคคลนั้นมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และ
 ยังแสดงว่าบุคคลนั้นมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ ในสิ่งต่าง ๆ ได้สำเร็จ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำในขณะปฏิบัติกิจกรรม
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดริเริ่ม

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การพิมพ์ภาพอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การเขียนภาพ และการเล่นกับสี
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูและเด็กเดินชมไม้ประดับบริเวณ โรงเรียน สนทนาถึงกิ่ง ก้าน ใบ ของไม้ประดับ แต่ละชนิด ที่สามารถนำมาพิมพ์เป็นภาพได้ หลายอย่าง เช่น พิมพ์เป็นดอกไม้ รถ บ้าน สัตว์ หุ่นยนต์ เป็นต้น <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่า พิมพ์เป็นภาพอะไร ที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนกัน ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่างๆที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุด เพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดเห็นที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการพิมพ์ภาพ จากไม้ประดับ โดยแบ่งหน้าที่ใน การทำงาน 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูและเด็กเดินชมไม้ประดับบริเวณ โรงเรียน สนทนา ถึง กิ่ง ก้าน ใบ ของไม้ประดับ แต่ละชนิด ที่สามารถนำมาพิมพ์เป็นภาพ ได้หลายอย่าง เช่น พิมพ์เป็นดอกไม้ รถ บ้าน สัตว์ หุ่นยนต์ เป็นต้น เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันพิมพ์ภาพ 1 ภาพ <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะ สัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ก้านใบไม้ กับ เส้าบ้าน เหมือนหรือ ต่างกันอย่างไร ดอกไม้ กับ ล้อรถ เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือ เปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้น เปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดง ความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น ล้อรถ จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น บ้านใบไม้ จะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่เรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและชั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ชั้นที่2 และ3) มาประกอบเป็นสิ่งที่ใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเอง เช่น บ้านมีล้อ เป็นต้น</p> <p>ชั้นที่ 5 ชั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ชั้นที่ 6 ชั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในชั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมชั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่เรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. ไม้ประดับบริเวณโรงเรียน
2. ใบไม้ประดับ
3. กระดาษ
4. สีน้ำ

5. พู่กัน
6. จานสี

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดริเริ่ม
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 1 ชื่อหน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้ มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้ มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	<p>ระดับ 3 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่าง มั่นใจ</p> <p>ระดับ 2 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่าง ไม่มั่นใจ</p> <p>ระดับ 1 = ไม่แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงาน อย่างไม่มั่นใจ</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และ มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มี การวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>
การสร้างผลงานอย่างมีความคิดริเริ่ม	<p>ระดับ 3 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเองมี ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร</p> <p>ระดับ 2 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเอง มี ความแปลกใหม่ ในบางส่วน</p> <p>ระดับ 1 = ผลงานเลียนแบบ หรือทำตามผู้อื่นตาม ตัวอย่าง</p>

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรมร่วมกับ ผู้อื่น	ผลงาน มีความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิแนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรมร่วมกับ ผู้อื่น	ผลงาน มีความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ

สัปดาห์ที่ 2 วันที่ 2

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ การช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่ดี ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ โดยคิดได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความสุข สนุกสนาน ในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม
3. เด็กสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างคล่องแคล่ว

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การพับอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การมีโอกาสได้รับความรู้สึก ความสนใจและความต้องการของตนเองและผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร้องเพลง “ดอกไม้” 2. สนทนาโดยให้เด็กบอกชื่อดอกไม้ว่ามีอะไรบ้างและสีอะไร รูปร่างลักษณะอย่างไร 3. ครูให้เด็ก ๆ พับกระดาษสีต่างๆเป็นรูปดอกไม้ มาติดที่กระดาษของกลุ่มตนเอง และต่อเติมก้านและใบที่แปลกใหม่ให้มากที่สุด <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะพับดอกไม้ที่แปลกใหม่ให้มากที่สุด 2. ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่างๆที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดจัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร้องเพลง “ดอกไม้” 2. สนทนา โดยให้เด็กบอกชื่อดอกไม้ว่ามีอะไรบ้างและสีอะไร รูปร่างลักษณะอย่างไร 3. เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันพับกระดาษเป็นดอกไม้ติดไว้ที่กระดาษของกลุ่ม ตามที่ตนคิด <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ดอกตูมกับ ดอกบาน เหมือนหรือต่างกัน อย่างไร กลีบดอกกับกลีบเลี้ยง เหมือนหรือต่างกันอย่างไร 2. ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ 3. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น กลีบดอกจะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ดอกไม้บาน จะรู้สึกอย่างไร 2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการพับดอกไม้ โดยแบ่งหน้าที่ในการทำงาน 2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่อง หรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน 	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่2 และ3) มาประกอบเป็นสิ่งใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น ดอกไม้ สีเหลือง ดอกไม้ สามเหลี่ยม <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค้งาน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิด ที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ 2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. กระดาษ
2. กระดาษสีหลาย ๆ สี
3. กาวลาเท็กซ์
4. สีเทียน
5. เพลง “ดอกไม้”

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 การมีความสุข สนุกสนาน
 - 1.3 การช่วยเหลือซึ่งกันละกัน
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

ภาคผนวก

เพลง “ดอกไม้” (ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

ดอกไม้ต่างพันธุ์ สวยงามสดสี

เหลือง แดง ม่วง มี แสด ขาว ชมพู

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
วันที่ 2 ชื่อหน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
มีความสุข สนุกสนาน	<p>ระดับ 3 = ร่วมกิจกรรมด้วยความสุขยิ้มหัวเราะ มีความกระฉับกระเฉง</p> <p>ระดับ 2 = ร่วมกิจกรรมเมื่อได้รับแรงเสริมจากครู/ ได้รับการกระตุ้นจากเพื่อน</p> <p>ระดับ 1 = นั่งเฉยๆ ไม่ร่วมปฏิบัติกิจกรรม</p>
การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	<p>ระดับ 3 = พุด/บอก/ลงมือช่วยเพื่อนที่มีปัญหาด้วยความ ความคิดของตนเอง</p> <p>ระดับ 2 = แสดงท่าทางเชิงบอกต่อเพื่อให้ผู้อื่น ช่วยเหลือต่อ</p> <p>ระดับ 1 = อยู่เฉยๆ ไม่สนใจผู้อื่น</p>
การสร้างผลงานอย่างมีความคิด คล่องแคล่ว	<p>ระดับ 3 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ 4 จุดขึ้นไป</p> <p>ระดับ 2 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ 2- 3 จุด</p> <p>ระดับ 1 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ เพียงจุดเดียวหรือไม่ปรากฏ</p>

--	--

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	มีความสุข สนุกสนาน	การช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน	ผลงานมี ความคิด สร้างสรรค์
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	มีความสุข สนุกสนาน	การช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน	ผลงานมี ความคิด สร้างสรรค์
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ

สัปดาห์ที่ 2 วันที่ 3

เวลา 1 ชั่วโมง

.....
สาระสำคัญ การปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสุข สนุกสนาน ทำให้เราคิดหาคำตอบในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดลออ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความสุข สนุกสนาน ในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างละเอียดลออ

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้การสร้างรายละเอียดในการวาดภาพ
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การเขียนภาพและการเล่นสี
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูและเด็กเดินชมไม้ดอกบริเวณโรงเรียน สนทนาถึงรูปร่างลักษณะ เกสร กลีบดอก กลีบเลี้ยง ก้านดอก สี ของดอกไม้ต่าง ๆ เช่นบานชื่น กุหลาบ ดาวเรือง บานไม่รู้โรย เป็นต้น โดยให้เด็กวาดภาพสวนดอกไม้ มีรายละเอียดมาประกอบให้สวยงามแปลกใหม่ <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะวาดสวนดอกไม้ที่มีส่วนประกอบอะไรบ้าง ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่างๆที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ว่า ความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือและร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดจัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูและเด็กเดินชม ไม้ดอกบริเวณโรงเรียน สนทนาถึง รูปร่างลักษณะ เกสร กลีบดอก กลีบเลี้ยง ก้านดอก สี ของดอกไม้ต่าง ๆ เช่น บานชื่น กุหลาบ ดาวเรือง บานไม่รู้โรย เป็นต้น เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันวาดสวนดอกไม้ตามที่ตนคิด <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ดอกบานชื่นกับ ดอกบานไม่รู้โรย เหมือนหรือต่างกันอย่างไร กุหลาบกับก้านดาวเรืองเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง (ขั้นที่ 2) และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น กลีบดอกไม้ จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ก้านกุหลาบ จะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการวาดดอกไม้ที่มีความแปลกใหม่โดยแบ่งหน้าที่ในการทำงาน 2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน 	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็น สิ่งใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกันในตัวเอง เช่น กลีบสีเหลือง กุหลาบไร้หนาม เป็นต้น <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมา ทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ 2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่อง หรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. ไม้ดอกบริเวณ โรงเรียน
2. กระดาษ
3. สีเทียน
4. ดินสอ ยางลบ

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 การมีความสุข สนุกสนาน
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างละเอียดลออ
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 3 ชื่อหน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้ มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้ มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
มีความสุข สนุกสนาน	<p>ระดับ 3 = ร่วมกิจกรรมด้วยความสุขยิ้มหัวเราะ มีความกระฉับกระเฉง</p> <p>ระดับ 2 = ร่วมกิจกรรมเมื่อได้รับแรงเสริมจากครู/ ได้รับการกระตุ้นจากเพื่อน</p> <p>ระดับ 1 = นั่งเฉย/ไม่ร่วมปฏิบัติกิจกรรม</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และ มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>
การสร้างผลงานคิดได้อย่างละเอียดลออ	<p>ระดับ 3 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 4 จุด ขึ้นไป</p> <p>ระดับ 2 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 2-3 จุด</p> <p>ระดับ 1 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ เพียงจุดเดียวหรือไม่ปรากฏเลย</p>

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม
วันที่ 3 ชื่อหน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	มีความสุข สนุกสนาน	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ละเอียดลออ
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม
วันที่ 3 ชื่อหน่วย ไม้ดอกไม้ประดับ

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ มือ	มีความสุข สนุกสนาน	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ละเอียดลออ
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย บ้านที่รัก

สัปดาห์ที่ 3 วันที่ 1

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ บุคคลที่做事情ที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น ถือว่าบุคคลนั้นมีความริเริ่มสร้างสรรค์ และ
ยังแสดงว่าบุคคลนั้นมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ำมเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำในขณะปฏิบัติกิจกรรม
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดริเริ่ม

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การปั้นบ้านอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่อง “บ้าน” 2. สนทนาถึงส่วนประกอบของบ้านแต่ละชนิด เช่น หลังคา เสา หน้าต่าง ประตู เป็นต้น <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะมีบ้านที่มีลักษณะแปลกใหม่ที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน 2. ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่ดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุดเพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดเห็นที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดเห็นใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดจัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการปั้นบ้านที่แปลกใหม่ โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่อง “บ้าน” 2. สนทนา ถึงส่วนประกอบของบ้านแต่ละชนิด เช่น หลังคา เสา หน้าต่าง ประตู เป็นต้น 3. เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันปั้นบ้าน 1 หลัง <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น <ul style="list-style-type: none"> กระท่อม กับ บ้านตึก เหมือนหรือต่างกันอย่างไร บ้านชั้นเดียวกับบ้านสองชั้นเหมือนหรือต่างกันอย่างไร 2. ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ 3. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง (ขั้นที่ 2) และแสดงความรู้สึก เช่น <ul style="list-style-type: none"> ถ้าเด็กเป็น รั้งผึ้ง จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น บ้านสองชั้น จะรู้สึกอย่างไร

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบจินเนคติกส์
<p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานโดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น บ้านมืด บ้านชิงช้า เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. ดินน้ำมัน
2. ภาชนะรองปั้น
3. นิทาน “บ้าน”

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดริเริ่ม
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ภาคผนวก

นิทาน เรื่องบ้าน

(กานต์มณี สักดิ์เจริญ)

หนูตัวหนึ่งกำลังหาบ้านใหม่ มันเห็น

- รังนก ดูเข้าที แต่เล็กไป นอกจากนั้นเจ้าของรังทำทางไม่เป็นมิตรเลยมันพบ
- รังผึ้ง ก็รีบเดินหนีพลางนึกว่า เราต้องหนีให้ไกลพวกผึ้งเพราะมันต่อยเจ็บ
- รังมด มดก็กัดเจ็บ ต้องหนีให้ไกลรังมด
- ใยแมงมุม เจ้ามาอยู่ด้วยกันไหม ? ขอขอบคุณ ไม่ละครับใยของคุณเหนียวมาก
- ถ้ำ ถ้ำนั้นก็ไม่ใช่เหมาะสมสำหรับหนูอาศัยอยู่
- คอก เจ้าหมานั้น ทำทางไม่ค่อยเป็นมิตรเลย เรายังรีบไปให้ไกลมันดีกว่า
- โพรง โพรงนั้นก็น่าอยู่ แต่ฝนตก
- กระท่อม กระท่อมจะต้านลมได้หรือ เราไปหาที่อื่นต่อไปดีกว่ากระท่อมชาวเอสกิโม
- สวีตดีหน่อย จะรีบไปไหน กระท่อมของเธอเย็นจัง ฉันรีบไป
- กระท่อมไม้ซุง กระท่อมไม้ซุงนี้น่าอยู่ดีเหมือนกัน แต่เวลาไฟไหม้แล้ว
- เรือนแถว เรือนแถวนั้นเข้าทีดี มีที่ซ่อนหลายแหล่ง แต่ก็คงมีแมวมากไปหาที่ใหม่ดีกว่า
- บ้านในเรือ บ้านในเรือนั้นก็เข้าทีดี แต่คงหาอาหารกินไม่สะดวก
- บ้านหลังคาจาก บ้านหลังคามุงจาก ไฟไหม้ง่ายอาจไม่ปลอดภัย
- ห้องแถว ดึกแถว ห้องแถวเหล่านี้ หนาวหุงมาก เราไม่ชอบเลย
- บ้านมีระเบียง บ้านเหล่านี้ดูสะอาดเรียบร้อย ฉันคงหาที่ซ่อนไม่ได้
- บ้านสองชั้น บ้านสองชั้นนี้ใหม่เอี่ยม ไม่มีใครอยู่ คงหาอาหารกินยาก
- พระราชวัง พระราชวังมีคนอยู่มาก เราอยู่คงไม่ปลอดภัย
- รู เฮ้อ ! หาที่อยู่ใหม่จนเหนื่อยก็ไม่ถูกใจ กลับมาอยู่รูได้กำแพงอย่างเก่าดีกว่า
- นี้แหละเป็นบ้าน ที่เหมาะที่สุด สำหรับหนู

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 1 ชื่อหน่วย บ้านที่รัก

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
ความมั่นใจ กล่าวคิด กล่าวทำ	<p>ระดับ 3 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงาน อย่างมั่นใจ</p> <p>ระดับ 2 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงาน อย่างไม่มั่นใจ</p> <p>ระดับ 1 = ไม่แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงาน อย่างไม่มั่นใจ</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และ มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>
การสร้างผลงานอย่างมีความคิดริเริ่ม	<p>ระดับ 3 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเอง มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร</p> <p>ระดับ 2 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเอง มีความแปลกใหม่ ในบางส่วน</p> <p>ระดับ 1 = ผลงานเลียนแบบ หรือทำตามผู้อื่นตาม ตัวอย่าง</p>

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย บ้านที่รัก

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย บ้านที่รัก

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย บ้านที่รัก

สัปดาห์ที่ 3 วันที่ 2

เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่ดี ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ โดยคิดได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองได้
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยคิดอย่างคล่องแคล่ว

