

แผนการจัดการเรียนรู้: การสร้างผลงานอย่างสร้างสรรค์

ภาพรวม

ระยะเวลา: 60 นาที (เหมาะสมสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4)

วัตถุประสงค์การเรียนรู้: นักเรียนสามารถสร้างผลงานอย่างสร้างสรรค์ โดยบูรณาการทักษะ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอผลงานในบริบทของวิชาการงานอาชีพ

การเชื่อมโยงกับมาตรฐาน: สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตัวชี้วัด ว 4.1: เข้าใจและปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานอาชีพ

การแบ่งเวลา:

- การแนะนำ/ดึงดูดความสนใจ: 10 นาที
 - การสอน/สำรวจ: 20 นาที
 - การฝึกปฏิบัติ/ประยุกต์ใช้: 20 นาที
 - การประเมินผล: 5 นาที
 - สรุปบทเรียน: 5 นาที
- รวม: 60 นาที

อุปกรณ์และสื่อที่จำเป็น:

- กระดาษ A4, ดินสอสี, กาว, กรรไกร (สำหรับการสร้างผลงาน)
- ใบงาน (แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน, แผนผังการทำงานกลุ่ม)
- โปรเจกเตอร์หรือกระดานสำหรับนำเสนอตัวอย่างผลงาน
- คอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนสำหรับค้นคว้าข้อมูล (ถ้ามี)

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

การแนะนำ/ดึงดูดความสนใจ

เริ่มด้วยการถามคำถามกระตุ้นความคิด เช่น "พวกเราจะสร้างของใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร ให้แตกต่างและมีประโยชน์?" แสดงตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์จากอาชีพจริง (เช่น ผลิตภัณฑ์

รีไซเคิล) เพื่อเชื่อมโยงกับวิชาการงานอาชีพ สร้างความตื่นเต้นด้วยการให้ผู้เรียนลองชั่งน้ำหนักไอเดียของตนเองใน 5 นาทีแรก

การสอน/สำรวจ

ใช้โมเดล QSCCS (Question: ถามคำถามนำ, Seek: ค้นหาข้อมูล, Connect: เชื่อมโยงความรู้, Construct: สร้างผลงาน, Communicate: สื่อสารผลงาน, Self-assess: ประเมินตนเอง) บูรณาการการเสริมแรงเชิงบวก เช่น ชมเชยไอเดียดีๆ ของผู้เรียน สอนหลักการคิดสร้างสรรค์ (เช่น Brainstorming, Mind Mapping) และอธิบายการทำงานกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่ม 4-5 คนต่อกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มสำรวจปัญหาชีวิตประจำวัน (เช่น ของใช้ในบ้าน) และเชื่อมโยงกับอาชีพ

การฝึกปฏิบัติ/ประยุกต์ใช้

ผู้เรียนทำงานกลุ่มเพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์ เช่น ออกแบบโปสเตอร์หรือโมเดลผลิตภัณฑ์อาชีพจากวัสดุรีไซเคิล สนับสนุนด้วยใบงานสำหรับบันทึกไอเดีย ครูเดินตรวจและให้ feedback เชิงบวก เช่น "ไอเดียนี้เจ๋งมาก ลองเพิ่มส่วนนี้ดูสิ" เพื่อเสริมแรง

การประเมินผล

ใช้แบบทดสอบหลังเรียนและสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (รายละเอียดในส่วนที่ 8)

สรุปบทเรียน

ให้ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงานสั้นๆ ครูสรุป ключевые จุด เช่น "การสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาอาชีพได้อย่างไร" และมอบรางวัลเล็กๆ สำหรับกลุ่มที่ทำงานดี เพื่อเสริมแรงเชิงบวก

การปรับปรุงและขยาย

การปรับให้เหมาะสม: สำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ ให้บทบาทในกลุ่มที่เหมาะสม เช่น ผู้เรียนที่ชอบวาดภาพรับผิดชอบส่วนภาพ ผู้เรียนช้าให้ใบงานแบบย่อ สำหรับผู้เรียนที่มีทักษะสูงเพิ่มการใช้เทคโนโลยี เช่น แอปออกแบบดิจิทัล

กิจกรรมขยาย: ผู้เรียนที่เสร็จเร็วสามารถพัฒนาผลงานให้เป็นแผนธุรกิจอาชีพขนาดเล็ก หรือค้นคว้าอาชีพที่ใช้ทักษะสร้างสรรค์ในท้องถิ่นกาฬสินธุ์

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลาง พ.ศ. 2551 (ปรับปรุง พ.ศ. 2560) โดยเฉพาะมาตรฐาน ว 4.1: เข้าใจเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อแก้ปัญหาชีวิตและอาชีพ ว 4.2: สามารถประยุกต์ทักษะการทำงานและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

2. สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์: สาระที่ 2 การงานพื้นฐานและอาชีพ (การสร้างสรรค์ผลงานอาชีพ) โดยเน้นการบูรณาการทักษะการคิดสร้างสรรค์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และการทำงานร่วมกัน เพื่อพัฒนาศักยภาพอาชีพในบริบทท้องถิ่น เช่น การผลิตสินค้าจากวัสดุรีไซเคิลในจังหวัดกาฬสินธุ์

3. สาระสำคัญ โดยย่อ

- หลักการคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้ในอาชีพ
- ขั้นตอนการสร้างผลงาน: วางแผน ออกแบบ สร้าง และนำเสนอ
- การทำงานเป็นทีมเพื่อแก้ปัญหาชีวิตประจำวัน

4. จุดประสงค์ KPA (แบ่งเป็น 3 ข้อ)

- **K (Knowledge - ความรู้):** นักเรียนเข้าใจหลักการคิดสร้างสรรค์และขั้นตอนการสร้างผลงานอาชีพ
- **P (Process - กระบวนการ):** นักเรียนสามารถวางแผนและสร้างผลงานอย่างสร้างสรรค์โดยทำงานเป็นทีม
- **A (Attitude - ทักษะ):** นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

5. สมรรถนะสำคัญการเรียนรู้

สมรรถนะหลัก: การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (เน้นการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์)
สมรรถนะการทำงานเป็นทีม (การสื่อสาร ร่วมมือ และแบ่งปันไอเดียในกลุ่ม) สมรรถนะการสื่อสาร (นำเสนอผลงานอย่างชัดเจน) เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและอาชีพ

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ใช้โมเดล QSCCS บูรณาการการเสริมแรงเชิงบวก:

- **Q (Question):** ครูถามคำถามกระตุ้น เช่น "ปัญหาอาชีพในชีวิตประจำวันคืออะไร?" ชมผู้ตอบดีเพื่อเสริมแรง
 - **S (Seek):** ผู้เรียนค้นหาข้อมูลจากวัสดุในห้องหรือกลุ่มย่อย ชมความพยายาม
 - **C (Connect):** เชื่อมโยงความรู้กับอาชีพท้องถิ่น (เช่น เกษตรกรรมกาฬสินธุ์) ให้ feedback บวก
 - **C (Construct):** สร้างผลงานกลุ่ม เช่น โมเดลผลิตภัณฑ์ ครูเดินชมและให้กำลังใจ
 - **S (Communicate):** นำเสนอผลงานสั้นๆ ชมการสื่อสารดี
- บูรณาการเสริมแรงเชิงบวกตลอด เช่น สติ๊กเกอร์รางวัลหรือคำชม เพื่อสร้างบรรยากาศสนุกสนาน

7. สื่อการสอน

- ใบงาน: แบบทดสอบก่อนเรียน (5 ข้อเลือกตอบเกี่ยวกับความรู้สร้างสรรค์), แผนผังไอดียากลุ่ม, แบบทดสอบหลังเรียน (รวมการประเมินตนเอง)
- สื่ออื่น: ตัวอย่างผลงานจริง (ภาพหรือโมเดล), วิดีโอสั้นเกี่ยวกับอาชีพสร้างสรรค์ (จาก YouTube หรือแหล่งไทย)

8. การประเมินผล

การประเมินสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ KPA โดยใช้เครื่องมือหลากหลาย: แบบทดสอบก่อน/หลังเรียน (วัดความรู้และกระบวนการ), การสังเกตพฤติกรรม (วัดท่าทีและการทำงานทีม), RUBRIC ประเมินผลงาน

วัตถุประสงค์	เครื่องมือประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์
K (ความรู้)	แบบทดสอบก่อน/หลังเรียน (5 ข้อ)	ตรวจข้อสอบ (คะแนน 0-10)	80% ขึ้นไป = ผ่าน
P (กระบวนการ)	ใบงานแผนการสร้างผลงาน + สังเกตการณ์	รูบริก (คะแนน 1-4 ต่อขั้นตอน)	ครบ 3 ขั้นตอนหลัก
A (ท่าที)	แบบประเมินตนเอง + สังเกตการทำงานทีม	เช็คลิสต์ (เช่น มีส่วนร่วมไหม)	แสดงทัศนคติบวกใน 80% ของกิจกรรม

9. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีจิตสำนึกในการสร้างสรรค์เพื่อสังคมและอาชีพ
- รักการเรียนรู้และทำงานเป็นทีม
- มีความรับผิดชอบและซื่อสัตย์ในการนำเสนอผลงาน