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การปะติดภาพอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การวางแผนตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติ
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กท่องคำคล้องจอง “บ้านหลังหนึ่ง” 2. ครูนำภาพกรอบโครงร่างบ้านมาให้เด็กดู 3. สนทนาถึงส่วนประกอบของบ้าน เช่น หลังคา เสา หน้าต่าง ประตู เป็นต้น 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กท่องคำคล้องจอง “บ้านหลังหนึ่ง” 2. ครูนำภาพกรอบโครงร่างบ้านมาให้เด็กดู 3. สนทนา ถึงส่วนประกอบของบ้าน เช่น หลังคา เสา หน้าต่าง ประตู เป็นต้น 4. เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันปะติดกรอบโครงร่างบ้าน
<p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะปะติด ส่วนประกอบของบ้านจากกรอบโครงร่างบ้านที่ครูจะนำมา ว่ามีส่วนประกอบอะไรบ้าง ให้มีรายละเอียดให้มากที่สุด 2. ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน 	<p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น เสา กับ หลังคา เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ประตู กับ ฝ้ายบ้านเหมือนหรือต่างกันอย่างไร 2. ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ 3. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน
<p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่ามีคุณค่ามา 2-3 ความคิดเห็นที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุด 	<p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2) และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็นเสาบ้าน จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็นบันไดบ้าน จะรู้สึกอย่างไร 2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน
<p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดเห็นที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดเห็นใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดเห็นสำคัญมากที่สุดจัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา 	

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการประดิษฐ์ส่วนประกอบของบ้านจากเค้าโครงบ้านที่ครูนำมา โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ(ขั้นที่2และ3) มาประกอบเป็นสิ่งที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น บ้านโปร่ง บ้านไคหมุน เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. กระดาษภาพกรอบโครงร่างบ้าน
2. กระดาษสี
3. กาวลาเท็กซ์

4. กรรไกรปลายมน
5. กระดาษหนังสือพิมพ์
6. คำคล้องจอง “บ้านหลังหนึ่ง”

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะโดยคิดอย่างคล่องแคล่ว
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ภาคผนวก

คำคล้องจอง “บ้านหลังหนึ่ง”

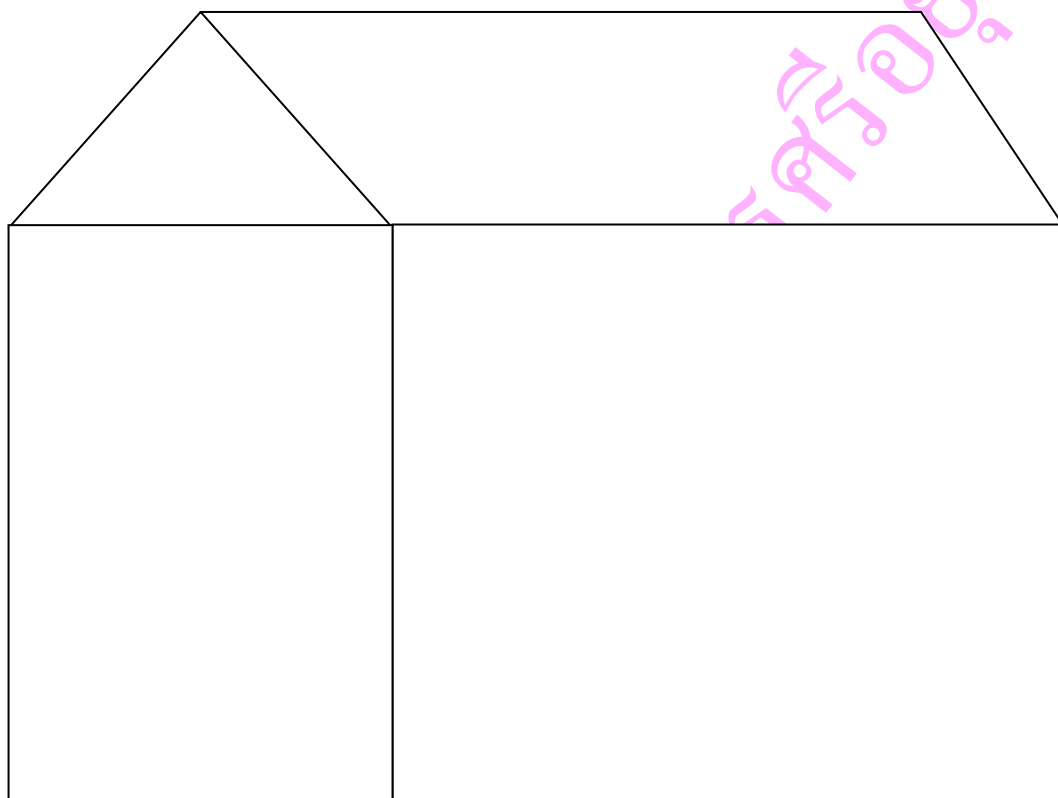
(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

ตัวฉันมีบ้านหลังหนึ่ง
ฉันช่วยพ่อแม่ปลูกผักเลี้ยงปลา
ช่วยกันรักษาให้น้ำอยู่เอ๋ย

เป็นที่พักที่พึ่งทุกวันเวลา
กวาดบ้านถูบ้านดูงามตา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ภาพกรอบโครงสร้างบ้าน



มหาวิทยาลัย

ศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 2 ชื่อหน่วย บ้านที่รัก

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง ตลอดเวลา ปฏิบัติ กิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง	<p>ระดับ 3 = แก้ปัญหาได้ด้วยตนเองโดยไม่มีรอ เพื่อให้ตนสามารถร่วมทำกิจกรรมต่อได้</p> <p>ระดับ 2 = ไม่สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ ต้องคอยให้เพื่อนหรือครูให้ความช่วยเหลือ</p> <p>ระดับ 1 = หยุดการทำงานทันที / ปฏิเสธการทำกิจกรรม</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และมีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>

--	--

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การสร้างผลงานอย่างมีความคิดคด่งแคล่ว	<p>ระดับ 3 = ปรากฏความคิดคด่งแคล่ว ในงานที่ทำ 4 จุดขึ้นไป</p> <p>ระดับ 2 = ปรากฏความคิดคด่งแคล่ว ในงานที่ทำ 2-3 จุด</p> <p>ระดับ 1 = ปรากฏความคิดคด่งแคล่ว ในงานที่ทำ เพียงจุดเดียว หรือไม่ปรากฏ</p>

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย บ้านที่รัก

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย บ้านที่รัก

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย บ้านที่รัก

สัปดาห์ที่ 3 วันที่ 3

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ ความสามารถในการแก้ปัญหาสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ทำให้บุคคลนั้นคิดหาคำตอบในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดลออ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความสุข สนุกสนานในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม
3. เด็กสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะ โดยคิดอย่างละเอียดลออ

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การวาดภาพระบายสีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การเขียนภาพและการเล่นสี
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร้องเพลง “บ้านของฉัน” พร้อมทำท่าทางประกอบอย่างอิสระ สนทนาว่าในบ้านมีสมาชิกใครบ้าง เช่น พ่อ แม่ ปู่ย่า ตายาย ลุงป้า น้าอา พี่น้อง ฯลฯ 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร้องเพลง “บ้านของฉัน” พร้อมทำท่าทางประกอบอย่างอิสระ สนทนาว่าในบ้านมีสมาชิกใครบ้าง เช่น พ่อ แม่ ปู่ย่า ตายาย ลุงป้า น้าอา พี่น้อง ฯลฯ
<p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่า สมาชิกในบ้านควรมีใครบ้างแต่ละบุคคลมีลักษณะอย่างไร ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน 	<ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกัน วาดภาพสมาชิกภายในบ้าน กลุ่มละ 1 ภาพ
<p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่างๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุด น้อยเพียงใด 	<p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น <ul style="list-style-type: none"> ปู่ กับ ย่า เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ลุง กับ น้องชาย เหมือนหรือต่างกันอย่างไร
<p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดเห็นที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดเห็นใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดจัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา 	<ol style="list-style-type: none"> ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน
<p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการวาดภาพ 	<p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2) และแสดงความรู้สึก เช่น <ul style="list-style-type: none"> ถ้าเด็กเป็น ปู่ จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ยาย จะรู้สึกอย่างไร

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>2. สมาชิกในบ้าน โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่อง หรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และ ร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบ แบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือ เปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งที่มีความหมาย ขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น ปูผมดำ น่องผม ขาว เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่าง ลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิด ที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มา ปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความ แปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่อง หรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และ ร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. กระดาษ

2. ดินสอ ยางลบ
3. สีเทียน
4. เพลง “บ้านของฉัน”

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 การมีความสุข สนุกสนาน
 - 1.3 การแก้ปัญหาด้วยตนเอง
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะโดยคิดอย่างละเอียดลออ
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ภาคผนวก

เพลง “บ้านของฉัน”

(ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

บ้านของฉัน	อยู่ด้วยกันมากมาย
พ่อแม่ ลูก ป้า	ปู่ย่า ตายาย
อีกทั้ง น้ำ อา	พี่และน้องมากมาย
ทุกคนสุขสบาย	เราเป็นพี่น้องกัน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 3 ชื่อหน่วย บ้านที่รัก

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
มีความสุข สนุกสนาน	<p>ระดับ 3 = ร่วมกิจกรรมด้วยความสุขยิ้มหัวเราะ มีความกระฉับกระเฉง</p> <p>ระดับ 2 = ร่วมกิจกรรมเมื่อได้รับแรงเสริมจากครู/ ได้รับการกระตุ้นจากเพื่อน</p> <p>ระดับ 1 = นั่งเฉย/ไม่ร่วมปฏิบัติกิจกรรม</p>
การแก้ปัญหาด้วยตนเอง	<p>ระดับ 3 = ผลงานมีปัญหาแก้ได้ถูกต้อง</p> <p>ระดับ 2 = ผลงานมีปัญหาแก้ได้บางส่วน</p> <p>ระดับ 1 = ผลงานมีปัญหาแก้ไม่ได้เลย</p>
การสร้างผลงานคิดได้อย่างละเอียดลออ	<p>ระดับ 3 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 4 จุด ขึ้นไป</p> <p>ระดับ 2 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 2-3 จุด</p> <p>ระดับ 1 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ เพียงจุดเดียวหรือไม่ปรากฏเลย</p>

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 3 ชื่อหน่วย บ้านที่รัก

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 3 ชื่อหน่วย บ้านที่รัก

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย ผลไม้แสนอร่อย

สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 1

เวลา 1 ชั่วโมง

.....
สาระสำคัญ บุคคลที่เปลี่ยนแปลงใหม่ ไม่ซ้ำกับผู้อื่นถือว่าบุคคลนั้นมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และยังแสดงว่าบุคคลนั้นมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ ในสิ่งต่าง ๆ ได้สำเร็จ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ามเนื้อมือได้คล่องแคล่ว
2. เด็กมีความมั่นใจ และกล้าคิด กล้าทำ
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดริเริ่ม

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การพิมพ์ภาพอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การเขียนภาพและการเล่นกับสี
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูให้เด็กดูผลไม้ผ่าตามขวางตามยาว สนทนาถึงรูปร่าง เม็ด เนื้อ เปลือก จากผลไม้ <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะพิมพ์ภาพผลไม้ที่ผ่าตามขวางและตามยาว ควรออกแบบ เป็นภาพที่แปลกใหม่ ครูจัดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดตาม 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้ มากน้อยเพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดจัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการพิมพ์ 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูให้เด็กดูผลไม้ผ่าตามขวางตามยาว สนทนาถึงรูปร่าง เม็ด เนื้อ เปลือก จากผลไม้ เด็กแต่ละกลุ่มพิมพ์ภาพโดยใช้ผลไม้ผ่าตามขวาง และผ่าตามยาว เป็นภาพต่าง ๆ เช่น คน รถ ดอกไม้ สัตว์ เป็นต้น กลุ่มละ 1 ภาพ <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ดอกไม้ กับ ผลไม้ เหมือนหรือต่างกันอย่างไร รถ กับ หุ่นยนต์ เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง (ขั้นที่ 2) และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น ผลไม้ จะรู้สึกอย่างไร

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ภาพอย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่</p> <p>การทำงานร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และ</p>	<p>ถ้าเด็กเป็น รถ จะรู้สึกละอย่างไร</p> <p>2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ขึ้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งที่ใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น บ้านมีปีก รถมีหู เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

1. กระดาษ
2. สีน้ำ พู่กัน
3. จานสี
4. ผลไม้ผ่าตามขวางและตามยาว เช่น มะเฟือง , กล้วยดิบ , มะละกอดิบ ฯลฯ

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับบุคคลอื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดริเริ่ม
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
วันที่ 1 ชื่อหน่วย ผลไม้แสนอร่อย

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง ตลอดเวลา ปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง บางช่วงขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	<p>ระดับ 3 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่างมั่นใจ</p> <p>ระดับ 2 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่างไม่มั่นใจ</p> <p>ระดับ 1 = ไม่แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงาน อย่างไม่มั่นใจ</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และมีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การสร้างผลงานอย่างมีความคิดริเริ่ม	<p>ระดับ 3 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเองมีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร</p> <p>ระดับ 2 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเอง มีความแปลกใหม่ในบางส่วน</p> <p>ระดับ 1 = ผลงานเลียนแบบ หรือทำตามผู้อื่นตามตัวอย่าง</p>

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม
วันที่ 1 ชื่อหน่วย ผลไม้แสนอร่อย

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล่ามน้อมมือ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม
วันที่ 1 ชื่อหน่วย ผลไม้แสนอร่อย

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล่ามน้อมมือ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย ผลไม้แสนอร่อย

สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 2

เวลา 1 ชั่วโมง

.....
สาระสำคัญ การรู้จักตัดสินใจทำอะไรด้วยตนเองทำให้บุคคลนั้น ทำงานได้อย่างรวดเร็วและมีจำนวนมากในเวลาจำกัด แสดงว่าบุคคลนั้นมีความคิดคล่องแคล่ว

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อมือได้คล่องแคล่ว
2. เด็กรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองได้
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะ โดยคิดอย่างคล่องแคล่ว

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การปั้นอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ

วิธีดำเนินกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร้องเพลง “ส้ม” 2. ครูนำผลไม้จริงและผลไม้จำลอง เช่น ส้ม มะม่วง องุ่น มาให้เด็กดู 3. สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะ ผลไม้แต่ละชนิด <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะปั้นส้ม ควรออกแบบ ผลส้ม ก้าน และใบที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร ให้ได้มาก ในเวลาที่กำหนด 2. ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่างๆที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดเห็นที่เห็นว่าเป็นไปได้มากที่สุดเพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดเห็นที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดเห็นใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากก็จัดเป็นลำดับที่ 1 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร้องเพลง “ส้ม” 2. ครูนำผลไม้จริงและผลไม้จำลอง เช่น ส้ม มะม่วง องุ่น ทูเรียน เป็นต้น มาให้เด็กดู 3. สนทนาถึง รูปร่าง ลักษณะ เม็ด เปลือกของผลไม้แต่ละชนิด 4. เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันปั้นผลไม้ 1 ชนิด ตามความคิด <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็กเปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น เเจาะ กับ ส้ม เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ทูเรียน กับ องุ่น เหมือนหรือต่างกันอย่างไร 2. ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ 3. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง (ขั้นที่ 2) และแสดงความรู้สึก เช่น

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ลดหลั่นลงมา</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการปั้นสั้ที่แปลกใหม่ โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>ถ้าเด็กเป็น เปลือกส้ม จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ทุเรียน จะรู้สึกอย่างไร</p> <p>2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น เปลือกส้มมีหนาม ทุเรียนผิวเรียบ เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. ดินน้ำมัน
2. ภาชนะรองปั้น
3. เพลง “สั้ม”
4. ผลไม้จำลอง เช่น เงาะ สั้ม องุ่น ฯลฯ
5. ผลไม้จริง เช่น สั้ม

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะโดยคิดอย่างคล่องแคล่ว
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

ภาคผนวก

เพลง “ส้ม”

(ศรินทร์วล รัตนสุวรรณ)

นั่นคือส้ม

ตัวฉันมี

ทั้งยังช่วย

ช่วยขับถ่าย

ผลกลมรสดี

วิตามินซีมากมาย

ต้านทางโรคร้าย

ให้เป็นไปตามเวลา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
วันที่ 2 ชื่อหน่วย ผลไม้แสนอร่อย

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้ มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้ มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน
การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง	ระดับ 3 = แก้ปัญหาได้ด้วยตนเองโดยไม่รือรอ เพื่อให้ตน สามารถร่วมทำกิจกรรมต่อได้ ระดับ 2 = ไม่สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ต้องคอย ให้เพื่อนหรือครูให้ความช่วยเหลือ ระดับ 1 = หยุดการทำงานทันที / ปฏิเสธการทำ กิจกรรม
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และ มีการวางแผนร่วมกัน ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการ วางแผนร่วมกัน ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่
การสร้างผลงานอย่างมีความคิด สร้างสรรค์	ระดับ 3 = ปรากฏความคิดสร้างสรรค์ในงานที่ทำ 4 จุดขึ้นไป ระดับ 2 = ปรากฏความคิดสร้างสรรค์ในงานที่ทำ 2-3 จุด

	ระดับ 1 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ เพียงจุดเดียวหรือไม่ปรากฏ
--	---

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย ผลไม้แสนอร่อย

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ำมเนื้อมือ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม
วันที่ 2 ชื่อหน่วย ผลไม้แสนอร่อย

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย ผลไม้แสนอร่อย

สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 3

เวลา 1 ชั่วโมง

.....
สาระสำคัญ การรู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง ทำให้เราคิดหาคำตอบในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่าง
 ละเอียดลออ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อมือได้คล่องแคล่ว
2. เด็กมีความสุข สนุกสนาน ในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม
3. เด็กสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะ โดยคิดได้อย่างละเอียดลออ

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การเขียนภาพ ระบายสีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การเขียนภาพและการเล่นกับสี
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ

วิธีดำเนินกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร้องเพลง “ผลไม้” 2. ครูนำภาพต้นมะม่วงและต้นส้มมาให้เด็กดู 3. สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะของลูก ใบ ต้น กิ่ง ก้าน ราก ของต้นไม้จากภาพ <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะวาดภาพต้นไม้ ควรออกแบบ ใบ ลำต้น ผล กิ่ง ก้าน ให้มีส่วนประกอบให้มากที่สุด 2. ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้ มากน้อยเพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่น ลงมา 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร้องเพลง “ผลไม้” 2. ครูนำภาพต้นมะม่วงและต้นส้มมาให้เด็กดู 3. สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะของลูก ใบ ต้น กิ่ง ก้าน รากของต้นไม้จากภาพ 4. เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันวาดต้นไม้ 1 ต้นตามความคิดของตน <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำภาพหรือของจริงที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ต้นมะม่วงกับ ต้นส้มเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ผลส้ม กับผลมะม่วงเหมือนหรือต่างกันอย่างไร 2. ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ 3. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดงความรู้สึก เช่น

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการวาดต้นไม้อย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>ถ้าเด็กเป็น กิ่งมะม่วง จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ต้นส้ม จะรู้สึกอย่างไร</p> <p>2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น กิ่งยักษ์ ต้นจิ๋ว เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. กระดาษ
2. สีเทียน
3. ดินสอ ยางลบ
4. เพลง “ผลไม้”
5. ภาพต้นมะม่วง ต้นส้ม

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 ความสุข สนุกสนาน
 - 1.3 การแก้ปัญหาด้วยตนเอง
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างละเอียดลออ
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

ภาคผนวก

เพลง “ผลไม้”

(ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

ดูซิผลไม้ไทย	มีลำไยและส้มโอ
มะละกอ และแตงโม	ผลโตๆมีมากมาย
มีไว้ขาย	และรับประทาน (ซ้ำ)

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 3 ชื่อหน่วย ผลไม้แสนอร่อย

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน
มีความสุข สนุกสนาน	ระดับ 3 = ร่วมกิจกรรมด้วยความสุขยิ้มหัวเราะ มีความกระฉับกระเฉง ระดับ 2 = ร่วมกิจกรรมเมื่อได้รับแรงเสริมจากครู/ ได้รับการกระตุ้นจากเพื่อน ระดับ 1 = นั่งเฉย/ไม่ร่วมปฏิบัติกิจกรรม
การแก้ปัญหาด้วยตนเอง	ระดับ 3 = ผลงานมีปัญหาแก้ไขได้ถูกต้อง ระดับ 2 = ผลงานมีปัญหาแก้ไขได้บางส่วน ระดับ 1 = ผลงานมีปัญหาแก้ไขไม่ได้เลย
การสร้างผลงาน โดยคิดได้อย่าง ละเอียดลออ	ระดับ 3 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 4 จุด ขึ้นไป ระดับ 2 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 2-3 จุด ระดับ 1 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ เพียงจุด เดียวหรือไม่ปรากฏเลย

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม
วันที่ 3 ชื่อหน่วย ผลไม้แสนอร่อย

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 3 ชื่อหน่วย ผลไม้แสนอร่อย

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย คมนาคม

สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 1

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ บุคคลที่เปลี่ยนแปลงใหม่ ไม่ซ้ำกับผู้อื่นถือว่าบุคคลนั้นมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และยังแสดงว่าบุคคลนั้นมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้านเหนื่อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดริเริ่ม

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การประดิษฐ์รถอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.5 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร้องเพลง “คมนาคมเมืองไทย” ครูนำรถต่าง ๆ เช่น รถยนต์ รถไฟ รถมอเตอร์ไซค์ มาให้เด็กดู สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะของรถ เช่น ล้อรถ ตัวรถ ฯลฯ <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะประดิษฐ์ ควรจะออกแบบตัวรถ ล้อรถ และส่วนประกอบอื่นๆที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่างๆที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุด เพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร้องเพลง “คมนาคมเมืองไทย” ครูนำรถต่างๆ เช่นรถยนต์ รถไฟ รถมอเตอร์ไซค์ มาให้เด็กดู สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะของรถ เช่น ล้อรถ ตัวรถ หลังคารถ พวงมาลัยรถ ฯลฯ เด็กแต่ละกลุ่มประดิษฐ์รถ กลุ่มละ 1 ชิ้น <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูนำภาพหรือของจริงที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ล้อรถ กับ ตัวรถ เหมือนและต่างกันอย่างไร รถมอเตอร์ไซค์กับรถยนต์เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดงความรู้สึก เช่น

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ความคิดใดสำคัญมากที่สุดจัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่น ลงมา</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการประดิษฐ์รถอย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน 	<p>ถ้าเด็กเป็น ล้อรถ จะรู้สึกล้ออย่างไร ถ้าเด็กเป็นรถไฟ จะรู้สึกล้ออย่างไร</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ขึ้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเอง เช่น รถยนต์ไม่มีล้อรถไฟมีปีก มอเตอร์ไซค์มี 4 ล้อ เป็นต้น <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. เพลง “คมนาคมเมืองไทย”
2. เศษวัสดุเหลือใช้ เช่น ก่อองสนุ่น ก่อองนม ฯลฯ
3. เศษกระดาษสี กระดาษโฆษณา
4. กรรไกรปลายมน
5. กาวลาเท็กซ์

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้ก้ามเนื้อมือ
 - 1.2 ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดริเริ่ม
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

ภาคผนวก

เพลง คมนาคมเมืองไทย
(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

คมนาคมเมืองไทย
ทางบก รถไฟ เรามือ
ทางน้ำมีเรือยนต์
โดยสารเครื่องบินทันใจ

นั้นมีสามทางพอดี
อีกรถยนต์เล่นรีเร็วไว
แล้วบนฟ้ายังไปได้
ฉันทัวร์ไปในอากาศเอ๋ย

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 1 ชื่อหน่วย คมนาคม

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	<p>ระดับ 3 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่างมั่นใจ</p> <p>ระดับ 2 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่างไม่มั่นใจ</p> <p>ระดับ 1 = ไม่แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่างไม่มั่นใจ</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และมีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>
การสร้างผลงานโดยมีความคิดริเริ่ม	<p>ระดับ 3 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเองมีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร</p> <p>ระดับ 2 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเอง มี</p>

	<p>ความแปลกใหม่ ในบางส่วน</p> <p>ระดับ 1 = ผลงานเลียนแบบ หรือทำตามผู้อื่นตามตัวอย่าง</p>
--	--

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย คมนาคม

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย คมนาคม

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย คมนาคม

สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 2

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองในการกระทำสิ่งต่างๆที่ดี ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ โดยคิดได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กสามารถรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองได้
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างคล่องแคล่ว

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การพับกระดาษเป็นเครื่องบิน อย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร้องเพลง “เครื่องบิน” สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะของเครื่องบิน <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะพับเครื่องบิน ควรออกแบบเครื่องบินจะพับลักษณะใดบ้าง ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากนักน้อยเพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการพับ 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร้องเพลง “เครื่องบิน” สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะของเครื่องบิน เด็กแต่ละกลุ่มพับเครื่องบิน 1 ชนิด <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูนำคำคู่ ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น <ul style="list-style-type: none"> ปีก กับ ใบพัดเครื่องบินเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ตัวเครื่องบินกับล้อเครื่องบินเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2) และแสดงความรู้สึก เช่น <ul style="list-style-type: none"> ถ้าเด็กเป็น ปีกเครื่องบิน จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ตัวเครื่องบิน จะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>เครื่องบินอย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น เครื่องบินไร้ปีก</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>2. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. กระดาษนิตยสาร
2. เพลง “เครื่องบิน”

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ภาคผนวก

เพลง เครื่องบิน

(สนใจ บุญอุรพิชญ์)

เครื่องบินอยู่บนท้องฟ้า
หนูจ้ำรีบมาเร็วไว (ซ่า)

เล่นเร็วกว่ารถยนต์ รถไฟ
เตรียมตัวไปขึ้นเครื่องบินเอ๋ย

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 2 ชื่อหน่วย คมนาคม

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง	<p>ระดับ 3 = แก้ปัญหาได้ด้วยตนเองโดยไม่รื้อรอ เพื่อให้ตน สามารถร่วมทำกิจกรรมต่อได้</p> <p>ระดับ 2 = ไม่สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ ต้องคอยให้เพื่อนหรือครูให้ความช่วยเหลือ</p> <p>ระดับ 1 = หลีกเลี่ยงการทำงานทันที / ปฏิเสธการทำกิจกรรม</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และมีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>
การสร้างผลงานอย่างมีความคิด คล่องแคล่ว	<p>ระดับ 3 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ 4 จุด ขึ้นไป</p> <p>ระดับ 2 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ</p>

	<p>2-3 จุด</p> <p>ระดับ 1 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ เพียงจุดเดียวหรือไม่ปรากฏ</p>
--	--

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย คมนาคม

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย คมนาคม

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย คมนาคม

สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 3

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ การปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสุข สนุกสนาน ทำให้เราคิดหาคำตอบในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดลออ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความสุข สนุกสนานในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างละเอียดลออ

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การเขียนภาพ ระบายสีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การเขียนภาพและการเล่นกับสี
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซิงเนลคิดส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร้องเพลง “เรือพาย เรือแจว” ครูนำเรือจำลองมาให้เด็กดูแล้วสนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะ ของเรือ แต่ละชนิด <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะวาดภาพเรือให้มีรายละเอียด หรือส่วนประกอบที่เป็นเรือที่เล่นได้ ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p>	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร้องเพลง “เรือพาย เรือแจว” ครูนำเรือจำลองมาให้เด็กดูแล้วสนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะ ของเรือ แต่ละชนิด เด็กแต่ละกลุ่มวาดเรือตามความคิดของตน <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น เรือพายกับ เรือยนต์เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ใบพัดเรือกับพายเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น พาย จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น เรือยนต์ จะรู้สึกอย่างไร

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินแนคติกส์
<p>1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการวาดเรื่องอย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ขึ้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งที่ใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น เรือมีปีก เรือจรวด เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรคงาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. กระดาษ

2. สีเทียน
3. ดินสอ ขางลบ
4. วัสดุจำลอง
5. เพลง “เรือพาย”

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 การมีความสุข สนุกสนาน
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะได้อย่างละเอียดลออ
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

ภาคผนวก

เพลง เรือพาย

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

พาย พาย พาย
เรื่อน้อยลอยล่อง
พาย พาย พาย

ลงเรือพายไปตามลำคลอง
ลอยล่องไปตามน้ำใส
เราช่วยกันจ้าเราช่วยกันพาย (ซ้ำ)

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 3 ชื่อหน่วย คมนาคม

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
มีความสุข สนุกสนาน	<p>ระดับ 3 = ร่วมกิจกรรมด้วยความสุขยิ้มหัวเราะ มีความกระฉับกระเฉง</p> <p>ระดับ 2 = ร่วมกิจกรรมเมื่อได้รับแรงเสริมจากครู/ ได้รับการกระตุ้นจากเพื่อน</p> <p>ระดับ 1 = นั่งเฉย/ไม่ร่วมปฏิบัติกิจกรรม</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และ มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>
การสร้างผลงาน โดยคิดได้อย่างละเอียดลออ	<p>ระดับ 3 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 4 จุดขึ้นไป</p> <p>ระดับ 2 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 2-3 จุด</p> <p>ระดับ 1 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ</p>

	เพียงจุดเดียวหรือไม่ปรากฏเลย
--	------------------------------

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 3 ชื่อหน่วย คมนาคม

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 3 ชื่อหน่วย คมนาคม

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย ผักสดสะอาด

สัปดาห์ที่ 6 วันที่ 1

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ บุคคลที่ทําส่งแปลกลใหม่ ไม่ซ้ำกับผู้อื่นถือว่าบุคคลนั้นมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และยังแสดงว่าบุคคลนั้นมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดริเริ่ม

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การพิมพ์ภาพอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การเขียนภาพและการเล่นกับสี
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูนำแครอท และหัวไชเท้า มาให้เด็กดู พร้อมทั้งสนทนาถึงรูปร่างของแครอทและหัวไชเท้าที่ผ่าตามขวางและตามยาว</p> <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <p>1. เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะพิมพ์ภาพผักที่ผ่าตามขวางและตามยาว ควรออกแบบเป็นภาพที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร</p> <p>2. ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน</p> <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <p>1. เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุด</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดเห็นที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <p>3. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการพิมพ์ภาพจากผักที่ผ่าตามขวางและตามยาว โดย</p>	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <p>1. ครูนำแครอท และหัวไชเท้า มาให้เด็กดู พร้อมทั้งสนทนาถึงรูปร่างของแครอทและหัวไชเท้าที่ผ่าตามขวางและตามยาว</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มพิมพ์ภาพ 1 ภาพ เช่น ภาพดอกไม้ ผีเสื้อ เครื่องบิน คน เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <p>1. ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ดอกไม้กับ ผีเสื้อ เหมือนหรือต่างกันอย่างไร วงกลมกับสี่เหลี่ยมเหมือนหรือต่างกันอย่างไร</p> <p>2. ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ</p> <p>3. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน</p> <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <p>1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น ผีเสื้อ จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ผักที่ตัดเป็นสี่เหลี่ยม จะรู้สึกอย่างไร</p> <p>2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน</p>

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>แบ่งหน้าที่การทำงาน</p> <p>4. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ(ขั้นที่2และ3) มาประกอบเป็นสิ่งที่ใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น ผีเสื้อมีหลายปีก คนมีหลายขา เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. ผักชนิดต่างๆ เช่น แครอท หัวไชเท้า ผักบุ้ง ฯลฯ
2. สีนํ้า พู่กัน
3. จานสี
4. กระดาษ

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะที่มีความคิดริเริ่ม
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 1 ชื่อหน่วย ผักสดสะอาด

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	<p>ระดับ 3 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่างมั่นใจ</p> <p>ระดับ 2 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่างไม่มั่นใจ</p> <p>ระดับ 1 = ไม่แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงานอย่างไม่มั่นใจ</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และมีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>
การสร้างผลงานอย่างมีความคิดริเริ่ม	<p>ระดับ 3 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเองมีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร</p> <p>ระดับ 2 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเอง มีความแปลกใหม่ ในบางส่วน</p> <p>ระดับ 1 = ผลงานเลียนแบบ หรือทำตามผู้อื่นตามตัวอย่าง</p>

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย ผักสดสะอาด

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย ผักสดสะอาด

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย ผักสดสะอาด

สัปดาห์ที่ 6 วันที่ 2

เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองในการกระทำสิ่งต่างๆที่ดี ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ โดยคิดได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กสามารถรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองได้
3. เด็กสามารถการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างคล่องแคล่ว

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การปั้นอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนเรื่องผัก ครู่นำมะเขือ มะระ แดงกวา แครอท มาให้เด็กดู 2. สนทนาถึง รูปร่าง ลักษณะของผลมะเขือ <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะปั้นมะเขือ ควรออกแบบอย่างไร ที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร ในเวลาจำกัดให้ได้มากที่สุด 2. ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่างๆที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการปั้นอย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนเรื่องผัก ชนิดต่าง ๆ โดยครูนำมะเขือ มะระ แดงกวา แครอท มาให้เด็กดู 2. สนทนาถึง รูปร่าง ลักษณะของผักต่าง ๆ 3. เด็กแต่ละกลุ่มปั้นผัก 1 ชนิด <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น มะระกับ มะเขือเหมือนหรือต่างกันอย่างไร แดงกวากับถั่วฝักยาวเหมือนหรือต่างกันอย่างไร 2. ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ 3. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น ถั่วฝักยาว จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ใบคะน้า จะรู้สึกอย่างไร 2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ขั้นเปรียบเทียบ

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>แบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ(ขั้นที่2และ3) มาประกอบเป็นสิ่งใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น แครอทมีตา ถั่วฝักยาวหัดสั้น เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. ผักของจริง เช่น มะเขือเปาะ ถั่วฝักยาว แตงกวา แครอท ฯลฯ
2. ดินน้ำมัน
3. ภาชนะรองปั้น

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้คำถามเนื้อมือ
 - 1.2 การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 2 ชื่อหน่วย ผักสดสะอาด

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง	<p>ระดับ 3 = แก้ปัญหาได้ด้วยตนเองโดยไม่รื้อเพื่อให้ตนสามารถร่วมทำกิจกรรมต่อได้</p> <p>ระดับ 2 = ไม่สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ต้องคอยให้เพื่อนหรือครูให้ความช่วยเหลือ</p> <p>ระดับ 1 = หยุดการทำงานทันที / ปฏิเสธการทำกิจกรรม</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และมีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>
การสร้างผลงานอย่างมีความคิด คล่องแคล่ว	<p>ระดับ 3 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ 4 จุดขึ้นไป</p> <p>ระดับ 2 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ 2-3 จุด</p> <p>ระดับ 1 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำเพียงจุดเดียวหรือไม่ปรากฏ</p>

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย ผักสดสะอาด

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย ผักสดสะอาด

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย ผักสดสะอาด

สัปดาห์ที่ 3 วันที่ 3

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ ความสามารถในการแก้ปัญหาสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ทำให้บุคคลนั้นคิดหาคำตอบในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดลออ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความสุข สนุกสนาน ในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม
3. เด็กสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างละเอียดลออ

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การปะติดภาพอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การเขียนภาพและการเล่นกับสี
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การวางแผน ตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติ
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กดูภาพผักชนิดต่างๆ สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะ ของผักชนิดต่างๆ เช่น ผักบั้ง กระน้ำ แดงกวา มะเขือ เป็นต้น <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะปะติภาพใบงานแล้วตกแต่ง ควรออกแบบ รูปร่าง ลักษณะ สีอย่างไร ที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่างๆที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการต่อเติม 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กดูภาพผักชนิดต่างๆ สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะของผักชนิดต่างๆ เช่น ผักบั้ง กระน้ำ แดงกวา มะเขือ เป็นต้น เด็กแต่ละกลุ่มปะติภาพจากใบงานตามความคิดของตน <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ผลมะเขือกับ ผลแดงกวาเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ใบผักบั้งกับใบกระน้ำเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง (ขั้นที่ 2) และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น แดงกวา จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ขั้วมะเขือ จะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ระบายสีภาพอย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ(ขั้นที่2และ3) มาประกอบเป็นสิ่งใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น แดงกว่าใส่หมวกมะเขือมีขา เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

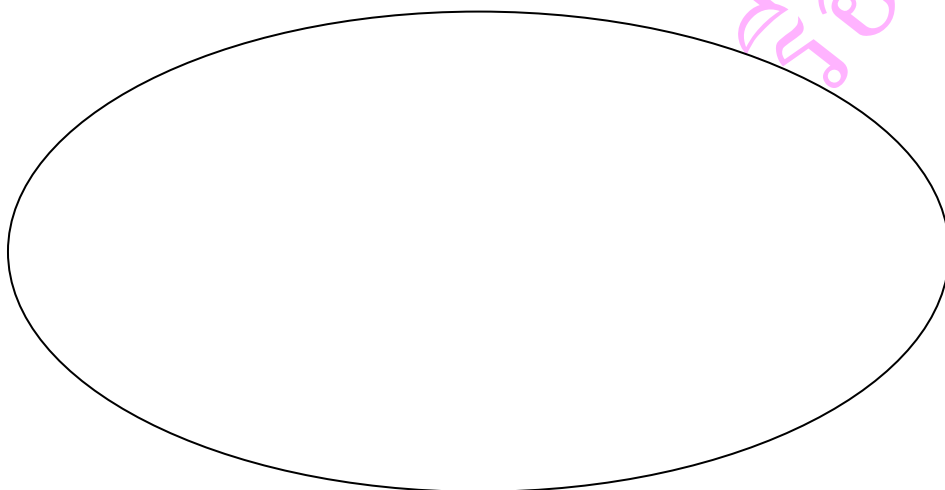
1. ภาพฝึกต่างๆ เช่น ฝักบัว กระจกน้ำ มะเขือ แดงกว่า ฯลฯ
2. ภาพโครงร่าง
3. สีเทียน

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 การมีความสุข สนุกสนาน
 - 1.3 การแก้ปัญหาด้วยตนเอง
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะอย่างละเอียดลออ
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ใบงาน



ภาพ.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏ
ศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 3 ชื่อหน่วย ผักสดสะอาด

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้ มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้ มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน
มีความสุข สนุกสนาน	ระดับ 3 = ร่วมกิจกรรมด้วยความสุขยิ้มหัวเราะ มีความกระฉับกระเฉง ระดับ 2 = ร่วมกิจกรรมเมื่อได้รับแรงเสริมจากครู/ ได้รับการกระตุ้นจากเพื่อน ระดับ 1 = นั่งเฉย/ไม่ร่วมปฏิบัติกิจกรรม
การแก้ปัญหาด้วยตนเอง	ระดับ 3 = ผลงานมีปัญหาแก้ได้ถูกต้อง ระดับ 2 = ผลงานมีปัญหาแก้ได้บางส่วน ระดับ 1 = ผลงานมีปัญหาแก้ไม่ได้เลย
การสร้างผลงานโดยคิดได้อย่าง ละเอียดลออ	ระดับ 3 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 4 จุด ขึ้นไป ระดับ 2 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 2-3 จุด ระดับ 1 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ เพียงจุดเดียวหรือไม่ปรากฏเลย

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 3 ชื่อหน่วย ผักสดสะอาด

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 3 ชื่อหน่วย ผักสดสะอาด

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย ไข่

สัปดาห์ที่ 7 วันที่ 1

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ บุคคลที่ทาส่งแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับผู้อื่นถือว่าคุณคนนั้นมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และยังแสดงว่าคุณคนนั้นมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ ในสิ่งต่าง ๆ ได้สำเร็จ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ำมเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดริเริ่ม

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การประดิษฐ์และการออกแบบตุ๊กตาไปอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กท่องคำคล้องจอง “ข.ใจ” สนทนาถึงไข่ชนิดต่าง ๆ เช่น ไข่นกกระทา ไข่เต่า ไข่ไก่ ไข่เป็ด มีสี รูปร่างลักษณะอย่างไร <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะประดิษฐ์ตุ๊กตาไข่ ควรออกแบบเป็นรูปอะไร ที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้ มากน้อยเพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการทำตุ๊กตา ไข่อย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่การ 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กท่องคำคล้องจอง “ข.ใจ” สนทนาถึงไข่ชนิดต่าง ๆ เช่น ไข่นกกระทา ไข่เต่า ไข่ไก่ ไข่เป็ด มีสี รูปร่างลักษณะอย่างไร เด็กแต่ละกลุ่มประดิษฐ์ตุ๊กตาจากไข่ 1 ชิ้น <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ไข่ไก่กับไข่นกกระทาเหมือนหรือต่างกันอย่างไร นกกระทากับเป็ดเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น ไข่เป็ด จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ไข่นกกระทา จะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องทำงานหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่เรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งที่ใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น ไช่บิน ไช่มีขา เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่เรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. คำคล้องจอง “ข.ไข่”
2. เปลือกไข่ทั้งฟอง ที่เจาะเอาไข่ขาว ไข่แดงออกแล้ว
3. กระดาษสี
4. ไหมพรม
5. กาวลาเท็กซ์

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดริเริ่ม
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

ภาคผนวก

คำคล้องจอง ข.ใจ
(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

ใจเป็ด	ใจไก่	ใส่ตะกร้า
ใจนก	ใจกบ	และใจปลา
ทุกใจหนา	กินได้	กายแข็งแรง

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 1 ชื่อหน่วย ไข่

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	<p>ระดับ 3 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงาน อย่างมั่นใจ</p> <p>ระดับ 2 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงาน อย่างไม่มั่นใจ</p> <p>ระดับ 1 = ไม่แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงาน อย่างไม่มั่นใจ</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และ มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>
การสร้างผลงานอย่างมีความคิดริเริ่ม	<p>ระดับ 3 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเองมีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร</p> <p>ระดับ 2 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเอง มีความแปลกใหม่ ในบางส่วน</p> <p>ระดับ 1 = ผลงานเลียนแบบ หรือทำตามผู้อื่นตามตัวอย่าง</p>

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย ไข่

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย ไข่

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย ไข่

สัปดาห์ที่ 7 วันที่ 2

เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองในการกระทำสิ่งต่างๆที่ดี ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ โดยคิดได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองได้
3. เด็กสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างคล่องแคล่ว

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การปั้นอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนเรื่องไข่ของสัตว์แต่ละชนิด 2. สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะ สี ของไข่เป็ด ไข่ไก่ ไข่กบ ไข่เต่า ไข่ห่าน ไข่ปลา เป็นต้น <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะปั้นไข่ห่าน ควรออกแบบ รูปร่าง ลักษณะอย่างไร ที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร และให้มีจำนวนมากในเวลาจำกัด 2. ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุดน้อยเพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดเห็นที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดจัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการปั้น 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนเรื่องไข่ของสัตว์แต่ละชนิด 2. สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะ สี ของไข่เป็ด ไข่ไก่ ไข่กบ ไข่เต่า ไข่ห่าน ไข่ปลา เป็นต้น 3. เด็กแต่ละกลุ่มปั้นไข่ของสัตว์ 1 ชนิด ตามความคิดของตน <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ไข่ปลากับไข่ห่าน เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ไข่ไก่กับไข่เป็ด เหมือนหรือต่างกันอย่างไร 2. ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ 3. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น ไข่ปลา จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ไข่ห่านจะรู้สึกอย่างไร 2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบจินเนคติกส์
<p>ไขห่านอย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งที่ใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น ไขเหล็กม ไขยาว เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. ดินน้ำมัน
2. ภาชนะรองปั้น

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้ก้ามเนื้อมือ
 - 1.2 การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง
 - 1.3 การแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง
 - 1.4 สร้างผลงานศิลปะอย่างมีความคิดสร้างสรรค์แล้ว
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 2 ชื่อหน่วย ใจ

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง	<p>ระดับ 3 = แก้ปัญหาได้ด้วยตนเองโดยไม่รื้อรอ เพื่อให้ตน สามารถร่วมทำกิจกรรมต่อได้</p> <p>ระดับ 2 = ไม่สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ ต้องคอยให้เพื่อนหรือครูให้ความช่วยเหลือ</p> <p>ระดับ 1 = หยุดการทำงานทันที / ปฏิเสธการทำกิจกรรม</p>
การแก้ปัญหาด้วยตนเอง	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และมีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>
การสร้างผลงานอย่างมีความคิด คล่องแคล่ว	<p>ระดับ 3 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ 4 จุด ขึ้นไป</p> <p>ระดับ 2 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ 2-3 จุด</p> <p>ระดับ 1 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ เพียงจุดเดียวหรือไม่ปรากฏ</p>

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย ไซ

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย ไร่

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย ไข่

สัปดาห์ที่ 7 วันที่ 3

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ ความสามารถในการแก้ปัญหาสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ทำให้บุคคลนั้นคิดหาคำตอบในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดลออ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความสุข สนุกสนาน ในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม
3. เด็กสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างละเอียดลออ

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การวาดภาพและตกแต่งอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การเขียนภาพและการเล่นกับสี
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร้องเพลง “กินไข่” 2. ครูนำไข่ต้มที่ผ่าซีกมาให้เด็กดู 3. สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะ สีของไข่แต่ละชนิด ที่ผ่าซีก <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ว่า วาดภาพไข่ที่ผ่าซีก แล้วนำเปลือกไข่มาปะติดภาพอย่างไรที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร 2. ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุดเพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดจัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการวาดภาพ 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร้องเพลง “กินไข่” 2. ครูนำไข่ต้มที่ผ่าซีกมาให้เด็กดู 3. สนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะ สีของไข่ แต่ละชนิดที่ผ่าซีก 4. เด็กแต่ละกลุ่มนำเปลือกไข่ (เปิด, ไข่, นกกระทา) มาปะติดภาพที่เด็กวาด 1 ภาพ ตามความคิดของตน <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น <ul style="list-style-type: none"> เปลือกไข่เปิดกับเปลือกไข่ไข่เหมือนหรือต่างกันอย่างไร เปลือกไข่นกกระทากับเปลือกไข่ไข่เหมือนหรือต่างกันอย่างไร 2. ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ 3. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดงความรู้สึก เช่น <ul style="list-style-type: none"> ถ้าเด็กเป็น ไข่ต้ม จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ไข่ที่ถูกผ่าซีก จะรู้สึกอย่างไร

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินแนคติกส์
<p>ไข่ผ่าซีก แล้วปะติดภาพอย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น ไข่ซ้อน ไข่สวรรค์ เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรคงาน</p> <p>1 เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. เพลง “กินไข่”
2. เปลือกไข่ไก่ ไข่เป็ด

3. กระดาษ
4. กาวลาเท็กซ์
5. สีเทียน
6. ดินสอ ยางลบ

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 การมีความสุข สนุกสนาน
 - 1.3 การแก้ปัญหาด้วยตนเอง
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะได้อย่างละเอียดลออ
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

ภาคผนวก

เพลง “กินไข่”

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

กินไข่วันละฟอง
กินทั้งไข่ขาว ไข่แดง

เราจะได้ร่างกายแข็งแรง
พวกเราแข็งแรงกันทั่วทุกคน (ซ้ำ)

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)

วันที่ 3 ชื่อหน่วย ใจ

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
มีความสุข สนุกสนาน	<p>ระดับ 3 = ร่วมกิจกรรมด้วยความสุขยิ้มหัวเราะ มีความกระฉับกระเฉง</p> <p>ระดับ 2 = ร่วมกิจกรรมเมื่อได้รับแรงเสริมจากครู/ได้รับการกระตุ้นจากเพื่อน</p> <p>ระดับ 1 = นั่งเฉย/ไม่ร่วมปฏิบัติกิจกรรม</p>
การแก้ปัญหาด้วยตนเอง	<p>ระดับ 3 = ผลงานมีปัญหาแก้ได้ถูกต้อง</p> <p>ระดับ 2 = ผลงานมีปัญหาแก้ได้บางส่วน</p> <p>ระดับ 1 = ผลงานมีปัญหาแก้ไม่ได้เลย</p>
การสร้างผลงาน โดยคิดได้อย่างละเอียดลออ	<p>ระดับ 3 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 4 จุดขึ้นไป</p> <p>ระดับ 2 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 2-3 จุด</p> <p>ระดับ 1 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ เพียงจุดเดียวหรือไม่ปรากฏเลย</p>

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 3 ชื่อหน่วย ไซ

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 3 ชื่อหน่วย ไซ

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซิเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย รูปทรงเรขาคณิต

สัปดาห์ที่ 8 วันที่ 1

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ บุคคลที่ทําส่งเปลกใหม่ ไม่ซ้ํากับผู้อื่นถือว่าบุคคลนั้นมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และยังแสดงว่าบุคคลนั้นมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ ในสิ่งต่าง ๆ ได้สำเร็จ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ามเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ
3. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดริเริ่ม

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การวาดภาพอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การเขียนภาพและการเล่นกับสี
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินการกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนเรื่องรูปสามเหลี่ยม 2. ครูให้เด็กดูสิ่งของในห้องที่มีส่วนประกอบของสามเหลี่ยม เช่น ไม้บล็อก ตัวต่อ ที่ตักขยะ เป็นต้น <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะวาดภาพต่อเติมรูปสามเหลี่ยมควรวาดออกแบบอย่างไรที่ทำให้รูปสามเหลี่ยมมีความแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร 2. ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุดอย่างน้อยเพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดเห็นที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดเห็นใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธียกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการวาดภาพ 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนเรื่องรูปสามเหลี่ยม 2. สนทนาถึงสิ่งของในห้องเรียน ที่มีส่วนประกอบของสามเหลี่ยม เช่น ไม้บล็อก ตัวต่อ ที่ตักขยะ เป็นต้น 3. เด็กแต่ละกลุ่มวาดกลุ่มรูปสามเหลี่ยม 1 ภาพตามความคิดของตน <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น ไม้บล็อกกับตัวต่อเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ที่ตักขยะกับ ไม้บล็อก เหมือนหรือต่างกันอย่างไรร 2. ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ 3. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดงความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น ไม้บล็อก จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ตัวต่อ จะรู้สึกอย่างไร 2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ต่อเติมสามเหลี่ยมอย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่การทำงาน</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบแบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ(ขั้นที่2และ3) มาประกอบเป็นสิ่งใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น สามเหลี่ยมมีตา สามเหลี่ยมมีด้าม สามเหลี่ยมมีหู เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่องหรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน</p>

สื่อการเรียนรู้

1. ของจริงในห้องเรียนที่มีส่วนประกอบของสามเหลี่ยม เช่น ไม้บล็อก ตัวต่อ ฯลฯ
2. กระดาษ

3. สีเทียน
4. ดินสอ ขางลบ

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ
 - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะที่มีความคิดริเริ่ม
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
วันที่ 1 ชื่อหน่วย รูปทรงเรขาคณิต

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	<p>ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p>
ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	<p>ระดับ 3 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงาน อย่างมั่นใจ</p> <p>ระดับ 2 = แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงาน อย่างไม่มั่นใจ</p> <p>ระดับ 1 = ไม่แสดงความคิดเห็น / นำเสนอผลงาน อย่างไม่มั่นใจ</p>
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	<p>ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และ มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการวางแผนร่วมกัน</p> <p>ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่</p>

การสร้างผลงานอย่างมีความคิดริเริ่ม	ระดับ 3 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเอง มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร ระดับ 2 = ผลงานเกิดจากความคิดของตนเอง มีความแปลกใหม่ ในบางส่วน ระดับ 1 = ผลงานเลียนแบบ หรือทำตามผู้อื่น ตามตัวอย่าง
------------------------------------	---

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 1 ชื่อหน่วย รูปทรงเรขาคณิต

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม
วันที่ 1 ชื่อหน่วย รูปทรงเรขาคณิต

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ำเนื้อมือ	ความมั่นใจ กล้ำคิด กล้ำทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย รูปทรงเรขาคณิต

สัปดาห์ที่ 8 วันที่ 2

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองในการกระทำสิ่งต่างๆที่ดี ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ โดยคิดได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กรู้จักตัดสินใจด้วยตนเองได้
3. เด็กสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้อย่างคล่องแคล่ว

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การปั้นอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำรูปสี่เหลี่ยมมาให้เด็กดู 2. สนทนาถึงสิ่งของในห้องเรียนที่มีส่วนประกอบสี่เหลี่ยมหรือเป็นสี่เหลี่ยม เช่น สมุด หนังสือ รถไฟ ตู้เย็น เป็นต้น <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสี่เหลี่ยมอย่างไรที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร และปั้นให้มากที่สุดในเวลาที่กำหนด 2. ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุดอย่างน้อยเพียงใด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธี 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำรูปสี่เหลี่ยมมาให้เด็กดู 2. สนทนาถึงสิ่งของในห้องเรียนที่มีส่วนประกอบสี่เหลี่ยมหรือเป็นสี่เหลี่ยม เช่น สมุด หนังสือ รถไฟ ตู้เย็น เป็นต้น 3. เด็กแต่ละกลุ่มวาดภาพสี่เหลี่ยมตามความคิดของตน <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น สมุดกับตู้เย็น เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ตู้รถไฟกับหนังสือ เหมือนหรือต่างกันอย่างไร 2. ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ 3. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p>

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ยกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดจัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการปั้นรูป สี่เหลี่ยมอย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่งหน้าที่ การทำงาน</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่อง หรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และ ร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งที่ของจากขั้น เปรียบเทียบแบบตรง (ขั้นที่ 2) และแสดง ความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น สมุด จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น ผู้เขียน จะรู้สึกอย่างไร</p> <p>2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ชั้นเปรียบเทียบ แบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือ เปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ(ขั้นที่2และ3) มาประกอบเป็นสิ่งที่ใหม่ที่มีความหมาย ขัดแย้งกัน ในตัวเองเช่น สมุดมีตา ผู้เขียน ร้อน เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่าง ลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิด ที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มา ปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความ แปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่อง หรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และ ร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดง</p>

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
	ผลงานหน้าชั้นเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. รูปสี่เหลี่ยม
2. สิ่งของต่าง ๆ ที่มีส่วนประกอบของสี่เหลี่ยม หรือเป็นสี่เหลี่ยม เช่น สมุด หนังสือ รถไฟ ตู้เย็น ฯลฯ
3. ดินน้ำมัน
4. ภาชนะรองปั้น

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 การรู้จักตัดสินใจ
 - 1.3 การแก้ปัญหาด้วยตนเอง
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
วันที่ 2 ชื่อหน่วย รูปทรงเรขาคณิต

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ได้มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน
การรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง	ระดับ 3 = แก้ปัญหาได้ด้วยตนเองโดยไม่รื้อรอ เพื่อให้ตนสามารถร่วมทำกิจกรรมต่อได้ ระดับ 2 = ไม่สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ ต้อง คอยให้เพื่อนหรือครูให้ความช่วยเหลือ ระดับ 1 = หลุดการทำงานทันที / ปฏิเสธการทำ กิจกรรม
การแก้ปัญหาด้วยตนเอง	ระดับ 3 = ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างมีความสุข และ มีการวางแผนร่วมกัน ระดับ 2 = ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีการ วางแผนร่วมกัน ระดับ 1 = ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่

การสร้างผลงานอย่างมีความคิด คล่องแคล่ว	ระดับ 3 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ 4 จุด ขึ้นไป ระดับ 2 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ 2-3 จุด ระดับ 1 = ปรากฏความคิดคล่องแคล่วในงานที่ทำ เพียงจุดเดียวหรือไม่ปรากฏ
---	--

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 2 ชื่อหน่วย รูปทรงเรขาคณิต

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม
วันที่ 2 ชื่อหน่วย รูปทรงเรขาคณิต

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซินแนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					
เฉลี่ย					
สรุป					

แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะ

ชั้นอนุบาล 2 หน่วย รูปทรงเรขาคณิต

สัปดาห์ที่ 8 วันที่ 3

เวลา 1 ชั่วโมง

.....

สาระสำคัญ ความสามารถในการแก้ปัญหาสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ทำให้บุคคลนั้นคิดหาคำตอบในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดลออ

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถใช้ก้ำมเนื้อมือได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความสุข สนุกสนาน ในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม
3. เด็กสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้
4. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะโดยมีความคิดละเอียดลออ

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้ การปะติดภาพอย่างมีความคิดสร้างสรรค์
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ
 - 2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
 - 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น
 - 2.4 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ

วิธีดำเนินกิจกรรม

เด็กนักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม แต่แยกเป็นกลุ่ม ๆ ทุกคนหันหน้ามาทางครู

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> นำกระดาษวงกลมมาให้เด็กดู สนทนาถึงสิ่งของในห้องเรียนที่มีส่วนประกอบของวงกลม เช่น ภาพดวงอาทิตย์ ปากแก้ว ตะกร้า เป็นต้น <p>ขั้นที่ 2 ขั้นระดมสมอง</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระว่าจะประดิษฐ์วงกลมควรออกแบบอย่างไรที่จะนำกระดาษมาปะติดให้ภาพมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ครูจดบันทึกคำพูดของเด็กไว้บนกระดาน <p>ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายและคัดสรร</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กร่วมกันอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เสนอไว้ และคัดเลือกความคิดที่เห็นว่าดีที่สุดมา 2-3 ความคิดที่เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากที่สุด <p>ขั้นที่ 4 ขั้นจัดลำดับความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> เด็กแต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาความคิดที่ 	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> นำกระดาษวงกลมมาให้เด็กดู สนทนาถึงสิ่งของในห้องเรียนที่มีส่วนประกอบของวงกลม เช่น ภาพดวงอาทิตย์ ปากแก้ว ตะกร้า เป็นต้น เด็กแต่ละกลุ่มวาดวงกลม 1 รูป พร้อมปะติดด้วยกระดาษนิยสาร ตามความคิดของตน <p>ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูนำภาพหรือของจริง ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของเด็ก เปรียบเทียบความเหมือนและความต่าง เช่น แก้วกับปากตะกร้าเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ดวงอาทิตย์กับปากขวดเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลาย ๆ คู่ ให้เด็กเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์
<p>คัดเลือกไว้ ว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดย การร่วมพิจารณาให้เหตุผล โดยใช้วิธี ยกมือ และร่วมกันจัดลำดับความคิด ความคิดใดสำคัญมากที่สุดจัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการปะติด รูปภาพวงกลมอย่างสร้างสรรค์ โดยแบ่ง หน้าที่การทำงาน</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่อง หรือสนทนาถึงสิ่งที่ทำหน้าที่ชั้นเรียน และ ร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้หน้าชั้นเรียน</p>	<p>ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือ เปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ</p> <p>1. เด็กสมมุติตนเองเป็นสิ่งของจากขั้น เปรียบเทียบแบบตรง(ขั้นที่ 2)และแสดง ความรู้สึก เช่น ถ้าเด็กเป็น ดวงอาทิตย์ จะรู้สึกอย่างไร ถ้าเด็กเป็น แก้ว จะรู้สึกอย่างไร</p> <p>2. ครูจดคำตอบของเด็กไว้บนกระดาน</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กนำสิ่งที่เปรียบเทียบ ขึ้นเปรียบเทียบ แบบตรงและขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือ เปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ 3) มาประกอบเป็นสิ่งที่ใหม่ที่มีความหมาย ขัดแย้งกัน ในตัวเอง เช่น ดวงอาทิตย์มีชีวิต เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ ขัดแย้ง</p> <p>1. เด็กช่วยกันอธิบายความหมาย ของคำคู่ ขัดแย้งที่ได้ว่า ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่าง ลักษณะอย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ งาน</p> <p>1. เด็กแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิด ที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มา ปรับปรุงพัฒนางานของตนให้มีความ แปลกใหม่ น่าสนใจ</p> <p>2. เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยเล่าเรื่อง</p>

การจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง	การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
	หรือสนทนาลงถึงสิ่งที่ทำหน้าที่เรียน และ ร่วมกันจัดแสดงผลงานไว้ที่ป้ายแสดง ผลงานหน้าชั้นเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. กระดาษที่ตัดเป็นรูปวงกลม
2. สิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่ในห้องเรียน ที่มีส่วนประกอบเป็นวงกลม เช่น ภาพดวงอาทิตย์

ฯลฯ

3. กระดาษ
4. กาวลาเท็กซ์
5. สีเทียน
6. กระดาษนิตยสาร

การประเมินผล

1. วิธีการ – การสังเกต
 - 1.1 การใช้กล้ามเนื้อมือ
 - 1.2 การมีความสุข สนุกสนาน
 - 1.3 การแก้ปัญหาด้วยตนเอง
 - 1.4 การสร้างผลงานศิลปะโดยคิดได้ละเอียดลออ
2. เครื่องมือ
 - 2.1 เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
 - 2.2 แบบบันทึกผลการประเมิน

เกณฑ์การประเมินผล (Rubric)
วันที่ 3 ชื่อหน่วย รูปทรงเรขาคณิต

รายการพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมิน (Rubric)
การใช้กล้ามเนื้อมือ	ระดับ 3 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้ มั่นคง ตลอดเวลาปฏิบัติกิจกรรม ระดับ 2 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานได้ มั่นคง บางช่วง ขณะปฏิบัติกิจกรรม ระดับ 1 = หยิบจับวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน
มีความสุข สนุกสนาน	ระดับ 3 = ร่วมกิจกรรมด้วยความสุขยิ้มหัวเราะ มีความกระฉับกระเฉง ระดับ 2 = ร่วมกิจกรรมเมื่อได้รับแรงเสริมจากครู/ ได้รับการกระตุ้นจากเพื่อน ระดับ 1 = นั่งเฉย/ไม่ร่วมปฏิบัติกิจกรรม
การแก้ปัญหาด้วยตนเอง	ระดับ 3 = ผลงานมีปัญหาแก้ได้ถูกต้อง ระดับ 2 = ผลงานมีปัญหาแก้ได้บางส่วน ระดับ 1 = ผลงานมีปัญหาแก้ไม่ได้เลย

การสร้างผลงานโดยคิดได้อย่าง ละเอียดลออ	ระดับ 3 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 4 จุด ขึ้นไป ระดับ 2 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ 2-3 จุด ระดับ 1 = ปรากฏความละเอียดในงานที่ทำ เพียงจุดเดียวหรือไม่ปรากฏเลย
---	--

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม

วันที่ 3 ชื่อหน่วย รูปทรงเรขาคณิต

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบการระดมสมอง

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อมือ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					

เฉลี่ย					
สรุป					

แบบบันทึกผลการประเมินพฤติกรรม
วันที่ 3 ชื่อหน่วย รูปทรงเรขาคณิต

กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

ที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ กล้ามเนื้อมือ	ความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ	การปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น	ผลงานมี ความคิด ริเริ่ม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					

เฉลี่ย					
สรุป					

คู่มือแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยได้ศึกษาแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ ซึ่งเรียกว่า แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking creativity with picture) ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 3 ชุด ซึ่งทอเรนซ์เรียกแบบทดสอบย่อยว่า กิจกรรม แบบทดสอบย่อยจึงประกอบด้วยกิจกรรม 3 กิจกรรม

1. ลักษณะของแบบทดสอบ ได้จัดทำตามแนวของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ มีลักษณะ ดังนี้

1.1 แบบทดสอบแบบ แบ่งออกเป็น 3 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ (Picture construction) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นกระดาษสติ๊กเกอร์สีเขียว รูปไข่จำนวน 10 ภาพ ให้เด็กต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น และน่าสนใจมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และตั้งชื่อภาพที่วาดแล้วให้แปลกที่สุด โดยครูบันทึกจากคำพูดของเด็ก

กิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นเส้นในลักษณะต่างๆ จำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ และน่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้ว ให้แปลกและน่าสนใจที่สุด โดยครูบันทึกจากคำพูดของเด็ก

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้น (Pararell Line) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากเส้นคู่ขนาน จำนวน 10 คู่ เน้นการประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อเติมให้แปลก แตกต่าง ไม่ซ้ำกัน ในแต่ละภาพ และตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมแล้วด้วย โดยครูบันทึกจากคำพูดของเด็ก

การทำแบบทดสอบทั้ง 3 กิจกรรมของแบบทดสอบข้างต้น เน้นการวาดภาพให้แปลก น่าตื่นเต้น น่าสนใจ และวาดภาพความคิดเห็นของเด็กเอง หรือแสดงสัญลักษณ์ของภาพ กิจกรรมทั้ง 3 ชุด ใช้เวลาทำชุดละ 10 นาที เมื่อหมดเวลาที่ต้องเริ่มกิจกรรมใหม่ทันที กิจกรรมทั้ง 3 ชุดจึงใช้เวลา 30 นาที

2. การใช้แบบทดสอบ

2.1 แบบทดสอบใช้ประเมินก่อนทดลอง หลังทดลอง ทั้ง 2 กลุ่ม

3. วิธีการในการทดสอบ เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจ ผู้วิจัยปฏิบัติ ดังนี้

3.1 สร้างความคุ้นเคยเป็นกันเองกับเด็ก ไม่ให้เกิดความกังวลตื่นเต้น โดยใช้คำพูด กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ เช่น “ คุณครูมีของเล่นมาให้เด็ก ๆ ทำสนุก ๆ โดยให้เด็ก ๆ วาดภาพอะไรก็ได้ ที่คิดว่าภาพนั้นแปลกที่สุด ที่ไม่มีใครเคยคิดวาดมาก่อน และพยายามวาดภาพให้แตกต่างจากคนอื่น และคุณครูคิดว่าเด็ก ๆ จะมีความสุขจากการวาดภาพ”

3.2 ครูแจกแบบทดสอบ สีไม้ หรือสีเทียน ให้กับเด็ก

3.3 ครูชี้แจงการทำแบบทดสอบ

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ

ครูสนทนากับเด็ก : เด็ก ๆ จะเห็นกระดาษสติ๊กเกอร์สีเขียวรูปไข่ (สำหรับ แบบทดสอบแบบ ก) ติดอยู่ให้ลองคิด แล้ววาดภาพที่แปลกใหม่ ที่ยังไม่เคยมีใครวาดมาก่อน โดยต่อเติมตกแต่งจากกระดาษสติ๊กเกอร์ที่ติดอยู่ เพื่อให้ภาพนั้นน่าสนใจ และน่าตื่นเต้นมากที่สุด เท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุด โดยบอกกับคุณครูเพื่อที่บันทึกไว้ได้รูปภาพ ให้เวลาทำกิจกรรม 10 นาที

กิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์

ครูเริ่มกิจกรรมชุดที่ 2 เมื่อหมดเวลา 10 นาทีแรก โดยให้เด็กเปิดไปหน้ากิจกรรมชุดที่ 2 ครูสนทนากับเด็ก : ให้เด็ก ๆ ต่อเติมตกแต่งจากภาพแต่ละภาพให้แปลกแตกต่างไปจากคนอื่น น่าสนใจ น่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะทำได้ แล้วตั้งชื่อภาพแต่ละภาพ โดยบอกกับคุณครูเพื่อที่บันทึกไว้ได้รูปภาพ ให้เวลาทำกิจกรรม 10 นาที

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้น

ครูเริ่มกิจกรรมชุดที่ 3 เมื่อหมดเวลาของกิจกรรมชุดที่ 2 โดยให้เด็กเปิดไปหน้ากิจกรรมชุดที่ 3 ครูสนทนากับเด็ก : ให้เด็กวาดภาพโดยต่อเติมภาพตกแต่งจากเส้นคู่ข้างล่างนี้ คิดและวาดภาพให้แปลกแตกต่างไปจากคนอื่นให้มากที่สุด เท่าที่จะทำได้ แล้วตั้งชื่อภาพแต่ละภาพ โดยบอกกับคุณครู เพื่อที่บันทึกไว้ได้รูปภาพ ให้เวลาทำกิจกรรม 10 นาที

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ ของ อารี พันธุ์ณี (2543 : 214 - 218) ซึ่งดัดแปลงมาจากของทอเรนซ์ ในกิจกรรมแต่ละชุด ให้คะแนน 3 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ มีขั้นตอนดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)

การตรวจให้คะแนนความคิดคล่องแคล่ว คะแนนความคิดคล่องแคล่วให้นับจากจำนวนภาพที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ในกิจกรรมแต่ละชุด ความคิดคล่องแคล่วทั้งหมดสูงสุด จะเท่ากับ 10 คะแนน แต่ก่อนที่จะเริ่มตรวจ ควรตรวจสอบดูว่าภาพนั้นชัดเจนไม่ หรือถ้าวาดซ้ำก็ให้คะแนนเพียงภาพเดียว และให้ใส่ไว้ในแบบบันทึกคะแนน

2. ความคิดริเริ่ม (Originality)

การให้คะแนนความคิดริเริ่มในแต่ละกิจกรรม ให้ดูที่ภาพเป็นหลักไม่ใช่ดูที่ชื่อกำกับไว้ ภาพที่ซ้ำกันจะได้คะแนนเพียงภาพเดียว ส่วนภาพที่แตกต่างจากรายชื่อในรายการให้ไว้ กำหนดให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน คะแนนที่ได้ให้เขียนลงในแบบบันทึกคะแนน คะแนนรวมของความคิดริเริ่ม จึงได้มาจากผลรวมของความคิดริเริ่มทั้ง 3 กิจกรรม ในกิจกรรมแต่ละชุด ความคิดริเริ่มสูงสุด จะเท่ากับ 10 คะแนน

รายชื่อต่อไปนี้ เป็นรายชื่อภาพที่ได้คะแนน 0 ในกิจกรรมที่ 1

1. ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
2. เด็กผู้ชาย คนผู้ชาย
3. วงกลม
4. รูปไข่
5. เด็กผู้หญิง คนผู้หญิง
6. คนทุกชนิด นอกจากคนที่มาจากโลกอื่น
7. มะม่วง

รายชื่อต่อไปนี้ เป็นรายชื่อภาพที่ได้คะแนน 0 ในกิจกรรมที่ 2

1. ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
2. หัวใจ
3. หน้าคนทุกชนิด
4. นกทุกชนิด
5. แวนดา

รายชื่อต่อไปนี้ เป็นรายชื่อภาพที่ได้ 0 คะแนน ในกิจกรรมที่ 3

1. ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
2. หนังสือ
3. ประตู่
4. หีบ กล่อง

3. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ในการให้คะแนนความคิดละเอียดลออ มีดังนี้

1. ส่วนละเอียดทุก ๆ ส่วน แต่ถ้าซ้ำกันให้ 1 คะแนน
2. การใช้สี เพื่อเน้นความสมจริงมากขึ้น
3. การแลเง การใช้สีอ่อนแก่
4. การตกแต่งประดับประดาภาพ ให้มีความหมายมากขึ้น
5. การตกแต่งที่ทำให้ภาพเปลี่ยนแปลง และมีความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
6. ส่วนละเอียดที่ขยาย เพื่อประกอบความเข้าใจภาพมากยิ่งขึ้น โดยไม่ต้องมี

คำอธิบาย

ถ้าเส้นแบ่งภาพออกเป็น 2 ภาพ ก็ให้คะแนน 2 คะแนน และถ้าเส้นแบ่งมีความหมายในตัวของมันเอง เช่น เข็มขัด ตะเข็บ ขอบแขนเสื้อ บานหน้าต่าง เป็นต้น ก็ให้คะแนนในส่วนนั้น ๆ ด้วยในการนับความคิดละเอียดลออนั้น การนับให้แน่นอนทุกอย่าง ไม่จำเป็นนัก เพราะ การตรวจให้คะแนน ให้จากการประมาณสเกล 4 สเกล ในแต่ละกิจกรรม ดังที่ปรากฏ ในแบบบันทึกคะแนน

ตัวอย่าง

ส่วนละเอียด 0-5 แห่ง = 2 คะแนน

ส่วนละเอียด 6-12 แห่ง = 4 คะแนน

ส่วนละเอียด 13-19 แห่ง = 6 คะแนน

คะแนนความคิดละเอียดลออ ได้จากคะแนนรวมของทั้ง 3 กิจกรรม

โดยเฉลี่ยคะแนนของส่วนละเอียดนี้ จะเป็น = 10 คะแนน

ผลรวมของทุกองค์ประกอบ ได้จากการนำผลคะแนนของแบบทดสอบทั้ง 3 ชุด มาหา

ค่าเฉลี่ย

แบบบันทึกคะแนน
ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์

ชื่อ-สกุล.....ระดับปฐมวัย

โรงเรียน..... อำเภอเสนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

1. ความคิดคล่องแคล่ว

(ก่อน) กิจกรรมชุดที่ 1.....+ กิจกรรมชุดที่ 2.....+ กิจกรรมชุดที่ 3..... =คะแนน

(หลัง) กิจกรรมชุดที่ 1.....+ กิจกรรมชุดที่ 2.....+ กิจกรรมชุดที่ 3..... =คะแนน

2. ความคิดริเริ่ม

(ก่อน) กิจกรรมชุดที่ 1.....+ กิจกรรมชุดที่ 2.....+ กิจกรรมชุดที่ 3..... =คะแนน

(หลัง) กิจกรรมชุดที่ 1.....+ กิจกรรมชุดที่ 2.....+ กิจกรรมชุดที่ 3..... =คะแนน

3. ความคิดละเอียดลออ (วงกลมรอบตัวเลขระดับคะแนนที่เหมาะสม)

(ก่อน) กิจกรรมชุดที่ 1

2. (0-5) 4. (6-12) 6. (13-19) 8. (20-26) 10. (27.....)

กิจกรรมชุดที่ 2

2. (0-5) 4. (6-12) 6. (13-19) 8. (20-26) 10. (27.....)

กิจกรรมชุดที่ 3

2. (0-5) 4. (6-12) 6. (13-19) 8. (20-26) 10. (27.....)

สรุป กิจกรรมชุดที่ 1.....+ กิจกรรมชุดที่ 2.....+ กิจกรรมชุดที่ 3..... =คะแนน

(หลัง) กิจกรรมชุดที่ 1

2. (0-5) 4. (6-12) 6. (13-19) 8. (20-26) 10. (27.....)

กิจกรรมชุดที่ 2

2. (0-5) 4. (6-12) 6. (13-19) 8. (20-26) 10. (27.....)

กิจกรรมชุดที่ 3

2. (0-5) 4. (6-12) 6. (13-19) 8. (20-26) 10. (27.....)

สรุป กิจกรรมชุดที่ 1.....+ กิจกรรมชุดที่ 2.....+ กิจกรรมชุดที่ 3..... =คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

คำชี้แจง

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ฉบับนี้ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 30 นาที แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนคิดภาพที่แปลก ๆ โดยใช้ชิ้นส่วนกระดาษสติ๊กเกอร์สีเขียว รูปวงรี โดยจะติดกระดาษสติ๊กเกอร์สีเขียวไว้ 10 ภาพ แล้ววาดต่อเติมภาพให้เป็นภาพที่แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น น่าสนใจ ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพด้วย ใช้เวลาในการทำ 10 นาที

ตอนที่ 2 มีส่วนของภาพอยู่ 10 แบบ ให้ต่อเติมจากส่วนของภาพที่กำหนดให้ เป็นภาพที่แปลกน่าสนใจ และน่าตื่นเต้น แล้วตั้งชื่อภาพนั้นในช่องที่กำหนด ใช้เวลาการทำ 10 นาที

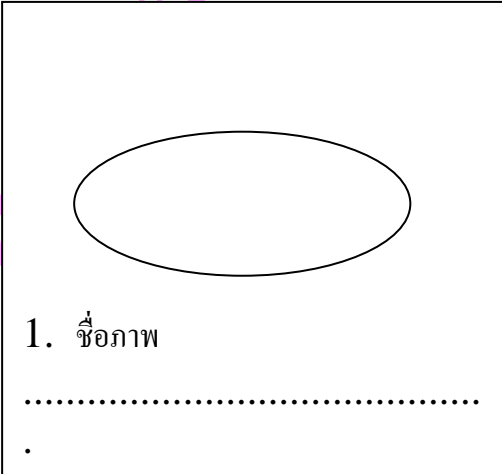
ตอนที่ 3 จากเส้นคู่ขนานที่กำหนดให้ 10 คู่ ให้นักเรียนต่อเติม โดยใช้เส้นคู่ขนานนั้น เป็นส่วนสำคัญของภาพ และจะต่อเติมจากส่วนใดของเส้นก็ได้ ให้เป็นภาพที่แปลก น่าสนใจ น่าตื่นเต้น พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพเขียนไว้ในช่องที่กำหนด ใช้เวลาการทำ 10 นาที

ตอนที่ 1 การวาดภาพ

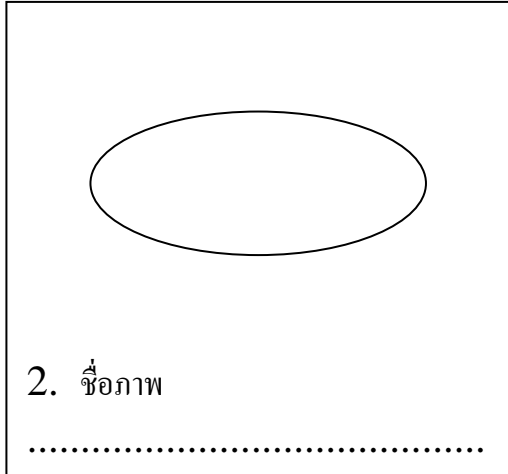
ชื่อ.....เลขที่.....
 ชั้น.....โรงเรียน.....

คำชี้แจง

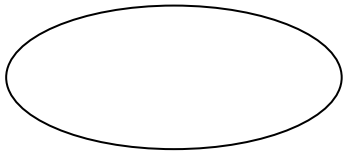
1. แบบทดสอบนี้ใช้เวลาทำ 10 นาที
2. กำหนดให้นักเรียนวาดต่อเติมภาพจากสติ๊กเกอร์เขียวรูปวงรีที่กำหนดให้ 10 ภาพให้นักเรียนวาดต่อเติมให้เป็นภาพที่แปลกใหม่ น่าตื่นต่อน่าสนใจที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุดลงในที่กำหนดให้



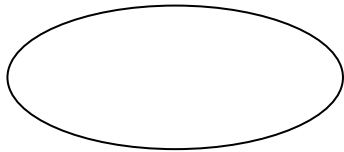
1. ชื่อภาพ



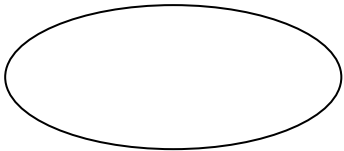
2. ชื่อภาพ



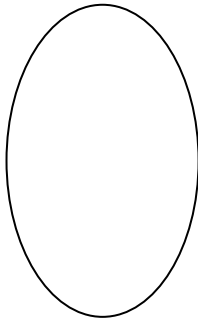
3. ชื่อภาพ
.....



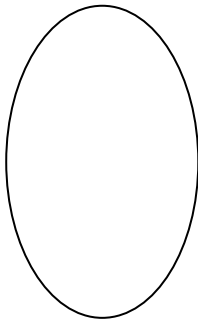
4. ชื่อภาพ
.....



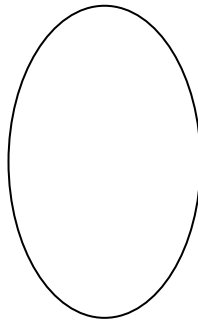
5. ชื่อภาพ
.....



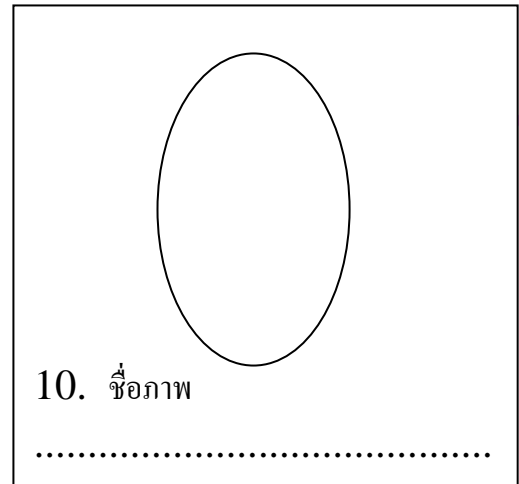
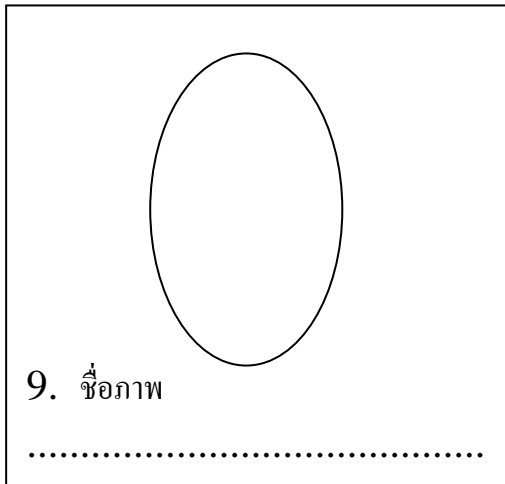
6. ชื่อภาพ
.....



7. ชื่อภาพ
.....



8. ชื่อภาพ
.....




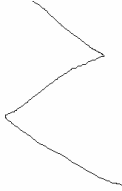

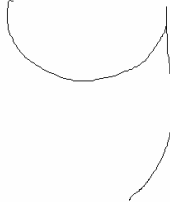
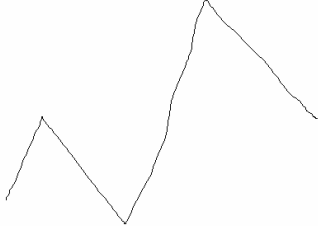
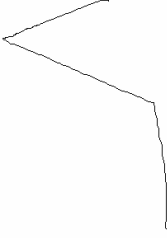
ตอนที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์

ชื่อ.....เลขที่.....
 ชั้น.....โรงเรียน.....

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้ใช้เวลาทำ 10 นาที
2. ให้นักเรียนต่อเติมภาพจากเส้นที่กำหนดให้ในลักษณะต่างๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ และน่าตื่นตื้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมแล้วไว้ในช่องว่าง

<p>3. ชื่อภาพ</p>	<p>4. ชื่อภาพ</p>

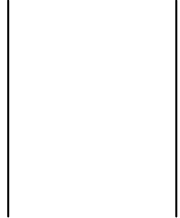
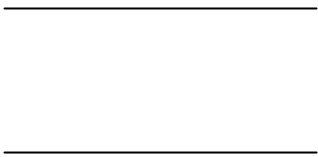
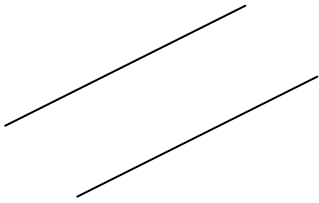
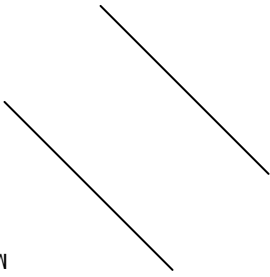
 <p>5. ชื่อภาพ</p>	 <p>6. ชื่อภาพ</p>
 <p>7. ชื่อภาพ</p>	 <p>8. ชื่อภาพ</p>
 <p>9. ชื่อภาพ</p>	 <p>10. ชื่อภาพ</p>

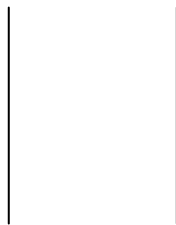
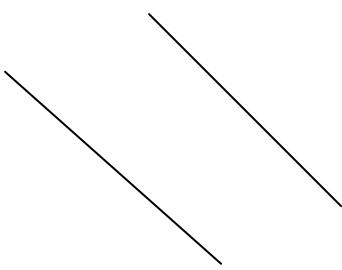
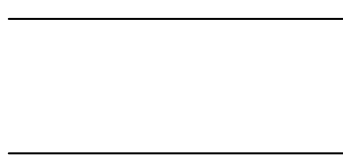
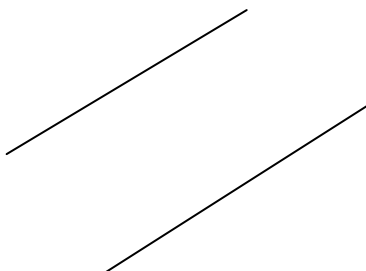
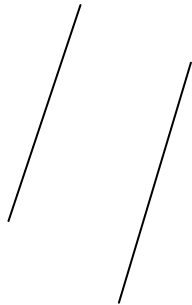
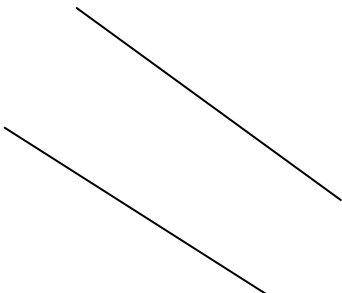
ตอนที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน

ชื่อ.....เลขที่.....
 ชั้น.....โรงเรียน.....

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้ใช้เวลาทำ 10 นาที
2. ให้นักเรียนต่อเติมภาพจากเส้นคู่ขนาน จำนวน 10 คู่ เน้นการประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อเติมภาพให้แปลก แตกต่าง ไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม แล้วไว้ในช่องว่าง

 <p>1. ชื่อภาพ</p>	 <p>2. ชื่อภาพ</p>
 <p>3. ชื่อภาพ</p>	 <p>4. ชื่อภาพ</p>

 <p>5. ชื่อภาพ</p> <p>.....</p> <p>.</p>	 <p>6. ชื่อภาพ</p> <p>.....</p> <p>..</p>
 <p>7. ชื่อภาพ</p> <p>.....</p> <p>.</p>	 <p>8. ชื่อภาพ</p> <p>.....</p> <p>.</p>
 <p>9. ชื่อภาพ</p> <p>.....</p> <p>.</p>	 <p>10. ชื่อภาพ</p> <p>.....</p> <p>.</p>

นทาน

เครื่องมือการใช้แบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง ของชั้นอนุบาล 2

คำชี้แจง

แบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง ของชั้นอนุบาล 2 มีจำนวน 15 ข้อ เป็นแบบมีคำตอบให้เลือกคำตอบ ซึ่งวัดพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเอง ประกอบด้วย

- | | | |
|---|---|-----|
| 1. พฤติกรรมการกล้าแสดงออก | 4 | ข้อ |
| 2. พฤติกรรมการพึ่งตนเอง | 4 | ข้อ |
| 3. พฤติกรรมการเป็นตัวของตัวเอง | 4 | ข้อ |
| 4. พฤติกรรมการปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม | 3 | ข้อ |

ความเชื่อมั่นในตนเอง หมายถึง ความสามารถของนักเรียน ในการตัดสินใจ ในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ ในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม ซึ่ง พฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเอง ประกอบด้วย

1. การกล้าแสดงออก หมายถึง การกล้ากระทำสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกต้อง เช่น การกล้าพูด กล้าถาม กล้าคิด กล้าตัดสินใจ ในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยความมั่นใจ ไม่ประหม่า เงินอาย และกล้ายอมรับผิด
2. การพึ่งตนเอง หมายถึง ความสามารถช่วยตัวเองและทำอะไรได้ด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องมีใครคอยช่วยเหลือ และสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง
3. การเป็นตัวของตัวเอง หมายถึง การมีเหตุผล ไม่เชื่ออะไรง่าย ๆ มีความพอใจในการกระทำของตน และรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง
4. การปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม หมายถึง การมีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่นรู้จักช่วยเหลือและร่วมมือกับหมู่คณะ ยอมรับสถานการณ์ใหม่ ๆ

ข้อปฏิบัติในการสอบถาม

1. เขียนชื่อนักเรียน วัน เดือน ปี ที่สัมภาษณ์
2. สัมภาษณ์เด็กเป็นรายบุคคล

การให้คะแนน

1. ถ้าตอบตรงจุดมุ่งหมายที่ต้องการวัดในแต่ละพฤติกรรมและแสดงถึง ความเชื่อมั่นในตนเอง ให้ 2 คะแนน
2. ถ้าตอบได้ตรงจุดมุ่งหมายเพียงบางส่วนให้ 1 คะแนน
3. ถ้าตอบไม่ตรงจุดมุ่งหมายหรือแสดงว่าไม่มีความเชื่อมั่นในตนเองให้ 0 คะแนน

แบบฟอร์มสำหรับกรอกคะแนน

แบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง ของชั้นอนุบาล 2

ชื่อ.....นามสกุล.....ลำดับที่.....
โรงเรียน.....วันที่สอบ.....เดือน.....พ.ศ.....

พฤติกรรมกรกล้าแสดงออก กล้าพูด กล้าถาม กล้าคิด กล้าทำ กล้ายอมรับผิด

- | | | |
|-----------------|--------------|--------------|
| 1. ก. (2 คะแนน) | ข. (0 คะแนน) | ค. (1 คะแนน) |
| 2. ก. (0 คะแนน) | ข. (2 คะแนน) | ค. (1 คะแนน) |
| 3. ก. (2 คะแนน) | ข. (1 คะแนน) | ค. (0 คะแนน) |
| 4. ก. (2 คะแนน) | ข. (1 คะแนน) | ค. (0 คะแนน) |

พฤติกรรมกรพึ่งตนเอง ช่วยเหลือตัวเอง ทำอะไรด้วยตนเอง และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง

- | | | |
|-----------------|--------------|--------------|
| 5. ก. (2 คะแนน) | ข. (1 คะแนน) | ค. (0 คะแนน) |
| 6. ก. (1 คะแนน) | ข. (2 คะแนน) | ค. (0 คะแนน) |
| 7. ก. (0 คะแนน) | ข. (2 คะแนน) | ค. (1 คะแนน) |
| 8. ก. (2 คะแนน) | ข. (1 คะแนน) | ค. (0 คะแนน) |

พฤติกรรมกรเป็นตัวของตัวเอง การมีเหตุผล ไม่เชื่ออะไรง่าย ๆ มีความพอใจในการกรกระทำของ
ตน และรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง

- | | | |
|------------------|--------------|--------------|
| 9. ก. (0 คะแนน) | ข. (2 คะแนน) | ค. (1 คะแนน) |
| 10. ก. (0 คะแนน) | ข. (2 คะแนน) | ค. (1 คะแนน) |
| 11. ก. (2 คะแนน) | ข. (1 คะแนน) | ค. (0 คะแนน) |
| 12. ก. (2 คะแนน) | ข. (1 คะแนน) | ค. (0 คะแนน) |

พฤติกรรมกรปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม การมีมนุษยสัมพันธ์ รู้จักช่วยเหลือและร่วมมือกับ
หมู่คณะ ยอมรับสถานการณ์ใหม่ๆ

- | | | |
|------------------|--------------|--------------|
| 13. ก. (2 คะแนน) | ข. (1 คะแนน) | ค. (0 คะแนน) |
| 14. ก. (2 คะแนน) | ข. (1 คะแนน) | ค. (0 คะแนน) |
| 15. ก. (2 คะแนน) | ข. (1 คะแนน) | ค. (0 คะแนน) |

รวมคะแนนทั้งหมด.....คะแนน

รายละเอียดของแบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง ของชั้นอนุบาล 2
พฤติกรรมกรการกล้าแสดงออก กล้าพูด กล้าถาม กล้าคิด กล้าทำ กล้ายอมรับผิด

ข้อที่	รายการคำถาม	รายการคำพูด	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน	ตรง พฤติกรรม
1.	เมื่อคุณครูนำภาพมาให้ นักเรียนเล่าเรื่องจากภาพ นักเรียนจะทำอย่างไร	หนูเมื่อคุณครูนำภาพมาให้ หนูเล่าเรื่องจากภาพ หนูจะทำอย่างไรคะ	นักเรียนยกมือขอออกไปเล่า	นักเรียนบอกให้เพื่อนออกไปเล่า	นักเรียนนั่งเฉย ๆ	กล้าแสดงออก
2.	ถ้าครูให้นักเรียนวาดรูปมาส่งครู นักเรียนคิดเองหรือวาดตามที่ครูวาดให้ดู	ถ้าครูให้หนูวาดรูปมาส่งครู หนูคิดเองหรือวาดตามที่ครูวาดให้ดูคะ	คิดเอง	บางครั้งคิดเอง บางครั้งวาดครู	วาดตามครู	กล้าคิด กล้าทำ
3.	ขณะที่คุณครูไม่อยู่แล้ว นักเรียนทำของในห้องพังหรือแตก นักเรียนจะอย่างไร	ขณะที่คุณครูไม่อยู่แล้ว หนูทำของในห้องพังหรือแตก หนูจะอย่างไรคะ	นักเรียนบอกว่าตนเองทำพังหรือแตก โดยคุณครูไม่ต้องถาม	ถ้าคุณครูถามจึงบอกว่าตนเองทำพังหรือแตก	ไม่บอกทำเฉย ๆ	กล้ายอมรับผิด
4.	คุณครูอธิบายวิธีทำงานต่าง ๆ เช่น ต่อบล็อกพับดอกไม้และงานอื่น ๆ แต่ นักเรียนไม่เข้าใจ นักเรียนจะอย่างไร	คุณครูอธิบายวิธีทำงานต่าง ๆ เช่น ต่อบล็อกพับดอกไม้และงานอื่น ๆ แต่ หนูไม่เข้าใจ หนูจะอย่างไรคะ	ถามคุณครู	ถามเพื่อนให้เพื่อนถามคุณครู	ให้เพื่อนทำให้	กล้าถาม

พฤติกรรมกรพึงตนเอง ช่วยเหลือตัวเอง ทำอะไรด้วยตนเอง และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง

ข้อที่	รายการคำถาม	รายการคำพูด	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน	ตรง พฤติกรรม
5.	ถ้านักเรียนจะ ค้ำน้ำ แต่แก้ว น้ำของนักเรียน หายไปนักเรียน จะอย่างไร	หนูจะค้ำน้ำ แต่แก้วน้ำ ของหนู หายไป หนู จะอย่างไร คะ	นักเรียนหา แก้วของ ตนเอง	นักเรียน บอกให้ เพื่อนหา แก้วน้ำให้	นักเรียน หยิบแก้วน้ำ ของเพื่อน ไปใช้	การ แก้ปัญหา ด้วยตนเอง
6.	เวลาสระผม นักเรียนสระ ผมเองหรือไม่	เวลาสระผม หนูสระผม เองหรือเปล่า คะ	สระผมเอง	บางครั้ง สระผม เอง บางครั้ง คนอื่น สระให้	ให้คนอื่น สระผมให้	ช่วยเหลือ ตัวเอง
7.	ถ้านักเรียนเห็น สัตว์ (ลูกแมว ลูกสุนัข หรือ สัตว์อื่น ๆ) ตก บันได นักเรียน จะอย่างไร	หนูเห็นสัตว์ (ลูกแมว ลูก สุนัข หรือ สัตว์อื่น ๆ) ตกบันได หนู จะอย่างไร คะ	ช่วยจับ(ลูก แมว ลูก สุนัข หรือ สัตว์อื่น ๆ) ไปไว้ที่เดิม	วิ่งไปบอก ผู้ใหญ่	ร้องให้	ทำอะไร ด้วยตนเอง
8.	ถ้านักเรียนไป เที่ยวสถานที่ ต่าง ๆ เช่น สวนสัตว์โลตัส และสถานที่ ต่าง ๆ กับ คุณพ่อคุณแม่ แล้วนักเรียน เกิดพลัดหลง กับคุณพ่อคุณแม่ นักเรียนจะ	ถ้าหนูไป เที่ยวสถานที่ ต่าง ๆ เช่น สวนสัตว์ โลตัส และ สถานที่ต่าง ๆ กับคุณพ่อ คุณแม่แล้ว หนูเกิดพลัด หลงกับ คุณพ่อคุณแม่	เดินไปบอก ผู้ใหญ่	ยืนคอยอยู่ แถวนั้น	ร้องให้	การ แก้ปัญหา ด้วยตนเอง

	ทำอะไร	หนูจะทำ อย่างไรคะ				
--	--------	----------------------	--	--	--	--

พฤติกรรมกำเริบของตัวเอง การมีเหตุผล ไม่เชื่ออะไรง่าย
มีความพอใจในการกระทำของตน การตัดสินใจ

ข้อที่	รายการคำถาม	รายการคำพูด	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน	ตรง พฤติกรรม
9.	ถ้านักเรียนไป เที่ยวและขึ้น ห้างจากร้านค้า ไม่ไกลจากที่ ขึ้น แล้ว อยากจะทาน ขนมนักเรียน จะอย่างไร	หนูไปเที่ยว และขึ้นห้าง จากร้านค้าไม่ ไกลจากที่ขึ้น แล้วอยากจะ ทานขนมหนู จะอย่างไร คะ	ไปซื้อเอง	บางครั้ง ไปซื้อเอง บางครั้ง ให้คุณแม่ ซื้อให้	ให้คุณแม่ ไปซื้อให้	การ ตัดสินใจ
10.	ขณะที่นักเรียน กำลังระบายสี คุณครูมาชื่น ชมของ นักเรียน นักเรียนจะทำ อย่างไร	ขณะที่หนู กำลังระบาย สี คุณครูมา ชื่นชมของ หนู หนูจะทำ อย่างไรคะ	ระบายสี ต่อไป	บางครั้ง ระบายสี ต่อไป บางครั้ง หยุด ระบายสี	หยุด ระบายสี	มีความ พอใจ ในการ กระทำ ของตน
11.	ขณะที่นักเรียน กำลังเก็บของ เล่นอยู่ แล้ว เพื่อนมาเรียก ให้ไปหา นักเรียนจะทำ อย่างไร	ขณะที่หนู กำลังเก็บของ เล่นอยู่ แล้ว เพื่อนมาเรียก ให้ไปหา หนู จะอย่างไร คะ	รีบเก็บของ เล่น แล้ว เดินไปหา เพื่อน	บอกให้ คนอื่นเก็บ ให้ แล้ว เดินไปหา เพื่อน	เลิกเก็บ แล้วเดินไป หาเพื่อน	การมี เหตุผล ไม่เชื่ออะไร ง่าย

--	--	--	--	--	--	--

พฤติกรรมกรปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม การมีมนุษยสัมพันธ์ รู้จักช่วยเหลือและร่วมมือกับหมู่
คณะ ยอมรับสถานการณ์ใหม่ ๆ

ข้อที่	รายการคำถาม	รายการคำตอบ	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน	ตรง พฤติกรรม
12.	ถ้ามีคนมาบอก ว่ามีเหตุการณ์ เกิดขึ้น เช่น ลูก แมวดกน้ำที่ ข้างบ้าน นักเรียนจะเชื่อ หรือไม่และ นักเรียนจะทำ อย่างไร	มีคนมาบอก หนูว่ามี เหตุการณ์ เกิดขึ้น เช่น ลูกแมวดกน้ำ ที่ข้างบ้าน หนูจะเชื่อ หรือเปล่า และหนูจะทำ อย่างไรคะ	ไปดูเอง	บางครั้งก็ ไป บางครั้งก็ ไม่ไป	ไม่ไป	การมีเหตุผล ไม่เชื่ออะไร ง่าย
13.	ขณะที่นักเรียน กำลังเล่นของ เล่นอยู่ แล้ว คุณครูบอกให้ ทุกคนไป ช่วยกันเก็บ ของเล่นที่วาง เกะกะ อยู่ เข้าที่ให้ เรียบร้อย นักเรียนจะทำ อย่างไร	ขณะที่หนู กำลังเล่นของ เล่นอยู่ แล้ว คุณครูบอก ให้ทุกคนไป ช่วยกันเก็บ ของเล่นที่วาง เกะกะอยู่ เข้าที่ให้ เรียบร้อย หนูจะทำ อย่างไรคะ	ช่วยเก็บของ เล่นเข้าที่ ทันที	รอให้ เพื่อนเก็บ ก่อน แล้ว จึงไป ช่วยเก็บ	บอกให้ เพื่อนเก็บ ของเล่น	รู้จัก ช่วยเหลือ และร่วมมือ กับหมู่คณะ

--	--	--	--	--	--	--

ข้อที่	รายการคำถาม	รายการคำตอบ	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน	ตรง พฤติกรรม
14.	เวลาครูให้นักเรียนลงไปเล่นกลางแจ้ง (กลางสนาม) กับเพื่อน ๆ นักเรียนจะทำอย่างไร	เวลาครูให้หนูลงไปเล่นกลางแจ้ง (กลางสนาม) กับเพื่อน ๆ หนูจะทำอย่างไรคะ	เล่นกับเพื่อนทุกคน	เลือกเล่นกับเพื่อนเป็นบางครั้ง	ไม่เล่นกับเพื่อนเลย	การมีมนุษยสัมพันธ์
15.	ถ้าคุณครูประจำชั้นของนักเรียนป่วยไม่มาโรงเรียนหลายวัน แต่นักเรียนต้องไปเรียนรวมกับเพื่อนห้องอื่น นักเรียนจะทำอย่างไร	ถ้าคุณครูประจำชั้นของหนูป่วยไม่มาโรงเรียนหลายวัน แต่หนูต้องไปเรียนรวมกับเพื่อนห้องอื่น หนูจะทำอย่างไรคะ	มาโรงเรียนทุกวัน	มาโรงเรียนแต่ไม่ยอมไปอยู่ห้องอื่น	ไม่มาโรงเรียน	ยอมรับสถานการณ์ใหม่ ๆ

แบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2

ชื่อ.....ชั้น.....

โรงเรียน.....อำเภอ.....

คำสั่ง ให้นักเรียนตอบคำถามตามที่นักเรียนเห็นว่าถูกต้องตามความเป็นจริงของนักเรียนให้มากที่สุด

การให้คะแนน

1. ถ้าตอบตรงจุดมุ่งหมายที่ต้องการวัดในแต่ละพฤติกรรม และแสดงถึงความเชื่อมั่นในตนเอง ให้ 2 คะแนน
2. ถ้าตอบได้ตรงจุดมุ่งหมายเพียงบางส่วน ให้ 1 คะแนน
3. ถ้าตอบไม่ตรงจุดมุ่งหมาย หรือแสดงว่าไม่มีความเชื่อมั่นในตนเองได้ 0 คะแนน

พฤติกรรมการกล้าแสดงออก กล้าพูด กล้าถาม กล้าคิด กล้าทำ กล้ายอมรับผิด

1. เมื่อคุณครูนำภาพมาให้นักเรียนเล่าเรื่องจากภาพ นักเรียนจะอย่างไร
 - ก. นักเรียนยกมือขอออกไปเล่า
 - ข. นักเรียนนั่งเฉย ๆ
 - ค. นักเรียนบอกให้เพื่อนออกไปเล่า
2. ถ้าครูให้นักเรียนวาดรูปมาส่งครู นักเรียนคิดเอง หรือวาดตามที่ครูวาดให้คุณ
 - ก. ทำตามครู
 - ข. คิดเอง
 - ค. บางครั้งคิดเองบางครั้งตามครู
3. ขณะที่คุณครูไม่อยู่แล้ว นักเรียนทำของในห้องพังหรือแตก นักเรียนจะอย่างไร
 - ก. นักเรียนบอกว่าตนเองทำแตก โดยคุณครูไม่ต้องถาม
 - ข. ถ้าคุณครูถามจึงบอกว่าตนเองทำแตก
 - ค. ไม่บอกทำเฉย ๆ
4. คุณครูอธิบายวิธีทำงานต่าง ๆ เช่น ต่อบล็อกพับดอกไม้และงานอื่น ๆ แต่นักเรียนไม่เข้าใจ นักเรียนจะอย่างไร

- ก. ถามคุณครู
- ข. ถามเพื่อน ให้เพื่อนถามคุณครู
- ค. ให้เพื่อนพาให้

พฤติกรรมพึ่งตนเอง ช่วยเหลือตัวเอง ทำอะไรด้วยตนเอง และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง

5. ถ้านักเรียนจะดื่มน้ำ แต่แก้วน้ำของนักเรียนหายไป นักเรียนจะทำอย่างไร
 - ก. นักเรียนหาแก้วของตนเอง
 - ข. นักเรียนบอกให้เพื่อนหาแก้วน้ำให้
 - ค. นักเรียนหยิบแก้วน้ำของเพื่อนไปใช้
6. เวลาสระผม นักเรียนสระผมเองหรือไม่
 - ก. บางทีสระผมเอง บางทีคนอื่นสระให้
 - ข. สระผมเอง
 - ค. ให้คนอื่นสระผมให้
7. ถ้านักเรียนเห็นสัตว์(ลูกแมว ลูกสุนัข หรือสัตว์อื่น ๆ) ตกบันได นักเรียนจะทำอย่างไร
 - ก. ร้องให้
 - ข. ช่วยจับลูกแมวไปไว้ที่เดิม
 - ค. วิ่งไปบอกผู้ใหญ่
8. ถ้านักเรียนไปเที่ยวสถานที่ต่าง ๆ เช่น สวนสัตว์ โลตัส และสถานที่ต่าง ๆ กับคุณพ่อคุณแม่ แล้วนักเรียนเกิดพลัดหลงกับคุณพ่อคุณแม่ นักเรียนจะทำอย่างไร
 - ก. เดินไปบอกผู้ใหญ่
 - ข. ยืนคอยอยู่แถวนั้น
 - ค. ร้องให้

พฤติกรรมการเป็นตัวของตัวเอง การมีเหตุผล มีความพอใจในการกระทำของตน การตัดสินใจ

9. ถ้านักเรียนไปเที่ยวและยืนห่างจากร้านค้าไม่ไกลจากที่ยืน แล้วอยากจะทำขนมนักเรียนจะทำอย่างไร
 - ก. ให้คุณแม่ไปซื้อให้
 - ข. ไปซื้อเอง
 - ค. บางครั้งไปซื้อเอง บางครั้งให้คุณแม่ซื้อให้
10. ขณะที่นักเรียนกำลังระบายสี คุณครูมาชื่นชมภาพของนักเรียน นักเรียนจะทำอย่างไร
 - ก. หยุดระบายสี

- ข. ระบายสีต่อไป
- ค. บางครั้งระบายสีต่อไป บางครั้งหยุดระบายสี

11. ขณะที่นักเรียนกำลังเก็บของเล่นอยู่ แล้วเพื่อนมาเรียกให้ไปหา นักเรียนจะอย่างไร
 - ก. รีบเก็บของเล่น แล้วเดินไปหาเพื่อน
 - ข. บอกให้คนอื่นเก็บให้ แล้วเดินไปหาเพื่อน
 - ค. เลิกเก็บ แล้วเดินไปหาเพื่อน
12. ถ้ามีคนมาบอกว่ามีเหตุการณ์เกิดขึ้น เช่น ลูกแมวตกน้ำที่ข้างบ้าน นักเรียนจะเชื่อหรือไม่ และนักเรียนจะอย่างไร
 - ก. ไปดูเอง
 - ข. บางครั้งก็ไป บางครั้งก็ไม่ไป
 - ค. ไม่ไป

**พฤติกรรมการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม การมีมนุษยสัมพันธ์ รู้จักช่วยเหลือและร่วมมือกับ
หมู่คณะ ยอมรับสถานการณ์ใหม่ๆ**

13. ขณะที่นักเรียนกำลังเล่นของเล่นอยู่ แล้วคุณครูบอกให้ทุกคนไปช่วยกันเก็บของเล่นที่วาง
เกะกะอยู่ เข้าที่ให้เรียบร้อย นักเรียนจะอย่างไร
 - ก. ช่วยเก็บของเล่นเข้าที่ทันที
 - ข. รอให้เพื่อนเก็บก่อน แล้วจึงไปช่วยเก็บ
 - ค. บอกให้เพื่อนเก็บของเล่น
14. เวลาครูให้นักเรียนลงไปเล่นกลางแจ้ง(กลางสนาม) กับเพื่อน ๆ นักเรียนจะอย่างไร
 - ก. เล่นกับเพื่อนทุกคน
 - ข. เลือกลงเล่นกับเพื่อนเป็นบางคน
 - ค. ไม่เล่นกับเพื่อนเลย
15. ถ้าคุณครูว่าคุณครูประจำชั้นของนักเรียนป่วยไม่มาโรงเรียนหลายวัน แต่นักเรียนต้องไปเรียน
ร่วมกับเพื่อนห้องอื่น นักเรียนจะอย่างไร
 - ก. มาโรงเรียนทุกวัน
 - ข. มาโรงเรียนแต่ไม่อยากไปอยู่ห้องอื่น
 - ค. ไม่มาโรงเรียน

ภาคผนวก ก

- ค่าความเชื่อมั่นของผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์
- ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง

ค่าความเชื่อมั่นของผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์

Statistics for	Mean	Variance	N of	Std Dev	Variables
SCALE	58.7333	71.7885		8.4728	3

Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Alpha if Item Deleted
X1	39.5000	41.2931	.7297	.7854
X2	38.5000	30.5345	.6977	.7956
X3	39.4667	31.5678	.7330	.7488

Reliability Coefficients

N of Cases = 30.0 N of Items = 3

Alpha = .8396

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความเชื่อมั่นในตนเอง

Statistics for	Mean	Variance	N of Std Dev	Variables
SCALE	23.6333	27.8264	5.2751	15

Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Alpha if Item Deleted
X1	22.1333	24.8782	.3648	.8189
X2	22.3333	23.3333	.4693	.8126
X3	22.1000	24.0241	.5527	.8066
X4	21.9333	25.7885	.3224	.8205
X5	21.8667	25.4299	.4215	.8155
X6	22.2000	24.7862	.3168	.8237
X7	22.1667	23.9368	.5679	.8056
X8	21.9667	24.2402	.4840	.8108
X9	22.1667	22.7644	.6022	.8014
X10	22.4333	23.0126	.5042	.8097
X11	21.9667	24.9299	.4175	.8152
X12	21.9000	24.9897	.4281	.8146
X13	22.1333	24.6023	.4076	.8160
X14	21.8000	26.0276	.3371	.8198
X15	21.7667	25.4264	.5051	.8127

Reliability Coefficients

N of Cases = 30.0

N of Items = 15

Alpha = .8240

ภาคผนวก ง

- คะแนนจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเอง
- ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2

คะแนนจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเอง ก่อนและหลังการทดลอง
ของกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2

ตารางเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2

คนที่	กลุ่มทดลอง 1			กลุ่มทดลอง 2		
	ก่อน	หลัง	ผลต่าง	ก่อน	หลัง	ผลต่าง
1	45	76	31	48	59	11
2	14	66	52	46	55	9
3	39	73	34	41	50	9
4	45	66	21	49	60	11
5	44	81	37	44	56	12
6	45	81	36	46	61	15
7	48	83	35	34	50	16
8	52	68	16	53	68	15
9	46	64	18	53	62	9
10	44	68	24	48	66	18
\bar{X}	42.20	72.60	30.40	46.20	58.70	12.50
S.D.	10.433	7.183	10.885	5.653	6.056	3.274

ตารางเปรียบเทียบความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2

คนที่	กลุ่มทดลอง 1			กลุ่มทดลอง 2		
	ก่อน	หลัง	ผลต่าง	ก่อน	หลัง	ผลต่าง
1	10	28	18	11	23	12
2	17	26	9	18	22	4
3	23	26	3	18	22	4
4	18	25	7	19	23	4
5	20	28	8	26	28	2
6	17	28	11	16	23	7
7	15	28	13	17	20	3
8	15	26	11	24	26	2
9	20	27	7	18	24	6
10	18	29	11	21	22	1
\bar{X}	17.30	27.10	9.80	18.80	23.30	4.50
S.D.	3.529	1.287	4.050	4.185	2.263	3.206

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ประวัติย่อผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นางนงลักษณ์ เกตุการณ์
วัน เดือน ปีเกิด	8 ธันวาคม 2503
สถานที่เกิด	อำเภอเสนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
สถานที่อยู่	เลขที่ 36/4 หมู่ที่ 4 ตำบลมารวิชัย อำเภอเสนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครู (คศ. 2)
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนวัดแก้วสุวรรณ หมู่ที่ 3 ตำบลชานนา อำเภอเสนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
ประวัติการศึกษา	
ปี พ.ศ. 2521	ป.กศ.ต้น วิทยาลัยครูพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
ปี พ.ศ. 2525	พ.ม.
ปี พ.ศ. 2537	ศษ.บ. (ประถมศึกษา) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ปี พ.ศ. 2550	ค.ม.(การจัดการการเรียนรู้) มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา