



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้
กระบวนการดีไซน์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้
กระบวนการดีไซน์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1



โดย
นางสาวณัฐรดา แยมกาญจนวัฒน์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES RELATING TO IMAGES, SYMBOL
AND GRAPHIC DESIGN BY USING THE DESIGN SPRINT PROCESS TO PROMOTE
SENSE OF DESIGNER FOR 7TH GRADE



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts VISUAL ARTS EDUCATION
Silpakorn University
Academic Year 2022
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการ เป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

โดย นางสาวณัฐรดา แยมกัญจนวัฒน์

สาขาวิชา ทักษะศิลปศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน
รองศาสตราจารย์ ทิพนันต์ แยมมณีชัย

คณะกรรมการประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณะบดีคณะกรรมการประติมากรรมและ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธ์) ภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ทิพนันต์ แยมมณีชัย)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ ดร. มารุต พัฒนาผล)

61901312 : ทักษะศิลปศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ, ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก, กระบวนการดีไซน์สปรินท์, นักร้องแบบ

นางสาว ณัฐรดา แยมกาญจนวัฒน์: การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชาอนุกุล) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 12 คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เครื่องมือการวิจัย คือ กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วย 1) กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ด้วยกระบวนการดีไซน์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก 3) แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ 4) แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิจัย พบว่า 1) คุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดี เป็นไปตามมาตรฐานข้อที่ 1 ที่กล่าวว่า คุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดี 2) ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดี ($\bar{x}=3.80$, S.D.= 0.67) เป็นไปตาม

สมมุติฐานฐาน ข้อที่ 2 กล่าวว่า ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดี

กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจุดเด่นคือ การใช้กระบวนการตีพิมพ์เป็นกระบวนการเร่งความเร็วในการคิด เน้นการคิดเชิงออกแบบโดยใช้กระบวนการออกแบบในลักษณะกระบวนการกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ยอมรับข้อคิดเห็นและความคิดที่แตกต่างจากผู้อื่นได้ จุดที่ควรปรับปรุง คือ ระยะเวลาในการทำกิจกรรมน้อยไป ควรปรับเวลาในการทำกิจกรรม หรือปรับกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับเวลา และความท้าทายของกิจกรรมการเรียนรู้ คือ นักเรียนได้มีการค้นหาปัญหา วิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง นักเรียนสามารถนำปัญหามาแลกเปลี่ยนความเห็นร่วมกันในกลุ่ม มีการอภิปรายถกประเด็นปัญหา จนนำมาซึ่งข้อยุติในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน และอุปสรรคที่พบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ นักเรียนมีประสบการณ์ในการออกแบบค่อนข้างน้อย ขาดประสบการณ์ในการใช้กระบวนการตีพิมพ์ ครูผู้สอนจึงต้องคอยเป็นผู้นำในการทำกิจกรรม และการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีของนักเรียนยังไม่มีหลากหลาย เนื่องจากสภาพปัญหาความพร้อมทางครอบครัว และทรัพยากรภายในโรงเรียนที่ไม่เพียงพอต่อความต้องการของนักเรียน ทำให้นักเรียนขาดประสบการณ์ในการสืบค้นข้อมูลที่หลากหลาย



61901312 : Major VISUAL ARTS EDUCATION

Keyword : ART ACTIVITIES, IMAGE SYMBOL AND GRAPHIC DESIGN, DESIGN SPRINT PROCESS, DESIGNER

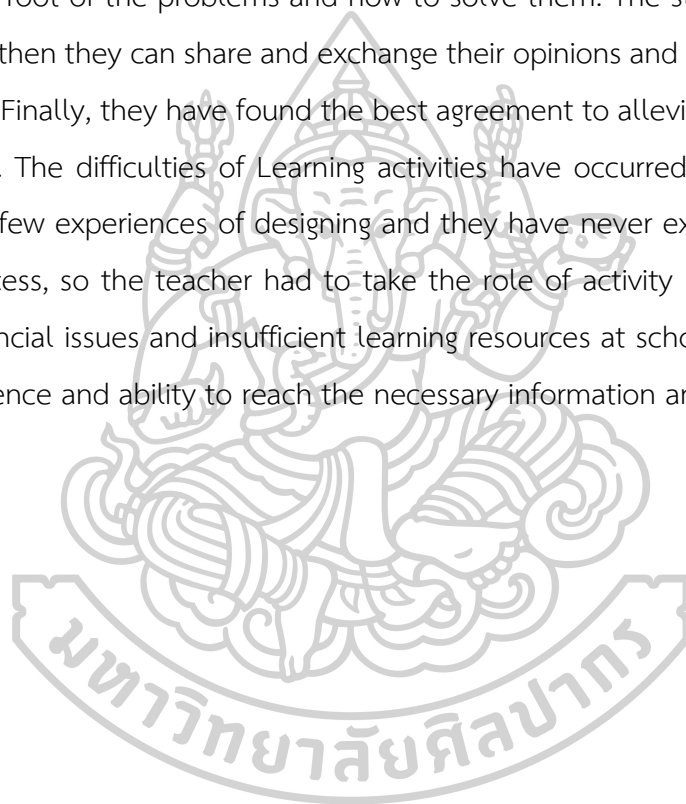
MISS Natrada YAMKANCHANAWAT : THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES RELATING TO IMAGES, SYMBOL AND GRAPHIC DESIGN BY USING THE DESIGN SPRINT PROCESS TO PROMOTE SENSE OF DESIGNER FOR 7TH GRADE Thesis advisor : Assistant Professor Pisit Tangpondparsert

This research aims to 1) develop learning activities on image, symbol and graphic design by design sprint process to enhance the design skills of seventh-grade students 2) to trial learning activities on image symbol and graphic design by design sprint process to enhance the design skill of seventh-grade students.

The sample of the research is a group of twelve seventh-grade students of Watbangnoi School, Samut Songkhram, who are studying in the second semester of the academic year 2022. The samples were selected by “Cluster Sampling”. The Design Sprint Process was used as a trial experiment to enhance the design skills of seventh-grade students for image symbol, and graphic design. The methodologies of this experimental research are 1) Learning activities using the Design Sprint Process to enhance design skills of image, symbol, and graphic design for seventh-grade students 2) Student assessment form for evaluating the creativity and design skills for image, symbol, and graphic design of seventh-grade students 3) Behavior observation form to observe students’ design skills while they participate in the Design Sprint Process to enhance their design skills 4) Interview method to collect the satisfaction of the sample after participating in the Design Sprint Process to enhance their design skills.

The research shows that 1) The quality of learning activities for image symbol, and graphic design is at a good level 2) The assessment of the learning activities for enhancing their design skills of image symbol, and graphic design is at a good level ($\bar{x} = 3.80$, S.D.= 0.67). The result follows the second hypothesis, which forecasts that the assessment of the learning activities for enhancing their design skills of image symbol, and graphic design is at a good level.

Learning activities for image symbol, and graphic design for enhancing their design skills using Design Sprint Process shows the prominent point that Design Sprint is a accelerating process to progress seventh-grade students' idea, focusing on design thinking by group work. This leads to knowledge exchange, accepting feedback, differences, and diversity. The trial shows that the process can be improved by extending the time of the learning activities or adjusting the activities to match the time limitation. The challenges of the learning activities are the methodology of finding the root of the problems and how to solve them. The student can locate the problems, then they can share and exchange their opinions and solutions in groups by discussing. Finally, they have found the best agreement to alleviate the problems and challenges. The difficulties of Learning activities have occurred due to the students have only few experiences of designing and they have never experienced the Design Sprint Process, so the teacher had to take the role of activity leader. The students' family financial issues and insufficient learning resources at school causes the lack of the experience and ability to reach the necessary information and knowledge.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน และรองศาสตราจารย์ ทิพนนท์ แยมมณีชัย ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ตลอดจนให้กำลังใจ ตลอดระยะเวลาที่ทำการวิจัยเป็นอย่างดีผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรรคมพันธ์ เจริญถาวร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. บุญรอด ชาตียนนท์ อาจารย์ชนิตาภา ทองประทีปและอาจารย์นิชา ชักชวนดี ที่กรุณาให้คำแนะนำ ปรับปรุงเครื่องมือในการตรวจเครื่องมือประกอบการวิจัยเพื่อให้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีคุณภาพ

ขอบคุณนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชาอนุกุล) ทุกคน ที่ให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนในครั้งนี้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังให้ความสนใจในการทำกิจกรรมทุกกิจกรรมอย่างเต็มที่ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จ ขอขอบคุณพี่ข้าว ธัญญารัตน์ รัตนศิริณู ที่ได้ให้คำปรึกษา คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้นอกจากนั้นยังให้ ความช่วยเหลืออุปการะ ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจเสมอมาตลอดจนความห่วงใยและปรารถนาดีแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอบคุณ เตี้ย แม่ น้องสาว และหลานสาว ที่ให้กำลังใจและให้ทุนทรัพย์ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วง

หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ก่อให้เกิดประโยชน์และคุณค่า ผู้วิจัยขอขอบคุณความดีทั้งหมดแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่ทำให้วิทยานิพนธ์นี้ประสบความสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

นางสาว ณิชรรดา แยมกัญจนวัฒน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญภาพ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	4
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
สมมติฐานงานวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 สาระศิลปะ.....	10
1.1 วิสัยทัศน์.....	10
1.2 หลักการ.....	10
1.3 จุดหมาย.....	11
1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	11
1.5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.....	13

1.6	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ.....	14
1.7	กระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.....	14
1.8	หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดบางน้อย (แจ่มประชานุกูล)	15
2.	กระบวนการตีพิมพ์.....	23
2.1	ความหมายของกระบวนการตีพิมพ์.....	23
2.2	บทบาทหน้าที่ในกระบวนการตีพิมพ์.....	23
2.3	วัสดุอุปกรณ์ในกระบวนการตีพิมพ์.....	23
2.4	ขั้นตอนของกระบวนการตีพิมพ์.....	24
3.	การออกแบบ.....	38
3.1	ความหมายของการออกแบบ.....	38
3.2	การออกแบบรูปภาพ.....	39
3.3	การออกแบบสัญลักษณ์.....	41
3.4	การออกแบบกราฟิก.....	43
4.	นักร้อง.....	45
4.1	ความหมายของนักร้อง.....	45
4.2	ทักษะที่สำคัญของนักร้อง.....	45
4.3	ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration Skills).....	48
5.	ผลงานสร้างสรรค์.....	50
5.1	ความหมายของผลงานสร้างสรรค์.....	50
5.2	ลักษณะผลงานสร้างสรรค์.....	53
5.3	กระบวนการของผลงานสร้างสรรค์.....	54
6.	ความพึงพอใจ.....	55
6.1	ความหมายของความพึงพอใจ.....	55
6.2	การวัดความพึงพอใจ.....	56

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	57
7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเป็นนักออกแบบ	57
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	59
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	59
เครื่องมือ	59
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ	60
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	77
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	77
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	95
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	95
ขอบเขตด้านระยะเวลา.....	95
ขอบเขตด้านเนื้อหา.....	95
ระยะเวลาในการทดลอง.....	96
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	96
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	97
สรุปผลการวิจัย.....	97
อภิปรายผล.....	97
ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้.....	101
ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป.....	102
รายการอ้างอิง.....	103
ภาคผนวก.....	107
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	108
ภาคผนวก ข การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือและผลการวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	110

ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	127
ภาคผนวก ง ภาพกิจกรรมการเรียนรู้.....	243
ประวัติผู้เขียน	255



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 มาตรฐาน ศ 1.1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1.....	13
ตารางที่ 2 มาตรฐาน ศ 1.2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1.....	14
ตารางที่ 3 แสดงโครงสร้างเวลาเรียนระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชานุกูล).....	21
ตารางที่ 4 แสดงเครื่องมือกับประเภทสื่อที่นำเสนอ.....	35
ตารางที่ 5 แผนการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 3 หน่วย รวมทั้งสิ้น 12 แผนการจัดการเรียนรู้.....	65
ตารางที่ 6 แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์.....	67
ตารางที่ 7 แบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบ.....	70
ตารางที่ 8 ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ.....	79
ตารางที่ 9 ผลการประเมินพฤติกรรมความเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ.....	88
ตารางที่ 10 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 พื้นฐานกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์.....	111
ตารางที่ 11 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ.....	112
ตารางที่ 12 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบสัญลักษณ์.....	113

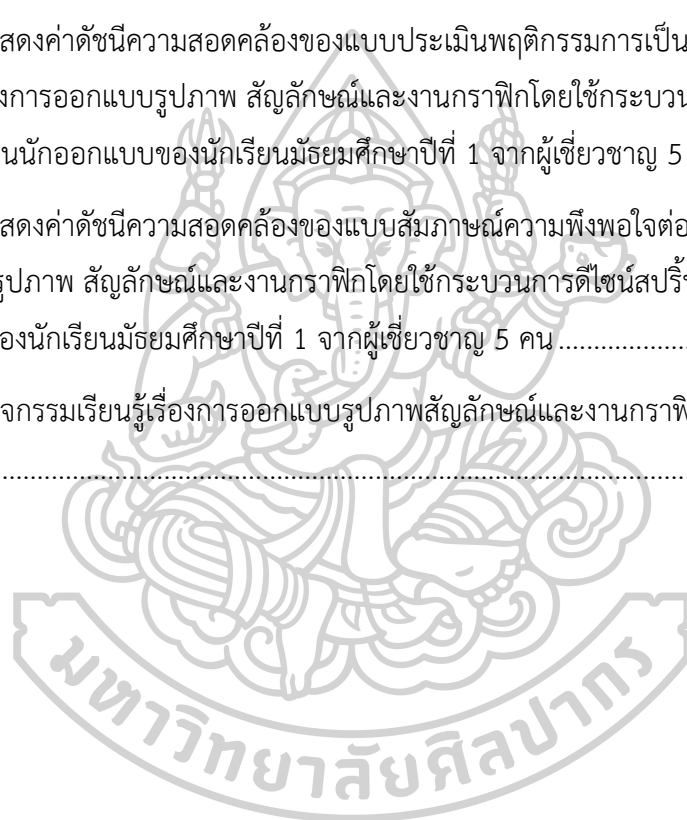
ตารางที่ 21 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ
สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของ
นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 ฉันทน์แหะนักร้องแบบ
..... 122

ตารางที่ 22 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง
การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์ เพื่อส่งเสริมการเป็น
นักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน 123

ตารางที่ 23 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบ กิจกรรม
การเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์ เพื่อ
ส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน 124

ตารางที่ 24 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง
การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์ เพื่อส่งเสริมการเป็น
นักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน 126

ตารางที่ 25 กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการ
ตีไฮน์สปรีนธ์..... 128



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	7
ภาพที่ 2 แสดงการวาดแผนที่	25
ภาพที่ 3 แสดงการเขียน How Might We	27
ภาพที่ 4 การนำเสนอและจัดบันทึกไอเดีย	28
ภาพที่ 5 การทำ Lightning Demos	29
ภาพที่ 6 แสดง 4 ขั้นตอนการวาดแนวทางการแก้ปัญหา	29
ภาพที่ 7 แสดงการจัดบันทึกจากข้อมูลที่อยู่รอบห้อง	30
ภาพที่ 8 แสดงการวาด Carzy8	31
ภาพที่ 9 แสดงแบบร่างของการหาแนวทางและการเลือกด้วยสติ๊กเกอร์	32
ภาพที่ 10 แสดงขั้นตอนการวิจารณ์อย่างรวดเร็ว	33
ภาพที่ 11 การวาด Storyboard	34
ภาพที่ 12 การสร้างชิ้นงานต้นแบบเพื่อนำไปทดสอบ	37
ภาพที่ 13 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน	69
ภาพที่ 14 ขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียน	72
ภาพที่ 15 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรม	74
ภาพที่ 16 สรุปลงโครงสร้างการดำเนินงานวิจัย	76
ภาพที่ 17 ผลงานแผนที่ความคิดสรุปเรื่องกระบวนการตีพิมพ์สปริงท์	82
ภาพที่ 18 ผลงานการออกแบบรูปภาพตัวละครประกอบนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า	83
ภาพที่ 19 ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก	84
ภาพที่ 20 ผลการออกแบบออกแบบป้ายรณรงค์การรับประทานอาหารเช้า	85
ภาพที่ 21 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก	85

ภาพที่ 22 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์

..... 86



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เป้าหมายหลักของการพัฒนาการศึกษาของประเทศไทย คือ การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลง ความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2553) การที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามวัตถุประสงค์ดังกล่าวต้องอาศัยครูผู้สอนที่มีทักษะในการจัดการเรียนรู้ มีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพครู มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง โดยเฉพาะในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นทักษะแห่งอนาคตใหม่ที่ครูควรมีทักษะและคุณลักษณะที่รองรับเข้าถึงเพื่อสร้างนวัตกรรมบริหารจัดการชั้นเรียนแนวใหม่ ในอันที่จะพัฒนาผู้เรียนที่เยาวชนในยุคใหม่ได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน สอดคล้องหลักการจัดการศึกษาตามมาตรา 22 ที่ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ

การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือแนวการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่และสิ่งประดิษฐ์ใหม่โดยการใช้กระบวนการทางปัญญา(กระบวนการคิด) กระบวนการทางสังคม (กระบวนการกลุ่ม) และให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญต้องจัดให้สอดคล้องกับความสนใจ ความสามารถและความถนัดเน้นการบูรณาการความรู้ในศาสตร์สาขาต่างๆ ใช้หลากหลายวิธีการสอนหลากหลายแหล่งความรู้สามารถพัฒนาปัญญาอย่างหลากหลายคือ พหุปัญญา รวมทั้งเน้นการวัดผลอย่างหลากหลายวิธี (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, 2550) การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองจากการผู้บรรยายเป็น คณะผู้สอนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องร่วมกันออกแบบกิจกรรมการจัดการกระบวนการเรียนรู้ (Pedagogy) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก และแนะนำการเข้าถึงองค์ความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ และนำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในห้องเรียน ซึ่งกระบวนการเรียนรู้นั้นเรียกว่า Active Learning การสอนรูปแบบเก่าผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และแนวคิด ส่วนผู้เรียนเป็นผู้รับ

ความรู้จึงเป็นวิธีการที่เป็นแรงกระตุ้น ผู้เรียนเป็นผู้รับความรู้ฝ่ายเดียว ทำให้ผู้เรียนมีการจดจำสั้น ขาดทักษะการอ่าน การคิด (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน) การสอนด้วยวิธีการ Active Learning จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก แนะนำช่วยเหลือสนับสนุนการเรียนรู้ ส่งผลทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีขึ้น ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จึงช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน ช่วยให้ ผู้เรียนเข้าใจบทเรียน สนใจ และเพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการเรียนรู้ (Morable, 2000) อ้างถึงใน นนทลี พรธาดาวิทย์ (2559: 18)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจน การนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียน มีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐาน ในการศึกษา ต่อหรือประกอบอาชีพได้ (ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชานุ กูล) เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสงคราม มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบที่ยัง ไม่ตอบสนองต่อการสร้างสรรค์ผลงานผลงานของผู้เรียนทางด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในเรื่องการออกแบบ ที่ผู้เรียนจะได้รับหัวข้อในการออกแบบจากครูผู้สอนเป็นผู้กำหนดขึ้นมา โดย ผู้เรียนไม่ได้ออกแบบจากความต้องการจริง ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถออกแบบ หรือสร้างสรรค์ผลงานที่ มีความโดดเด่น แปลกใหม่ และหลากหลาย ที่ตรงกับความต้องการจริง ส่งผลให้เกิดการออกแบบที่ไม่ สามารถแก้ปัญหาได้ และขาดประสบการณ์จริงในการออกแบบ

การออกแบบในทางทัศนศิลป์การออกแบบ คือ การนำเอาองค์ประกอบศิลป์ หรือทัศนธาตุ มาจัดเป็นภาพ ตามหลักองค์ประกอบศิลป์ หรือทัศนธาตุ มาจัดเป็นภาพตามหลักการของ องค์ประกอบศิลป์ โดยสะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ตามจินตนาการของผู้ออกแบบ การ ออกแบบมีบทบาทมากให้สังคมปัจจุบัน เพราะมนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสาร เพื่อการรับรู้ ข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งการสื่อสารด้วยสิ่งพิมพ์ที่แสดงออกเป็นรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก นับเป็นวิธี ที่แพร่หลายและเข้าถึงผู้คนได้ง่าย ซึ่งการสื่อสารความหมายดังกล่าวต้องผ่านกระบวนการในการ ออกแบบ โดยอาศัยหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์มาใช้ให้เหมาะสม โดยผู้ออกแบบจะต้องสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ การแก้ปัญหาผ่านตราสัญลักษณ์ หรือปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดียิ่งขึ้น เช่น ธนาคารกรุงเทพฯ รูปแบบ มาจากใบโพธิ์ ซึ่งเป็นเรื่องของการลงทุน ด้านการเงิน การลงทุนก็เหมือน การปลูกต้นไม้ โดยเฉพาะต้นโพธิ์ ต้นไทรพอเติบโตใหญ่ก็จะเป็นร่มโพธิ์ ร่มไทร สร้างความร่มเย็น แล้ว ผู้ออกแบบก็นำเอาใบโพธิ์มาปรับปรุงเป็นสัญลักษณ์ ธนาคารกสิกรไทย เป็นการเน้นว่า ธนาคารฯ

ให้บริการกลุ่มเป้าหมายคือ ชาวนา ชาวไร่มาก่อน และมุ่งไปทางภาคการเกษตร จึงนำเอารวงข้าว ออกมาเป็นสื่อ แล้วปรับปรุงเป็นสัญลักษณ์ และ ธนาкарทหารไทยจะมองเห็นได้ชัดเจนคือ การ นำเอาธงชาติไทยออกมาเป็นสื่อให้เห็น

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวทางในการแก้ปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนสามารถรับประสบการณ์ตรงในการออกแบบที่ตรงตามความต้องการ จึงพบว่ากระบวนการดีไซน์สปรี้นท์ เป็นกระบวนการคิดค้นนวัตกรรมที่ถูกสร้างสรรค์มาจากภาคธุรกิจ โดยลูกค้าเป็นศูนย์กลาง แต่ในภาคการศึกษา เป็นการเน้นทรัพยากรบุคคลเป็นสำคัญ กล่าวคือเน้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งเป็นทรัพยากรบุคคล โดยแบ่งเป็นกระบวนการ 5 ขั้นตอน ในการออกแบบสร้างสรรค์ โดยการสร้างแบบจำลอง และการทดสอบกับกลุ่มผู้ใช้จริง เพื่อให้ได้ผลตอบรับ ในการพัฒนาที่ตอบโจทย์ อย่างรวดเร็วใน 5 วัน โดยวันที่1 กำหนดกลุ่มเป้าหมาย ทำความเข้าใจปัญหา และความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน วันที่2 ร่างภาพเพื่อสำรวจแนวคิดที่หลากหลาย โดย Mind map และ Storyboard วันที่3 คัดเลือกแนวคิดที่ดีที่สุดหรือส่วนที่ดีที่สุดจากหลายๆแนวคิดมาเพื่อนำไปสร้างเป็นต้นแบบ วันที่4 สร้างต้นแบบจำลองแบบง่าย เพื่อทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย วันที่5 ทดสอบแบบจำลองกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก เป็นการออกแบบที่ใช้ในเชิงพาณิชย์ การที่จะเริ่มทำธุรกิจ หรือดำเนินกิจการใด ๆ ก็ตาม ไม่ว่าจะหน่วยงานของภาครัฐ หรือบริษัทเอกชน จะเป็นองค์กรธุรกิจขนาดเล็กหรือใหญ่ก็ตาม ล้วนแล้วแต่มีความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ ประจำตัว เพื่อเป็นการสื่อสารหรือใช้เพื่อการเตือนความทรงจำ และทำให้เกิดผลประโยชน์ในด้านการสื่อความหมายต่อสาธารณชนให้เป็นที่จดจำและเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในกระบวนการดีไซน์สปรี้นท์ โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรี้นท์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์ โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรี้นท์ เพื่อค้นหาวิธีการสอนเรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก เพื่อพัฒนาทักษะและความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ กระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม และได้รับประสบการณ์จริงจากการออกแบบ และเมื่อจบบทเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 เป็นนักออกแบบ เป็นบุคคลซึ่งมีความสามารถพิเศษในด้านความคิดสร้างสรรค์ และมีความสามารถในการคิดแก้ไขปัญหาให้สอดคล้องกลมกลืนเข้ากับทางเจริญทางเทคโนโลยี สามารถคิดแก้ปัญหาเพื่อสร้างสิ่งใหม่ๆ ที่ให้คุณค่า และคุณประโยชน์ต่อมนุษย์ขึ้นมาใหม่ได้ (มนตรี เลากิตติศักดิ์ : 2542) ซึ่งผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก จะเป็นประโยชน์และก่อให้เกิดแนวทางในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

คำถามการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จะมีคุณภาพระดับใด

2. ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

สมมติฐานงานวิจัย

1. คุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดี

2. ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดี

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสมุทรสงคราม ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 322 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน วัดบางน้อย (แจ่มประชานุกูล) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 12 คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

2. ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

2.2.1 ผลงานการออกแบบของผู้เรียน

2.2.2 ความเป็นนักร้องออกแบบของผู้เรียน

2.2.3 ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยในครั้งนี้ ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาในการทดลอง 12 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ (60 นาที) รวมเป็น 12 คาบ

4. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการสอนเป็นเนื้อหาเรื่อง การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก ซึ่งเป็นเนื้อหาในรายวิชา ทักษะศิลป์ (ศ21103) กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ตรงตามมาตรฐานและตัวชี้วัด ที่ ศ 1.1 ม.1/1, ศ 1.1 ม.1/2, ศ.1.1 ม.1/5

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาทักษะศิลป์ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้ร่วมกับกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ 5 ขั้นตอน เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบ

2. การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก หมายถึง งานสร้างสรรค์ที่ต้องใช้ความคิดและจินตนาการ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่แปลกใหม่ หรือปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดียิ่งขึ้น ด้วยเทคนิควิธีการที่หลากหลาย โดยนำความรู้ด้านทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์มาใช้ในการงาน เพื่อให้ผลงานการออกแบบมีคุณภาพสมบูรณ์ ทั้งด้านประโยชน์ใช้สอยตามวัตถุประสงค์และความงามทางศิลปะ

3. กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ หมายถึง กระบวนการออกแบบในลักษณะกระบวนการกลุ่ม เพื่อเร่งความเร็วในการคิด โดยเน้นการคิดเชิงออกแบบ เพื่อแก้ปัญหา โดยผ่านกระบวนการ 5 ขั้นตอน คือ 1) ค้นหาเป้าหมาย(Understand) เพื่อทำความเข้าใจปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน 2) สร้างแนวทางแก้ไขปัญหา(Sketch) เป็นการสร้างแนวความคิดที่หลากหลาย ด้วยวิธีการ สร้างแผนที่ การร่างแบบ หรือการสร้างสตอรี่บอร์ด 3) เลือกทางออกที่ดีที่สุด(Decide) เป็นการคัดเลือกแนวคิดที่ดีที่สุด หรือส่วนที่ดีที่สุดจากหลายๆแนวคิด เพื่อนำไปสร้างต้นแบบในการแก้ปัญหา 4) สร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นการสร้างต้นแบบจำลองแบบง่าย เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย 5) ทดสอบกับเป้าหมาย (Test) เป็นการนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ทราบถึงผลการทดสอบการใช้งาน

4. ความเป็นนักออกแบบ หมายถึง บุคคลผู้ซึ่งมีความสามารถพิเศษในทางความคิดสร้างสรรค์และสามารถในการคิดแก้ปัญหา ให้สอดคล้องกลมกลืนเข้ากับสภาพปัญหา ผู้การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยมีคุณลักษณะดังนี้ 1) มีความคิดสร้างสรรค์ 2) มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณและมีความสามารถในการแก้ปัญหา 3) มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ 4) มีความสามารถในการสื่อสาร 5) มีทักษะการทำงานร่วมกัน

5. ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ หมายถึง ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยผ่านกระบวนการตีพิมพ์ 5 ขั้นตอน เพื่อสร้างสรรค์หรือแก้ไขปัญหา อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านประโยชน์ใช้สอยและความงาม โดยประเมินจากเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินการเป็นนักออกแบบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ

6. ความพึงพอใจ หมายถึง ทักษะคตินักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

7. กลุ่มตัวอย่าง หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชานุกูล) ที่ได้รับการส่งเสริมการเป็นนักออกแบบและเกิดผลงานออกแบบโดยใช้กระบวนการตีพิมพ์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

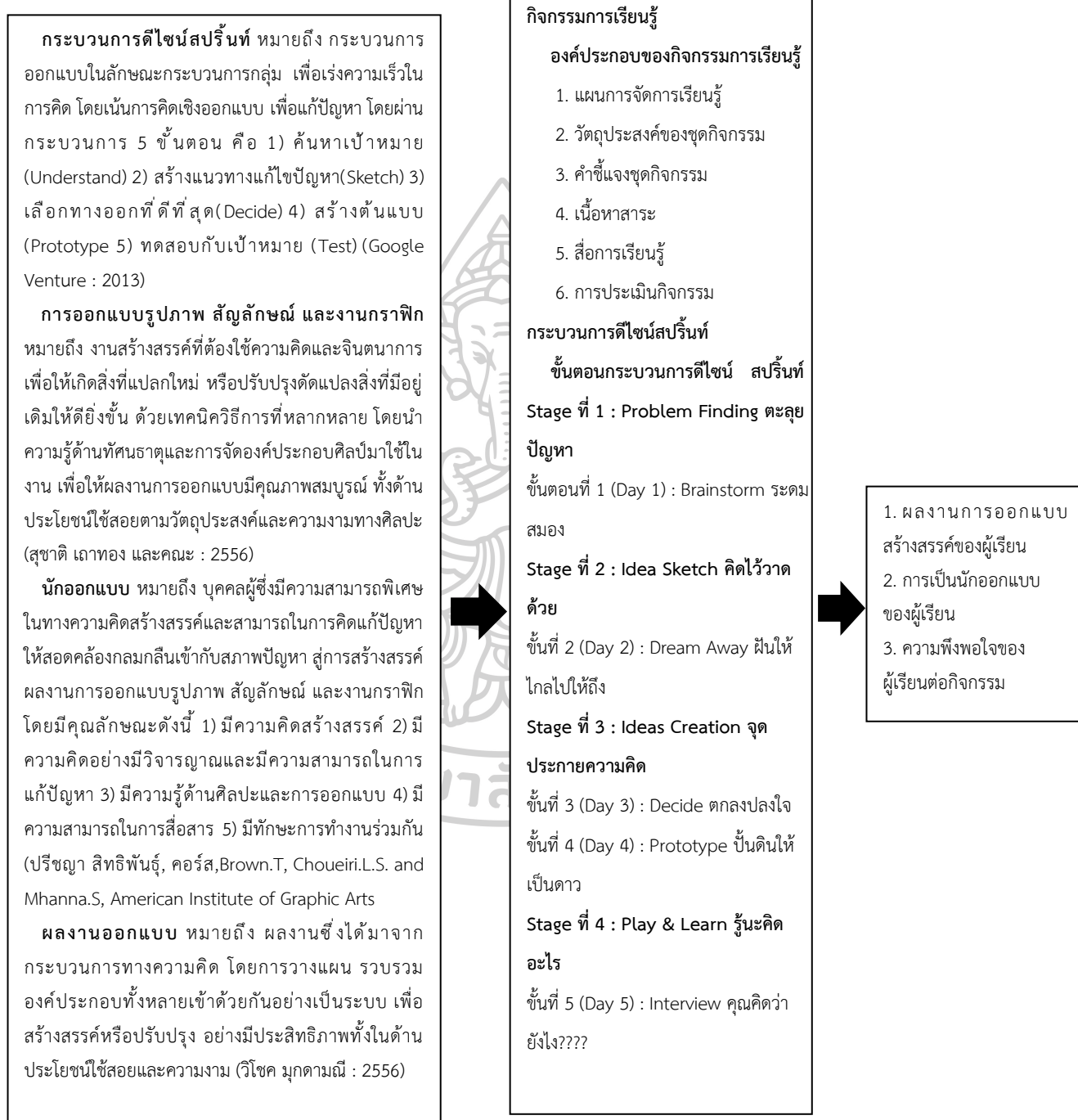
1. ได้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. ผู้เรียนเกิดความเป็นนักออกแบบ ผ่านการเรียนรู้ศิลปะการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์

3. ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์

4. ครูผู้สอนได้แนวทางการจัดการเรียนการเรียนรู้ศิลปะการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ และออกแบบสร้างสรรค์ ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์

จากกรอบแนวคิดการวิจัย(Conceptual Framework) เรื่องการศึกษาผลการใช้กระบวนการ
ดีไซน์สปรีนท์ ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก
เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่1 ผู้วิจัยนำมาเสนอรายละเอียดดัง
แผนภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาดำรง เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอแนวคิดตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพ.ศ. 2551 ฉบับปรับปรุงพ.ศ. 2560 สาระศิลปะ
 - 1.1 วิสัยทัศน์
 - 1.2 หลักการ
 - 1.3 จุดหมาย
 - 1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1.5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
 - 1.6 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ
 - 1.7 กระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
 - 1.8 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดบางน้อย (แจ่มประชานุกูล)
2. กระบวนการดีไซน์สปรีนท์
 - 2.1 ความหมายของกระบวนการดีไซน์สปรีนท์
 - 2.2 บทบาทหน้าที่ในกระบวนการดีไซน์สปรีนท์
 - 2.3 วัสดุอุปกรณ์ในกระบวนการดีไซน์สปรีนท์
 - 2.4 ขั้นตอนของกระบวนการดีไซน์สปรีนท์
3. การออกแบบ
 - 3.1 ความหมายของการออกแบบ
 - 3.2 การออกแบบรูปภาพ
 - 3.3 การออกแบบสัญลักษณ์
 - 3.4 การออกแบบกราฟิก
4. นักร้องแบบ

- 4.1 ความหมายของนักร้องแบบ
- 4.2 ทักษะที่สำคัญของนักร้องแบบ
- 4.3 ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration Skills)

5. ผลงานสร้างสรรค์

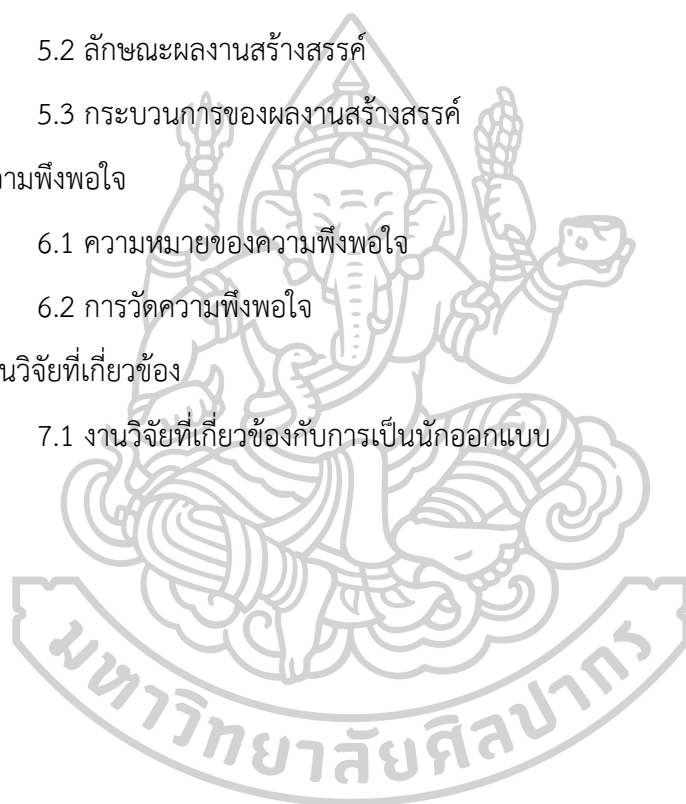
- 5.1 ความหมายของผลงานสร้างสรรค์
- 5.2 ลักษณะผลงานสร้างสรรค์
- 5.3 กระบวนการของผลงานสร้างสรรค์

6. ความพึงพอใจ

- 6.1 ความหมายของความพึงพอใจ
- 6.2 การวัดความพึงพอใจ

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเป็นนักร้องแบบ



1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 สาระศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสร้างเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สนุกสนาน ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ดังนั้นกิจกรรมศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนโดยตรงทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมั่นในตนเอง และแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาระบบการเรียนรู้อาชีพทางศิลปะ การเห็นภาพรวม การสังเกตรายละเอียด สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบวิชาชีพได้ ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกันอย่างมีความสุข

1.1 วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

1.2 หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

1.3 จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

1.4.1 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ๕ ประการ ดังนี้

1. **ความสามารถในการสื่อสาร** เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล

ข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

1.4.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| 1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | 5. อยู่อย่างพอเพียง |
| 2. ซื่อสัตย์สุจริต | 6. มุ่งมั่นในการทำงาน |
| 3. มีวินัย | 7. รักความเป็นไทย |
| 4. ใฝ่เรียนรู้ | 8. มีจิตสาธารณะ |

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

1.5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความเป็นคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

สาระที่ 1 ทศศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 1 มาตรฐาน ศ 1.1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์ และสิ่งแวดล้อมโดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ	- ความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ และสิ่งแวดล้อม
	2. ระบุ และบรรยายหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยเน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน และความสมดุล	- ความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน ความสมดุล
	3. วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้ เป็น ๓ มิติ	- หลักการวาดภาพแสดงทัศนียภาพ
	4. รวบรวมงานปั้นหรือสื่อผสมมาสร้างเป็นเรื่องราว ๓ มิติโดยเน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน และการสื่อถึงเรื่องราวของงาน	- เอกภาพความกลมกลืนของเรื่องราวในงานปั้นหรืองานสื่อผสม

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตารางที่ 2 มาตรฐาน ศ 1.2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	5. ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ หรือกราฟิกอื่น ๆ ในการนำเสนอความคิด และข้อมูล	- การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ หรืองาน กราฟิก
	6. ประเมินงานทัศนศิลป์ และบรรยายถึง วิธีการปรับปรุงงานของตนเองและผู้อื่นโดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดให้	- การประเมินงานทัศนศิลป์
	7. ระบุ และบรรยายเกี่ยวกับลักษณะ รูปแบบ งานทัศนศิลป์ของชาติและของท้องถิ่นตนเอง จากอดีตจนถึงปัจจุบัน	- ลักษณะ รูปแบบงานทัศนศิลป์ของชาติและท้องถิ่น
	8. ระบุ และเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ของ ภาคต่าง ๆ ในประเทศไทย	- งานทัศนศิลป์ภาคต่าง ๆ ในประเทศไทย
	9. เปรียบเทียบความแตกต่างของ จุดประสงค์ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ของวัฒนธรรมไทยและสากล	- ความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ ในวัฒนธรรมไทยและสากล

1.6 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ

กรมวิชาการ (2545 : 6-15) ได้อธิบายในบทนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระศิลปะไว้ว่า การเปลี่ยนแปลงสภาพทางเศรษฐกิจ สังคม ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ และเทคโนโลยีการปรับเปลี่ยนปฏิรูปสังคมไปสู่ความเป็นสังคมใหม่ ประกอบกับแนวคิดใหม่ของการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มุ่งพัฒนาคนให้เป็นคนที่สมบูรณ์ มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม สามารถพัฒนาตนเอง และสามารถร่วมมือกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ จึงต้องมีการจัดทำหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มสาระที่จำเป็นต่อการพัฒนา คุณภาพชีวิตของผู้เรียน

1.7 กระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ต้องการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ตั้งแต่ผู้เรียน ผู้สอน ผู้ปกครอง ชุมชน ผู้เรียนต้องเรียนรู้ให้ครบถ้วนด้วยสมอง กาย วาจา ใจ และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตด้วยการจัดการให้ผู้เรียนขวนขวายหาความรู้เพิ่ม ความ

รับผิดชอบ กล้าแสดงออกและเน้นการทำงานเป็นกลุ่ม ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดสร้างแบบ การเรียนรู้สร้างแบบ การเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้น กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจึงเพิ่มประสบการณ์ทำงานจริงตามสถานการณ์ให้มากยิ่งขึ้นตามช่วงชั้น

ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จะพัฒนาความฉลาดทางสติปัญญาและอารมณ์ เห็นคุณค่าของตนเอง เพื่อการแสดงออกอย่างอิสระ เพิ่มมีการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง เพิ่มโครงงานตามศักยภาพเพื่อให้ผู้เรียนมีความสุข มีเสรีภาพในการเรียนและแสวงหาความรู้ได้ตามความต้องการ

1.8 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดบางน้อย (แจ่มประชานุกูล)

ความนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ให้เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ โดยกำหนดจุดหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายและกรอบทิศทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544) พร้อมกันนี้ได้ปรับกระบวนการพัฒนาหลักสูตรให้มีความสอดคล้องกับเจตนารมณ์แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่มุ่งเน้นการกระจายอำนาจทางการศึกษาให้ท้องถิ่นและสถานศึกษาได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพ และความต้องการของท้องถิ่น (สำนักนายกรัฐมนตรื, 2542)

จากการวิจัย และติดตามประเมินผลการใช้หลักสูตรในช่วงระยะ 6 ปีที่ผ่านมาพบว่า หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 มีจุดดีหลายประการ เช่น ช่วยส่งเสริมการกระจายอำนาจทางการศึกษาทำให้ท้องถิ่นและสถานศึกษามีส่วนร่วมและมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น ส่วนประเด็นที่เป็นปัญหาและความไม่ชัดเจนของหลักสูตรหลายประการทั้งในส่วนของเอกสารหลักสูตร กระบวนการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ และผลผลิตที่เกิดจากการใช้หลักสูตร ได้แก่ ปัญหาความสับสนของผู้ปฏิบัติในระดับสถานศึกษาในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา สถานศึกษาส่วนใหญ่กำหนดสาระและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังไว้มาก ทำให้เกิดปัญหาหลักสูตรแน่น การวัดและประเมินผลไม่สะท้อนมาตรฐาน ส่งผลต่อปัญหาการจัดทำเอกสารหลักฐานทางการศึกษาและการเทียบโอนผลการเรียน รวมทั้งปัญหาคุณภาพของผู้เรียนในด้านความรู้ ทักษะ ความสามารถและคุณลักษณะที่พึงประสงค์อันยังไม่เป็นที่น่าพอใจ

นอกจากนั้นแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554) ได้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพคนในสังคมไทยให้ มีคุณธรรม และมีความรอบรู้อย่างเท่าทัน ให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และ

ศีลธรรม สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่สังคมฐานความรู้ได้อย่างมั่นคง แนวการพัฒนาคนดังกล่าวมุ่งเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม มีจิตสาธารณะ พร้อมทั้งมีสมรรถนะทักษะและความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการดำรงชีวิต อันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน (สภาพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2549) ซึ่งแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากข้อค้นพบในการศึกษาวิจัยและติดตามผลการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่ผ่านมา ประกอบกับข้อมูลจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาคนในสังคมไทย และจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนสู่ศตวรรษที่ 21 จึงเกิดการทบทวนหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เพื่อนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มีความเหมาะสมชัดเจน ทั้งเป้าหมายของหลักสูตรในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และกระบวนการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติในระดับเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จัดทำเพื่อให้ท้องถิ่นและสถานศึกษาได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา และจัดการเรียน การสอนเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

ดังนั้น โรงเรียนจึงได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษา พุทธศักราช 2551 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน โดยยึดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกรอบและทิศทางในการดำเนินการ โดยได้เพิ่มเติมในส่วนที่เป็นความจำเป็นและความต้องการพัฒนาของท้องถิ่น ในรายวิชาพื้นฐานและวิชาเพิ่มเติม และได้ประกาศใช้หลักสูตรสถานศึกษา พุทธศักราช 2551 ในปีการศึกษา 2552 เป็นต้นไป

วิสัยทัศน์

เน้นคุณธรรมตามหลักศาสนา พัฒนาการศึกษามาตรฐาน เรียนรู้งานอาชีพพื้นฐาน ผสานหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

พันธกิจ

1. ส่งเสริม พัฒนา ผู้เรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา ให้สามารถปฏิบัติตนในชีวิตประจำวัน โดยยึดหลักคุณธรรม จริยธรรม ตามหลักศาสนาที่ตนเองนับถือ มาปฏิบัติให้สอดคล้องกับแนวทางการดำเนินชีวิตและศักยภาพของแต่ละบุคคล จนบรรลุสู่คุณลักษณะอันพึงประสงค์
2. ส่งเสริม พัฒนา การจัดการเรียนการสอนและการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดองค์ความรู้ ทักษะ กระบวนการ ตามหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษาชาติ
3. ส่งเสริม สนับสนุน และประสานงาน ในการนำองค์ความรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาบูรณาการสู่การเรียนรู้งานพื้นฐานอาชีพของผู้เรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
4. ดำเนินการขับเคลื่อนหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม ยั่งยืนทั้งต่อตัวผู้เรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และสังคม

จุดหมาย

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชานุกูล)พุทธศักราช ๒๕๖๑ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือนยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถ ในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีความสุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทยและสากล การอนุรักษ์พัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะ ที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

โรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชานุกูล) มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ประกอบด้วย 8 ประการ ดังนี้

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| 1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | 5. อยู่อย่างพอเพียง |
| 2. ซื่อสัตย์สุจริต | 6. มุ่งมั่นในการทำงาน |
| 3. มีวินัย | 7. รักความเป็นไทย |
| 4. ใฝ่เรียนรู้ | 8. มีจิตสาธารณะ |

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

โรงเรียนวัดวัดบางน้อย(แจ่มประชานุกูล) มุ่งเน้นพัฒนานักเรียนให้มีสมรรถนะหลักพื้นฐาน

5 ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

นักเรียนยุคใหม่กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ 3 R 8 C โดยมีรายละเอียดดังนี้

3 R คือทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อผู้เรียนทุกคน มีดังนี้

1. (R) Reading คือ สามารถอ่านออก
2. (W) Writing คือ สามารถเขียนได้
3. (A) Arithmetic คือ มีทักษะในการคำนวณ

C ซึ่งเป็นทักษะต่างๆที่จำเป็นเช่นกัน ซึ่งทุกทักษะสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนรู้ทุกวิชา มีดังนี้

1. Critical thinking and problem solving คือ มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจรรณญาณและสามารถแก้ไขปัญหาได้

2. Creativity and innovation คือ การคิดอย่างสร้างสรรค์และคิดเชิงนวัตกรรม

3. Cross-cultural understanding คือ ความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรมและกระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรม
4. Collaboration teamwork and leadership คือ ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะความเป็นผู้นำ
5. Communication information and media literacy คือ มีทักษะในการสื่อสารและการรู้เท่าทันสื่อ
6. Computing and IT literacy คือ มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และรู้เท่าทันเทคโนโลยี
7. Career and learning skills คือ มีทักษะอาชีพและการเรียนรู้
8. Compassion คือ มีความเมตตา กรุณา มีคุณธรรม และมีระเบียบวินัย

ระดับการศึกษา

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชานุกูล) พุทธศักราช 2562 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จัดระดับการศึกษาเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1. ระดับประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6) เป็นการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะการคิดพื้นฐาน การติดต่อสื่อสาร กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมและพื้นฐานความเป็นมนุษย์ การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์และสมดุลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคมและวัฒนธรรมโดยเน้นการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

2. ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3) เป็นการศึกษาภาคบังคับมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สำรวจความถนัดและความสนใจของตนเอง ส่งเสริมการพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์และคิดแก้ปัญหา มีทักษะในการดำเนินชีวิต มีทักษะการใช้และรู้เท่าทันเทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ ความคิด ความดีงามและมีความภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพหรือศึกษาต่อ

การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชานุกูล) พุทธศักราช 2562 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียนสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

1. ระดับชั้นประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6) จัดเวลาเรียนเป็นรายปี โดยมีเวลาเรียนวันละ 5 ชั่วโมง ปีละ 1,000 ชั่วโมง

1. ระดับชั้นมัธยมศึกษา (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3) จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละ 6 ชั่วโมง ภาคเรียนละ 600 ชั่วโมง คิดเป็นน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน และมีค่าน้ำหนักวิชา เท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.)

กำหนดโครงสร้างเวลาเรียนพื้นฐาน เพิ่มเติมและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สถานศึกษาได้กำหนด ดังนี้

ระดับประถมศึกษา

ปรับเวลาเรียนพื้นฐานของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยเพิ่มสาระประวัติศาสตร์ จำนวน 40 ชั่วโมง/ปี และเลือกวิชาเพิ่มเติมได้อีกไม่เกิน 40 ชั่วโมง/ปี

ระดับมัธยมศึกษา

ปรับเวลาเรียนพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยเพิ่มสาระประวัติศาสตร์ จำนวน 20 ชั่วโมง/ภาคเรียน (40 ชั่วโมง/ปี) และเลือกวิชาเพิ่มเติมได้อีกไม่เกิน 100 ชั่วโมง/ภาคเรียน (ไม่เกิน 200 ชั่วโมง/ปี)

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กำหนดในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีละ 120 ชั่วโมงนั้น เป็นเวลาสำหรับปฏิบัติกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียนและกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ ในส่วนกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์สถานศึกษาจัดสรรเวลาให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

ระดับประถมศึกษา (ป. 1 – 6)	รวม 6 ปี	จำนวน 60 ชั่วโมง
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม. 1 – 3)	รวม 3 ปี	จำนวน 45 ชั่วโมง

โครงสร้างเวลาเรียนระดับมัธยมศึกษา

ตารางที่ 3 แสดงโครงสร้างเวลาเรียนระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชานุกูล)

กลุ่มสาระการเรียนรู้/กิจกรรม	เวลาเรียน		
	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น		
	ม.1	ม.2	ม.3
● รายวิชาพื้นฐาน			
- ภาษาไทย	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)
- คณิตศาสตร์	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)
- วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)
- สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)
- ประวัติศาสตร์	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)
- สุขศึกษา	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)
- พลศึกษา	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)
- ทัศนศิลป์	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)
- ดนตรี - นาฏศิลป์	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)
- การงานอาชีพ	80 (2 นก.)	80 (2 นก.)	80 (2 นก.)
- ภาษาต่างประเทศ	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)
รวมเวลาเรียน(รายวิชาพื้นฐาน)	880 (22 นก.)	880 (22 นก.)	880 (22 นก.)
● รายวิชาเพิ่มเติม			
โครงการวิทยาศาสตร์	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)
คอมพิวเตอร์	80 (2 นก.)	80 (2 นก.)	80 (2 นก.)
การงานทักษะอาชีพ	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)	40 (1 นก.)
รวมเวลาเรียน(รายวิชาเพิ่มเติม)	200	200	200
● กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน			
กิจกรรมแนะแนว	40	40	40
กิจกรรมนักเรียน			
ลูกเสือ - เนตรนารี	40	40	40
ชุมนุม - ชมรม	30	30	30
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	10	10	10
รวมเวลาเรียน(กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน)	120	120	120
รวมเวลาเรียนทั้งหมด	1,200	1,200	1,200

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

รหัสวิชา ศ 21103 ทักษะศิลป์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
จำนวน 20 ชั่วโมง/ภาคเรียน

ศึกษา วิเคราะห์ ความหมายและความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการพิจารณาคุณค่า เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถนำไปปฏิบัติและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3 ม.1/4, ม.1/5, ม.1/6

ศ 1.2 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3

รวม 9 ตัวชี้วัด



2. กระบวนการดีไซน์สปรีนท์

2.1 ความหมายของกระบวนการดีไซน์สปรีนท์

กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ (Design Sprint) คือ เป็นกระบวนการที่ออกแบบมาเพื่อแก้ปัญหาและสร้างนวัตกรรม ไม่ว่าจะเป็นโจทย์ทางการตลาด คัดโมเดลธุรกิจ ตลอดจนออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ เป็นระบบและรวดเร็ว ประกอบไปด้วยกิจกรรมการแก้โจทย์ปัญหา 3 วัน 6 กิจกรรม และ อีก 1-2 วัน เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ โมเดลต่างๆ และนำโมเดลความคิด หรือชิ้นงานนั้นๆ ไปสู่กลุ่มเป้าหมายเพื่อการพัฒนาต่อไป จากการลงมือไปทดสอบจริงในกิจกรรมหรือวันสุดท้าย ซึ่งจะแตกต่างจาก Design Thinking หรือการคิดเชิงออกแบบ คือ “กระบวนการคิดที่ใช้การทำความเข้าใจในปัญหาต่างๆ อย่างลึกซึ้ง โดยเอาผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง และนำเอาความคิดสร้างสรรค์และมุมมองจากคนหลายๆคนมาสร้างไอเดีย แนวทางการแก้ไข และนำเอาแนวทางต่างๆ นั้นมาทดสอบและพัฒนาเพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่ตอบโจทย์กับผู้ใช้และสถานการณ์นั้นๆ”(DEX Space, 2016)

2.2 บทบาทหน้าที่ในกระบวนการดีไซน์สปรีนท์

การจัดตั้งทีมงานในกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ ต้องกลุ่มผู้เรียน 5-7 คน สวมหมวกหน้าที่เพื่อให้บทบาทสมมติแต่ละคนในทีม แบ่งคือ

- 1) ผู้ตัดสินใจ และผู้ดูแล (เป็นอาจารย์ผู้สอน)
- 2) ผู้ดูแล (ลูกค้าสัมพันธ์)
- 3) นักออกแบบ *ในฐานะที่ผู้เรียน และทั้งหมดเป็นสถานการณ์สมมติ เราจึงวางบุคคลต่อไปนี้เป็นคนหาข้อมูลในบทบาทที่ผู้เรียนเหล่านี้ได้ไป
- 4) เทคโนโลยี, การขนส่ง
- 5) ด้านการสื่อสาร
- 6) ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบ 1 คน
- 7) ลูกค้าหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 1-2 คน (ถ้าไม่รวมผู้สอนก็จะไม่เกิน 7 คน)

2.3 วัสดุอุปกรณ์ในกระบวนการดีไซน์สปรีนท์

ในกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้

- 1) กระดานไวท์บอร์ด ควรมีไว้หลายๆอัน แบบติดผนังจะดีที่สุด
- 2) กระดาษโพสต์อิทขนาด 3x5 นิ้ว ควรเลือกใช้สีเหลืองแบบดั้งเดิม เพราะกระดาษโน้ตหลายๆสี จะเพิ่มกระบวนการทางความคิดโดยไม่จำเป็น เตรียมไว้ประมาณ15ชุด

3) ปากกาไวท์บอร์ดสีดำ การใช้ปากกาเส้นหนาเพื่อให้มองเห็นไอเดียต่างๆได้ชัดและอ่านง่ายสีแดงและเขียว ใช้จัดบันทึกข้อสังเกตในวันศุกร์ สีละ10ด้าม

4) ปากกาเมจิกหัวเล็กสีดำ ใช้วาดแนวทางการแก้ปัญหาในวันอังคาร

5) กระดาษA4 ใช้วาดแนวทางการแก้ปัญหา เตรียมไว้100แผ่น

6) เทปกาว :สำหรับติดผลงานการวาดแนวทางการแก้ปัญหาไว้บนผนัง 1ม้วน

7) สติกเกอร์วงกลมขนาดเล็ก1/4” สำหรับโหวตเลือกจุดที่น่าสนใจ ทั้งหมดต้องเป็นสีเดียวกัน ประมาณ 200 ดวง

8) สติกเกอร์ขนาดใหญ่3/4” สำหรับลงคะแนนโหวตเลือกการจดบันทึกแบบ “เป็นไปได้ไหมที่” และใช้ในการหยังเสียงและทำซูเปอร์โหวต ทั้งหมดต้องเป็นสีเดียวกัน และต้องมีขนาดต่างกับกับสติกเกอร์ขนาดเล็ก ประมาณ100ดวง

9) นาฬิกาจับเวลาแบบTime Timer มีการจับเวลาตลอดการทำสปรินท์

2.4 ขั้นตอนของกระบวนการตีเซ็นสปรินท์

ขั้นตอนในของกระบวนการสปรินท์ จะแบ่งออกเป็น 5 วัน ดังนี้

2.4.1 วันที่ 1 วันจันทร์

[ช่วงเช้า]

ขั้นตอนที่ 1 : เริ่มต้นจากผลลัพธ์ที่อยากเห็น (Start at the End)

แนวคิด : การมองไปข้างหน้าจนจบสัปดาห์ (กระบวนการตีเซ็นสปรินท์) รวมถึงการมองถึงเป้าหมายระยะยาว ให้เริ่มต้นคุยกับกลุ่มผู้เรียน(ทีมงาน) โดยการถามว่า “เราทำโครงการนี้กันทำไม ณ จุดนี้เราจะมีเป้าหมายในการทำงานอะไรกัน ความสำเร็จอยู่ตรงไหน” โดยให้แต่ละคน (ผู้เรียน) แสดงความคิดเห็น โดยใช้เวลา 30 นาที

เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเป้าหมายและการแสดงความคิดเห็น มีเทคนิคอยู่ว่า เป้าหมายควรสะท้อนถึงหลักการและ สิ่งทีทีมงานปรารถนา อย่างกังวลความคิดผิดหรือถูก กระบวนการ Sprint จะช่วยให้เจอจุดที่ควรเริ่มต้น และช่วยให้เกิดการเดินหน้าอย่างแท้จริง

แนวปฏิบัติ : “เมื่อเลือกเป้าหมาย เสร็จแล้วก็นำไปเขียนไว้บนสุดของ Board ตลอดกระบวนการ เพื่อเป็นเครื่องเตือนใจ ถึงสิ่งที่ต้องบรรลุ ทุกคน”

ขั้นตอนที่ 2 : ขั้นตอนต่อมาให้มองข้อเสียบ้าง “สมมติว่า โครงการมีความเป็นไปได้ คำถามที่สำคัญให้ผู้เรียนขวนคิด อะไรบ้างที่จะทำให้ระวางทางมีปัญหา” *ใช้เวลาตรงนี้ 30 นาที (หรือมากกว่า แต่ไม่เกิน 1 ชม.)

แนวคิด : ในการกำหนดเป้าหมายทุกครั้ง สิ่งหนึ่งที่เลี่ยงไม่ได้คือ “การมีสมมติฐานที่ผิดพลาด” ฉะนั้นการทำ Sprint จึงขอให้เปลี่ยนจากสมมติฐานมาเป็นคำถาม แล้วช่วยกันหาคำตอบ

แนวปฏิบัติ : เขียนคำถามไว้บน Board อันที่ 2

ขั้นตอนที่ 3 : สร้างแผนที่ (ใช้เวลา 30-60 นาที) รวมวาดแผนที่ ยึดได้ไม่เกิน 90 นาที

แนวคิด : แผนที่ในครั้งนี้อาจต้องแสดงให้เห็นว่าลูกค้าเดินทางไปหาสินค้าหรือบริการคุณอย่างไร แผนที่ยังอยู่ในกระบวนการขายวันจันทร์ให้ตัดสินใจง่ายขึ้น เป็นตัวกำหนดโครงสร้างแนวทางการแก้ปัญหาและขึ้นงาต้นแบบ ช่วยติดตามว่าทุกอย่างปะติดปะต่อกันอย่างไร

มีแนวปฏิบัติ ดังนี้

1). เขียนรายชื่อตัวละคร ซ้ายมือแรก

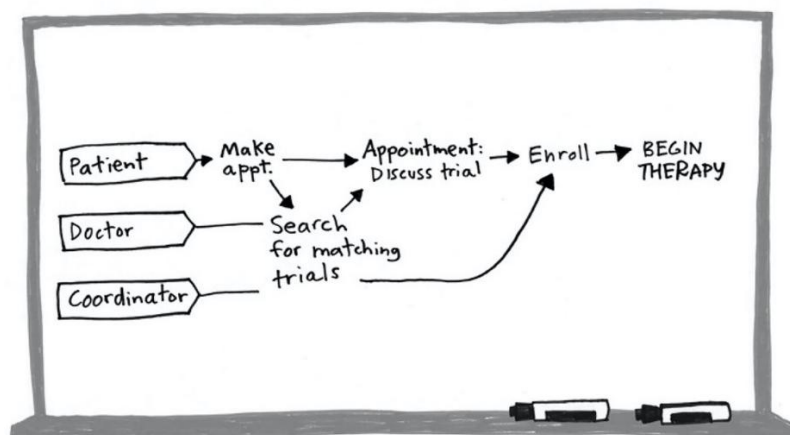
ตัวละคร หมายถึง ผู้มีบทบาทสำคัญทั้งหมดในปัญหาที่เราจะแก้ (ลูกค้าหลากหลายประเภท)

2). เขียนผลลัพธ์ไว้ตอนท้าย ขวามือสุด

3). เขียนลูกศรและคำพูดไว้ตรงกลาง

4). เน้นความเรียบง่าย : คุณลักษณะแผนที่ที่ดีควรมีขั้นตอน Step ไม่เกิน 15 ขั้นตอน เพื่อความซับซ้อน การวาดแผนที่ที่ง่ายจะทำให้ทีมงานยอมรับโครงสร้างของปัญหา โดยไม่สับสนกับแนวทางการแก้ปัญหา

5). ขอความช่วยเหลือ : ขณะการวาดแผนที่ควรมั่นถามความเข้าใจทีมงานถึงความเข้าใจ



ภาพที่ 2 แสดงการวาดแผนที่

สรุปสิ่งที่ได้ช่วงเช้า วันจันทร์

1). ภาพร่างของเป้าหมายในระยะยาว 2). คำถามที่มีใน Sprint 3). แผนที่
ซึ่งจะทำให้เรามองเห็นแล้วว่าเค้าโครงพื้นฐานในการทำ Sprint จะเป็นอย่างไร ตลอดจนถึงสิ่งที่ต้องการ
คำตอบในช่วงสุดของ Sprint คืออะไร

สำหรับเวลาที่เหลือครึ่งเช้า รวบรวมคำถามเพิ่มเติมจากคนในทีม โดยเฉพาะผู้เชี่ยวชาญที่เข้า
ร่วม เพื่อเพิ่มเติม แก้ไข ปัญหาให้ลงตัวมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นงานในบ่ายวันจันทร์ คือ การนำความรู้และความเชี่ยวชาญของคนในทีมมารวมกันเป็น
ภาพๆเดียว

[ช่วงบ่าย]

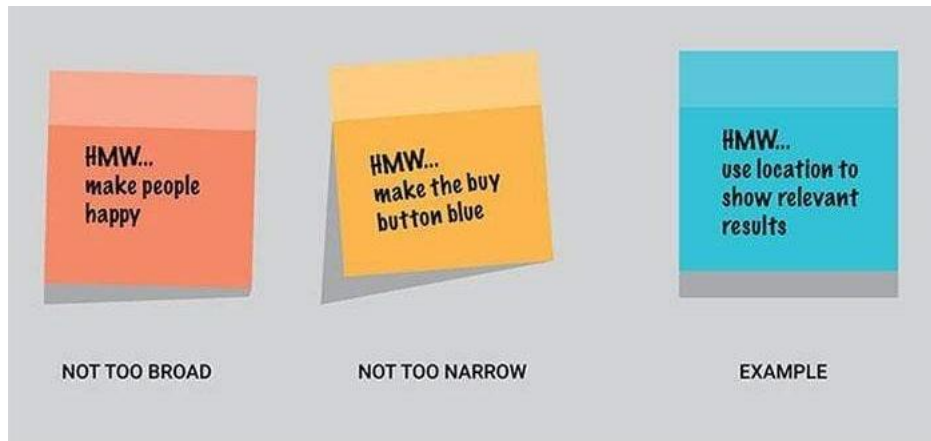
ขั้นตอนที่ 4 : ซักถามผู้เชี่ยวชาญ (Ask the Experts) & How Might We” “เป็นไปได้ไหมที่...”

แนวคิด : การจดบันทึกที่ขึ้นต้นประโยคด้วยคำว่า “เป็นไปได้ไหม” นั้น ทำให้ผู้อ่าน และผู้
เขียน เกิดความรู้สึกร่วมด้านบวก มันเปลี่ยนปัญหาให้เป็นโอกาส ยิ่งไปกว่านั้นคำถามแต่ละคำถามยัง
สามารถตอบได้หลายรูปแบบ มันเป็นการพูดถึงเชิงบวกกับการตั้งคำถามปลายเปิดช่วยบีบให้เรามองหา
โอกาสและความท้าทาย มากกว่าจะจมปลักอยู่กับปัญหา ป้องกันการด่วนสรุปการแก้ปัญหาที่เร็ว
เกินไป

แนวปฏิบัติ : ให้ผู้เรียนเริ่มจดบันทึก และผู้สอนทำหน้าที่รวบรวมข้อมูล เพื่อจะนำมาคัดเลือก
ว่าจะแก้ปัญหาในเรื่องอะไรบ้าง สำหรับวันอังคาร

- ขอให้ผู้เชี่ยวชาญสรุปจากความรู้ที่พวกเขามี จากปัญหา แผนที่ บน Board ทีละเรื่อง
- พอได้ข้อมูลที่เป็นเชิงความรู้ และการจดบันทึก ทำให้การรับรู้ข้อมูลแต่ละคนไม่เท่ากัน
- นำกระดาษ Post it พร้อมปากกาหัวใหญ่ (เพื่อการบังคับให้เราเขียนข้อความสั้นกระชับ) ขั้นตอน

- 1). เขียน “เป็นไปได้ไหมที่..” ไว้มุมบนซ้ายของกระดาษ
- 2). พอได้ยินอะไรน่าสนใจจากผู้เชี่ยวชาญ หรือคนอื่นที่ถามให้เปลี่ยนข้อมูลนั้นเป็นคำถาม
- 3). เขียนคำถามลงในที่ว่างบน Post It
- 4). ดึงกระดาษโน้ตออกมาวางไว้ข้างๆ



ภาพที่ 3 แสดงการเขียน How Might We

- นำ Post it ของแต่ละคนมาติดบนกำแพง แบบยังไม่ต้องห่วงการจัดเรียง
- ต่อมาช่วยกันพิจารณาและหาหมวดหมู่หลัก Theme และจัดเรียงตามแนว แต่ละ Theme
- ขั้นตอน Vote เลือก “เป็นไปได้ไหม” *ทั้งนี้ให้อิงกับรอยต่อแต่ละจุดบนแผนที่ด้วย
 - 1). แจกสติ๊กเกอร์รูปจุดขนาดใหญ่ 2 ดวง ให้ทีมงานทุกคน
 - 2). แจกสติ๊กเกอร์จุดแดง ขนาดใหญ่ 4 ดวง ให้คนที่ทำหน้าที่ตัดสินใจ
 - 3). ขอให้ทุกคนตรวจสอบเป้าหมายและคำถามในการทำ Sprint
 - 4). ขอให้ทุกคนโหวตคำถาม “เป็นไปได้ไหม” ที่คิดว่าเป็นประโยชน์โดยนำ สติ๊กเกอร์จุดไปติดอันที่ตนเองชอบแบบเจี๊ยบๆ (สามารถติดของตัวเองได้)
- นำ post it ที่ได้รับการโหวต โดยเฉพาะให้ค่าน้ำหนักไปทางจุดแดงของผู้ตัดสินใจ นำมาติด ไว้ได้ Theme ที่ใกล้เคียงบนแผนที่
- เมื่อเห็นปัญหาและโอกาสในแผนที่ภาพรวมแล้วช่วงสุดท้ายของวันจันทร์คือ ทีมงานต้องเลือกการเข้าไปแก้ปัญหา : เลือกว่า ใครคือลูกค้ารายที่สำคัญที่สุด กับตอนไหนคือช่วงเวลาสำคัญที่สุดที่ลูกค้าคนนั้นจะได้รับประสบการณ์ ซึ่งการเลือกในครั้งนี้จะเป็นการแก้ปัญหาตลอดทั้งกระบวนการ และวางตรงปัญหานั้น ให้เห็นชัด

ขั้นตอนที่ 5 : วิธีการเลือกจุดที่จะเข้าไปจัดการปัญหา

แนวปฏิบัติ : ผู้ตัดสินใจต้องเลือก “ลูกค้าเป้าหมายหนึ่งกลุ่ม” กับ “เหตุการณ์สำคัญหนึ่งอย่าง” บนแผนที่ สิ่งที่คุณตัดสินใจเลือกนั้นจะกำหนดทิศทางในการทำ Sprint ดังนี้

- 1) ขอให้ผู้ตัดสินใจได้ทำหน้าที่ วิธีที่ง่ายที่สุด คือให้ผู้ทำหน้าที่ตัดสินใจได้ทำหน้าที่ในส่วนนี้ เพราะการหาหรือทำมาตลอดวัน
- 2) ลงคะแนนเสียง (กรณีที่คุณตัดสินใจต้องการตัวช่วย)

3) เมื่อได้ target + เหตุการณ์ แล้วก็ให้ย้อนดูคำถามใหญ่ในการทำ Sprint ในครั้งนี้ และปรับรูปแบบปัญหาให้สอดคล้องกัน ในที่สุด

2.4.2 วันที่ 2 วันอังคาร

[ช่วงเช้า]

ขั้นตอนที่ 5 : การนำเสนอตัวอย่าง อย่างรวดเร็ว Lightning Demos

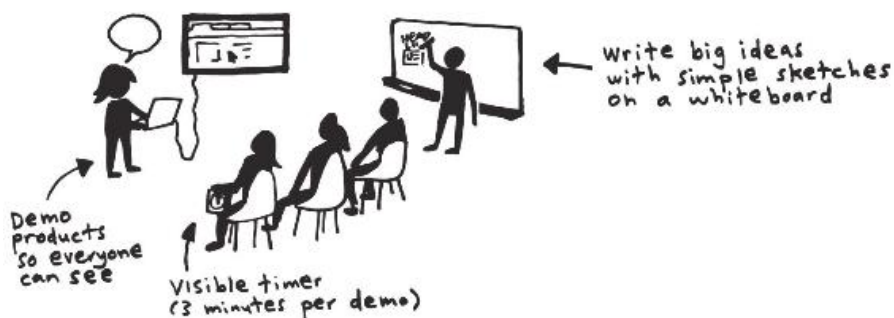
มีแนวทางในการแนวปฏิบัติ :

1) เขียนรายการ (ขั้นตอนนี้อาจมอบหมายเป็นการบ้านในวันจันทร์ก็ได้) ขั้นตอนนี้จะให้ทุกคนเขียนรายการสินค้าหรือบริการที่อยากเห็น เพื่อหาแรงบันดาลใจในการคิดหาแนวทางการแก้ปัญหา ทั้งเกี่ยวข้องหรือแนวอกรอบในปัญหาที่เราเผชิญอยู่

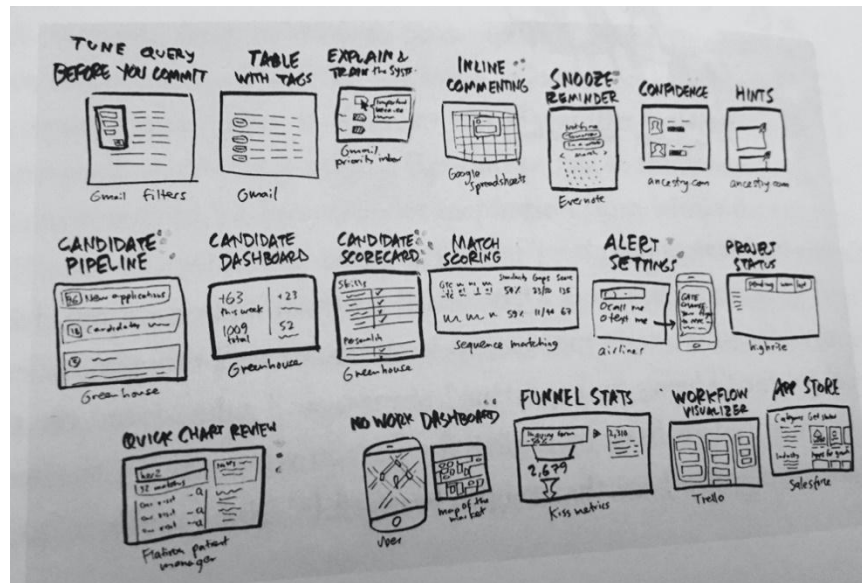
2) ให้ข้อมูล 3 นาที ให้แต่ละคนออกมาแนะนำผลิตภัณฑ์ ไอเดีย คนละ 3 นาที

3) เขียนไอเดียดีๆ หรือที่สำคัญขีดไว้บน Board

4) มองหาไอเดียที่สำคัญ เริ่มจากการตั้งคำถามหลักในขั้นตอนที่ว่า “ไอเดียที่สำคัญที่น่าจะเป็นประโยชน์คืออะไร” จากนั้นวาดภาพของส่วนที่ชวนให้เกิดแรงบันดาลใจ วาดแบบง่ายๆ กับเขียนหัวข้อสั้นๆ ไว้ด้านบน รวมทั้งเขียนแหล่งที่มาของข้อมูลไว้ด้านล่าง



ภาพที่ 4 การนำเสนอและจดบันทึกไอเดีย



ภาพที่ 5 การทำ Lightning Demos

สรุป ในตอนนี้ทีมงานดีข้อมูล 1. ไปได้ในช่วงเช้าวันอังคาร 2. คำถามหลักในการทำ sprint และการจัดบันทึกติดลงบนแผนที่ ตลอดวันจันทร์ ทุกอย่างคือวัตถุที่ต้องเปลี่ยนเป็นแนวทางการแก้ปัญหาในช่วงบ่ายวันอังคาร

[ช่วงบ่าย]

ขั้นตอนที่ 6 : วาดแนวทางการแก้ปัญหา

มีแนวปฏิบัติ 4 ขั้นตอนในการวาด ดังนี้

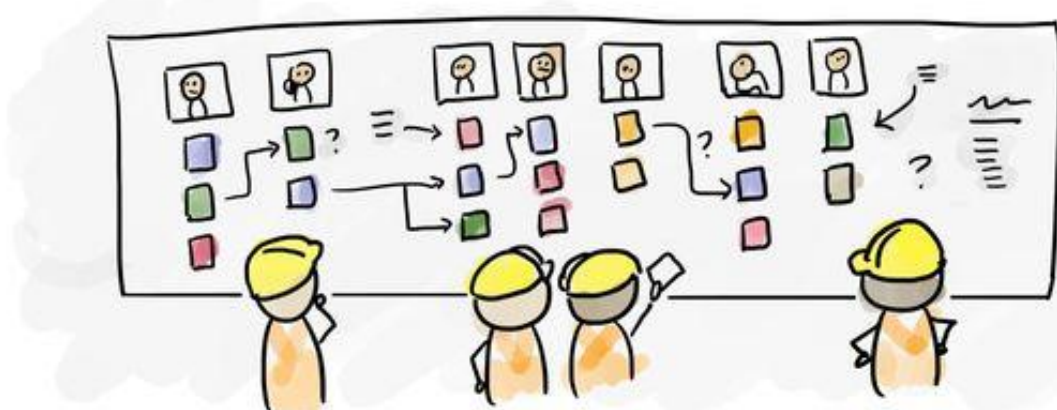


ภาพที่ 6 แสดง 4 ขั้นตอนการวาดแนวทางการแก้ปัญหา

1) จัดบันทึก

ขั้นตอนแรกนั้นง่ายสุด ให้ทุกคนเดินไปรอบห้อง (Board) ที่เต็มไปด้วยข้อมูลตั้งแต่วันจันทร์ การจดข้อมูลเหล่านี้เป็นการเตือนความจำก่อนที่คุณจะมุ่งมั่นหาแนวทางแก้ปัญหา อันดับ

แรก ให้ลอกเป้าหมายระยะยาว, จากนั้นให้ดูทั้งแผนที่, ดูการจดบันทึก เป็นไปได้ไหม, และการจดบันทึกการนำเสนอ ให้เวลาที่ทีมงาน 20 นาทีในการจดบันทึก ทุกคนสามารถใช้ตัวช่วยอย่าง Internet ในการสืบค้นได้



ภาพที่ 7 แสดงการจดบันทึกจากข้อมูลที่อยู่รอบห้อง

2) สร้างสรรค์ไอเดีย

ในขั้นตอนนี้ทุกคนต้องเขียนไอเดียคร่าวๆ ขึ้นมา เขียนอะไรก็ได้ เช่น แผนที่, รูปภาพ, ข้อความ ที่จะให้ให้ความคิดนั้นๆออกมาเป็นรูปธรรม จากตรงนี้ก็ใช้เวลา 20 นาที เช่นเดียวกัน เมื่อเสร็จแล้ว ให้เวลา 3 นาทีในการทบทวนและวงไอเดียที่ชื่นชอบไว้คร่าวๆ

3) Carzy8 8 ช่องสำหรับไอเดียที่แตกต่าง

8 ช่องหลุดโลก คือ กิจกรรมที่จะทำแบบร่างแบบเร่งด่วน โดยให้แต่ละคนต้องเลือกไอเดียที่โดดเด่นที่สุดมาวาดให้เป็นรูปแบบที่แตกต่างกันถึง 8 ช่อง โดยใช้เวลาช่องละ 1 นาที รวม 8 นาที ในขั้นตอนนี้ เน้นให้เลือกไอเดียที่ดีไอเดียที่เชื่อว่าจะได้ผลและช่วยให้บรรลุเป้าหมายได้ แล้วใช้วิธี 8 ช่องหลุดโลกมาช่วยปรับและพลิกแพลงไอเดียดีๆ เหล่านั้น



ภาพที่ 8 แสดงการวาด Carzy8

4) วาดแนวทางการแก้ปัญหา

ขั้นตอนการวาดแนวทางการแก้ปัญหา คือ การที่แต่ละคนจะเขียนไอเดียที่ดีที่สุดของตนเอง อย่างละเอียดลงบนกระดาษ ไอเดียแต่ละอย่างคือ สมมติฐานของแต่ละคนว่าจะหาทางแก้ปัญหาตรงหน้าอย่างไร โดยการวาดแต่ละครั้งจะวาดลงบน Post It จะวาดเป็น Story-Board หรือ กรอบแสดงเรื่องราว 3 ช่อง ทั้งนี้เพื่อให้ลูกค้ำมองเห็นสิ่งที่เป็นการจินตนาการทางไอเดีย

เทคนิค : 4.1). วาดให้ชัดเจน จนภาพสามารถอธิบายตัวเองได้ 4.2). ไม่ต้องระบุชื่อ : อย่าเขียนชื่อลงบนผลงาน เพราะถึงวันที่พิจารณาไอเดียจะลดความ Bias ลงได้ 4.3). คิดคำกำกับภาพ

2.4.3 วันที่ 3 วันพุธ

[ช่วงเช้า]

ขั้นตอนที่ 7 Sticky Decision ขั้นตอนการตัดสินใจ

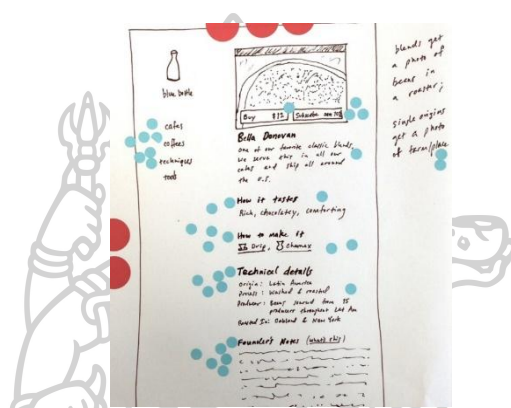
กระบวนการ Sprint ทั้งหมดที่ผ่านมาจะเห็นว่า เน้นที่การติดสติ๊กเกอร์ นั่นหมายถึง การจัดสินใจแบบง่ายๆ เพื่อลดการใช้เวลาในการวิพากษ์แล้วถึงเลือก ที่สำคัญยังทำให้ทุกคนมีบทบาทในการตัดสินใจ มีแนวปฏิบัติ ดังนี้

1) โข้วผลงาน

แขวนผลงานจากขั้นตอนการหาแนวทางการแก้ปัญหาในขั้นตอนที่ผ่านมา แขวนผลงานในที่นี้จะแขวนคล้ายกับภาพเขียนในพิพิธภัณฑ์ และมีระยะห่างเพื่อให้ทีมงานกระจายตัวและใช้เวลาศึกษาการวาดแต่ละแบบโดยไม่เบียดกัน

2) หากจุดที่น่าสนใจ

การหาจุดสนใจ ในขั้นตอนนี้จะมาจากทีมงานทุกคนเป็นคนช่วยกันพิจารณาเลือก โดยไม่ต้องให้เจ้าของผลงานเสนอแนะใดๆ รวมทั้งคนเลือกก็ห้ามซักถาม 2.1). ห้ามคุย 2.2). พยายามพิจารณาเลือกแนวทางที่ตนเองสนใจ และแปะสติ๊กเกอร์ โดยสติ๊กเกอร์จะขอได้อย่างไม่มีการจำกัด แต่ควรคิดอยู่ในใจสำหรับแนวทางที่สนใจมากที่สุด 2.3) ถ้ามีข้อคำถามห้ามถามเจ้าของแต่ให้ใช้วิธี Note บนสติ๊กเกอร์ และติดไว้ด้านล่างของ ผลงานนั้นๆ และนี่คือพื้นฐานของการตัดสินใจด้วยการปะ หรือ Sticky Decision



ภาพที่ 9 แสดงแบบร่างของการหาแนวทางและการเลือกด้วยสติ๊กเกอร์

3) การวิจารณ์อย่างรวดเร็ว

บทบาทผู้ดูแลในขั้นตอนนี้ทำหน้าที่คอยจับบันทึกถึงการวิจารณ์งาน ทำให้แต่ละความคิดเห็นกลับมาใช้ได้อย่างมีประโยชน์และสร้างความเป็นระบบมากขึ้น การวิจารณ์อย่างรวดเร็วมีขั้นตอน ดังนี้

- 3.1) มารวมตัวกันที่หน้าผลงาน (ที่มีสติ๊กเกอร์มากที่สุด)
- 3.2) จับเวลา 3 นาที
- 3.3) ให้แต่ละคนที่เลือกพลัดกันกล่าวถึงเหตุผลที่เลือก
- 3.4) เมื่อวิพากษ์กันครบผลงาน ผู้ดูแลซึ่งทำหน้าที่จับบันทึกจะเป็นผู้สรุปในสิ่งที่โดดเด่นลงบน Post It และแปะไว้บนสุดของแต่ละผลงาน
- 3.5) ในระหว่างวิพากษ์ ห้ามเจ้าของผลงาน อธิบายงานตน
- 3.6) ผู้วาดมีบทบาทท้ายสุดก่อนที่ผู้ดูแลจะสรุป และให้ผู้ดูแลซักถาม ว่ามีอะไรตกหล่น หรือเข้าใจอะไรครบไหมตามผลงาน

Mercoledì mattina 10.00

Sticky decision (1h30m)

3. Speed critique



Thanks Design

Design Sprint – Jake Knapp

ภาพที่ 10 แสดงขั้นตอนการวิจารณ์อย่างรวดเร็ว

ในกรณีผู้ดูแลในขั้นตอนนี้จะมีบทบาทสูง เพราะต้องคอยสรุปและพาให้ทีมงานดำเนินขั้นตอนนี้ไปให้ได้และเห็นทางออกที่ชัดเจนที่สุด หรือเป็นไปในทางบวกตลอดขั้นตอน

4) ลงคะแนนหยั่งเสียง

การตั้งข้อสงสัย กระทบๆ แปรลกๆ ในขั้นตอนการวางแผน จะมีบทบาทในขั้นตอนนี้ เพราะจะกลายเป็นข้อติดปากไปตลอดเวลาเลือกไอเดียแต่ละแผนผลงาน

ในขั้นตอนนี้ทุกคนในที่ที่มีสิทธิ์เลือกได้คนละ 1 ผลงาน (เว้นผู้ตัดสินใจและผู้เชี่ยวชาญ เก็บไว้ก่อน) และให้เลือกแบบเงียบพร้อมคอยจดเหตุผลในการเลือก ตั้งเวลาในขั้นตอนนี้ไว้ 10 นาที (ตัวช่วย : แม้บางผลงานไอเดียดี ฉีกแนว แต่ต้องลองคิดว่าในระยะยาวอาจสร้างปัญหาได้ในอนาคต) หมุด 10 นาทีให้แต่ละคน เอาสิ่งที่จดมาอธิบายเหตุผลในการเลือก (เพื่อช่วยให้กระบวนการคัดเลือกขั้นตอนสุดท้ายของผู้ตัดสินใจต่อการเลือกที่ง่ายขึ้น)

5) Super Vote

ให้ผู้ตัดสินใจเขียนชื่อย่อตนเอง และใช้สติ๊กเกอร์ที่ทั้งขนาด และสีแตกต่างจากขั้นตอนที่ผ่านมา เพื่อให้เห็นถึงการตัดสินใจแบบ final พร้อมกับผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญจะได้คนละ 1 ชิ้น เว้นผู้ตัดสินใจ 3 ชิ้น สุดท้ายไอเดียที่ได้รับการโหวตจะเป็นพื้นฐานในงานต้นแบบต่อไป

ขั้นตอนที่ 8 นำมาประชันกัน

ในขั้นตอนนี้หมายถึง เสร็จสิ้นการตัดสินใจในขั้นตอนสุดท้าย พยายามให้มีเข้ารอบสุดท้ายมา 2 ไอเดีย ทั้งนี้เพื่อนำทั้ง 2 มาสนับสนุนกัน หรือถ้าขัดแย้งกันนำมาประชันกัน

ถ้าคุณมีวิธีแก้ปัญหาที่ดีมากเกินไป 1 ไอเดีย ลองย้อนกลับไปให้ทีมงานอธิบายเหตุผลการเลือก อีกรอบแบบสั้นๆ และดูว่ามันสนับสนุนหรือขัดแย้งกัน เทคนิคการแก้ปัญหาเมื่อทั้งคู่ขัดแย้งกัน : ลอง สร้างแบรนด์สมมติขึ้นมา พอทั้งคู่เริ่มมีทั้งชื่อและคุณสมบัติที่แตกต่างกันจะทำให้ตัดสินใจได้ง่ายขึ้น

[ช่วงบ่าย]

ขั้นตอนที่ 9 :ทำ Storyboard

หลังจากฝ่าฝืนการเลือกไอเดียที่ดีที่สุดมาแล้ว บ่ายวันพุธ คือการสร้างชีวิตให้ดับไอเดียนั้นๆ ด้วย Storyboard

บทบาทนอกแบบในขั้นตอนนี้ ทำหน้าที่คอยวาดภาพ ดังนี้

1) วาดตาราง ; วาดกรอบลงบนกระดาน Whiteboard ประมาณ 15 กรอบ และลองเริ่ม วาดกรอบแรกจากซ้ายมือบน กรอบนี้จะบอกถึงสิ่งที่ลูกค้าจะได้เจอเป็นอันดับแรกในวันศุกร์ เสมือน เป็นฉากเปิดตัว เช่น เส้นทางแรกๆ หรือที่สำคัญที่ทำให้ลูกค้าเจอเรา เคล็ดลับ : ให้ดูจุดที่อยากจะ ทดสอบวิธีการแก้ปัญหา จากนั้นให้คิดย้อนขั้นตอนก่อนหน้านั้นสัก 2-3 ขั้นตอน

2) เลือกฉากเปิดตัว ด้วยสินค้าคู่แข่ง

3) ใช้เวลา 15 นาที



ภาพที่ 11 การวาด Storyboard

2.4.4 วันที่ 4 วันพฤหัสบดี

[ทั้งวัน]

ขั้นตอนที่ 10 สร้างต้นแบบ

วันพฤหัสบดี เป็นเรื่องของการสร้างภาพ กระบวนการกว่าจะมาเป็นไอเดียหรือแนวทางการแก้ปัญหา สิ่งต่างๆ นั้นทำให้ทั้งทีมมาถูกทางอยู่แล้วมากกว่าที่จะพัฒนาต้นแบบและมาหาทางปรับ ซึ่งใช้เวลาต่างกันมาก นี่คือหัวใจสำคัญของการคิดค้น Design Sprint

เป้าหมายที่สำคัญของการสร้างต้นแบบในวันนี้ คือ ต้องทำทุกวิถีทางที่จะทำให้ลูกค้าแสดงปฏิกิริยาที่แท้จริงออกมา ถ้าต้นแบบนั้นๆ ไม่สมจริงจะด้วยข้อมูลสนับสนุนหรือการขึ้นชิ้นงานประกอบกัน และปล่อยให้ลูกค้าต้องจินตนาการผลเสียที่จะเกิดขึ้นและ Sprint จะไม่มีประโยชน์ใดๆ เลย คือ ลูกค้าจะเข้าสู่วังวนของการแสดงความคิดเห็น ดี แนะนำ และกลับมาวิเคราะห์ วิพากษ์ณ์ กันใหม่

หลักการของต้นแบบ : ต้นแบบเป็นอะไรที่ง่ายแต่มาจากข้อมูลของ 3 วันที่ผ่านมา และต้องไม่ยึดติดกับทางออกจนเกินไป ต้นแบบสามารถปรับได้ตลอดเวลา ให้คิดว่าการสร้างต้นแบบเพื่อให้ลูกค้าลองใช้งานและเรียนรู้ไปพร้อมกับลูกค้า ฉะนั้นคำว่าสมจริงในที่นี้ คือ การทดสอบจริงกับลูกค้า และทำให้ลูกค้าสร้างประสบการณ์ร่วมได้สมจริงหรือเป็นธรรมชาติที่สุดนั่นเอง

แนวปฏิบัติของขั้นตอนนี้จะแตกต่างกับทุกขั้นตอนที่ผ่านมา เพราะไม่มีอะไรตายตัว แต่มีกิจกรรม หลักๆ ที่ใช้เป็นแนวทางได้คือ

- 1). เลือกเครื่องมือที่เหมาะสม

ตารางที่ 4 แสดงเครื่องมือกับประเภทสื่อที่นำเสนอ

รูปแบบ	เครื่องมือ
Screen ,Application, Software, Web ...	Keynote, Power-point
Brochure, Print Media	Keynote, Power-point
Services...	บทพูดพร้อมจัดเตรียมนักแสดงสมมติ
Product...	Mockup, 3D Printing
Event, Store..	Decorate Studio

2) บทบาทหน้าที่

2.1) ผู้ทำหน้าที่สร้างส่วนประกอบ แบ่งมา 2 คน ช่วยกันหรือมากกว่านั้น ในกรณี
ชิ้นงานมีความซับซ้อน

2.2) ฝ่าย Support ฝ่ายนี้ขั้นต่ำ 1 คน หรือมากกว่าหากชิ้นงานดูซับซ้อน หน้าที่นี้
จะคอยช่วยฝ่ายพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบเช่นการหาข้อมูล แต่ไม่ต้องลงมือทำ หรือทำบางอย่างหาก
จำเป็น ขณะเดียวกันจะคอยช่วยประสานงานกับผู้ตรวจงานขั้นสุดท้ายอีกที

2.3) ผู้เขียนข้อมูล 1 คน สำหรับงานนี้ คนๆนี้ ต้องยึด Story-Board เป็นหลัก
โดยเฉพาะฉากเปิดตัว คอยทำการสมมติข้อมูลสมจริง เช่น สร้างสื่อ เมื่อฝ่ายพัฒนาต้นแบบทำ แผ่น
พับ ฝ่ายนี้จะเป็นคนพิมพ์งาน เป็นต้น

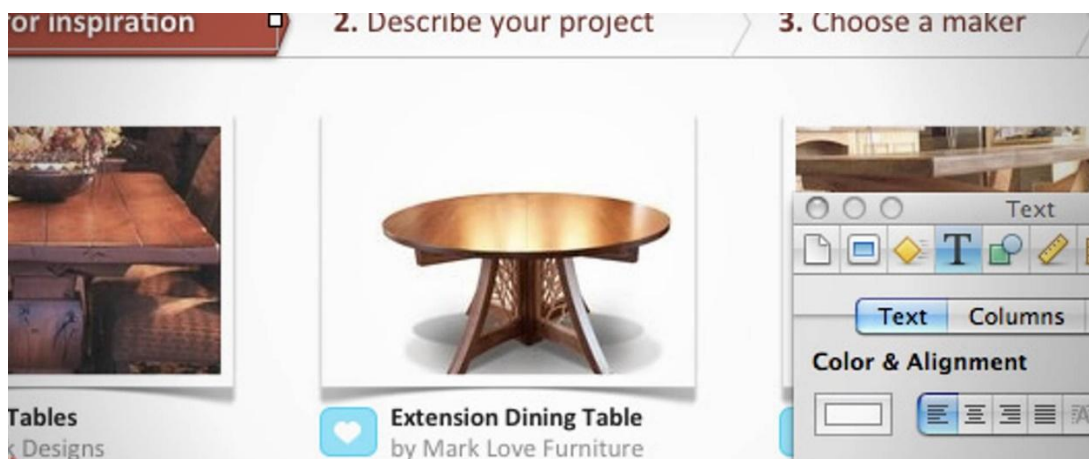
2.4) ผู้ตรวจสอบขั้นสุดท้าย บุคคลคนนี้ มีคนเดียว แต่เน้นละเอียด จะเป็นคน
Re-Check งานทุกอย่างก่อน ไปสู่ขั้นตอนสัมภาษณ์ โดยเฉพาะต้องเข้าใจภาพรวมของ Sprint ได้เป็น
อย่างดี

2.5) ผู้สัมภาษณ์ 1 คน ที่นำชิ้นงานต้นแบบไปให้ลูกค้าทดสอบ และนำข้อมูลกลับมา
พัฒนากับทีมงาน คล้าย AE. บริษัท ฉะนั้นขั้นตอนการทำต้นแบบไม่ควรจะอยู่ร่วมด้วย แต่มาตอน
ชิ้นงานก่อนเสร็จช่วง ปาย 3 ของวันเพื่อมีเวลาในการปรับแก้ และผู้ทำหน้าที่ตรวจสอบจะเป็นคนคอย
ประสานและผู้ช่วยอย่างฝ่าย Support ในขั้นตอนสุดท้ายของวัน

3) สรุปกระบวนการแบบผสมผสาน

4) ทำการทดสอบ

Re-Check งานต้นแบบเทียบกับ Story-Board และแสดงบทบาทสมมติด้วย Resource
ทั้งหมดที่ Mockup ขึ้น และทำไปทดสอบ + สัมภาษณ์ ผู้สัมภาษณ์เตรียมสักซ้อมบทบาทตนเองกะบ
ผู้ตรวจสอบและผู้ช่วย เพื่อหาข้อผิดพลาด และเตรียมตัวรับ Feedback ในวันต่อไป



ภาพที่ 12 การสร้างชิ้นงานต้นแบบเพื่อนำไปทดสอบ

2.4.5 วันที่ 5 วันศุกร์

[ทั้งวัน]

ขั้นตอนที่ 11 การสัมภาษณ์

กิจกรรมของวันสุดท้าย จะถูกแบ่งออกเป็น 2 ห้อง 1. ห้องสัมภาษณ์ และ 2. ห้องสำหรับทีมงานคอยดูผ่าน Video Conference เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์มีความเป็นส่วนตัว มีแนวปฏิบัติ ดังนี้

- 1) พูดคุยเพื่อให้รู้สึกผ่อนคลาย
- 2) นำเสนอชิ้นงานต้นแบบ

มีคำพูดหลัก ที่จำเป็นในการแจ้งต่อลูกค้าสำหรับขั้นตอนที่สำคัญ และที่จะรับ Feedback ที่มีค่าจากลูกค้า คือ “อันนี้เป็นงานต้นแบบที่มาจากข้อมูลการวิเคราะห์ แต่ยังไม่สมบูรณ์ในตัวงาน ในกรณีที่มีคำถามสามารถแจ้งได้ตลอดเวลาที่สงสัย”

“ตัวผม (ผู้สัมภาษณ์) ไม่ได้เป็นคนทำต้นแบบงาน ฉะนั้นให้ข้อมูลได้เต็มที่ ไม่ต้องกลัวว่าจะรู้สึกแย่”

- 3) บอกสิ่งที่ต้องทำโดยละเอียด เพื่อให้ลูกค้าตอบสนองชิ้นงานต้นแบบ
- 4) รับประทานอาหารสำคัญ

ดังนั้นกระบวนการดีไซน์สปรีนท์หมายถึง กระบวนการออกแบบในลักษณะกระบวนการกลุ่ม เพื่อเร่งความเร็วในการคิด โดยเน้นการคิดเชิงออกแบบ เพื่อแก้ปัญหา โดยผ่านกระบวนการ 5 ขั้นตอน คือ 1) ค้นหาเป้าหมาย(Understand) เพื่อทำความเข้าใจปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน 2) สร้างแนวทางแก้ไขปัญหา(Sketch) เป็นการสร้างแนวความคิดที่หลากหลาย ด้วยวิธีการ สร้างแผนที่ การร่างแบบ หรือการสร้างสตอรี่บอร์ด 3) เลือกทางออกที่ดีที่สุด (Decide) เป็นการคัดเลือกแนวคิดที่ดีที่สุด หรือส่วนที่ดีที่สุดจากหลายๆแนวคิด เพื่อนำไปสร้าง

ต้นแบบในการแก้ปัญหา 4) สร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นการสร้างต้นแบบจำลองแบบง่าย เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย 5) ทดสอบกับเป้าหมาย (Test) เป็นการนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ทราบถึงผลการทดสอบการใช้งาน

3. การออกแบบ

3.1 ความหมายของการออกแบบ

การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน โดยมีความสำคัญอยู่หลายประการ กล่าวคือ ในแง่ของ การวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้ การทำงานเป็นไปตามขั้นตอน อย่างเหมาะสมและประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้ ในแง่ของการนำเสนอผลงานนั้น ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความ เข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้นความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นการสื่อความหมาย เพื่อความเข้าใจระหว่างกัน เป็นสิ่งที่ อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมายซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนมากขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบ

โกลสไตน์ (Golestein.1968) ให้ความเห็นว่า “การออกแบบ คือการเลือก และการจัดสิ่งต่าง ๆ (วัตถุ สิ่งของ หรือเรื่องราวเนื้อหา) ด้วยจุดมุ่งหมายสองอย่าง คือ เพื่อให้มีระเบียบ และให้มีความงาม”

พาตนา ตัณตลักษณ์ (2526) ให้ความเห็นว่า “การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแบบแผนตามความ ประสงค์ที่กำหนดไว้”

วิรุณ ตั้งเจริญ (2527) ให้ความเห็นว่า “การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผน จัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น”

อารี สุทธิพันธ์ (2527) ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า “การออกแบบหมายถึงการรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการและการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์” สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ได้ให้ไว้ หมายถึง “การปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่างที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น”

สิทธิศักดิ์ ธีธศรีสวัสดิ์กุล (2529) ให้ความเห็นว่า “การออกแบบ เป็นกิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด อันอาจจะเป็นโครงการหรือรูปแบบที่นัก

ออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัด ท่าทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่างๆ โดยมี กฎเกณฑ์ทางความงาม”

ศิริพงศ์ พยอมแย้ม (2537) กล่าวว่า การออกแบบ หมายถึง การกำหนดออกมา กะหรือขีดเขียนไว้ เป้าหมายที่ได้แสดงออกมา การออกแบบจึงหมายถึง การแสดงออกของสิ่งที่อยู่ใน ความรู้สึก ความคิดอาจเป็นโครงการ รูปแบบ หรือแผนผัง ซึ่งผู้ออกแบบได้กำหนดขึ้นด้วยการ จัดท่าทางถ้อยคำ เส้น สี แสง รูปร่าง โครงสร้าง ลักษณะพื้นผิวตามเกณฑ์

ตารางที่ 5 การสังเคราะห์ความหมายของการออกแบบ

ดังนั้นความหมายของการออกแบบ หมายถึง การวางแผนเพื่อสร้างสรรค์ หรือเพื่อปรับปรุง ผลงานที่มีอยู่แล้ว ให้เกิดความแปลกใหม่ และประโยชน์ใช้สอย โดยใช้หลักการต่าง ๆ เพื่อให้เกิด ความงาม

3.2 การออกแบบรูปภาพ

สุชาติ เกาทอง และคณะ (2556) กล่าวว่า การออกแบบรูปภาพเป็นกระบวนการฝึกให้รู้จัก สังเกตรู้จักการแก้ปัญหาและวางแผนเพื่อเลือกทัศนธาตุมาใช้ในการออกแบบเช่นจำนวนจุด ลักษณะ ของเส้นขนาดของเส้นและสีที่ใช้เป็นต้นซึ่งธรรมชาติอยู่นอกตัวจะเป็นแหล่งความรู้ที่กว้างใหญ่อันจะ เป็นที่มาของแนวคิดรูปแบบสำหรับนำมาตัดแปลงตัดทอนให้เกิดรูปแบบใหม่ใหม่ตามที่ต้องการบน พื้นฐานเดิมที่ต้องการจะสื่อความหมาย

ผู้สร้างงานควรศึกษาองค์ประกอบในการออกแบบรูปภาพให้เข้าใจ เพื่อจะได้นำมา ประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงานให้มีความเป็นเอกภาพความกลมกลืนและความสมดุล

3.2.1 การออกแบบรูปภาพด้วยจุด

จุดเป็นองค์ประกอบหนึ่งของทัศนธาตุที่สามารถนำมาสร้างภาพได้ในทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น ภาพคนสิ่งของทิวทัศน์หรือเป็นภาพจากจินตนาการวิธีการสร้างภาพด้วยจุดแบบง่ายๆคือ

- 1) หนึ่งออกแบบชิ้นงานที่จะต้องการสร้างโดยการร่างภาพก่อน
- 2) กำหนดแสงเงา
- 3) ใช้ปากกาปลาย สักหลาดหรือปากกาเขียนแบบจุดลงบนภาพที่ร่างไว้ส่วนใดมืด หรือมีน้ำหนักความเข้มมากก็จุด ทับซ้อนกันเราอีกครั้ง ถ้าต้องการให้มีแสงมากก็. ห่างห่างถ้าแสง สว่างจัดๆให้ปล่อยขาวได้ ส่วนที่เป็นน้ำหนักขนาดกลางให้จุด พอประมาณเพื่อให้เกิดความตื้นลึก หรือมืดสว่างตามที่ต้องการ

การสร้างภาพด้วยจุด สามารถที่จะนำไปสร้างผลงานได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นภาพคนสัตว์สิ่งของ หรือภาพจากจินตนาการ

3.2.2 การออกแบบรูปภาพด้วยเส้น

เส้นนี้หลายลักษณะและทำให้เกิดความรู้สึกที่หลากหลายต่อผู้พบเห็นการขีดเขียนเส้นออกมาในลักษณะต่างๆ เมื่อนำไปสร้างอยู่ในองค์ประกอบที่เหมาะสมแล้วจะก่อให้เกิดจินตนาการได้ไม่มีที่สิ้นสุด เส้นมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างภาพ ในการลากเส้นผู้สร้างจะต้องใช้สมาธิในการสร้างงานอย่างมากจึงจะทำให้งานนั้นมีคุณค่าทางสุนทรียภาพและความหมายที่ต้องการสื่อออกมา

การเริ่มต้นงานออกแบบรูปภาพด้วยเส้นลักษณะต่างๆควรมีการฝึกฝนเพื่อให้เกิดความเคยชินของกล้ามเนื้อโดยการฝึกทักษะในการเครื่องไหวนิ้วมือและส่วนของข้อมือเมื่อสามารถร่างรูปภาพด้วยเส้นลักษณะต่าง ๆ ควรมีการฝึกฝนเพื่อให้เกิดความเคยชินของกล้ามเนื้อโดยการฝึกทักษะในการเครื่องไหวนิ้วมือและส่วนของข้อมือเมื่อสามารถร่าง เส้นจนชำนาญแล้วจะพบว่าการลากเส้นเพียงเส้นเดียวก็สามารถสื่อความหมายต่าง ๆ ได้มากมาย

การสร้างภาพด้วยเส้นควรเลือกใช้เส้นตรงแนวตั้งและแนวนอนนำมาจัดวางให้มีช่องว่างถี่และห่างที่ดูเหมาะสมก็จะทำให้เกิดมิติของการเคลื่อนไหวโดยอาจจะใช้การระบายสีแบบตาทหมากรุกคือระบายช่องเว้นช่องสลับกันด้วยสีขาวกับดำหรือเลือกสีคู่ตรงข้ามคู่ใดคู่หนึ่งก็ได้ ซึ่งการระบายสีลงในช่องดังกล่าวจะเป็นตัวเสริมให้เกิดภาพหลงตาได้

นอกจากการใช้เส้นแนวตั้งและแนวนอนแล้วยังสามารถใช้เส้นลักษณะอื่น ๆ มาสร้างภาพได้ด้วยเทคนิคที่หลากหลาย

เส้นแต่ละแบบจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปตามจินตนาการของผู้ออกแบบว่าจะนำเส้นแต่ละแบบนักประกอบการเป็นองค์ประกอบที่ให้ความรู้สึกลักษณะใด เป็นต้นว่าให้ความรู้สึกที่อ่อนไหวเศร้าแค้นกร้าวสนุกสนานหรือตื่นเต้น ซึ่งจะขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้สร้างภาพนอกจากนั้นเส้นยังสามารถนำมาประกอบกันเป็นรูปร่าง รูปทรง ประเภททรงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม หรือรูปร่างอิสระ รูปทรงอิสระ และเสริมภาพที่สร้างขึ้นด้วยการใช้ทัศนธาตุเช่น จุด เส้น สี แสงเงา เป็นต้นให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

สำหรับการออกแบบรูปภาพนั้น เป็นองค์ประกอบหลักของการงานออกแบบโฆษณา เช่น การออกแบบโฆษณาทางหนังสือพิมพ์ ป้ายประกาศ โปสเตอร์ และงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ โดยเฉพาะรูปแบบของปกหนังสือ รูปภาพธนบัตรชนิดต่างๆ ตลอดจนงานออกแบบสัญลักษณ์ที่สื่อความหมาย เช่น เครื่องหมายจราจร เครื่องหมายของสมาคม เครื่องหมายบริษัท เครื่องหมายสินค้าผลิตภัณฑ์ต่างๆ เป็นต้นงานออกแบบประเภทต่างๆ ส่วนหนึ่งต้องประกอบไปด้วยรูปภาพที่เป็นส่วนหนึ่งที่นักออกแบบจะต้องคิด ให้มีความสร้างสรรค์ลงในตัวผลงานเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาฝีมือขั้นพื้นฐานของการออกแบบ

3.3 การออกแบบสัญลักษณ์

ในสมัยก่อนมนุษย์สร้างสัญลักษณ์ด้วยการใช้เส้น ลาก ชีต เขียน เป็นเครื่องหมายโดยใช้เส้นตรงเส้นโค้งแสดงรูปทรงต่างๆต่อมาเมื่อมนุษย์ได้พัฒนาเครื่องหมายให้มีรูปแบบที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่มนุษย์พบเห็นในชีวิตและเข้าใจง่ายขึ้นจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ที่สร้างความเข้าใจโดยทั่วกัน

การพัฒนาในเรื่องภาพสัญลักษณ์นั้นนอกจากพัฒนาทางด้านรูปแบบแล้วยังมีการพัฒนาในด้านกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีเทคโนโลยีใหม่เข้ามาเกี่ยวข้องทำให้มีวิธีการออกแบบที่ซับซ้อนหลากหลายขึ้น (สุชาติ เกาทอง และคณะ)

3.3.1. ความหมายของสัญลักษณ์

สัญลักษณ์หมายถึงสิ่งที่นักออกแบบได้ออกแบบขึ้นมาเพื่อสื่อความหมายให้มนุษย์เข้าใจร่วมกันในสังคมเพื่อการปฏิบัติร่วมกันเพื่อสร้างความเป็นระเบียบเรียบร้อยและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในการทำความเข้าใจการออกแบบจะถูกสร้างขึ้นในลักษณะต่างๆซึ่งรูปแบบอาจจะได้มาจากธรรมชาติหรือรูปแบบของสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นใหม่ ประการสำคัญคือสามารถทำให้ผู้ที่พบเห็นได้เข้าใจตรงกันโดยไม่จำเป็นต้องมีคำบรรยายประกอบ

สัญลักษณ์ได้มีบทบาทเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตมนุษย์เช่นเครื่องหมายจราจรเครื่องหมายของสถาบันสมาคมเครื่องหมายบริษัท เครื่องหมายสินค้าผลิตภัณฑ์ต่างๆเรื่องใหม่ห้องน้ำชายหญิงและเครื่องหมายสัญลักษณ์อื่นๆเป็นต้นซึ่งเราจะพบเห็นอยู่ ทั่วไป

3.3.2 ประเภทของสัญลักษณ์

สัญลักษณ์แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆได้ดังนี้

- 1) เครื่องหมายจราจรเป็นสัญลักษณ์ที่ออกแบบขึ้นมาเพื่อเป็นกฎหรือกติกาในสังคมที่เป็นสากลซึ่งเป็นสิ่งที่ใช้ร่วมกัน ทั่วโลกเพื่อความสะดวกและความปลอดภัยในการใช้รถใช้ถนน
- 2) เครื่องหมายของสถาบัน สมาคม มูลนิธิ หรือกลุ่มกิจกรรม เป็นการสื่อความหมายเพื่อรับรู้ว่าการกิจกรรมหรือสิ่งที่ปรากฏนั้นเป็นของหน่วยงานหรือองค์กรใด โดยใช้สัญลักษณ์ที่มีรูปแบบชัดเจน และมีการออกแบบให้ง่ายต่อการจดจำและทำความเข้าใจได้ง่าย
- 3) เครื่องหมายบริษัท เครื่องหมายสินค้า หรือผลิตภัณฑ์ต่างๆ ในด้านธุรกิจที่เป็นบริษัท ผลิตภัณฑ์เพื่อการบริโภคต่างๆ จำเป็นต้องมีสัญลักษณ์ เพื่อให้ผู้บริโภคจดจำและเกิดความมั่นใจในสิ่งของนั้นๆว่ามีหลักประกันคุณภาพตรงกับความต้องการของตน ไม่ปลอมแปลง มีตราเครื่องหมายยืนยัน มีผู้รับผิดชอบที่ชัดเจนตามกฎหมาย
- 4) เครื่องหมายสถานที่ เป็นสัญลักษณ์แสดงสถานที่ต่างๆ เช่น โรงเรียน โรงพยาบาล ห้องอาหาร สุขา เป็นต้น ใช้ในการสื่อความหมายแทนให้ผู้พบเห็นเกิดความเข้าใจร่วมกัน เพื่อให้ผู้พบเห็นภาพสัญลักษณ์ รู้และเข้าใจในทันที โดยไม่จำเป็นต้องเขียนข้อความอธิบาย

5) เครื่องหมายแสดงกิจกรรม เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นว่าเรากำลังอยู่หรือกำลังเดินทางผ่านมีกิจกรรมอะไร ซึ่งอาจจะต้องระมัดระวังอันตราย หรือเข้าร่วมเข้าชมกิจกรรมนั้นๆ เช่น การเล่นเกม การก่อสร้าง กำลังประชุม เป็นต้น ให้ผู้พบเห็นได้เข้าใจร่วมกันและปฏิบัติตน หรือดำเนินการใดๆ ได้อย่างเหมาะสม เช่น เห็นสัญลักษณ์กำลังมีการปรับปรุงทางบนริมถนน จะได้หลีกเลี่ยงไม่ใช้ทางนั้น หรือใช้ทางนั้นด้วยความระมัดระวังเพิ่มขึ้น เป็นต้น

3.3.3 แนวทางการออกแบบสัญลักษณ์

การออกแบบสัญลักษณ์ เริ่มต้นจากการทำความเข้าใจวัตถุประสงค์หลักที่ต้องการสื่อความหมายให้เข้าใจร่วมกัน แล้วแปรผลออกมาเป็นสัญลักษณ์ที่สมบูรณ์ เมื่อทุกคนดูแล้วเกิดความเข้าใจได้ตรงกัน (สุชาติ เกาทอง และคณะ)

รูปร่าง รูปทรงที่แสดงเนื้อหาในสัญลักษณ์ส่วนมากจะใช้เค้าโครงจากสิ่งที่ต้องการสื่อความหมาย เช่น เครื่องหมายการกีฬาต่างๆ ก็ใช้อุปกรณ์การเล่นกีฬานั้นๆ สัญลักษณ์ให้ระวังการเปียกน้ำก็ใช้รูปร่มกางกันฝน เป็นต้น

การออกแบบสัญลักษณ์ นิยมใช้รูปทรงที่ดูเรียบง่าย ใช้สีที่เห็นเด่นชัด สื่อความหมายได้ทันที รูปแบบพื้นฐานที่มักจะนำมาใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์มี 3 รูปแบบ คือ

- 1) รูปร่างจากธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ พืช สิ่งของต่างๆ เป็นต้น ที่นำมาดัดแปลงให้เป็นรูปแบบที่ดูง่ายขึ้น
- 2) รูปแบบเรขาคณิต เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม เป็นต้น ที่ผู้ออกแบบนำมาดัดแปลง หรือจัดองค์ประกอบให้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายตามที่ต้องการ
- 3) รูปแบบตัวอักษรและตัวเลข สัญลักษณ์จำนวนไม่น้อยที่ใช้ตัวอักษรหรือตัวเลขมาออกแบบให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่โดยไม่มีรูปแบบจากธรรมชาติ หรือรูปแบบเรขาคณิตที่เกี่ยวข้อง ก็สามารถทำได้อย่างสวยงามและสื่อความหมายได้สมบูรณ์เช่นกัน

3.3.4 แนวทางปฏิบัติอย่างง่ายในการออกแบบสัญลักษณ์

- 1) นำสิ่งที่เริ่มต้นแบบมาดัดแปลงและตัดทอนรายละเอียดสร้างรูปแบบใหม่ให้ดูเรียบง่าย สามารถสื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
- 2) การดัดแปลงรูปแบบให้เรียบง่ายนั้น ต้องคงไว้ซึ่งโครงสร้างของต้นแบบในส่วนที่สำคัญ
- 3) การใช้สีในสัญลักษณ์ควรใช้สีไม่เกิน 3 สี

3.3.5 วิธีการออกแบบสัญลักษณ์

- 1) เลือกแนวคิด การกำหนดแนวคิดในการออกแบบสัญลักษณ์เป็นสิ่งที่สำคัญอันดับแรก โดยมีประเด็นคำถามเพื่อหาคำตอบให้ได้ ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายในการออกแบบสัญลักษณ์
2. ประเภทของสัญลักษณ์
3. จะนำเสนอสิ่งใด

2) ร่างรูปแบบ

1. คิดรูปร่างที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ
2. ร่างภาพลงในรูปร่างที่เลือก เช่น ออกแบบตัวอักษร ตัว "V" และ "Z"
3. ลงสี

3.4 การออกแบบกราฟิก

3.4.1 ความหมายของกราฟิก

คำว่า กราฟิก (Graphic) ตรงกับคำว่า "สิ่งพิมพ์" หมายถึง งานที่รวบรวมกระบวนการพิมพ์ทุกแขนง ทั้งที่เป็นการพิมพ์ของสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในด้านการพาณิชย์ และรวมถึงการพิมพ์ทางด้านจิตรศิลป์ และการพิมพ์ที่ใช้ในการผลิตหนังสือ และผลงานศิลปะต่างๆ

การออกแบบงานกราฟิก เป็นการออกแบบเพื่อการเผยแพร่ ชักชวน เรียกร้อง หรือเสนอแนวคิดต่างๆ เป็นการออกแบบในลักษณะของหนังสือ สื่อโฆษณา เครื่องหมาย สัญลักษณ์ บรรจุภัณฑ์ ซึ่งเป็นงานออกแบบเกี่ยวกับการพิมพ์ต่างๆในลักษณะของสิ่งพิมพ์ และในปัจจุบันวิทยาการทางเทคโนโลยี มีความก้าวหน้า ไปถึงการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ หรือคอมพิวเตอร์กราฟิกด้วย

จากความหมายของการออกแบบกราฟิก หรือการออกแบบสิ่งพิมพ์ จึงรวมถึงการออกแบบตัวอักษร เครื่องหมาย สัญลักษณ์ รูปภาพ และสิ่งพิมพ์ต่างๆอีกหลายประเภท เมื่อผลงานการออกแบบผ่านกระบวนการพิมพ์เกิดเป็นสิ่งพิมพ์ เรียกว่าการออกแบบงานกราฟิก สิ่งที่ควรคำนึงถึงสำหรับผู้ออกแบบ คือผู้ออกแบบจะต้องมีทักษะในการทำงาน มีแนวคิดที่ทันสมัยและก้าวหน้า มีความรู้ ประสบการณ์ รวมทั้งเทคนิคต่าง ๆ ในการทำงาน

3.4.2 ความสำคัญของการออกแบบกราฟิกเบื้องต้น

การออกแบบกราฟิกเพื่อการผลิตสื่อที่เป็นสิ่งพิมพ์ มีส่วนช่วยเสริมสร้างการรับรู้ การสื่อสารของมนุษย์ ในการสื่อความหมาย การเผยแพร่ข่าวสาร ความรู้สึนึกคิดด้วยลายเส้น สี ภาพวาด และตัวอักษร มีความสำคัญดังนี้

1) เป็นสัญลักษณ์ของข้อตกลงในสังคม เช่น เครื่องหมายจราจร รูปสัญลักษณ์แสดงข้อห้ามต่างๆ เป็นต้น เพื่อให้ผู้พบเห็นสามารถรับรู้เข้าใจ และปฏิบัติได้ถูกต้องตามกติกาของสังคมนั้นๆ

2) ช่วยเสริมสร้างจุดเด่น จุดสนใจของข่าวสารข้อมูล เช่น การพาดหัวข่าวในหนังสือพิมพ์ ด้วยตัวหนังสือที่มีขนาดใหญ่ หรือในหนังสือประเภทต่างๆ ที่มีการจัดรูปแบบตัวอักษรประกอบรูปภาพอย่างเหมาะสม มีสีสันต์ สะดุดตา สร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้พบเห็น ช่วยการทำให้การสื่อสารเกิดความชัดเจนมากขึ้น ทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจที่จะอ่านเนื้อหาข้างใน เป็นต้น

3) ช่วยทำให้ธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ขยายตัว ปัจจุบันมีหน่วยงาน บริษัทเอกชน บุคคลที่มีอาชีพรับจ้างสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบกราฟิกในลักษณะต่างๆ เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบโฆษณาทางโทรทัศน์ นิตยสาร โปสเตอร์ ตลอดจนในสิ่งพิมพ์อื่นๆ ทำให้ธุรกิจที่เกี่ยวข้องติดตามมากอีก เป็นต้น

3.4.3 ส่วนประกอบของการออกแบบกราฟิกเบื้องต้น

ส่วนประกอบสำคัญในงานออกแบบกราฟิก หรือสิ่งพิมพ์เบื้องต้นที่จำเป็น ประกอบด้วย ตัวอักษร และนำภาพที่นำมาประกอบ ซึ่งเป็นส่วนที่ต้องใช้ในการออกแบบจัดวางให้มีความสมบูรณ์ลงตัวในด้านความงาม และสามารถสร้างความเข้าใจให้ผู้พบเห็นได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

1) **ตัวอักษร** ตัวอักษรหรือตัวพิมพ์ต้องเลือกหรือออกแบบให้ดึงดูดสายตา ในส่วนที่ต้องการให้เด่นควรใช้ขนาด (Font) ที่ใหญ่ มีสีสันต์สะดุดตา และใช้ตัวขนาดใหญ่ที่รองลงมาในส่วนหัวข้อย่อย และใช้ขนาดเล็กในส่วนที่ต้องการบรรยายเนื้อหา หรือรายละเอียด

2) **ภาพประกอบ** ควรเป็นภาพที่ชัดเจน สวยงาม สะดุดตา เพื่อช่วยอธิบายเนื้อหาให้มีความครบถ้วนสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นภาพประกอบที่ดียังช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้อีกด้วย โดยภาพประกอบอาจจะเป็นภาพถ่าย หรือภาพวาด รวมทั้งภาพที่ได้จากการสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต

ดังนั้นการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก หมายถึง งานสร้างสรรค์ที่ต้องใช้ความคิดและจินตนาการ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ๆ หรือปรับปรุงดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดียิ่งขึ้น ด้วยเทคนิควิธีการที่หลากหลาย โดยนำความรู้ด้านทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์มาใช้ในการงาน เพื่อให้ผลงานการออกแบบมีคุณภาพสมบูรณ์ ทั้งด้านประโยชน์ใช้สอยตามวัตถุประสงค์และความงามทางศิลปะ

4. นักออกแบบ

4.1 ความหมายของนักออกแบบ

นักออกแบบ คือ บุคคลซึ่งมีความสามารถพิเศษในด้านความคิดสร้างสรรค์ และมีความสามารถในการคิดแก้ไขปัญหาให้สอดคล้องกลมกลืนเข้ากับทางเจริญทางเทคโนโลยี นักออกแบบอาจเป็นบุคคลในอาชีพใดๆ ที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถคิดแก้ปัญหาเพื่อสร้างสิ่งใหม่ๆ ที่ให้คุณค่า และคุณประโยชน์ต่อมนุษย์ขึ้นมาใหม่ได้ (มนตรี เลากิตติศักดิ์ : 2542) โดยหลักๆ ของความสามารถที่นักออกแบบพึงต้องมีนั้น ควรประกอบด้วยสิ่งเหล่านี้

- 1) ติปัญหาให้ได้มาซึ่งความต้องการพื้นฐาน
- 2) สามารถพัฒนาความคิดให้กว้างไกล
- 3) รู้จักวิเคราะห์ปัญหา ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง
- 4) เข้าใจลึกซึ้งในงานออกแบบ
- 5) ความสามารถนำเอาศิลปะและความงามผนวกเข้ากับวิทยาการเพื่อผลิตเป็นผลงานการ

ออกแบบ

4.2 ทักษะที่สำคัญของนักออกแบบ

ความสามารถตามธรรมชาติของนักออกแบบ แสดงให้เห็นถึงทักษะต่างๆ ที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญ ซึ่งมีนักการศึกษาไทยและต่างประเทศได้กล่าวถึงความสามารถดังกล่าวไว้ดังนี้

Cross (2006) ได้กล่าวถึงความสามารถของนักออกแบบไว้ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร (Communication) ความสามารถในการที่จะสื่อสารข้อมูลจากความคิดและจินตนาการของนักออกแบบไปสู่ผู้อื่นด้วยการสื่อสารทางภาษา อวัจนภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสารด้วยภาพ การสร้างแบบร่างภาพ การนำเสนอการสื่อสารเหล่านี้เกิดขึ้นระหว่างนักออกแบบด้วยกันในการที่จะทำงานร่วมกัน หรือการสื่อสารระหว่างนักออกแบบกับผู้จ้างหรือผู้บริโภค และการสื่อสารระหว่างนักออกแบบกับโรงงานผู้ผลิต ที่จะให้ผู้ผลิตเข้าใจในโครงสร้างของงานออกแบบเพื่อผลิตออกมาได้อย่างถูกต้อง
2. ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา (Problem and Solution) การคิดแก้ปัญหาของนัก

ออกแบบมีมิติความคิดหลายประเด็น เช่น ความสวยงามในการออกแบบ การใช้วัสดุในการผลิต พฤติกรรมและการใช้งานของผู้บริโภค ข้อกฎหมาย กระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม การตลาด ฯลฯ ประเด็นต่างๆ เหล่านี้จะถูกนำออกมาประมวลความคิด และคัดกรองในหลายระดับชั้น จนเกิดเป็นแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุด

3. ทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration) การทำงานกลุ่มเป็นการระดมความคิดจะช่วยสร้างความคิดที่หลากหลาย ความคิดของแต่ละคน จะช่วยเสริมและช่วยแก้ปัญหาความผิดพลาดในการทำงานในกลุ่มได้

Brown.T (2008) กล่าวว่า ทักษะที่สำคัญในการทำงานของผู้เรียนที่ใช้วิธีการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) มีดังนี้

1. การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) เป็นการเข้าใจถึงความรู้สึกและความต้องการที่หลากหลายของผู้อื่น เช่น ผู้บริโภค ผู้ร่วมงาน ด้วยการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นทำให้ผู้เรียนสามารถหาวิธีการแก้ปัญหาในงานได้อย่างสร้างสรรค์

2. การบูรณาการความคิด (Integrative thinking) เป็นความสามารถที่ผู้เรียนมองภาพรวมของการทำงาน และใช้ความคิดในการผสมผสานกระบวนการ หรือเทคนิคที่หลากหลายในการแก้ปัญหา

3. การมองในแง่ดี (Optimism) เป็นมุมมองที่มีความจำเป็นในการเลือกทิศทางที่ดีในการแก้ปัญหาในการออกแบบ

4. การทดลองเชิงประจักษ์ (Experimentalism) เป็นความสามารถที่ทำให้ผู้เรียนสร้างผลงานภายใต้หลักการด้วยการทดลอง ผลของการทดลองจะแสดงให้เห็นเป็นเหตุและผลในการทำงาน

5. การร่วมมือในการทำงาน (Collaboration)การร่วมมือในการทำงาน เป็นการระดมความคิดจากคนที่มีประสบการณ์หลากหลายจะช่วยในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ดีกว่าการทำงานคนเดียว เพราะในปัจจุบันความซับซ้อนของปัญหามีเพิ่มมากขึ้น

Choueiri.L.S. and Mhanna.S. (2013) ได้ให้ข้อเสนอทักษะในการใช้ในการออกแบบไว้ว่า

1. ทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking skill) จะเกิดขึ้น ในกระบวนการทำงานออกแบบด้วยการที่ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่นจากการสัมภาษณ์ การศึกษาข้อมูล

จากผลงานออกแบบของผู้อื่นซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจในงานออกแบบให้แก่ผู้เรียน นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ประยุกต์ เทคนิค กระบวนการ และการนำเสนอที่เป็นของผู้เรียนเอง

2. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking skill) เป็นการสรุปปัญหาด้วยความรู้ในการเลือกสรรข้อมูล จัดกลุ่ม หาความสัมพันธ์ของข้อมูล สู่ออกแบบงานออกแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคและการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

3. ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking skill) จะทำงานร่วมกับความคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking skill) ในการทำงานออกแบบจะส่งผลต่อการสร้างผลงานที่แปลกใหม่

4. ทักษะความเป็นผู้นำ (Leadership skills) เกิดจากทักษะความคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณเชื่อมโยงเข้าด้วยกันในกระบวนการทำงานร่วมกับผู้อื่นทำให้เกิดเหตุผลทางสังคม ก่อให้เกิดความฉลาดทางอารมณ์และความเห็นอกเห็นใจในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น

นอกจากนี้ยังมีสมรรถนะของนักออกแบบในอนาคต (ค.ศ. 2015) จากการสำรวจออนไลน์ (American Institute of Graphic Arts, 2016) ซึ่งสมรรถนะเหล่านี้เป็นสิ่งที่สถาบันการศึกษา ต้องมีการพัฒนาหลักสูตรและการปฏิบัติการเรียนออกแบบสมรรถนะต่อไปนี้เป็นการจัดลำดับความสำคัญในการสำรวจออนไลน์ ได้แก่

1. องค์ความรู้ทางด้านศิลปะและการออกแบบ นักออกแบบจะต้องมีความเข้าใจในลำดับขั้นวิชาการพิมพ์ สุนทรียศาสตร์ การจัดองค์ประกอบและโครงสร้างของภาพที่มีความหมายเพื่อนำไปสู่ความสามารถในการตอบสนองต่อผู้ชมตระหนักถึงบริบททางกายภาพ รวมถึงองค์ความรู้ทางสังคมและวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบรูปทรงให้สอดคล้องกับปัจจัยในการตัดสินใจของมนุษย์ในบริบททางสังคมวัฒนธรรม เทคโนโลยี และเศรษฐกิจสำหรับการออกแบบ

2. ความสามารถในการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ในองค์กรการทำงานขนาดย่อมและขนาดใหญ่จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่ายเพื่อให้ได้ผลผลิตที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงต้องรู้จักการบริหารจัดการและทักษะการสื่อสารที่จำเป็น เพื่อให้มีความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกันในการทำงาน

3. ความสามารถในการแก้ปัญหาในการออกแบบ ทั้งกระบวนการการออกแบบ ตั้งแต่การระบุปัญหา การวิจัย วิเคราะห์ การแก้ปัญหา ตลอดจนการสร้างต้นแบบเพื่อทดสอบการใช้งาน และการประเมินผลในการออกแบบ

4. ความเข้าใจและความสามารถในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่จำเป็นในการออกแบบ รวมถึงการมีความยืดหยุ่นและว่องไว ในทางปฏิบัติ ตลอดจนความเข้าใจของจริยธรรมในการปฏิบัติงานด้านการออกแบบ

ปรัชญา สิทธิพันธ์ (2557) ให้ทักษะการคิดของนักออกแบบที่สำคัญได้แก่

1. ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) เป็นการทำงานของสมองซีกขวา เป็นความคิดจินตนาการที่เกิดจาก สัญชาตญาณ (Intuitive) ความคิดนอกกรอบ และความคิดกว้างๆ (Divergent) ที่ค่อนข้างแตกต่าง

2. การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ (Critical thinking) เป็นการทำงานของสมองซีกซ้ายในด้านของเหตุผล เช่น ความคิดในเชิงระบบ ความคิดในเชิงวิทยาศาสตร์ ความคิดเชิงตรรกะ ความคิดเหล่านี้ขึ้นอยู่กับโลกของความเป็นจริง ทั้งความคิดสร้างสรรค์ และคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ จะต้องทำงานควบคู่กันไป อย่างต่อเนื่อง ความคิดสร้างสรรค์ เปรียบเสมือนแรงขับในการสร้างผลงานในจินตนาการ ในขณะที่การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ เป็นการสรุป ตัดสินใจ จากจินตนาการให้มาสู่โลกของความเป็นจริง

จากความหมาย คุณลักษณะและทักษะที่สำคัญของนักออกแบบ สรุปได้ว่า การเป็นนักออกแบบ มีคุณลักษณะดังนี้ 1) มีความคิดสร้างสรรค์ 2) มีความคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและมีความสามารถในการแก้ปัญหา 3) มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ 4) มีความสามารถในการสื่อสาร 5) มีทักษะการทำงานร่วมกัน

4.3 ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration Skills)

J.J. zhao, K. shimizu, and S. aoki (2015) กล่าวว่า ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นสามารถประเมินผ่านการทำ personal design projects (โครงการที่เกิดจากความสร้างสรรค์ส่วนบุคคล) ซึ่งต้องมีความเกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสาร ประสานงานกับผู้อื่น โดยสามารถวัดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้โดยวิธีการดังต่อไปนี้

4.3.1 การให้ข้อเสนอแนะ / คำติชม

นักออกแบบ สามารถแสดงให้เห็นทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่ดีได้จากการค้นหา หรือสร้างวิธีที่ทำให้ผู้เกี่ยวข้องแสดงความเห็นผ่านข้อเสนอแนะ / คำติชม และรวบรวมข้อเสนอแนะ / คำติชมเหล่านั้น มาปรับใช้กับงาน เราประเมินขีดความสามารถของทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้จากวิธีการรับข้อเสนอแนะ / คำติชม และการนำมาปรับใช้ (พูดง่ายๆ คือ แม้จะเป็นโปรเจกต์ที่เบสจาก

ความคิดสร้างสรรค์หรือดีไซน์ของตนเอง แต่ก็ต้องรู้จักรวบรวมข้อเสนอแนะ ดีชม มามองสะท้อน ผลงาน ซึ่งการรวบรวมข้อเสนอแนะ ดีชมนี้สะท้อนให้เห็นว่าผู้ทำโปรเจกต์มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น)

4.3.2 ผลงาน

นักร้องแบบ ที่มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ ย่อมนำความสำเร็จมาสู่โครงการด้วยการใช้ทักษะการทำงานอันเป็นเอกลักษณ์และสามารถนำมามุมมองต่างๆ มาให้กับทีมได้ เราประเมินขีดความสามารถของทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้จากวิธีการทำงาน / สนับสนุนให้เกิดผลงาน และอันนำมาสู่ความสำเร็จของโครงการ(พูดง่ายๆ คือ การดูว่าคนทำโปรเจกต์มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นมากน้อยแค่ไหน ให้ดูว่าเขาช่วยเหลือทีมยังไง ทำงานยังไง โดยคนเหล่านี้จะมีทักษะเฉพาะตัวและมีความรู้รอบ โดยความรู้ของเค้าสามารถเอามาใช้ได้จริง และโปรเจกต์ประสบความสำเร็จจริง นี่คือการมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น)

4.3.3. ทักษะการสื่อสาร

ทักษะการสื่อสารที่ดี มีผลอย่างยิ่งต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถประเมินได้จากวิธีการสื่อสารกับผู้เกี่ยวข้อง ทั้งนักร้องแบบ นักพัฒนา และลูกค้า

4.3.4 การแก้ไขความขัดแย้ง

ในบางครั้งการทำงานร่วมกับผู้อื่นอาจต้องมีความเห็นไม่ลงรอยกันหรือความขัดแย้ง เราสามารถประเมินทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้จากการดูว่าเขารับมือกับความขัดแย้งอย่างไร และแก้ไขข้อขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์ได้

4.3.5 การบริหารเวลา

การบริหารเวลา ถือเป็นสิ่งสำคัญในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยเราสามารถประเมินทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักร้องแบบได้โดยดูวิธีการจัดการงานภายใต้เวลาอันจำกัด และสามารถทำงานได้ทันตามเวลาที่ตกลงกัน

ทั้งนี้การประเมิน personal design projects (โครงการที่เกิดจากความสร้างสรรค์ส่วนบุคคล) สามารถประเมินได้จากเกณฑ์ข้างต้นที่กล่าวไป โดยสามารถเจาะลึกไปที่ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักร้องแบบ และวัดได้ว่านักร้องแบบมีทักษะและความสามารถที่จำเป็นพอจะทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

ดังนั้นทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น คือ การสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องมีการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น โดยสามารถวัดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วยเกณฑ์ดังต่อไปนี้ 1) การให้ข้อเสนอแนะ/คำติชม 2) ผลงาน 3) ทักษะการสื่อสาร 4) การแก้ไขการขัดแย้ง และ 5) การบริหารเวลา ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักออกแบบ สามารถวัดได้ว่านักออกแบบมีทักษะและความสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

5. ผลงานสร้างสรรค์

5.1 ความหมายของผลงานสร้างสรรค์

อารี รังสินันท์ (2532) กล่าวว่าผลงานสร้างสรรค์ คือ การสร้างผลงานที่มีการศึกษาค้นคว้าจนนำมาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ ประสบการณ์ มีการวางแผน ออกแบบ มีขั้นตอนกระบวนการเพื่อให้ได้ชิ้นงานที่มีความกลมกลืนกัน เป็นผลงานที่มีความแปลกใหม่ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จนเกิดเป็นผลงานที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อสังคมและผู้อื่น

กรมวิชาการ (2535) กล่าวว่า ผลงานสร้างสรรค์ คือการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำรูปแบบเดิมที่มีอยู่โดยการผสมผสานความรู้และความคิดอย่างกลมกลืน อาจเกิดจากการสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างขึ้นโดยการนำรูปแบบนั้นมาใช้ หรือมีการดัดแปลงปรับเปลี่ยนรวมทั้งการใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน มีเป้าหมายและเชื่อมั่นในผลงานของตนเองแสดงให้เห็นถึงความคิดริเริ่มของผู้ปฏิบัติ

ชลูด นิมเสมอ (2539, หน้า 3-4) ได้ให้ความหมายของผลงานสร้างสรรค์ไว้ว่า ผลงานสร้างสรรค์ เป็นผลจากการสร้างที่เกิดขึ้นมาจากการกระทำของมนุษย์ เพื่อแสดงออกถึงฝีมือ และความคิดสร้างสรรค์ความเชื่อ รสนิยม บุคลิก และภูมิหลังของผู้สร้างงาน มีทักษะ ความเพียร ความประณีต และภูมิปัญญา ซึ่งอาจแบ่งกระบวนการของผลงานสร้างสรรค์ออกเป็น 3 วิธี ได้แก่

1. ศิลปะแบ่งตามจุดมุ่งหมายของการสร้าง การแบ่งออกตามจุดมุ่งหมายการสร้าง อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ 1) วิชาศิลปะ (Fine Art) ได้แก่ งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อให้ความรู้สึทางสุนทรียภาพ ให้อารมณ์สะท้อนใจ ปลุกความเห็นแก่ ให้ประสบการณ์ใหม่ หรือให้ความประเทืองปัญญาแก่ผู้ดู และประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์อย่างอื่นนอกเหนือจากความชื่นชมในคุณค่าของศิลปะโดยตรง เช่นภาพหรือลวดลายที่ใช้ตกแต่งอาคารหรือเครื่องเรือน รูปทรง สีสนิมของผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ออกแบบให้เป็นที่พอใจของผู้บริโภค หรือเครื่องมือใช้สอยที่สร้างขึ้นด้วยฝีมือประณีต ศิลปะที่ประยุกต์

เข้าไปในสิ่งที่ใช้ประโยชน์เหล่านี้ จะให้ความพอใจอันเกิดจากความประณีต สวยงาม ความกลมกลืน แก่ประสาทสัมผัสควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย

2. ศิลปะแบ่งตามลักษณะของสื่อที่แสดงออก หรือเรียกอีกนัยว่า สื่อสุนทรียภาพของงาน ศิลปะแต่ละสาขาย่อมแตกต่างกันไปตามธรรมชาติของการแสดงออก ซึ่งอาจแบ่งออกได้เป็น 5 สาขาคือ สถาปัตยกรรม (Architecture) ประติมากรรม (Sculpture) จิตรกรรม (Painting) วรรณกรรม (Literature) ดนตรี และนาฏกรรม (Music and Drama)

3. ศิลปะแบ่งตามลักษณะของการรับสัมผัส โดยแบ่งตามลักษณะของการรับสัมผัสออกเป็น 3 สาขาคือ ทัศนศิลป์ (Visual Art) โสตศิลป์ (Audio Art) โสตทัศนศิลป์ (Audio Visual Art)

เลอสม สถาปิตานนท์ (2537, หน้า 8-9) ได้กล่าวถึงผลงานสร้างสรรค์ว่า มนุษย์เราจะรู้และเข้าใจถึงการสร้างสรรค์ได้ต่อเมื่อสร้าง สิ่งของใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น และสิ่งนี้เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิต ของมนุษย์ ทั้งทางส่วนตัวหรือทางสังคม ในเมื่อเรามีความต้องการ การบางสิ่งบางอย่าง และเราทำสิ่งนั้นขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการ การนั้น ๆ ถึงแม้ปัญหาความต้องการของมนุษย์มักจะไม่มีการสิ้นสุดก็ตาม งานที่เราสร้างสรรค์ขึ้นนั้นจะเรียกว่างานศิลปะ มีหน้าที่สำคัญ ดังนี้คือ 1. แสดงถึงแนวความคิด อารมณ์ของแต่ละบุคคล เช่น การแสดง ให้เห็นถึงความรัก ดังภาพเขียนของพิกาโซ (PICASSO) ชื่อ THE LOVERS” และ “THREE DANCERS” ซึ่งแสดงให้เห็น ความสนุกสนาน 2. แสดงถึงความรู้ ความเข้าใจในพฤติกรรมของมนุษย์ โดยการ แก้ปัญหาที่นักออกแบบเห็นได้ด้วยตัวเอง หรือได้รับมาจากผู้อื่น ซึ่งปัญหาเหล่านี้เราไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ แต่ค้นหาวิธีแก้ไข ที่เหมาะสมได้ เช่น การออกแบบอาคาร การตกแต่งอาคาร และการโฆษณา ฯลฯ โดยศิลปะที่มนุษย์สร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มดังนี้

1. วิจิตรศิลป์ (FINE ARTS) เป็นศิลปะที่ตอบสนองความต้องการทางจิตใจ อารมณ์ เพื่อความสุขทางใจ มีคุณค่าทางสุนทรียภาพ และแบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ

1.1 ทัศนศิลป์ (VISUAL ARTS) คือ งานศิลปะที่มองเห็นความงามได้จากรูปทรง ได้แก่ จิตรกรรม (PAINTING) ประติมากรรม (SCULPTURE) ภาพพิมพ์ (GRAPHIC ARTS) และหัตถกรรม (CRAFTS)

1.2 โสตศิลป์ (AUDIO ARTS) คือ งานศิลปะที่รับรู้ความงามได้จากการได้ยิน การอ่านจากตัวอักษร ไม่มีภาพให้เห็น ได้แก่ ดนตรี (MUSIC) และวรรณคดี (LITERATURE)

1.3 โสตทัศนศิลป์ (AUDIO VISUAL ARTS) คือ ศิลปะที่เกี่ยวกับการแสดง มีการเคลื่อนไหวไปพร้อมกับเสียง ศิลปะสาขานี้จะมีความสัมพันธ์กับความ เจริญทางด้านเทคโนโลยี (TECHNOLOGY) ในลักษณะของศิลปอุตสาหกรรม (INDUSTRIAL DESIGN) ได้แก่ ละคร ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และวิดีโอทัศน์

2. ประยุกต์ศิลป์ (APPLIED ARTS) คือ งานศิลปะที่ไม่ได้เน้นทางด้านสุนทรีย์ ภาพแต่เพียงอย่างเดียว แต่ได้ประยุกต์ให้ตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ ทางด้านการใช้สอยอีกด้วย

2.1 สถาปัตยกรรม (ARCHITECTURE) คือ ศิลปะที่เกี่ยวกับการออกแบบก่อ สร้าง ซึ่งสนองความต้องการทางด้านที่อยู่อาศัย ประโยชน์ใช้สอยภายในและ ภายนอก

2.2 ศิลปอุตสาหกรรม (INDUSTRIAL DESIGN) เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อ ประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน สอนองความต้องการในด้านความสวยงาม

คณศ ศิลสศย (2553) ได้กล่าวถึงความหมายของผลงานสร้างสรรค์ไว้ว่า หมายถึง การนำเสนอสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน ในทางศิลปะสามารถกระทำโดยการนำวิธีจัดรูปแบบองค์ประกอบศิลปะโดยใช้ทัศนธาตุ เช่น เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง เป็นสื่อในการถ่ายทอด และผ่านเทคนิคต่าง ๆ ในทางจิตรกรรมอาจใช้ ดินสอสี สีน้ำมัน สีน้ำ สีอะคริลิก สีฝุ่น หรือเทคนิคผสม เป็นต้น โดยมีกระบวนการของผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถแสดงออกได้หลายวิธีการดังนี้

- 1) การสร้างสรรค์แบบรูปธรรม (Realistic)
- 2) การสร้างสรรค์กึ่งนามธรรม (Semi Abstract)
- 3) การสร้างสรรค์นามธรรม (Abstract)

สำนักมาตรฐานและคุณภาพอุดมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2557, 33) ได้ให้ความหมายของผลงานสร้างสรรค์ไว้ว่า ผลงานสร้างสรรค์ หมายถึง ผลงานศิลปะและสิ่งประดิษฐ์ทางศิลปะประเภทต่างๆ ที่มีความเป็นนวัตกรรม โดยมีการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบที่เหมาะสมตามประเภทของงานศิลปะซึ่งมีแนวทางการทดลองหรือการพัฒนาจากแนวคิดสร้างสรรค์เดิมเพื่อเป็นต้นแบบหรือความสามารถในการบุกเบิกศาสตร์อันก่อให้เกิดคุณค่าทางสุนทรีย์และคุณประโยชน์ ที่เป็นที่ยอมรับในวงวิชาชีพตามการจัดกลุ่มศิลปะของอาเซียนงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ ได้แก่

1) ทัศนศิลป์ (Visual Art) ประกอบด้วย ผลงานด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ภาพยนตร์ สื่อประสม สถาปัตยกรรมและงานออกแบบประเภทอื่นๆ

2) ศิลปะการแสดง (Performance Arts) ประกอบด้วย ดุริยางคศิลป์ นาฏยศิลป์ รวมทั้งการแสดงรูปแบบต่างๆ

3) วรรณศิลป์ (Literature) ซึ่งประกอบด้วยบทประพันธ์และกวีนิพนธ์รูปแบบต่างๆ

ดังนั้นผลงานสร้างสรรค์ หมายถึง ผลงานที่เกิดจากการนำเสนอผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ และสิ่งแปลกใหม่ โดยใช้หลักวิธีการทางศิลปะ เช่น ทัศนธาตุ , การจัดองค์ประกอบศิลป์ เป็นต้น ผ่านประสบการณ์ มีขั้นตอนกระบวนการวางแผน เพื่อให้ได้ชิ้นงานถ่ายทอดผ่านเทคนิคต่างๆ

ที่หลากหลาย เพื่อให้ได้ผลงานตามจุดมุ่งหมายของสร้างสรรค์หรือแก้ไขปัญหา อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านประโยชน์ใช้สอยและความงาม

5.2 ลักษณะผลงานสร้างสรรค์

Good and Brophy (1980) ได้กล่าวถึงลักษณะของผลงานสร้างสรรค์ไว้ว่า จะต้องมียุทธศาสตร์ที่แปลกใหม่ มีคุณค่า เป็นที่ยอมรับว่าสามารถใช้งานได้ มีความสวยงามหรือมีสุนทรียภาพ

Schoell and Guiltinan (1988) กล่าวถึงลักษณะผลงานสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นการผลิตผลงานหรือการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ เป็นการถ่ายโอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ไปสู่การออกแบบ การสร้างสรรค์หรือการประดิษฐ์ผลงาน สามารถแบ่งผลงานหรือผลิตภัณฑ์ได้ 3 ลักษณะ คือ 1) ผลงานนวัตกรรม (innovation product) คือ เป็นผลงานใหม่เกิดจากการสร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นครั้งแรก เป็นผลงานใหม่ที่แท้จริง 2) ผลงานดัดแปลง (modification product) เป็นผลงานที่เกิดจากการปรับปรุงขึ้นใหม่ หรือมีการพัฒนาจากผลงานเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้วโดยมีการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งจนเกิดเป็นผลงานขึ้นใหม่ 3) ผลงานเลียนแบบ (imitation product) เป็นผลงานที่เกิดจากการสร้างเลียนแบบผลงานที่มีอยู่แล้วหรือเรียกอีกแบบว่าผลงานทดแทน นอกจากนั้น

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2546) กล่าวว่า ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นผลสืบเนื่องมาจากความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการกระทำที่ทำให้เกิดขึ้นมีทั้งกระบวนการ วิธีการ และลักษณะของชิ้นงานเป็นการดัดแปลงหรือประยุกต์หลักการหรือวิธีการ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและสร้างให้เกิดเป็นผลผลิต เป็นชิ้นงานที่มีคุณภาพ สามารถพิจารณาคุณภาพของงานโดยอาจแบ่งตามระดับของการสร้างสรรค์ได้ 4 ลักษณะดังนี้

- 1) การค้นพบสิ่งใหม่ (discovery) เป็นผลงานใหม่ที่ไม่เคยมีใครค้นพบมาก่อน
- 2) การริเริ่มใหม่ (innovation) เป็นผลงานที่เกิดจากการรวบรวมข้อมูล หลักการต่าง ๆ มาสร้างให้ได้ สิ่งใหม่ที่ สามารถแก้ปัญหาหรือตอบโจทย์ ความต้องการของมนุษย์ได้ การสร้างผลงานประเภทนี้ผู้สร้างต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องนั้น ได้เป็นอย่างดี
- 3) การสังเคราะห์ (synthesis) เป็นผลงานที่เกิดจากการรวบรวมผลงานหลาย ๆ ผลงานที่มีอยู่เดิมมาสังเคราะห์และสร้างเป็นชิ้นงานใหม่ ผลงานประเภทนี้จะเห็นอยู่เป็นจำนวนมาก
- 4) การดัดแปลง (mutation) เป็นผลงานที่พบเห็นได้ทั่วไป เกิดจากการเห็นจุดบกพร่องของชิ้นงานและเกิดเป็นการพัฒนาดัดแปลงในรูปแบบ ขนาด หรือคุณสมบัติบางอย่างจนกระทั่งมีความแตกต่างไปจากเดิมที่เป็นอยู่ ตลอดจนมีความน่าสนใจมากขึ้นกว่าเดิม

ดังนั้นลักษณะผลงานสร้างสรรค์ คือ ผลงานที่เกิดจากการสร้างผลงาน หรือการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ไปสู่การออกแบบ สร้างชิ้นงาน หรือประดิษฐ์ผลงาน อาจจะเป็นการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ที่ไม่เคยเกิดมาก่อน, เกิดจากการสร้างสรรค์ที่สามารถแก้ปัญหา หรือตอบ

โจทย์ความต้องการของมนุษย์, เกิดจากการสังเคราะห์และสร้างชิ้นงานขึ้นมาใหม่ และการตัดแปลงหรือพัฒนาในรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจมากขึ้น

5.3 กระบวนการของผลงานสร้างสรรค์

จระกฤตย์ โพธิ์ระหงส์ (2552) ได้อธิบายถึงขั้นตอนของกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานงานศิลปะไว้ว่ามีกระบวนการหรือขั้นตอนตามลำดับ ดังนี้

1. การรับรู้ (Perception) คือ การที่มนุษย์ใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ รับรู้และชื่นชมในธรรมชาติและสภาพแวดล้อมรอบตัว ได้แก่ การสัมผัสรับรู้ด้วยประสาทตาในการมองเห็นความงามของธรรมชาติ เช่น ภาพดอกบัวที่ชูช่ออยู่เหนือน้ำ ภาพดวงอาทิตย์ยามลับขอบฟ้า และการสัมผัสด้วยประสาทหูในการได้ยินเสียงจากธรรมชาติหรือจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น เสียงนกร้องอันไพเราะและบริสุทธิ์ เสียงน้ำตกกระทบโขดหิน ภาพและเสียงเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น วาดภาพบันทึกความงามและความรู้สึกจากธรรมชาติ แต่งเพลงหรือบรรเลงดนตรีบรรยายความงามของธรรมชาติหรือเลียนเสียงธรรมชาติ

2. ประสบการณ์ (Experience) คือ การที่มนุษย์ผ่านภาวะการรับรู้ ได้เห็น ได้ฟัง และได้ปฏิบัติด้วยตนเองมาแล้วบ่อยครั้งจนสั่งสมเป็นประสบการณ์และความชำนาญ เช่น ศิลปินมีใจรักและชื่นชมความงามของธรรมชาติ โดยเฉพาะดอกไม้บานาพรรณ จึงมักจะเข้าไปสัมผัสชื่นชมกับความงามของธรรมชาติเหล่านั้น และนิยมถ่ายทอดความงามด้วยการวาดภาพ จึงเกิดประสบการณ์และความชำนาญในการวาดภาพธรรมชาติเป็นพิเศษ ศิลปินบางคนมีความเจนจัดในการวาดภาพสีน้ำ ผู้เรียนอาจวาดภาพจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

3. จินตนาการ (Imagination) คือ การคิดสร้างภาพในจิตใจก่อนที่จะสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปะโดยมีพื้นฐานมาจากการได้สัมผัส รับรู้ธรรมชาติและสภาพแวดล้อมจนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ สั่งสมเป็นประสบการณ์และความชำนาญ ขยายผลเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยจินตนาการ มิใช่เพียงการถ่ายทอดจากประสบการณ์และจากสิ่งที่ตามองเห็นเท่านั้น แต่เป็นการแสดงออกจากภายในสู่ภายนอก สะท้อนความคิดสร้างสรรค์อย่างอิสระและหลากหลาย ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับสภาพการรับรู้ แรงบันดาลใจ และประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์งานที่แตกต่างกัน

คณะ ศิลป์ (2553) ได้ระบุถึงกระบวนการของผลงานสร้างสรรค์ไว้ว่า โดยปกติกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะนั้น ส่วนใหญ่ศิลปินจะเริ่มจากกระบวนการคิดและปฏิบัติตามขั้นตอน ดังนี้

1. วางกรอบแนวทางจากความคิดรวบยอดในการสร้างสรรค์จากสิ่งที่ประทับใจ แรงบันดาลใจจากเนื้อหาตั้งกล่าวข้างต้น เพียง 1 ประเด็น (จากแหล่งที่มาของความคิดสร้างสรรค์)

2. ศึกษา ค้นคว้า ทำวิจัย หรือจากผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ โดยเฉพาะ

3. พยายามสรุปประเด็นทำงานออกมาเป็นลักษณะตัวเองโดยการทดลองเทคนิคที่จะใช้ในการสร้างสรรค์โดย ทำซ้ำ เปลี่ยนแปลงรูปแบบ อาจนำกล้องดิจิทัล คอมพิวเตอร์ มาช่วยในการสังเกตจนได้ผลเป็นที่พอใจ แล้วนำไปเป็นกลวิธีที่พึงพอใจที่สุดไปใช้ในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนั้น ๆ

4. คัดเลือกและสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะ เฉพาะตน ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ เช่น ชุดละ 10 ชิ้น 20 ชิ้น

5. เริ่มโครงการใหม่ โดยนำวิธีการสร้างสรรค์จากข้อ 1-4 มาปฏิบัติและต้องสำนึกอยู่เสมอว่า ผลงานที่เกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์นั้นจะต้องเปลี่ยนแปลงและพัฒนารูปแบบที่นำไปสู่สิ่งแปลกใหม่อยู่เสมอ

ดังนั้นผลงานสร้างสรรค์ คือ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน ผ่านจากรับรู้ประสบการณ์ และจินตนาการ มีขั้นตอนการปฏิบัติ คือ วางกรอบแนวทางจากความคิดรวบยอดในการสร้างสรรค์, ศึกษา ค้นคว้า ทำวิจัย หรือจากผลงานของศิลปิน, สรุปประเด็นทำงานออกมาเป็นลักษณะตัวเอง, สร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน และพัฒนารูปแบบที่นำไปสู่สิ่งแปลกใหม่

6. ความพึงพอใจ

6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ราชบัณฑิตยสถาน (2556 :840)กล่าวว่า พึงพอใจ หมายถึงรัก ชอบใจ

เทพนม เมืองแมน และสวิง สุวรรณ (2540) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นภาวะของความพึงใจหรือภาวะที่มีอารมณ์ในทางบวกที่เกิดขึ้นเนื่องจากการประเมินประสบการณ์ของคนๆ หนึ่ง สิ่งที่ขาดหายไประหว่างการเสนอให้กับสิ่งที่ได้รับจะเป็นรากฐานของการพอใจและไม่พอใจได้

สุพล (2540) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึก ความเห็นในเชิงบวกของบุคคลเมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการหรือได้รับการตอบแทนที่คาดหวังไว้

อุทัยพรรณ สุดใจ (2545) ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก หรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยอาจจะเป็นไปในเชิงประเมินค่าความรู้สึกหรือทัศนคติต่อสิ่งนั้นเป็นไปในทางบวกหรือทางลบ

อารี พันธุ์ณี (2546) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความรู้สึกพึงพอใจจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ตนเองต้องการ หรือเป็นไปตามที่ตนเองต้องการ ความรู้สึกพึงพอใจจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ตนเองต้องการ หรือเป็นไปตามที่ตนเองต้องการ และความรู้สึกดังกล่าวนี้จะลดลงหรือไม่เกิดขึ้น ถ้าหากความต้องการหรือเป้าหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง ซึ่งระดับความพึงพอใจจะแตกต่างกัน ย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของการบริการ

พิสุทธา อารีราชกูร์ (2550 : 176) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยเฉพาะ ความรู้สึกนั้นทำให้บุคคลเอาใจใส่และบรรลุถึงความมุ่งหมายที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้น

ดังนั้นความพึงพอใจ คือ การมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ เมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง

6.2 การวัดความพึงพอใจ

ภณิดา ชัยปัญญา (2541) กล่าวว่า การวัดระดับความพึงพอใจ สามารถทำได้หลายวิธีดังนี้

1. การใช้แบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามอิสระดังกล่าว อาจถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิค และวิธีการที่ดีจะได้ข้อมูลที่เป็นจริง

3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กิริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

Stromborg (1984) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจของผู้ใช้บริการนั้น จะวัดในเรื่องใดย่อมแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของผู้ที่จะศึกษา แต่มีวิธีที่นิยมใช้กันดังนี้

1. การสัมภาษณ์ วิธีนี้ผู้ศึกษาจะมีแบบสัมภาษณ์ที่มีคำถาม ซึ่งได้รับการทดสอบหาความเที่ยงตรง และความเชื่อมั่นแล้ว ทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ข้อดีของวิธีนี้คือ ผู้สัมภาษณ์อธิบายคำถามให้ผู้ตอบเข้าใจได้ สามารถใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่อ่าน เขียนหนังสือไม่ได้ แต่มีข้อเสียคือ การสัมภาษณ์ต้องใช้เวลามาก และอาจมีข้อผิดพลาดในการสื่อความหมาย

2. การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีที่ผู้นิยมใช้มากที่สุด มีลักษณะเป็นคำถามที่ได้ทดสอบความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นแล้ว กลุ่มตัวอย่างเลือกตอบหรือเติมคำข้อดีของวิธีนี้ คือได้คำตอบที่มีความหมายแน่นอน มีความสะดวกรวดเร็วในการสำรวจ สามารถใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ ข้อเสียคือ ผู้ตอบต้องสามารถอ่านออกเขียนได้ และมีความสามารถในการคิดเป็น ความพึงพอใจเป็นสภาวะที่มีความต่อเนื่อง ไม่สามารถบอกจุดเริ่มต้นหรือสิ้นสุดของความพึงพอใจได้แบบสอบถามจึงนิยมสร้างแบบมาตรฐาน

โยธิน แสงดี. (2551: 9). กล่าวว่า มาตรการวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยให้กลุ่มบุคคลที่ต้องการวัด แสดงความคิดเห็นลงในแบบสอบถามที่กำหนด เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ใน ลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้าน ต่างๆ เช่น การบริหารและการควบคุมงาน และเงื่อนไขต่างๆ เป็นต้น

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคความชำนาญ พิเศษของผู้สัมภาษณ์และวิธีการที่ดีจึงจะทำให้ผู้ตอบคำถามตอบตามข้อเท็จจริง ได้ข้อมูลที่ เป็นจริงได้

3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะ แสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมี ระเบียบแบบแผน

ดังนั้นการวัดความพึงพอใจ จะมีวิธีการวัดแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของผู้ที่จะศึกษา โดยแต่ละวิธีการวัดความพึงพอใจจะมีข้อดี และข้อเสียที่แตกต่างกันออกไป จึงควรเลือกวิธีการวัด ความพึงพอใจให้เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ที่จะศึกษา

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเป็นนักร้องแบบ

ศมาภร การะเกตุ (2558) ได้ทำการวิจัยการนำเสนอกระบวนการผลิตนักร้องแบบระดับ ปฏิบัติการสำหรับสถาบันอาชีวศึกษา โดยมีมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการ คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักร้องแบบระดับปฏิบัติการตามความคิดเห็นของสถานประกอบการ เพื่อนำไปสู่การนำเสนอกระบวนการผลิตนักร้องแบบระดับปฏิบัติการสำหรับสถาบันอาชีวศึกษา โดยใช้เครื่องมือ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ประกอบการ และใช้แบบสอบถามความ คิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับกระบวนการผลิตนักร้องแบบระดับปฏิบัติการสำหรับสถาบัน อาชีวศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูลด้านเกี่ยวกับสภาพและความต้องการ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การหา ค่าเฉลี่ย (Mean) ร้อยละ (Percentage) ค่ามัธยฐาน (Median) และวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการ เสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม ใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

กระบวนการผลิตนักร้องแบบระดับปฏิบัติการสำหรับสถาบันอาชีวศึกษา มีกระบวนการดังนี้

1) ด้านนโยบายการผลิตนักร้องแบบระดับปฏิบัติการสำหรับสถาบันอาชีวศึกษา สร้าง แร่งงานให้เป็นผู้ที่มีทักษะการปฏิบัติ โดยมีองค์ประกอบดังนี้ 1.1) ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 1.2) เจตคติต่อ อาชีวศึกษา 1.3) การออกแบบหลักสูตร 1.4) ปัจจัยการออกแบบหลักสูตร 2) ด้านการเรียนการสอน

มีองค์ประกอบดังนี้ 2.1) คุณลักษณะผู้เรียน 2.2) คุณลักษณะผู้สอน 2.3) การเรียนการสอน 2.4) แนวทางการเรียนรู้ โดยผลการวิจัยพบว่า ควรเน้นการปฏิบัติจริง เรียนรู้จากสถานการณ์จริงโดยส่งเสริมการออกแบบเชิงธุรกิจและสามารถนำไปจัดแสดงที่สาธารณะได้ และมีการเรียนการสอนควบคุมด้วยครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบ 3) ด้านคุณลักษณะพึงประสงค์ ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนควรมีความรู้ทางด้านภาษา การสื่อสาร เป็นพื้นฐานอย่างดี เพื่อเป็นการต่อยอดค้นคว้าองค์ความรู้ต่างๆ ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังมีความอดทนมุมานะต่อการทำงาน รู้จักวางแผนการทำงานและมีทักษะการปฏิบัติควบคู่กับความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นสำคัญในเรื่องเรื่องของแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการวิจัยเรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1” สรุปได้ดังนี้ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์มาจัดการเรียนรู้ให้เป็นระบบ โดยสัมพันธ์กับเนื้อหาวิชา ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 รายวิชาทัศนศิลป์ ในการจัดกิจกรรม ตามหน่วยการเรียนรู้ เพื่อถ่ายทอดความรู้ และประสบการณ์ให้กับผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ อันจะเป็นกระบวนการออกแบบเพื่อเร่งความเร็วในการคิด โดยเน้นการคิดเชิงออกแบบ เพื่อแก้ปัญหา ด้วยวิธีการที่มีลักษณะเป็นกระบวนการที่ร่วมกันวิเคราะห์ ร่วมกับด้านความคิดสร้างสรรค์ของการสร้างสรรค์งานออกแบบ ทำให้สามารถมองเห็นปัญหา และเข้าใจปัญหาจากการหาเหตุ และผลที่จะได้รับ โดยผ่านกระบวนการ 5 ขั้นตอน คือ ค้นหาเป้าหมาย(Understand) สร้างแนวทางแก้ไขปัญหา(Sketch) เลือกทางออกที่ดีที่สุด(Decide) สร้างต้นแบบ (Prototype) และทดสอบกับเป้าหมาย (Test) เพื่อการกระตุ้นความสามารถของผู้เรียนในการคิด แก้ไขปัญหา เพื่อหาวิธีแก้ไข ด้วยการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ เกิดผลงานสร้างสรรค์ จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นนักออกแบบ โดยมีคุณลักษณะดังนี้ 1) มีความคิดสร้างสรรค์ 2) มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ 3) มีความสามารถในการแก้ปัญหา 4) มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ 5) มีความสามารถในการสื่อสาร 6) มีทักษะการทำงานร่วมกัน

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) เป็นวิจัยแบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการตั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2) เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีรายละเอียด และขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสงคราม ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 322 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบางน้อย (แจ่มประชานุกูล) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 12 คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

เครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ประกอบด้วย

1. กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เครื่องมือในการทดลองใช้แบบประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1
 - 2.1 กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1
 - 2.2 แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.3 แบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ

2.4 แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยขอเสนอแบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงที่ 1 เป็นช่วงการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 และช่วงที่ 2 เป็นช่วงทดลองการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

ช่วงที่ 1 ช่วงการพัฒนากิจกรรม

เครื่องมือในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. แบบวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขั้นตอนในการสร้างแบบวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องการสอนศิลปะการออกแบบโดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีดังนี้

ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

1.1 วิเคราะห์เนื้อหา

1.1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.1.2 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ขอบข่าย ลักษณะของหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ ตัวชี้วัดที่วิเคราะห์จากความเหมาะสม และสามารถจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ คือ ตัวชี้วัดที่ ศ 1.1 ม.1/1, ศ 1.1 ม.1/2, ศ.1.1 ม.1/5

1.1.3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ (Design Sprint) ตามขั้นตอนของกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ 5 ขั้นตอน คือ ค้นหาเป้าหมาย, สร้างแนวทางแก้ไขปัญหา, เลือกทางออกที่ดีที่สุด, สร้างต้นแบบ และทดสอบกับเป้าหมาย เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดจุดมุ่งหมาย และเนื้อหาในการสร้างกิจกรรม รวมไปถึง การศึกษาเกณฑ์ แนวทางในการประเมินการเป็นนักร้องแบบ และผลงานออกแบบ ที่เกิดขึ้นกับนักเรียนจากกระบวนการเรียนรู้

2. กำหนดขอบข่ายของเนื้อหา เนื้อหาที่จะใช้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้ศึกษาดำเนินการกำหนดหัวข้อของการสร้างสรรค์งานออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยเน้นให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและสร้างนวัตกรรม ตามแนวคิดของกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ (DEX Space, 2016) ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ ค้นหาเป้าหมาย, สร้างแนวทางแก้ไขปัญหา, เลือกทางออกที่ดีที่สุด, สร้างต้นแบบ และทดสอบกับเป้าหมาย

3. สร้างกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยกำหนดหน่วยการเรียนรู้ออกเป็น 3 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์

4. แบบประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีดังนี้

4.1 การสร้างแบบประเมินกิจกรรม จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้

4.2 กำหนดเกณฑ์การประเมิน แล้วนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบไปด้วย โครงสร้างรายวิชา แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อสำหรับกิจกรรม แบบฝึกกิจกรรม และ เครื่องมือในการวัดและประเมินผล เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่ยังบกพร่อง และปรับปรุง แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

4.3 การวัดผลประเมินผลกิจกรรม หลังจากแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำไปสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับคุณภาพของบทเรียน เพื่อปรับใช้ให้เหมาะสม และพร้อมที่จะนำไปทดลอง

4.4 ในการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ มีดังนี้

4.4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเครื่องมือแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับคือมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

4.4.2 กำหนดขอบข่ายและลักษณะของแบบประเมินที่มีข้อความครอบคลุมการประเมิน องค์ประกอบทุกด้านของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ

4.4.3 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามขอบข่ายขององค์ประกอบทุกด้านของกิจกรรม

4.4.4 นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 เสนออาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาให้ข้อเสนอแนะ และแก้ไขแล้วจัดทำเป็นแบบประเมินที่สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการประเมินกิจกรรม

4.5 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ

4.5.1 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามองค์ประกอบทุกด้าน คือ โครงสร้างรายวิชา แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อสำหรับกิจกรรม แบบฝึกกิจกรรม และ เครื่องมือในการวัดและประเมินผล โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมในองค์ประกอบด้านต่าง ๆ เพื่อคัดเลือกและปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์และนักออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร 1 ท่าน อาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่สอนสาขาวิชาศิลปศึกษา 1 ท่าน และ ครูผู้สอนศิลปะ 1 ท่าน

4.5.2 จัดทำการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ เพื่อนำไปใช้กับประชากรในการทดลองใช้กิจกรรม

4.5.3 นำการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2565 โรงเรียนวัดบางน้อย (แจ่มประชานุกูล) จำนวน 212 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ตรวจสอบความเหมาะสมของการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ โดยคำนวณหาค่าความเหมาะสมของกิจกรรม ซึ่งเป็นแบบ Rating Scale 5 ระดับ โดยกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า ดังนี้

ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด	ให้คะแนน 5 คะแนน
ความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก	ให้คะแนน 4 คะแนน
ความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง	ให้คะแนน 3 คะแนน
ความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย	ให้คะแนน 2 คะแนน
ความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด	ให้คะแนน 1 คะแนน

2. วิเคราะห์ข้อมูลรายข้อ โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ที่คำนวณได้นำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 - 5.00	หมายถึง กิจกรรมมีความเหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 - 4.50	หมายถึง กิจกรรมมีความเหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.50	หมายถึง กิจกรรมมีความเหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.50	หมายถึง กิจกรรมมีความเหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50	หมายถึง กิจกรรมมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยพิจารณาระดับความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 จึงจะถือว่าเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสม

ช่วงที่ 2 ช่วงการทดลองใช้กิจกรรม

เครื่องมือในการทดลองใช้แบบประเมินการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนในการทดลองใช้ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขั้นตอนในการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีดังนี้

1.1 ก่อนดำเนินการทดลอง

1.1.1 วิเคราะห์เวลาเรียนในรายวิชาศิลปะ ศ21103 ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบางน้อย (แจ่มประชานุกูล) เพื่อจัดการการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ ได้ครอบคลุมกับจำนวนชั่วโมงเรียนของนักเรียน

1.1.2 ปรึกษาเรื่องดำเนินการในการทดลองกับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เกี่ยวกับขั้นตอนการดำเนินงาน และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านกระบวนการตีพิมพ์และนักร้องแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร 1 ท่าน อาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่สอนสาขาวิชาศิลปศึกษา 1 ท่าน และครูผู้สอนศิลปะ 1 ท่าน

1.2 การดำเนินการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ระหว่างเดือนพฤศจิกายน ถึงเดือนมีนาคม เป็นเวลา 12 สัปดาห์ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการรวบรวมข้อมูลดังนี้

1.2.1 ทำการทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 คน

1.2.2 ดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียน มัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนนักเรียนให้ได้ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยพิจารณาประเด็นทางการออกแบบ และใช้การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก จากกระบวนการตีพิมพ์ทั้ง 5 ขั้นตอน ได้แก่ ค้นหาเป้าหมาย, สร้างแนวทางแก้ไขปัญหา, เลือกทางออกที่ดีที่สุด, สร้างต้นแบบ และทดสอบกับเป้าหมาย

1.2.3 ในแต่ละหน่วยการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้กำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ ออกเป็น 3 หน่วย รวมทั้งสิ้น 12 แผนการจัดการเรียนรู้

ตารางที่ 5 แผนการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 3 หน่วย รวมทั้งสิ้น 12 แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการดีไซน์สปรินท์	1	พื้นฐานกระบวนการดีไซน์สปรินท์
	2	การออกแบบรูปภาพ
	3	การออกแบบสัญลักษณ์
	4	การออกแบบงานกราฟิก
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์	5	ปัญหาไว้ให้แก้
	6	ช่วยกันคิดช่วยกันวาด
	7	ลงไม้ลงมือ
	8	สำเร็จไหมนะ???
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์	9	ทุกปัญหามีทางออก
	10	คิดแล้ววาดร่างเป็นภาพ
	11	คิดเหมือนกันหรือเปล่า???
	12	ฉันนี่แหละนักออกแบบ

1.2.4. ในช่วงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนทั้ง 5 พฤติกรรม โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ได้แก่ 1) มีความคิดสร้างสรรค์ 2) มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณและมีความสามารถในการแก้ปัญหา 3) มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ 4) มีความสามารถในการสื่อสาร 5) มีทักษะการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นคุณสมบัติของการเป็นนักออกแบบ

1.2.5 การประเมินการเป็นนักออกแบบของนักเรียน ผู้วิจัยทำการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน โดยการเป็นนักออกแบบของนักเรียนจะเกิดในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จากหน่วยการเรียนรู้ที่ 1, 2 และ 3 เมื่อนักเรียนได้ 12 คะแนนขึ้นไปทุกกิจกรรม ถือว่านักเรียนเกิดการเป็นนักร้องแบบ

1.2.6 ทำการสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ สปรินท์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.3. หลังดำเนินการทดลอง

1.3.1 นำผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์มาวิเคราะห์ และแปรผล

1.3.2 นำผลการประเมินพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียน มัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการใช้การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ มาวิเคราะห์และ แปรผล

1.3.3 นำผลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ สปรินท์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มาวิเคราะห์และแปรผล

2. แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม การเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์เพื่อ ส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ เป็นแบบประเมินผลงานโดยครอบคลุมกระบวนการ แนวคิด และผลงาน สร้างสรรค์ เกณฑ์การประเมินผลงานสร้างสรรค์มีดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6 แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี3	พอใช้2	ปรับปรุง1
1. ผลงานสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	ผลงานและเนื้อหาสื่อได้ชัดเจน ตรงตามวัตถุประสงค์	ผลงานและเนื้อหามีส่วนตรงตามวัตถุประสงค์	ผลงานและเนื้อหาไม่ชัดเจน ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์
2. การจัดองค์ประกอบศิลป์	องค์ประกอบเหมาะสม และมีความสมดุลผลงาน มีจุดเด่นและน่าสนใจ	องค์ประกอบของผลงานกระจาย จุดเด่นของผลงานไม่ชัดเจน	องค์ประกอบน้อยเกินไปหรือแน่นเกินไปผลงานไม่มีจุดเด่น
3. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	ผลงานมีความแปลกใหม่สร้างสรรค์ไม่กับผลงานผู้อื่น	ผลงานมีความแปลกใหม่สร้างสรรค์ มีบางส่วนที่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น	ผลงานไม่มีความแปลกใหม่ มีการเลียนแบบผู้อื่น
4. ความสวยงาม ประณีต	ผลงานมีความสวยงาม ประณีต และแสดงรายละเอียดส่วนต่าง ๆ	ผลงานมีความสวยงาม ประณีต แต่ไม่แสดงรายละเอียดส่วนต่าง ๆ	ผลงานขาดความสวยงาม ประณีต และไม่แสดงรายละเอียดส่วนของผลงาน
5. ความสมบูรณ์ของผลงาน	ผลงานเสร็จ เรียบร้อย สมบูรณ์ ในเวลาที่กำหนด	ผลงานเกือบเสร็จสมบูรณ์ ในเวลาที่กำหนด	ผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์ในเวลาที่กำหนด

ค่าระดับคะแนนประเมินผลงานสร้างสรรค์

ดี	ให้ค่าระดับเท่ากับ 3
พอใช้	ให้ค่าระดับเท่ากับ 2
ปรับปรุง	ให้ค่าระดับเท่ากับ 1

ระดับคะแนน

คะแนน 13-15	หมายถึง	ดี
คะแนน 8-12	หมายถึง	พอใช้
คะแนน 5-7	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ระดับคุณภาพ 2 (พอใช้) ขึ้นไปถือว่าผ่าน

ในการแปลความหมายของแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ใช้คะแนนเฉลี่ยที่ได้ จากการวิเคราะห์ข้อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ของ Best (เบสท์) จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยให้ค่าเฉลี่ยดังนี้

เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยผลงานการออกแบบมีดังนี้

ค่าเฉลี่ย 2.10 – 3.00 หมายถึง มีผลงานสร้างสรรค์ระดับดี

ค่าเฉลี่ย 1.10 – 2.00 หมายถึง มีผลงานสร้างสรรค์ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 0.10 – 1.00 หมายถึง มีผลงานสร้างสรรค์ระดับปรับปรุง

ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ มีดังนี้

2.1 ศึกษาการประเมินผลงานสร้างสรรค์

2.2 ออกแบบแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน ให้สอดคล้องกับลักษณะของเกณฑ์การประเมิน

2.3 นำแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง ความสอดคล้องกับการประเมินผลจากกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ในแต่ละขั้น และความเหมาะสมกับการประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน แล้วจึงนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.4 แก้ไขแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ

2.5 ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้สมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

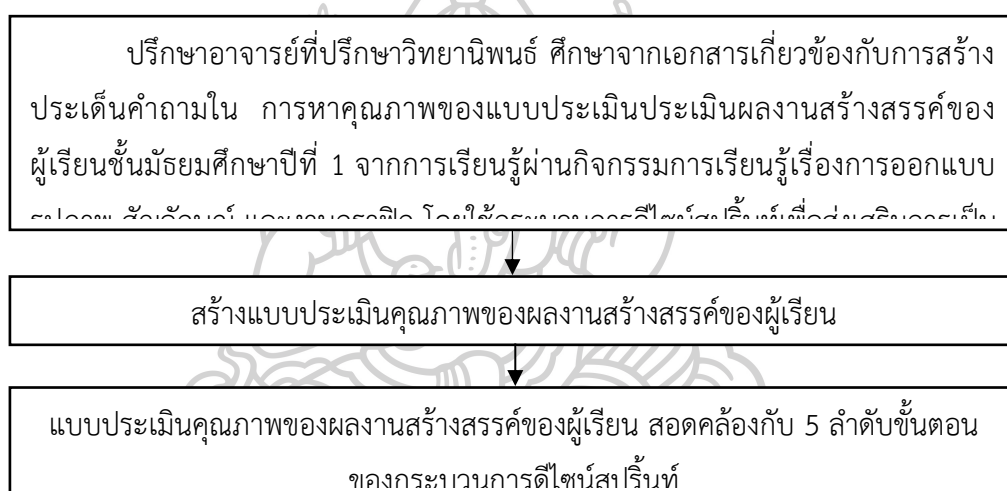
2.6 การสร้างแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ทำตามขั้นตอนดังนี้

2.6.1 ผู้วิจัยได้ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องรวมถึงสอบถามผู้รู้ และการสร้างประเด็นในการวัดและประเมินผลที่ครอบคลุมกับการหาคุณภาพแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเรียบร้อย ในการแปลผลของการประเมินผลงานนักเรียน ใช้คะแนนเฉลี่ยจากการให้คะแนนของอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านกระบวนการดีไซน์สปรีนท์และนักออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร 1 ท่าน อาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่สอนสาขาวิชาศิลปศึกษา 1 ท่าน และครูผู้สอนศิลปะ 1 ท่าน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน	+1	แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด
ให้คะแนน	0	เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด
ให้คะแนน	-1	เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด

2.6.2 นำแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือ หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจนและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

จากการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) ของแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยผู้วิจัยสร้างหัวข้อในการประเมิน เพื่อสอดคล้องกับด้านเนื้อหา และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ สามารถสรุปเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 13 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน

3. แบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ

ขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ มีดังนี้

3.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการเป็นนักออกแบบ ในการประเมินการเป็นนักออกแบบในนักเรียนจากการสอนศิลปะการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ

3.2 วิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหา แนวคิด หาข้อสรุปที่เป็นพฤติกรรมบ่งชี้ถึงเป็นนักร้องแบบ พบพฤติกรรมบ่งชี้ 5 พฤติกรรมในการประเมิน ได้แก่ 1) มีความคิดสร้างสรรค์ 2) มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณและมีความสามารถในการแก้ปัญหา 3) มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ 4) มีความสามารถในการสื่อสาร 5) มีทักษะการทำงานร่วมกัน

4.3 กำหนดรูปแบบการสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบด้วยการใช้แบบตรวจสอบรายการ (checklist) แล้วนำมาเขียนโครงสร้างพฤติกรรมย่อยและส่วนประกอบของแบบสังเกตพฤติกรรม

4.4 สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบ 5 ด้าน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 7 แบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบ

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีมาก5	ดี4	ปานกลาง3	พอใช้2	ปรับปรุง1
1. มีความคิดสร้างสรรค์	มีความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม หรือดัดแปลงประยุกต์ ได้ดีมาก	มีความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม หรือดัดแปลงประยุกต์ ได้ดี	มีความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม หรือดัดแปลงประยุกต์ ได้ปานกลาง	มีความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม หรือดัดแปลงประยุกต์ ได้พอใช้	ไม่มีความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม หรือไม่สามารถดัดแปลงประยุกต์ ได้
2. มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีความสามารถในการแก้ปัญหา	มีการใช้ความคิดพิจารณาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ หรือแก้ไขปัญหาในการออกแบบด้วยความเหมาะสมดีมาก	มีการใช้ความคิดพิจารณาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ หรือแก้ไขปัญหาในการออกแบบด้วยความเหมาะสมดี	มีการใช้ความคิดพิจารณาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ หรือแก้ไขปัญหาในการออกแบบด้วยความเหมาะสมปานกลาง	มีการใช้ความคิดพิจารณาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ หรือแก้ไขปัญหาในการออกแบบด้วยความพอใช้	ไม่มีการใช้ความคิดพิจารณาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ หรือแก้ไขปัญหาในการออกแบบ
3. มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ	มีการใช้ความรู้ด้านศิลปะ มาใช้ในการออกแบบได้อย่างถูกต้องเหมาะสมดีมาก	มีการใช้ความรู้ด้านศิลปะ มาใช้ในการออกแบบได้อย่างถูกต้องเหมาะสมดี	มีการใช้ความรู้ด้านศิลปะ มาใช้ในการออกแบบได้อย่างถูกต้องเหมาะสมปานกลาง	มีการใช้ความรู้ด้านศิลปะ มาใช้ในการออกแบบได้อย่างถูกต้องเหมาะสมพอใช้	มีการใช้ความรู้ด้านศิลปะ มาใช้ในการออกแบบได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
4. มีความสามารถในการสื่อสาร	มีการสื่อสารข้อมูลจากความคิดและจินตนาการ เพื่อให้ผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ตรงกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสมดีมาก	มีการสื่อสารข้อมูลจากความคิดและจินตนาการ เพื่อให้ผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ตรงกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสมดี	มีการสื่อสารข้อมูลจากความคิดและจินตนาการ เพื่อให้ผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ตรงกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสมปานกลาง	มีการสื่อสารข้อมูลจากความคิดและจินตนาการ เพื่อให้ผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ตรงกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสมพอใช้	ไม่มีการสื่อสารข้อมูลจากความคิดและจินตนาการ เพื่อให้ผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ตรงกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ตารางที่ 7 (ต่อ) แบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบ

รายการ ประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีมาก5	ดี4	ปานกลาง3	พอใช้2	ปรับปรุง1
5. มีทักษะการทำงาน ร่วมกัน	มีการทำงาน เป็น กระบวนการ กลุ่ม ระดม ความคิด ใน การออกแบบ ได้อย่าง เหมาะสมดี มาก	มีการทำงาน เป็น กระบวนการ กลุ่ม ระดม ความคิด ใน การ ออกแบบได้ อย่าง เหมาะสมดี	มีการทำงาน เป็น กระบวนการ กลุ่ม ระดม ความคิด ใน การออกแบบ ได้อย่าง เหมาะสมปาน กลาง	มีการทำงาน เป็น กระบวนการ กลุ่ม ระดม ความคิด ใน การออกแบบ ได้อย่าง เหมาะสม พอใช้	ไม่มีการ ทำงานเป็น กระบวนการ กลุ่ม ระดม ความคิด ใน การออกแบบ ได้อย่าง เหมาะสม

ค่าระดับคะแนนสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบ

ดีมาก ให้ค่าระดับเท่ากับ 5

ดี ให้ค่าระดับเท่ากับ 4

ปานกลาง ให้ค่าระดับเท่ากับ 3

พอใช้ ให้ค่าระดับเท่ากับ 2

ต้องปรับปรุง ให้ค่าระดับเท่ากับ 1

ในการแปลความหมายของแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ใช้คะแนนเฉลี่ยที่ได้ จากการวิเคราะห์ข้อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ของ Best (เบสท์) จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยให้ค่าเฉลี่ยดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบระดับดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบระดับพอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบระดับปรับปรุง

3.5 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง ความสอดคล้องกับการประเมินผลจากกระบวนการเรียนรู้ แล้วจึงนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.6 แก้ไขแบบสังเกตพฤติกรรมเป็นนักร้องแบบของนักเรียนตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ

3.7 ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้สมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

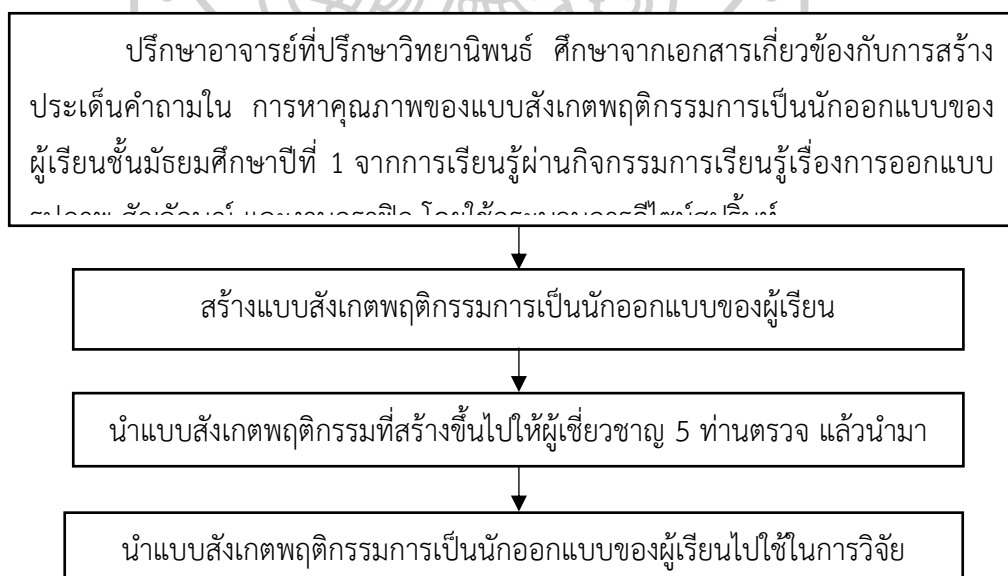
3.8 การสร้างแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ทำตามขั้นตอนดังนี้

3.8.1 ผู้วิจัยได้ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องรวมถึงสอบถามผู้รู้ และการสร้างประเด็นในการวัดและประเมินผลที่ครอบคลุมกับการหาคุณภาพของแบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นเสนออาจารย์ผู้ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความเรียบร้อย ในการแปลผลของการประเมินผลงานนักเรียน ใช้คะแนนเฉลี่ยจากการให้คะแนนของอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านกระบวนการตีไซน์สปรีนท์และนักร้องแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร 1 ท่าน อาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่สอนสาขาวิชาศิลปศึกษา 1 ท่าน และครูผู้สอนศิลปะ 1 ท่าน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน	+1	แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด
ให้คะแนน	0	เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด
ให้คะแนน	-1	เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด

4.8.2 นำแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือ หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจนและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

จากการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) ของแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยผู้วิจัยสร้างหัวข้อในการประเมิน เพื่อสอดคล้องกับด้านเนื้อหา และกระบวนการตีไซน์สปรีนท์ สามารถสรุปเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 14 ขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียน

4. แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ
 ขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ มีดังนี้

4.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียน

4.2 กำหนดหัวข้อการสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียน

4.3 สร้างแบบสัมภาษณ์ในการเก็บข้อมูล โดยใช้การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) ซึ่งมีการกำหนดคำถามในการสัมภาษณ์ไว้ล่วงหน้า โดยผู้ศึกษาได้ทำการกำหนดคำถามในการสัมภาษณ์ความพึงพอใจของผู้ให้ข้อมูลอย่างกว้างในการสัมภาษณ์

4.4 กำหนดโครงสร้างคำถามหรือแนวคำถามและสร้างคำถามในแบบสอบถามความพึงพอใจให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

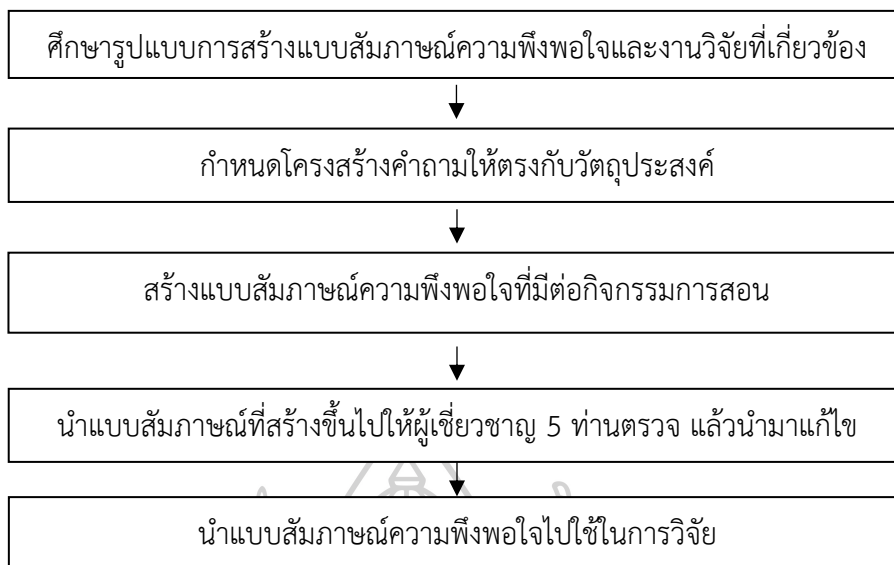
ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสอน

4.5. การตั้งคำถามในแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ

4.6 นำแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาความสมบูรณ์ จากนั้นวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ต้องมีค่า 0.50 ขึ้นไป แล้วนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

4.7 นำแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจไปใช้ในการวิจัย จากขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยสามารถสรุปเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 15 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย

1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีความสปรีนธ์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์การแปลผลการประเมินคุณภาพทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์

1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีความสปรีนธ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์การแปลผลการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีความสปรีนธ์

1.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีความสปรีนธ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ โดยใช้การวิเคราะห์สาระ (Content Analysis) ของของนักเรียนที่มีต่อ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการ
ศิลปะ

แผนผังสรุปโครงสร้างการดำเนินงานวิจัยเรื่อง “การศึกษาผลการใช้กระบวนการศิลปะ ในการ
พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก เพื่อส่งเสริมการเป็น
นักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1”





ภาพที่ 16 สรุปโครงสร้างการดำเนินงานวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) เป็นวิจัยแบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Research) โดยมีขั้นตอนการวิจัย 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ศึกษาข้อมูลการวิจัยจากเอกสาร ตำรา วรรณกรรม แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์เพื่อสร้างเครื่องมือและปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือ 2) ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์ และประเมินผลของการจัดกิจกรรมโดยมีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชานุกูล)ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เป็นหน่วยการวิเคราะห์ (Unit of Analysis) นำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติและแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล 3) รายงานผลการวิจัยเพื่อเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และปรับปรุงแก้ไขตามที่คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ได้เสนอแนะ และส่งรายงานผลการวิจัยฉบับสมบูรณ์ต่อบัณฑิตวิทยาลัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

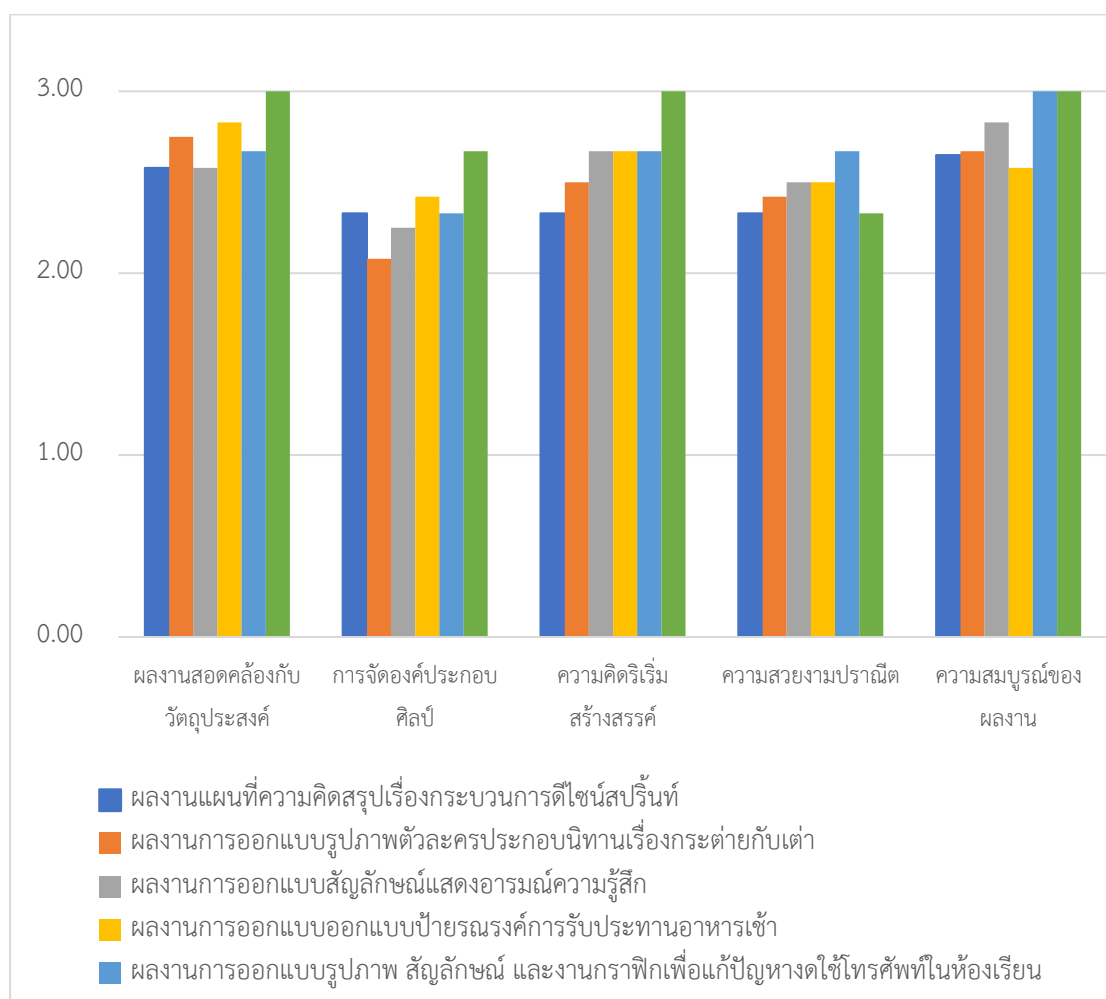
ตอนที่ 1 ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์

ตอนที่ 2 ผลการสังเกตพฤติกรรมคุณลักษณะความเป็นนักร้องแบบของนักเรียนเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์

ตอนที่ 3 ผลผลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ

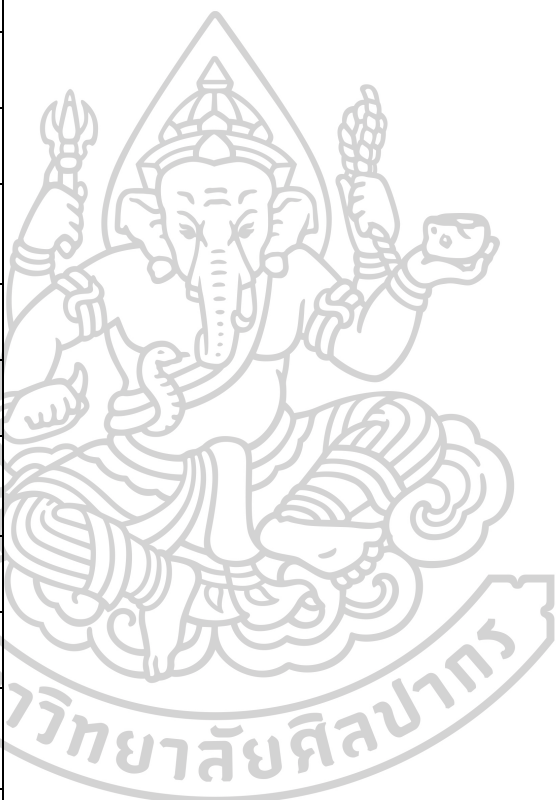
ตอนที่ 1 ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไฮน์สปรีนธ์ ผู้วิจัยได้ประเมินความสามารถ ในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด 5 ด้าน ดังแผนภูมิที่ 1 และตารางที่ 8



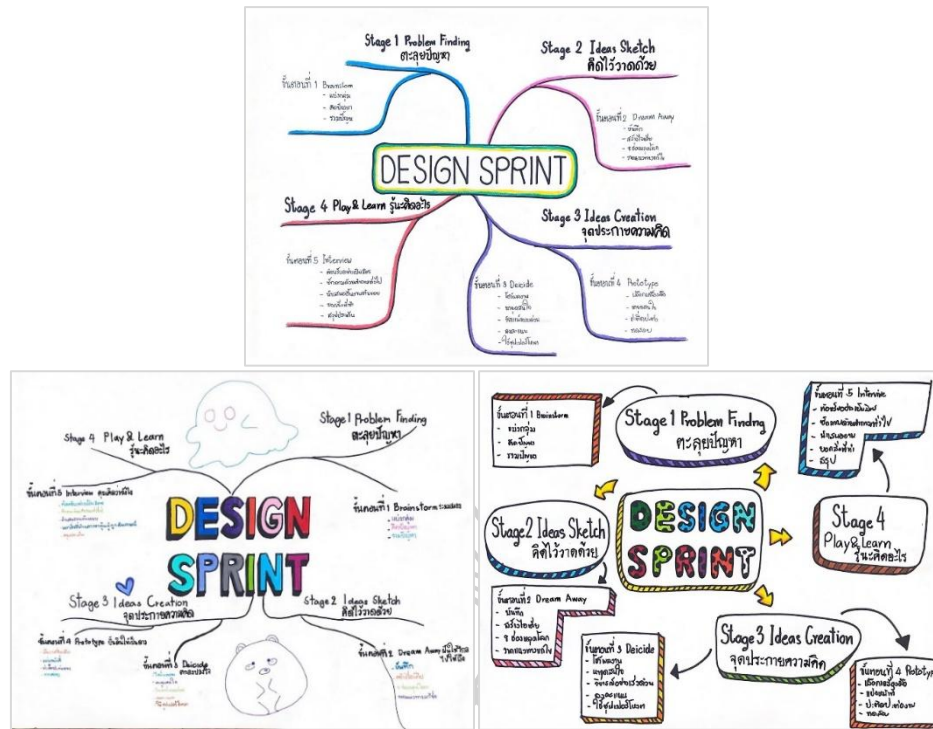
แผนภูมิที่ 1 แสดงผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์

ผลงาน	ประเด็นที่ประเมิน												รวม	M.L.P. ๒๐๒๕				
	1. ผลงานสอดคล้องกับวัตถุประสงค์			2. การจัดทำประกอบศิลป์			3. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์			4. ความสวยงาม ประณีต					5. ความสมบูรณ์ของผลงาน			
	เฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ	เฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ	เฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ	เฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ			เฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ	
รวม	2.74	0.44	ดี	2.35	0.48	ดี	2.67	0.48	ดี	2.44	0.50	ดี	2.79	0.41	ดี	2.80	0.49	ดี



จากตารางที่ 8 และแผนภูมิที่ 1 ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี (\bar{X} =2.80, S.D.= 0.49) เมื่อพิจารณาเป็นแต่ละผลงาน พบว่า ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ อยู่ในระดับดี อันดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.80, S.D. = 0.40) ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกเพื่อแก้ปัญหาทางใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน อยู่ในระดับดี อันดับที่ 2 มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.67, S.D. = 0.48) งานผลการออกแบบออกแบบป้ายรณรงค์การรับประทานอาหารเข้า อยู่ในระดับดี อันดับที่ 3 มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.60, S.D. = 0.49) ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก อยู่ในระดับดี อันดับที่ 4 มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.57, S.D. = 0.50) ผลงานการออกแบบรูปภาพตัวละครประกอบนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า อยู่ในระดับดี อันดับที่ 5 มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.48, S.D. = 0.50) และผลงานแผนที่ความคิด สรุปรื่องกระบวนการตีพิมพ์อยู่ในระดับดี อันดับที่ 6 มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.45, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านของแต่ละผลงาน พบว่า ผลงานแผนที่ความคิดสรุปรื่องกระบวนการตีพิมพ์ อันดับ 1 ได้แก่ ด้านที่ 5 ความสมบูรณ์ของผลงาน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.67, S.D. = 0.49) อันดับ 2 ได้แก่ ด้านที่ 2 ผลงานมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.58, S.D. = 0.51) อันดับ 3 ได้แก่ ด้านที่ 2 การจัดองค์ประกอบศิลป์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.33, S.D. = 0.49) และด้านที่ 3 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.33, S.D. = 0.49) และด้านที่ 4 ความสวยงามประณีต อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.33, S.D. = 0.49) ตามลำดับ



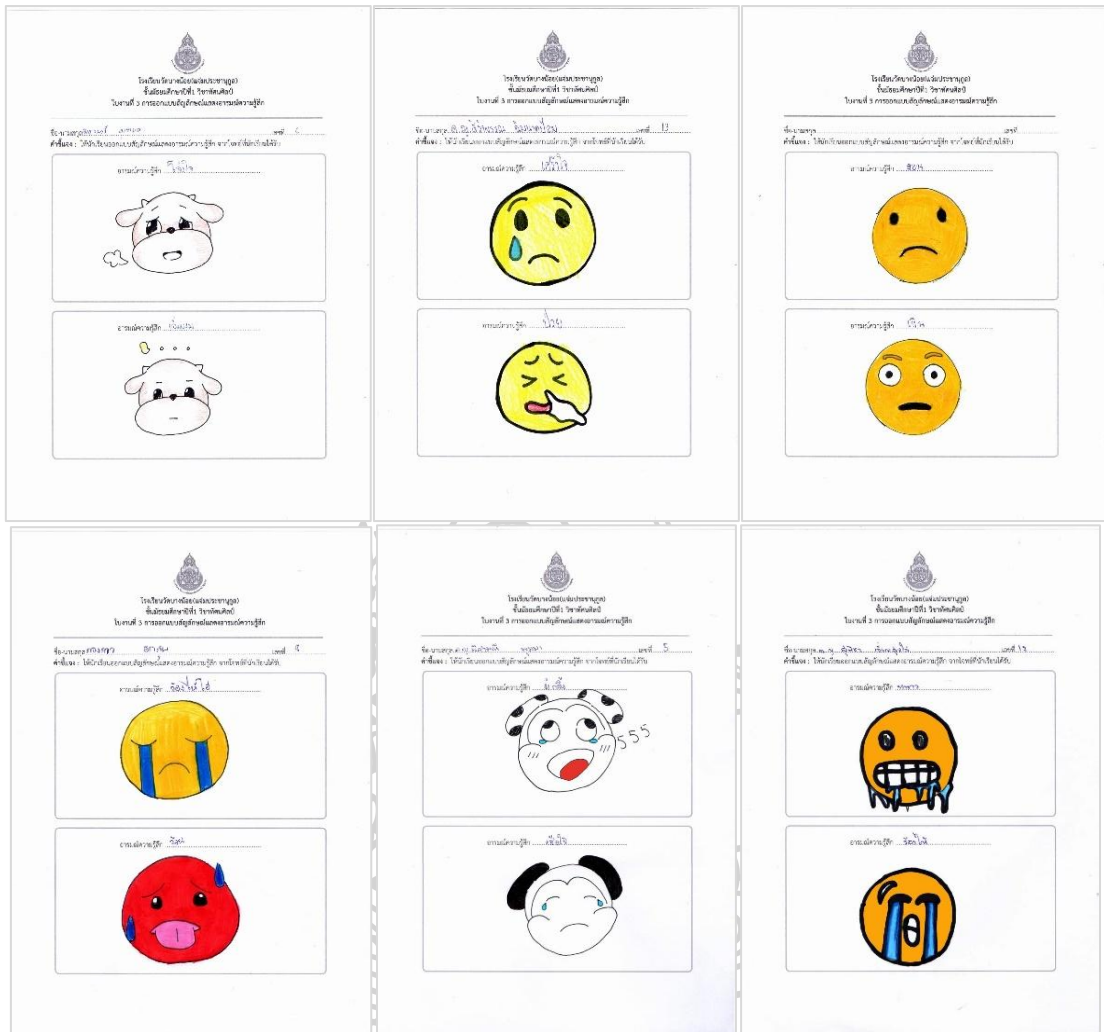
ภาพที่ 17 ผลงานแผนที่ความคิดสรุปเรื่องกระบวนการดีไซน์สปринท์

ผลงานการออกแบบรูปภาพตัวละครประกอบนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า อันดับ 1 ได้แก่ ด้านที่ 1 ผลงานมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.75, S.D. = 0.45) อันดับ 2 ได้แก่ ด้านที่ 5 ความสมบูรณ์ของผลงาน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.67, S.D. = 0.49) อันดับ 3 ได้แก่ ด้านที่ 3 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.50, S.D. = 0.52) อันดับ 4 ได้แก่ ด้านที่ 4 ความสวยงามประณีต อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.42, S.D. = 0.51) และอันดับที่ 5 ได้แก่ ด้านที่ 2 การจัดองค์ประกอบศิลป์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.08, S.D. = 0.29) ตามลำดับ



ภาพที่ 18 ผลงานการออกแบบรูปภาพตัวละครประกอบนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า

ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก อันดับ 1 ได้แก่ ด้านที่ 5 ความสมบูรณ์ของผลงาน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.83, S.D. = 0.39) อันดับ 2 ได้แก่ด้านที่ 3 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.67, S.D. = 0.49) อันดับที่ 3 ได้แก่ ด้านที่ 1 ผลงานมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.58, S.D. = 0.51) อันดับที่ 4 ได้แก่ ได้แก่ ด้านที่ 4 ความสวยงามประณีต อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.50, S.D. = 0.52) อันดับที่ 5 ได้แก่ ด้านที่ 2 การจัดองค์ประกอบศิลป์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.25, S.D. = 0.45) ตามลำดับ



ภาพที่ 19 ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก

ผลการออกแบบออกแบบป้ายรณรงค์การรับประทานอาหารเช้า อันดับ 1 ได้แก่ ด้านที่ 1 ผลงานมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.83, S.D. = 0.39) อันดับที่ 2 ได้แก่ ด้านที่ 3 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.67, S.D. = 0.49) อันดับที่ 3 ได้แก่ ด้านที่ 5 ความสมบูรณ์ของผลงาน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.58, S.D. = 0.51) อันดับที่ 4 ได้แก่ ด้านที่ 4 ความสวยงามประณีต อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.50, S.D. = 0.52) อันดับที่ 5 ได้แก่ ด้านที่ 2 การจัดองค์ประกอบศิลป์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.42, S.D. = 0.51) ตามลำดับ



ภาพที่ 20 ผลการออกแบบออกแบบป้ายรณรงค์การรับประทานอาหารเช้า

ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกเพื่อแก้ปัญหาทางดใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน
 อันดับที่ 1 ได้แก่ ด้านที่ 5 ความสมบูรณ์ของผลงาน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 3.00, S.D. = 0.00)
 อันดับที่ 2 ได้แก่ ด้านที่ 1 ผลงานมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ด้านที่ 3 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
 และด้านที่ 4 ความสวยงามประณีต อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.67, S.D. = 0.49) อันดับที่ 3 ได้แก่
 ด้านที่ 2 การจัดองค์ประกอบศิลป์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.33, S.D. = 0.49) ตามลำดับ



ภาพที่ 21 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก

เพื่อแก้ปัญหาทางดใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน

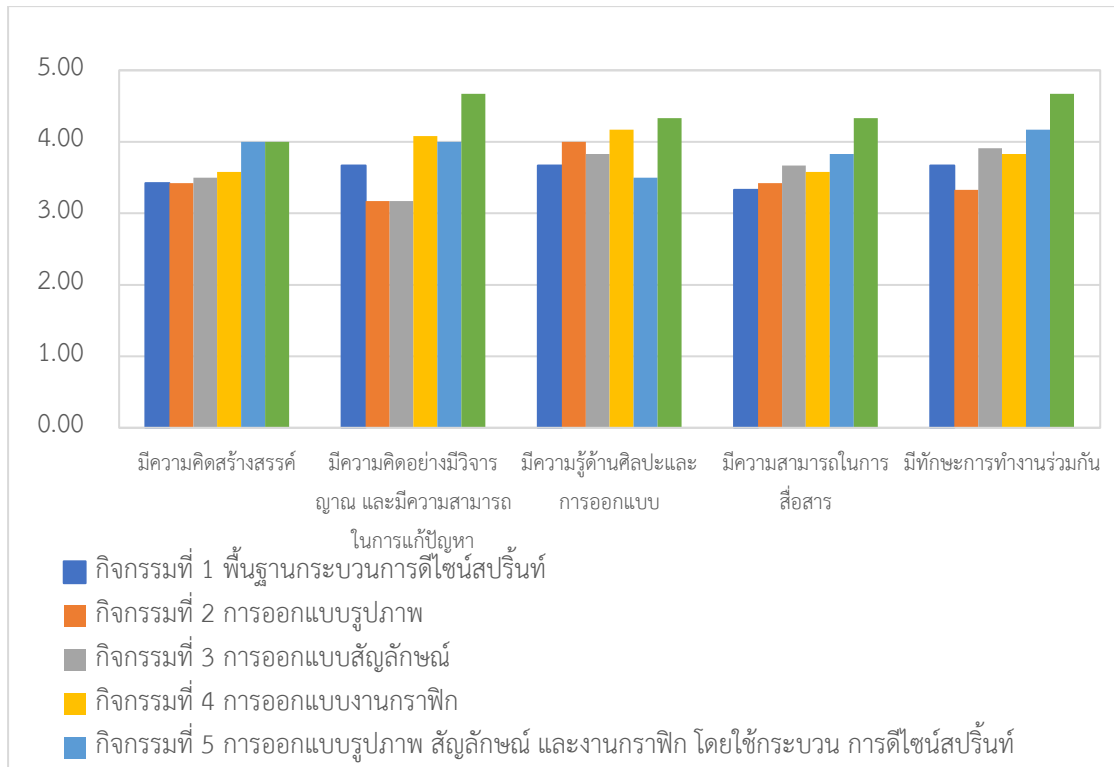
และผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์ อันดับ 1 ได้แก่ ด้านที่ 1 ผลงานมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ด้านที่ 3 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และด้านที่ 5 ความสมบูรณ์ของผลงาน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 3.00, S.D. = 0.00) อันดับที่ 2 ได้แก่ ด้านที่ 2 การจัดองค์ประกอบศิลป์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.64, S.D. = 0.49) และอันดับที่ 3 ได้แก่ ด้านที่ 3 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 2.33, S.D. = 0.49) ตามลำดับ



ภาพที่ 22 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์

ตอนที่ 2.2 ผลการประเมินพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์ผู้วิจัยได้ประเมินพฤติกรรมทั้งหมด 5 ด้าน ดังแผนภูมิที่ 2 และตารางที่ 9



แผนภูมิที่ 2 แสดงผลการประเมินพฤติกรรมนักเรียนออกแบบ



ตารางที่ 9 ผลการประเมินพฤติกรรมการรวมเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ

กิจกรรม	ประเด็นที่ประเมิน												รวม	M.เลขชั้คะแนน				
	1. มีความคิดสร้างสรรค์			2. มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีความสามารถในการแก้ปัญหา			3. มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ			4. มีความสามารถในการสื่อสาร					5. มีทักษะการทำงานร่วมกัน			
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ	
กิจกรรมที่ 1 พื้นฐานกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	3.42 (2)	0.51	ปานกลาง	3.67 (1)	0.49	ดี	3.67 (1)	0.49	ดี	3.33 (3)	0.49	ปานกลาง	3.67 (1)	0.49	ดี	3.55 (5)	0.50	ดี
กิจกรรมที่ 2 การออกแบบรูปภาพ	3.42 (2)	0.51	ปานกลาง	3.17 (4)	0.39	ปานกลาง	4.00 (1)	0.74	ดี	3.42 (2)	0.51	ปานกลาง	3.33 (3)	0.49	ดี	3.47 (6)	0.60	ปานกลาง
กิจกรรมที่ 3 การออกแบบสัญลักษณ์	3.50 (4)	0.52	ปานกลาง	3.17 (5)	0.39	ปานกลาง	3.83 (2)	0.72	ดี	3.67 (3)	0.65	ดี	3.91 (1)	0.70	ดี	3.61 (4)	0.64	ดี
กิจกรรมที่ 4 การออกแบบงานกราฟิก	3.58 (4)	0.51	ดี	4.08 (2)	0.67	ดี	4.17 (1)	0.58	ดี	3.58 (4)	0.51	ดี	3.83 (3)	0.72	ดี	3.85 (3)	0.63	ดี
กิจกรรมที่ 5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	4.00 (2)	0.74	ดี	4.00 (2)	0.74	ดี	3.50 (4)	0.52	ปานกลาง	3.83 (3)	0.39	ดี	4.17 (1)	0.72	ดี	3.90 (2)	0.66	ดี
กิจกรรมที่ 6	4.00 (3)	0.00	ดี	4.67 (1)	0.49	ดีมาก	4.33 (2)	0.49	ดี	4.33 (2)	0.49	ดี	4.67 (1)	0.49	ดีมาก	4.40 (1)	0.49	ดี

กิจกรรม	ประเด็นที่ประเมิน												รวม	M.เลขชั้ณณะ					
	1. มีความคิดสร้างสรรค์			2. มีความคิดอย่างมีวิจารณ์ และมีความสามารถ ในการแก้ปัญหา			3. มีความรู้ด้านศิลปะและ การออกแบบ			4. มีความสามารถในการ สื่อสาร					5. มีทักษะการทำงาน ร่วมกัน				
	S.D.	ระดับ คุณภาพ	คะแนน	S.D.	ระดับ คุณภาพ	คะแนน	S.D.	ระดับ คุณภาพ	คะแนน	S.D.	ระดับ คุณภาพ	คะแนน			S.D.	ระดับ คุณภาพ	คะแนน		
ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้ กระบวนการดีไซน์บนพื้นที่	3.60	0.57	ดี	3.79	0.75	ดี	3.92	0.65	ดี	3.69	0.60	ดี	3.93	0.72	ดี	3.79	0.66	ดี	
รวม																			

จากตารางที่ 9 และแผนภูมิที่ 2 ผลการประเมินพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=3.80$, S.D.= 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นแต่ละกิจกรรม พบว่า กิจกรรมที่ 6 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ อยู่ในระดับดี อันดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=4.40$, S.D.=0.49) กิจกรรมที่ 5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ อยู่ในระดับดี อันดับที่ 2 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.90$, S.D.=0.66) กิจกรรมที่ 4 การออกแบบกราฟิก อยู่ในระดับดี อันดับที่ 3 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.85$, S.D.=0.63) กิจกรรมที่ 3 การออกแบบสัญลักษณ์ อยู่ในระดับดี อันดับที่ 4 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.61$, S.D.=0.64) กิจกรรมที่ 1 พื้นฐานกระบวนการตีไซน์สปรีนท์ อยู่ในระดับดี อันดับที่ 5 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.55$, S.D.=0.50) และกิจกรรมที่ 2 การออกแบบรูปภาพ อยู่ในระดับดี อันดับที่ 6 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.47$, S.D.=0.60) ตามลำดับ

และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านของแต่ละกิจกรรม พบว่า กิจกรรมที่ 1 พื้นฐานกระบวนการตีไซน์สปรีนท์ อันดับที่ 1 ได้แก่ ด้านที่ 2 มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีความสามารถในการแก้ปัญหา ด้านที่ 3 มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ และด้านที่ 5 มีทักษะการทำงานร่วมกัน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.67$, S.D.=0.49) อันดับที่ 2 ได้แก่ ด้านที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.42$, S.D.=0.51) อันดับที่ 3 ได้แก่ ด้านที่ 4 มีความสามารถในการสื่อสาร อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.33$, S.D.=0.49) ตามลำดับ

กิจกรรมที่ 2 การออกแบบรูปภาพ อันดับที่ 1 ได้แก่ ด้านที่ 3 มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=4.00$, S.D.=0.74) อันดับที่ 2 ได้แก่ ด้านที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านที่ 4 มีความสามารถในการสื่อสาร และด้านที่ 4 มีความสามารถในการสนสื่อสาร อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.42$, S.D.=0.51) อันดับที่ 3 ได้แก่ ด้านที่ 5 มีทักษะการทำงานร่วมกัน อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.33$, S.D.=0.49) อันดับที่ 4 ได้แก่ ด้านที่ 2 มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีความสามารถในการแก้ปัญหา อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.17$, S.D.=0.39) ตามลำดับ

กิจกรรมที่ 3 การออกแบบสัญลักษณ์ อันดับที่ 1 ได้แก่ ด้านที่ 5 มีทักษะการทำงานร่วมกัน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.91$, S.D.=0.80) อันดับที่ 2 ด้านที่ 3 มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.83$, S.D.=0.72) อันดับที่ 3 ได้แก่ ด้านที่ 4 มีความสามารถในการสื่อสาร อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.67$, S.D.=0.65) อันดับที่ 4 ได้แก่ ด้านที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=3.50$, S.D.=0.52) อันดับที่ 5 ได้แก่ ด้านที่ 2 มี

ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีความสามารถในการแก้ปัญหา อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 3.17, S.D. = 0.39) ตามลำดับ

กิจกรรมที่ 4 การออกแบบงานกราฟิก อันดับที่ 1 ได้แก่ ด้านที่ 3 มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.17, S.D. = 0.58) อันดับที่ 2 ได้แก่ ด้านที่ 2 มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีความสามารถในการแก้ปัญหา อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.08, S.D. = 0.67) อันดับที่ 3 ได้แก่ ด้านที่ 5 มีทักษะการทำงานร่วมกัน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 3.83, S.D. = 0.72) อันดับที่ 4 ได้แก่ ด้านที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์ และด้านที่ 4 มีความสามารถในการสื่อสาร อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 3.58, S.D. = 0.51) ตามลำดับ

กิจกรรมที่ 5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์ อันดับที่ 1 ได้แก่ ด้านที่ 5 มีทักษะการทำงานร่วมกัน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.17, S.D. = 0.72) อันดับที่ 2 ได้แก่ ด้านที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์ และด้านที่ 2 มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีความสามารถในการแก้ปัญหา อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.00, S.D. = 0.74) อันดับที่ 3 ได้แก่ ด้านที่ 4 มีความสามารถในการสื่อสาร อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 3.83, S.D. = 0.39) และอันดับที่ 4 ได้แก่ ด้านที่ 3 มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 3.50, S.D. = 0.52) ตามลำดับ

กิจกรรมที่ 6 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์ อันดับที่ 1 ได้แก่ ด้านที่ 5 มีทักษะการทำงานร่วมกัน และด้านที่ 2 มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีความสามารถในการแก้ปัญหา อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.67, S.D. = 0.49) อันดับที่ 2 ได้แก่ ด้านที่ 3 มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ และด้านที่ 4 มีความสามารถในการสื่อสาร อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.33, S.D. = 0.49) อันดับที่ 3 ได้แก่ ด้านที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.00, S.D. = 0.00) ตามลำดับ

ตอนที่ 2.3 ผลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์ ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนทั้งหมด 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้รับการสัมภาษณ์

จากการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้รับการสัมภาษณ์ จากนักเรียน 12 คน เป็นนักเรียนชาย 4 คน และนักเรียนหญิง 8 คน เมื่อสัมภาษณ์ในประเด็นทัศนคติที่มีต่อการเรียนในรายวิชาทัศนศิลป์ ได้ดังนี้

“วิชาทัศนศิลป์เป็นวิชาที่ผมเรียนแล้วไม่เครียด” (นักเรียนคนที่ 1 สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2566)

“วิชาทัศนศิลป์ทำให้หนูมีอิสระในการคิด อิสระในการลงมือทำ” (นักเรียนคนที่ 2 สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2566)

“เมื่อผมได้เรียนวิชาทัศนศิลป์ทำให้ผมใจเย็นลงกว่าเมื่อก่อน” (นักเรียนคนที่ 3 สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2566)

“การเรียนวิชาทัศนศิลป์เหมือนหนูผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียนรายวิชาอื่นๆ (นักเรียนคนที่ 4 สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2566)

“เมื่อหนูได้สร้างผลงานศิลปะ ทำให้หนูภูมิใจกับผลงานของหนู” (นักเรียนคนที่ 5 สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2566)

โดยสรุปหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ ในประเด็นทัศนคติที่มีต่อการเรียนในรายวิชาทัศนศิลป์ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาทัศนศิลป์ เป็นวิชาที่ผ่อนคลายลดความเครียดได้ นักเรียนชอบที่จะเรียน และมีความสุขเมื่อได้เรียนวิชาทัศนศิลป์

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ

จากการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ จากนักเรียน 12 คน เป็นนักเรียนชาย 4 คน และนักเรียนหญิง 8 คน เมื่อสัมภาษณ์ในประเด็นความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ ได้ดังนี้

“ทำให้เข้าใจหลักการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิกมากขึ้น ตอนแรกก็เข้าใจว่างานกราฟิกต้องใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เท่านั้น ” (นักเรียนคนที่ 2 สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2566)

“ตอนแรกก็ไม่รู้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์คืออะไร ตอนนี้นำทำให้รู้ว่าถ้าเราออกแบบตามกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ ทำให้เราเห็นแนวทางการแก้ปัญหาที่หลากหลายขึ้น และเห็นภาพไอเดียในหัวเราชัดเจนขึ้น” (นักเรียนคนที่10 สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2566)

“ในช่วงแรกของการเริ่มกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ผมรู้สึกงงกับกระบวนการ แต่ยังมีครูคอยช่วยแนะนำ ทำให้การทำกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ผ่านไปได้ด้วยดี” (นักเรียนคนที่11 สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2566)

“หนูชอบนะที่ได้ใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ในการแก้ปัญหา แล้วให้ได้ผลงานการออกแบบกราฟิกออกมา ดูท้าทายดี ได้ลองค้นหาปัญหาเอง หาแนวทางการแก้ปัญหาเอง สร้างผลงานเพื่อนำไปแก้ปัญหาเอง และได้ลองจำลองสถานการณ์จากปัญหาที่เราได้ค้นหาเอง หนูไม่เคยทำสนุกดี” (นักเรียนคนที่8 สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2566)

“ได้เปิดประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เคยทำ ได้คิดไอเดียที่ดีที่สุดเพื่อจะได้เอาไปสู้กับไอเดียของเพื่อน ได้แลกเปลี่ยนไอเดีย แสดงความคิดเห็นกับคนในกลุ่ม แรกๆอาจจะมีเสียงกันบ้าง พอผลงานเริ่มออกมาเป็นรูปเป็นร่าง หนูรู้สึกภูมิใจกับงานของหนู ภูมิใจกับเพื่อนๆในกลุ่มที่เราช่วยกันจนได้ผลงานที่สมบูรณ์ออกมา” (นักเรียนคนที่9 สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2566)

โดยสรุปหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ ในประเด็นความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ เมื่อสัมภาษณ์ในประเด็นด้านความรู้ความเข้าใจ นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ขึ้นมากหรือไม่ นักเรียนส่วนใหญ่ เกิดความรู้ความเข้าใจต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิกเป็นอย่างดี แต่ไม่สามารถบอกเล่าถึงขั้นตอนของกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ได้อย่างถูกต้องทุกกระบวนการ เนื่องจากมีหลายขั้นตอน และยังไม่สามารถตอบได้ว่าควรนำกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ไปปรับใช้ในสถานการณ์ใดได้บ้าง

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการสอน

จากการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการสอน จากนักเรียน 12 คน เป็นนักเรียนชาย 4 คน และนักเรียนหญิง 8 คน เมื่อสัมภาษณ์ในประเด็นความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการสอน ได้ดังนี้

“อยากให้ลองใช้กระบวนการสปรีนท์กับศิลปะประเภทอื่นๆบ้าง” (นักเรียนคนที่ 1 สัมภาษณ์
18 มกราคม 2566)

โดยสรุปหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ ในประเด็นความความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการสอน แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีอิสระทางความคิด ไม่ได้ถูกตีกรอบ ให้ทำตามรูปแบบ นักเรียนสามารถคิดสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยตนเอง มีความสุขในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างได้ ผลงานที่นักเรียนทำสามารถนำไปแก้ปัญหาต่างๆในโรงเรียนได้ และสามารถนำผลงานไปเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) เป็นวิจัยแบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการตั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสงคราม ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 322 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบางน้อย (แจ่มประชานุกูล) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 12 คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยในครั้งนี้ ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาในการทดลอง 12 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ (60 นาที) รวมเป็น 12 คาบ

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการสอนเป็นเนื้อหาเรื่อง การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก ซึ่งเป็นเนื้อหาในรายวิชา ทศนศิลป์ (ศ21103) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตรงตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่ ศ 1.1 ม.1/1, ศ 1.1 ม.1/2, ศ.1.1 ม.1/5

ระยะเวลาในการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ในเวลาในการทดลองสัปดาห์ละ 1 คาบ เป็นระยะเวลา 12 สัปดาห์ รวมทั้งหมด 12 คาบเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.1. แบบวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.2. แบบประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. เครื่องมือในการทดลองใช้แบบประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.1 กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.2 แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.3 แบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ

2.4 แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ

โดยดำเนินการเก็บข้อมูลทุกชั้นตอนด้วยตนเอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยสถิติร้อยละ(%) ค่าเฉลี่ย(M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอแบบพรรณนาความเรียง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามระดับคุณภาพที่กำหนดไว้คือ อยู่ในระดับดี
2. วิเคราะห์กิจกรรมการสอนที่ส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ อยู่ในระดับดี โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้
3. วิเคราะห์ผลการทดลองใช้กิจกรรมการสอนศิลปะการออกแบบที่ส่งเสริมการเป็นนักออกแบบและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ ใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัยดังนี้

1. คุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดี
2. ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดี ($\bar{X}=3.80$, S.D.= 0.67)

อภิปรายผล

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถนำไปสู่ผลการอภิปรายได้ดังนี้

1. ผลกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลของการ

ใช้กิจกรรมการเรียนรู้การสอนพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ อยู่ในระดับดี ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่กล่าวว่า คุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดี เนื่องจากกระบวนการตีไซน์สปรีนท์ เป็นกระบวนการออกแบบในลักษณะกระบวนการกลุ่ม เพื่อเร่งความเร็วในการคิด โดยเน้นการคิดเชิงออกแบบ เพื่อแก้ปัญหา โดยผ่านกระบวนการ 5 ขั้นตอน คือ 1) ค้นหาเป้าหมาย(Understand) เพื่อทำความเข้าใจปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน 2) สร้างแนวทางแก้ไขปัญหา(Sketch) เป็นการสร้างแนวความคิดที่หลากหลาย ด้วยวิธีการ สร้างแผนที่ การร่างแบบ หรือการสร้างสตอรี่บอร์ด 3) เลือกทางออกที่ดีที่สุด(Decide) เป็นการคัดเลือกแนวคิดที่ดีที่สุด หรือส่วนที่ดีที่สุดจากหลายๆแนวคิด เพื่อนำไปสร้างต้นแบบในการแก้ปัญหา 4) สร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นการสร้างต้นแบบจำลองแบบง่าย เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย 5) ทดสอบกับเป้าหมาย (Test) เป็นการนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ทราบถึงผลการทดสอบการใช้งาน โดยกระบวนการตีไซน์สปรีนท์ที่ผู้วิจัยนำมาปรับใช้กับนักเรียนเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนโดยมีขั้นตอนดังนี้ Stage ที่ 1 : Problem Finding ตะลุยปัญหา ขั้นตอนที่ 1 (Day 1) : Brainstorm ระดมสมอง Stage ที่ 2 : Idea Sketch คิดไว้วาดด้วยขั้นที่ 2 (Day 2) : Dream Away ฝันให้ไกลไปให้ถึง Stage ที่ 3 : Ideas Creation จุดประกายความคิด ขั้นที่ 3 (Day 3) : Decide ตกลงปลงใจ ขั้นที่ 4 (Day 4) : Prototype ปั้นดินให้เป็นดาว Stage ที่ 4 : Play & Learn รู้นะคิดอะไร ขั้นที่ 5 (Day 5) : Interview คุณคิดอย่างไร???? ทำให้นักเรียนมีพื้นฐานการเป็นนักออกแบบที่ดีได้ สอดคล้องกับ DEX Space ที่กล่าวว่า กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ คือ “กระบวนการคิดที่ใช้การทำความเข้าใจในปัญหาต่างๆ อย่างลึกซึ้ง โดยเอาผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง และนำเอาความคิดสร้างสรรค์และมุมมองจากคนหลายๆคนมาสร้างไอเดีย แนวทางการแก้ไข และนำเอาแนวทางต่างๆ นั้นมาทดสอบและพัฒนา เพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่ตอบโจทย์กับผู้ใช้และสถานการณ์นั้นๆ” (DEX Space, 2016) โดยคุณสมบัติของนักออกแบบจะต้องมีความสามารถพิเศษในทางความคิดสร้างสรรค์และสามารถในการคิดแก้ปัญหา ให้สอดคล้องกลมกลืนเข้ากับสภาพปัญหา สู่การสร้างสรรคผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยมีคุณลักษณะดังนี้ 1) มีความคิดสร้างสรรค์ 2) มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณและมีความสามารถในการ

แก้ปัญหา 3) มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ 4) มีความสามารถในการสื่อสาร 5) มีทักษะการทำงานร่วมกัน

2. ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการศิลปะสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการศิลปะสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี (\bar{X} = 2.80, S.D. = 0.40) เป็นไปตามสมมุติฐานที่กล่าวว่า ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการศิลปะสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดี เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการศิลปะสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนสามารถออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ได้ด้วยตนเอง นักเรียนมีอิสระในการออกแบบ ซึ่งกระบวนการศิลปะสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการออกแบบในลักษณะของกระบวนการกลุ่ม เพื่อเร่งความเร็วในการคิด ที่เน้นการคิดเชิงออกแบบเพื่อแก้ปัญหา ซึ่งนักเรียนสามารถนำกระบวนการศิลปะสร้างสรรค์มาใช้ในการแก้ปัญหา โดยใช้การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยนักเรียนลงพื้นที่เพื่อค้นหาปัญหาที่ต้องการจะแก้ พร้อมสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อที่จะได้ทราบที่มาของปัญหา เพื่อให้ได้แนวความคิดที่จะนำมาแก้ปัญหา โดยนักเรียนทุกคนในกลุ่มจะต้องได้แนวความคิดในการแก้ปัญหา คนละ 1 ไอเดีย จากนั้นสมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องร่วมกันตัดสินใจแนวทางที่จะใช้แก้ไขปัญหาคิดว่าเป็นทางออกที่ดีที่สุดด้วยการโหวต แล้วจึงสร้างผลงานการออกแบบ โดยใช้หลักการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก เพื่อให้ได้ออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ใช้ในการแก้ปัญหา เมื่อได้ผลงานการออกแบบแล้วจึงนำไปทดสอบ โดยการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับปัญหา แล้วจึงนำไปปรับปรุงผลงาน ก่อนนำไปใช้จริง หลังจากนั้นนักเรียนแสดงบทบาทสมมติ สถานการณ์จำลองปัญหาที่ตั้งไว้ โดยมีการแต่งกาย มีอุปกรณ์ ให้เข้ากับบทบาทของแต่ละบุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าถึงปัญหาอย่างแท้จริง สอดคล้องกับ อารี สุทธิพันธ์ (2527) ที่ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า “การออกแบบหมายถึงการรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการและการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์” จึงทำให้นักเรียนมีผลงานสร้างสรรค์ที่ใช้ความคิดและจินตนาการ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ๆ หรือปรับปรุงดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดียิ่งขึ้น ด้วยเทคนิควิธีการที่หลากหลาย โดยนำความรู้ด้านทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์มาใช้ในการงาน เพื่อให้ผลงานการออกแบบมีคุณภาพสมบูรณ์ ทั้งด้านประโยชน์ใช้สอยตามวัตถุประสงค์และความงามทางศิลปะ อีกทั้งผู้วิจัยยังได้ค้นพบกิจกรรมการเรียนรู้

ที่เป็นต้นแบบในการใช้กระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์ ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเรื่อง การออกแบบ รูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ซึ่งกระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์ เป็นกระบวนการ ออกแบบในลักษณะกระบวนการกลุ่ม เพื่อเร่งความเร็วในการคิด โดยเน้นการคิดเชิงออกแบบ ซึ่ง เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ และผลการประเมินพฤติกรรมนักเรียน นัก ออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบโดยภาพรวมอยู่ใน ระดับดี ($\bar{X}=3.80$, S.D.= 0.67) นักเรียนมีพฤติกรรมเป็นนักออกแบบ คือ นักเรียนมีความคิด สร้างสรรค์ มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณและมีความสามารถในการแก้ปัญหา มีความรู้ด้านศิลปะและ การออกแบบ มีความสามารถในการสื่อสาร และมีทักษะการทำงานร่วมกัน สอดคล้องกับ คอร์ส (2006) ได้กล่าวถึงความสามารถของนักออกแบบไว้ดังนี้ ความสามารถในการสื่อสาร (Communication) ความสามารถในการที่จะสื่อสารข้อมูลจากความคิดและจินตนาการของนัก ออกแบบไปสู่ผู้อื่นด้วยการสื่อสารทางภาษา อวัจนภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสารด้วยภาพ การ สร้างแบบร่างภาพ การนำเสนอการสื่อสารเหล่านี้เกิดขึ้น ระหว่างนักออกแบบด้วยกันในการที่จะ ทำงานร่วมกัน หรือการสื่อสารระหว่างนักออกแบบกับผู้จ้างหรือผู้บริโภค และการสื่อสารระหว่างนัก ออกแบบกับโรงงานผู้ผลิต ที่จะให้ผู้ผลิตเข้าใจในโครงสร้างของงานออกแบบเพื่อผลิตออกมาได้อย่าง ถูกต้อง ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา (Problem and Solution) การคิดแก้ปัญหาของนัก ออกแบบมีมิติความคิดหลายประเด็น เช่น ความสวยงามในการออกแบบ การใช้วัสดุในการผลิต พฤติกรรมและการใช้งานของผู้บริโภค ข้อกฎหมาย กระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม การตลาด ฯลฯ ประเด็นต่างๆ เหล่านี้จะถูกนักออกแบบนำมาประมวลผลความคิด และคัดกรองในหลายระดับชั้น จนเกิดเป็นแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุด ทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration) การ ทำงานกลุ่มเป็นการระดมความคิดจะช่วยสร้างความคิดที่หลากหลาย ความคิดของแต่ละคน จะช่วย เสริมและช่วยแก้ปัญหาความผิดพลาดในการทำงานในกลุ่มได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของศมากร การะเกตุ (2558) นำเสนอกระบวนการผลิตนักออกแบบระดับปฏิบัติการสำหรับสถาบันอาชีวศึกษา ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนควรมีความรู้ทางด้านภาษา การสื่อสาร เป็นพื้นฐานอย่างดี เพื่อเป็นการต่อยอดค้นคว้าองค์ความรู้ต่างๆ ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังมีความอดทนมุ่งมั่นต่อการทำงาน รู้จักวางแผน การทำงานและมีทักษะการปฏิบัติควบคู่กับความคิดสร้างสรรค์ และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์ เพื่อส่งเสริม การเป็นนักออกแบบ ในประเด็นความความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรม การสอน แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีอิสระทางความคิด ไม่ได้ถูกตีกรอบ ให้ทำตามรูปแบบ นักเรียน สามารถคิดสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยตนเอง มีความสุขในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถทำงาน

ร่วมกับผู้อื่นและยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างได้ ผลงานที่นักเรียนสามารถนำไปแก้ปัญหาต่างๆในโรงเรียนได้ และสามารถนำผลงานไปเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้ สอดคล้องกับ อารี พันธุ์มณี (2546) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความรู้สึกพึงพอใจจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ตนเองต้องการ หรือเป็นไปตามที่ตนเองต้องการ ความรู้สึกพึงพอใจจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ตนเองต้องการ หรือเป็นไปตามที่ตนเองต้องการ และความรู้สึกดังกล่าวนี้จะลดลงหรือไม่เกิดขึ้น ถ้าหากความต้องการหรือเป้าหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง ซึ่งระดับความพึงพอใจจะแตกต่างกัน ย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของการบริการ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัย ได้สรุปข้อเสนอแนะการวิจัยดังนี้

1. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ครูควรยกตัวอย่างผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และเทคนิควิธีการในการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ด้วยวิธีการที่หลากหลาย

2. ผลการประเมินพฤติกรรมการเป็นนักร้องออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบ ในกิจกรรมที่ 2 การออกแบบรูปภาพ พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเป็นนักร้องออกแบบอยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้น ครูควรจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้ความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ ให้เกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณและมีความสามารถในการแก้ปัญหา มีความสามารถในการสื่อสาร ตลอดจนมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3. ในกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในบางกิจกรรม นักเรียนใช้เวลาในการสร้างชิ้นงานค่อนข้างมาก ดังนั้น ครูอาจเพิ่มระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ให้เพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการตีไซน์สปรีนท์อย่างต่อเนื่อง เพื่อช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้กลุ่มสาระอื่น ๆ
2. ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้ตีไซน์สปรีนท์ไปใช้ประยุกต์กับการจัดการเรียนการสอน ในงานทัศนศิลป์ประเภทอื่นๆ
3. ควรมีการวิจัยกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ เพื่อการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน



รายการอ้างอิง

- กุลนิดา เหลือบจำเริญ. (2553). **องค์ประกอบศิลป์**. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- เกสร ธิตะจारी. (2543). **กิจกรรมศิลปะสำหรับครู**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรมวิชาการ.กระทรวงศึกษาธิการ. 2535. **ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอนการ
วัดผลประเมินผล**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ครูสภา.
- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). **คู่มือการจัดการสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้
ศิลปะตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช2544** . กรุงเทพมหานคร : องค์การ
รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช
2551**. กรุงเทพฯ: ชุมนุมการเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชลูด นิมเสมอ. (2539). **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2546). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ:ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2548). **การวิจัยทางศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2559). **องค์ประกอบศิลป์เพื่องานกราฟิก**. ปทุมธานี: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์
เทคโนโลยี.
- ทองเจือ เขียดทอง. (2548). **การออกแบบสัญลักษณ์**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สิปประภา.
- ธัญญารัตน์ รัตนศิริ. (2562). **การจัดการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการ
ทางวิทยาศาสตร์และความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร
- นภาพัทวารินทร์ เพ็ญแสง. (2561). **การออกแบบกราฟิก (Graphic Design)**. กรุงเทพฯ: หนังสือ
อิเล็กทรอนิกส์
- นิษฐานันท์ ไทยเจริญ. (2553). **ผลของการใช้เทคนิคระดมสมองตามแนวคิดของออสบอร์นที่มีต่อ
ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสันติราษฎร์
วิทยาลัยเขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- นนทลี พรธาดาวิทย์. (2559). **การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning**. กรุงเทพฯ: ทริบเพิ้ลเอ็ด
ดูเคชั่น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- แนปป์, เจค. (2560). **Sprint สร้างไอเดียไหน ก็ได้ใจลูกค้าใน 5 วัน**. กรุงเทพฯ: เนชั่นบุ๊กส์.

- เบลล์กานา เจมส์ และคณะ. (2556). **ทักษะแห่งอนาคตใหม่ การศึกษาเพื่อศตวรรษที่21**. กรุงเทพฯ : โอเพ่นเวิลด์ส.
- ประชาสรรณ์ แสนภักดี. (2551). **การระดมสมอง(Brainstorming)** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2566. เข้าถึงได้จาก<http://www.prachasan.com/brainstorming.pdf>
- ประพันธ์ งามเนตร. (2545). **คู่มือGraphic Design ออกแบบสิ่งพิมพ์**. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ.
- ปาพจน์ หนูนภักดี. (2555). **หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์**. นนทบุรี : อดีซีฯ.
- พาศนา ตันทลภักษ์. (2526). **หลักการออกแบบ**. กรุงเทพมหานคร: พิกซ์อักษร.
- พิตะวัน ศรีเจริญ (2552). **ผลของการระดมสมองที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพธิ์เรียง เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิมพ์นธ์ เดชะคุปต์. (2550). **การเรียนรู้การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิดวิธีและเทคนิคการสอน1**. กรุงเทพมหานคร : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์.
- พงษ์ธร หิรัญพฤกษ์. ชวณัฐ สุวรรณ. (2559). **เครื่องหมายกับความหมาย**. กรุงเทพฯ : คัดสรร ดีมาก.
- พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์. (2546). **เทคนิคการออกแบบงานกราฟิก**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- พรพัส ถิ่นรัตน์. (2557). **ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์ เรื่อง การออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ และงานกราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบการสอนซินเนคติกส์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- มานพ คณะโต. (2550). **วิธีวิทยาการวิจัยเชิงคุณภาพในระบบสุขภาพชุมชน**. พิมพ์ครั้งที่1 ขอนแก่น : เครือข่ายพัฒนาวิชาการและข้อมูลสารสนเทศ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- มนตรี เลากิตติศักดิ์ (2542). **ความคิดเห็นของผู้สอนและนักออกแบบที่มีต่อการพัฒนาหลักสูตรทางการออกแบบโดยใช้หลักของการพัฒนาแบบยั่งยืน**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ไมเคิล โครเกอร์. (2561). **พอล แรนต์ บทสนทนากับนักเรียน**. กรุงเทพฯ : ลายเส้น.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. สำนักนายกรัฐมนตรี.
- โรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชานุกูล). (2563). **หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดบางน้อย (แจ่มประชานุกูล) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ**. สมุทรสงคราม. โรงเรียนวัดบางน้อย (แจ่มประชานุกูล)
- เลอสม สถาปิตานนท์. (2537). **การออกแบบคืออะไร**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ:49 กราฟิก.

- วรรณวีร์ บุญคุ้ม. (2561). **ระเบียบวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. กรุงเทพฯ: สาโรจน์ ดิจิตอลปริ้นท์แอนด์ออฟปีเซ็นเตอร์
- วิโชค มุกดามณี. (2556). **ทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1**. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพทางวิชาการ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2527). **การออกแบบ**. กรุงเทพมหานคร: วิมลอาร์ต.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. 2542. **การจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ: เลิฟ แอนด์เลิฟเพรส.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ: คณาฯ พับลิเคชั่น.
- ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2553). **@design หลักการออกแบบศิลปะ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไวไลย.
- สมาภร การะเกตุ. (2558). **การนำเสนอกระบวนการผลิตนักออกแบบระดับปฏิบัติการสำหรับสถาบัน อาชีวศึกษา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. (ครุศาสตร์มหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. (2558). **ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิก**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาติ เกาทอง และคณะ. (2556). **ทัศนศิลป์ ม.1**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สุทธิศักดิ์ ธัญศรีสวัสดิ์กุล. (2529). **ออกแบบลวดลาย**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนโตร์
- สวนศรี ศรีแพงพงษ์. (2543). **สุนทรียะทางทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: โอเดียนโตร์.
- โสรัชย์ นันทวัชรวิบูลย์. (2545). **Be graphic เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์**. กรุงเทพฯ : บริษัท เอ.อาร์ อินฟอร์เมชั่น แอนด์ พับลิเคชั่น.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2561). **บริฟฟิตี วิธีสร้างบริฟงานที่ติดต่อลูกค้าและดีท่อนัก ออกแบบ**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 เมษายน 2562. เข้าถึงได้จาก https://web.tcdc.or.th/media/publication_lang_file/190/AW_Brief-DD-FINAL16SEP-single.pdf
- สำนักมาตรฐานและคุณภาพอุดมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2557). **คู่มือการ ประกันคุณภาพการศึกษาภายใน ระดับอุดมศึกษา ฉบับปีการศึกษา 2557**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://qm.kku.ac.th/downloads/hbM>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑**. [ออนไลน์]. สืบค้น เมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม 2563. เข้าถึงได้จาก

http://www.thaischool.in.th/_files_school/50106880/data/50106880_1_20120501-170334.pdf

หทัยชนันท์ กานต์กรันยกุล (2556). **การพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อารี สุทธิพันธุ์. (2527). **การออกแบบ**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

อารี รังสินันท์. (2532). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ : ข้าวฟ่าง.

Brown, T. (2008). **Design Thinking**. Harvard Business Review (2), 84-95.

Choueiri, L. S., & Mhanna, S. (2013). **The Design Process as a Life Skill**. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 93, 925-929.

Cross, N. (2006). **Designerly Ways of Knowing**. London: Springer-Verlag.

Good, & Brophy. (1980). **Educational Pshchology : Approoach**. New York: Rinelart andWinston.

Schoell, & Gultinan. (1988). **Marketing**. Boston: allyn and Bacon.



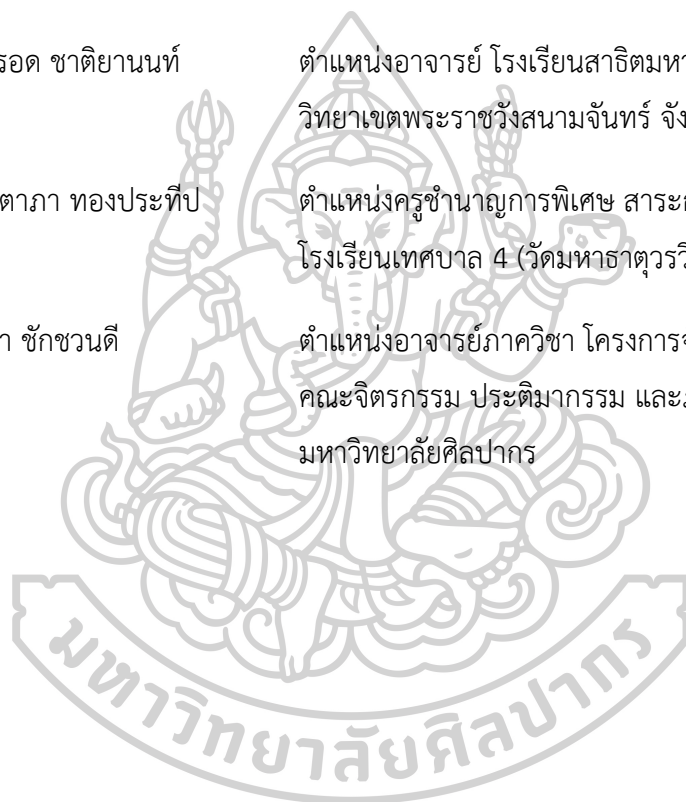


ภาคผนวก



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

-
1. ผศ.ดร.อรรถพันธ์ เขียรถาวร ตำแหน่งอาจารย์ภาควิชาการจัดการออกแบบธุรกิจ และเทคโนโลยี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
 2. ผศ.ดร.ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ ตำแหน่งอาจารย์ภาควิชาการสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
 3. ผศ.ดร.บุญรอด ชาตียนนท์ ตำแหน่งอาจารย์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม
 4. นางสาวชนิตาภา ทองประทีป ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ สาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนเทศบาล 4 (วัดมหาธาตุวรวิหาร) จังหวัดราชบุรี
 5. นางสาวนิชา ชักชวนดี ตำแหน่งอาจารย์ภาควิชา โครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร





ภาคผนวก ข

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือและผลการวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางที่ 10 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 พื้นฐานกระบวนการ ตีพิมพ์สปรินท์

แผนการจัดการ การเรียนรู้	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความสอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 1 พื้นฐาน กระบวนการ ตีพิมพ์สปรินท์	1. ด้านเนื้อหาสาระ							
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับ ผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด และเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ สอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์ สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับ เนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมเน้นการพัฒนาการ เรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. ด้านสื่อการสอน							
	สื่อการสอนมีความสอดคล้องกับ กิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
	4. ด้านการวัดและประเมินผล							
	แบบประเมินผลงานมีความ สอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
แบบประเมินพฤติกรรมการเป็น นักร้องมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 11 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักรออกแบบของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ

แผนการจัดการ การเรียนรู้	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความสอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 2 การออกแบบ รูปภาพ	1. ด้านเนื้อหาสาระ							
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับ ผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด และเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ สอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์ สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับ เนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมเน้นการพัฒนาการ เรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. ด้านสื่อการสอน							
	สื่อการสอนมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
	4. ด้านการวัดและประเมินผล							
	แบบประเมินผลงานมีความ สอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	แบบประเมินพฤติกรรมการเป็น นักรออกแบบมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 12 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักรออกแบบของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบสัญลักษณ์

แผนการจัดการ การเรียนรู้	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความสอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 3 การ ออกแบบ สัญลักษณ์	1. ด้านเนื้อหาสาระ							
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับ ผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด และเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ สอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์ สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับ เนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมเน้นการพัฒนาการ เรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. ด้านสื่อการสอน							
	สื่อการสอนมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
	4. ด้านการวัดและประเมินผล							
	แบบประเมินผลงานมีความ สอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
แบบประเมินพฤติกรรมการเป็น นักรออกแบบมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 13 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การออกแบบงานกราฟิก

แผนการจัดการ การเรียนรู้	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความสอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 4 การออกแบบ งานกราฟิก	1. ด้านเนื้อหาสาระ							
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับ ผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด และเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ สอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์ สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับ เนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมเน้นการพัฒนาการ เรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. ด้านสื่อการสอน							
	สื่อการสอนมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
	4. ด้านการวัดและประเมินผล							
	แบบประเมินผลงานมีความ สอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	แบบประเมินพฤติกรรมการเป็น นักร้องออกแบบมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 14 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มีไว้ให้แก้

แผนการจัด การเรียนรู้	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความสอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 5 ปัญหามีไว้ให้แก้	1. ด้านเนื้อหาสาระ							
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับ ผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด และเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ สอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์ สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับ เนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมเน้นการพัฒนาการ เรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. ด้านสื่อการสอน							
	สื่อการสอนมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
	4. ด้านการวัดและประเมินผล							
	แบบประเมินผลงานมีความ สอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	แบบประเมินพฤติกรรมการเป็น นักร้องออกแบบมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 15 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ช่วยกันคิดช่วยกันวาด

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความสอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ช่วยกันคิด ช่วยกันวาด	1. ด้านเนื้อหาสาระ							
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้/ ตัวชี้วัดและเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมเน้นการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. ด้านสื่อการสอน							
	สื่อการสอนมีความสอดคล้องกับกิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
	4. ด้านการวัดและประเมินผล							
	แบบประเมินผลงานมีความสอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	แบบประเมินพฤติกรรมการเป็นนักร้องออกแบบมีความสอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 16 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ลงไม้ลงมือ

แผนการจัดการ การเรียนรู้	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความสอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 7 ลงไม้ลงมือ	1. ด้านเนื้อหาสาระ							
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับ ผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด และเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ สอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์ สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับ เนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมเน้นการพัฒนาการ เรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. ด้านสื่อการสอน							
	สื่อการสอนมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
	4. ด้านการวัดและประเมินผล							
	แบบประเมินผลงานมีความ สอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	แบบประเมินพฤติกรรมการเป็น นักร้องออกแบบมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 17 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 สำเร็จไหมนะ??

แผนการจัดการ การเรียนรู้	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความสอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 8 สำเร็จไหมนะ??	1. ด้านเนื้อหาสาระ							
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับ ผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด และเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ สอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์ สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับ เนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมเน้นการพัฒนาการ เรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. ด้านสื่อการสอน							
	สื่อการสอนมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
	4. ด้านการวัดและประเมินผล							
	แบบประเมินผลงานมีความ สอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	แบบประเมินพฤติกรรมการเป็น นักร้องออกแบบมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 18 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 ทุกปัญหาที่มีทางออก

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความสอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 ทุกปัญหาที่มีทางออก	1. ด้านเนื้อหาสาระ							
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้/ ตัวชี้วัดและเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมเน้นการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. ด้านสื่อการสอน							
	สื่อการสอนมีความสอดคล้องกับกิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
	4. ด้านการวัดและประเมินผล							
	แบบประเมินผลงานมีความสอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	แบบประเมินพฤติกรรมการเป็นนักร้องออกแบบมีความสอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 19 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักรออกแบบของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 คิดแล้ววาดร่างเป็นภาพ

แผนการจัด การเรียนรู้	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความสอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 10 คิดแล้ววาดร่าง เป็นภาพ	1. ด้านเนื้อหาสาระ							
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับ ผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด และเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ สอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์ สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับ เนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมเน้นการพัฒนาการ เรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. ด้านสื่อการสอน							
	สื่อการสอนมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
	4. ด้านการวัดและประเมินผล							
	แบบประเมินผลงานมีความ สอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	แบบประเมินพฤติกรรมการเป็น นักรออกแบบมีความสอดคล้อง กับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 20 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 คิดเหมือนกันหรือเปล่า???

แผนการจัดการ การเรียนรู้	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความสอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 11 คิดเหมือนกันหรือ เปล่า???	1. ด้านเนื้อหาสาระ							
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับ ผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด และเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับ กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ สอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์ สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับ เนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมเน้นการพัฒนาการ เรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	มีความสอดคล้อง
	3. ด้านสื่อการสอน							
	สื่อการสอนมีความสอดคล้องกับ กิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
	4. ด้านการวัดและประเมินผล							
	แบบประเมินผลงานมีความ สอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
แบบประเมินพฤติกรรมการเป็น นักร้องออกแบบมีความสอดคล้องกับ กิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง	

ตารางที่ 21 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องออกแบบของ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 ฉันทน์และนักร้องออกแบบ

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความสอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 ฉันทน์และนักร้องออกแบบ	1. ด้านเนื้อหาสาระ							
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้/ ตัวชี้วัดและเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	กิจกรรมเน้นการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3. ด้านสื่อการสอน							
	สื่อการสอนมีความสอดคล้องกับกิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
	4. ด้านการวัดและประเมินผล							
	แบบประเมินผลงานมีความสอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	แบบประเมินพฤติกรรมการเป็นนักร้องออกแบบมีความสอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 22 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็น นักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

รายการประเมิน/ระดับคะแนน			ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความสอดคล้อง
ดี(3)	พอใช้(3)	ปรับปรุง(1)	1	2	3	4	5		
1. ผลงานสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์									
ผลงานและ เนื้อหาสื่อได้ ชัดเจน ตรงตาม วัตถุประสงค์	ผลงานและ เนื้อหามีส่วน ตรงตาม วัตถุประสงค์	ผลงานและ เนื้อหาไม่ชัดเจน ไม่ตรงตาม วัตถุประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. การจัดองค์ประกอบศิลป์									
ผลงานและ เนื้อหาสื่อได้ ชัดเจน ตรง ตาม วัตถุประสงค์	ผลงานและ เนื้อหามีส่วน ตรงตาม วัตถุประสงค์	ผลงานและ เนื้อหาไม่ชัดเจน ไม่ตรงตาม วัตถุประสงค์	0	+1	+1	+1	0	0.60	มีความสอดคล้อง
3. ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์									
ผลงานมีความ แปลกใหม่ สร้างสรรค์ไม่ กับผลงานผู้อื่น	ผลงานมีความ แปลกใหม่ สร้างสรรค์ มี บางส่วนที่ซ้ำกับ ผลงานผู้อื่น	ผลงานไม่มีความ แปลกใหม่ มีการ เลียนแบบผู้อื่น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4. ความสวยงาม ประณีต									
ผลงานมีความ สวยงาม ประณีต และ แสดง รายละเอียด ส่วนต่าง ๆ	ผลงานมีความ สวยงาม ประณีต แต่ไม่ แสดง รายละเอียด ส่วนต่าง ๆ	ผลงานขาดความ สวยงาม ประณีต และ ไม่ แสดง รายละเอียด ส่วน ของผลงาน	+1	+1	+1	+1	0	0.80	มีความสอดคล้อง
5. ความสมบูรณ์ของ ผลงาน									
ผลงานเสร็จ เรียบร้อย สมบูรณ์ ใน เวลาที่กำหนด	ผลงานเสร็จ เรียบร้อย สมบูรณ์บางส่วน ในเวลาที่กำหนด	ผลงานไม่เสร็จ เรียบร้อย สมบูรณ์ ในเวลาที่กำหนด	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 23 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบ กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

รายการประเมิน/ระดับคะแนน					ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความสอดคล้อง
ดีมาก(5)	ดี(4)	ปานกลาง(3)	พอใช้(2)	ปรับปรุง(1)	1	2	3	4	5		
1. มีความคิดสร้างสรรค์											
มีความคิด แปลกใหม่ แตกต่างจาก เดิม หรือ ดัดแปลง ประยุกต์ได้ ดีมาก	มีความคิด แปลกใหม่ แตกต่างจาก เดิม หรือ ดัดแปลง ประยุกต์ได้ดี	มีความคิด แปลกใหม่ แตกต่างจาก เดิม หรือ ประยุกต์ ได้ ปานกลาง	มีความคิด แปลกใหม่ แตกต่างจาก เดิม หรือ ประยุกต์ได้ พอใช้	ไม่มีความคิด แปลกใหม่ แตกต่างจาก เดิม หรือไม่ สามารถ ดัดแปลง ประยุกต์ได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความ สอดคล้อง
2. มีความคิดอย่างมีวิจารณ์ และมีความสามารถในการแก้ปัญหา											
มีการใช้ ความคิด พิจารณา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผน เพื่อนำไป ปฏิบัติ หรือ แก้ไขปัญหาใน การออกแบบ ด้วยความ เหมาะสม ดีมาก	มีการใช้ ความคิด พิจารณา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผน เพื่อนำไป ปฏิบัติ หรือ แก้ไขปัญหาใน การออกแบบ ด้วยความ เหมาะสมดี	มีการใช้ ความคิด พิจารณา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผน เพื่อนำไป ปฏิบัติ หรือ แก้ไขปัญหาใน การออกแบบ ด้วยความ เหมาะสมปาน กลาง	มีการใช้ ความคิด พิจารณา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผน เพื่อนำไป ปฏิบัติ หรือ แก้ไขปัญหาใน การออกแบบ ด้วยความ เหมาะสม พอใช้	ไม่มีการใช้ ความคิด พิจารณา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผน เพื่อนำไป ปฏิบัติ หรือ แก้ไขปัญหาใน การออกแบบ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความ สอดคล้อง
3. มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ											
มีการใช้ ความรู้ด้าน ศิลปะ มาใช้ใน การออกแบบ ได้อย่าง ถูกต้อง เหมาะสมดี มาก	มีการใช้ความรู้ ด้านศิลปะ มา ใช้ในการ ออกแบบได้ อย่างถูกต้อง เหมาะสมดี	มีการใช้ความรู้ ด้านศิลปะ มา ใช้ในการ ออกแบบได้ อย่างถูกต้อง เหมาะสมปาน กลาง	มีการใช้ความรู้ ด้านศิลปะ มา ใช้ในการ ออกแบบได้ อย่างถูกต้อง เหมาะสม พอใช้	มีการใช้ความรู้ ด้านศิลปะ มา ใช้ในการ ออกแบบได้ อย่างถูกต้อง เหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความ สอดคล้อง

ตารางที่ 24 (ต่อ) แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการติไซน์ สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

รายการประเมิน/ระดับคะแนน					ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความ สอดคล้อง
ดีมาก(5)	ดี(4)	ปานกลาง (3)	พอใช้(2)	ปรับปรุง(1)	1	2	3	4	5		
4. มีความสามารถในการสื่อสาร											
มีการสื่อสาร ข้อมูลจาก ความคิดและ จินตนาการ เพื่อให้ผู้พบ เห็นมีความ เข้าใจที่ตรงกัน ได้อย่าง ถูกต้อง เหมาะสมดี มาก	มีการสื่อสาร ข้อมูลจาก ความคิด และ จินตนาการ เพื่อให้ผู้พบ เห็นมีความ เข้าใจที่ ตรงกันได้ อย่างถูกต้อง เหมาะสมดี	มีการสื่อสาร ข้อมูลจาก ความคิด และ จินตนาการ เพื่อให้ผู้พบ เห็นมีความ เข้าใจที่ ตรงกันได้ อย่างถูกต้อง เหมาะสม ปานกลาง	มีการสื่อสาร ข้อมูลจาก ความคิด และ จินตนาการ เพื่อให้ผู้พบ เห็นมีความ เข้าใจที่ ตรงกันได้ อย่างถูกต้อง เหมาะสม พอใช้	ไม่มีการ สื่อสาร ข้อมูลจาก ความคิด และ จินตนาการ เพื่อให้ผู้พบ เห็นมีความ เข้าใจที่ ตรงกันได้ อย่างถูกต้อง เหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความ สอดคล้อง
5. มีทักษะการทำงานร่วมกัน											
มีการทำงาน เป็น กระบวนการ กลุ่ม ระดม ความคิด ใน การออกแบบ ได้อย่าง เหมาะสมดี มาก	มีการทำงาน เป็น กระบวนการ กลุ่ม ระดม ความคิด ใน การ ออกแบบได้ อย่าง เหมาะสมดี	มีการทำงาน เป็น กระบวนการ กลุ่ม ระดม ความคิด ใน การ ออกแบบได้ อย่าง เหมาะสม ปานกลาง	มีการทำงาน เป็น กระบวนการ กลุ่ม ระดม ความคิด ใน การ ออกแบบได้ อย่าง เหมาะสม พอใช้	ไม่มีการ ทำงานเป็น กระบวนการ กลุ่ม ระดม ความคิด ใน การ ออกแบบได้ อย่าง เหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความ สอดคล้อง

ตารางที่ 24 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ความสอดคล้อง
	1	2	3	4	5		
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้รับการสัมภาษณ์							
- ชื่อ-สกุล/ชั้น/เลขที่	-1	+1	0	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
- ทัศนคติที่มีต่อการเรียนในรายวิชาศิลปะ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักร้องแบบ							
- ด้านความรู้ความเข้าใจนักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ขึ้นมากหรือไม่	-1	+1	+1	+1	+1	0.60	มีความสอดคล้อง
- กับการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้นักเรียนชอบหรือไม่	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
- การวัดและประเมินผลกับกิจกรรมนี้เป็นอย่างไรบ้าง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
- นักเรียนมีความชอบในส่วนไหนมากที่สุดจากการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
- มีหัวข้อกิจกรรม สาระอะไร ที่นักเรียนอยากเรียนเพิ่มเติมนอกเหนือจากนี้หรือไม่	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
- ภาพรวมของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนพึงพอใจมากน้อยเพียงใด	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการสอน							
- นักเรียนมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมการสอนอะไรหรือไม่/อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง



ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางที่ 25 กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ชิ้นสปริน

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ชิ้นสปริน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงาน กราฟิก และ กระบวนการที่ชิ้น สปริน	1	พื้นฐานกระบวนการที่ชิ้นสปริน 1) ผู้เรียนสามารถอธิบาย ความหมายของกระบวนการ ที่ชิ้นสปริน (K) 2) ผู้เรียนสามารถจำแนก ขั้นตอนของกระบวนการที่ชิ้น สปริน (P) 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและ ประโยชน์ของกระบวนการ ที่ชิ้นสปริน (A)	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1) นักเรียนและผู้สอนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับปัญหาของนักออกแบบดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักออกแบบมักจะเจอปัญหาในการออกแบบ - ทักพบปัญหาในการออกแบบจะใช้วิธีใดบ้างในการแก้ปัญหา - คิดว่าวิธีใดที่สามารถแก้ปัญหาได้เร็วที่สุด <p>2) ครูผู้สอนอธิบายว่ามีกระบวนการกลุ่ม</p> <p>ออกแบบในลักษณะกระบวนการกลุ่ม</p> <p>เพื่อเร่งความเร็วในการคิด โดยเน้นการคิดเชิงออกแบบเพื่อแก้ปัญหา นั่นคือกระบวนการที่ชิ้นสปริน</p> <p>ขั้นที่ 2 ขั้นสอน</p> <p>1) ครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติม ประกอบสื่อการสอน PowerPoint ว่าก่อนเริ่มกระบวนการที่ชิ้นสปริน ต้องมีปัญหาหรือความท้าทายที่เหมาะสม</p>	-	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินผลงานแผนที่ความคิด สรุปเรื่องกระบวนการที่ชิ้นสปริน - สังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้อง 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบประเมินผลงานแผนที่ความคิด สรุปเรื่องกระบวนการที่ชิ้นสปริน - แบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้อง

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่เสนอขึ้น

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการ ที่เสนอขึ้น	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและ ประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงาน กราฟิก และ กระบวนการที่เสนอ ขึ้น (ต่อ)	1 (ต่อ)		โดยมีกระบวนการ 4 Stage 5 ขั้นตอน (5 วัน) ดังนี้ Stage ที่ 1 : Problem Finding ตะลุย ปัญหา ขั้นตอนที่ 1 (Day 1) : Brainstorm ระดม สมอง Stage ที่ 2 : Idea Sketch คิดไว้วาด ด้วย ขั้นที่ 2 (Day 2) Dream Away ฝันให้ไกลไป ให้ถึง Stage ที่ 3 : Ideas Creation จุด ประกายความคิด ขั้นที่ 3 (Day 3) Decide ตกลงปลงใจ ขั้นที่ 4 (Day 4) Prototype ปั้นดินให้เป็น ดาว Stage ที่ 4 : Play & Learn รู้ชะคิดอะไร ขั้นที่ 5 (Day 5) Interview คุณคิดว่า ยังไง???			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการ ตีพิมพ์	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและ ประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงาน กราฟิก และกระบวนการ ตีพิมพ์ (ต่อ)	1 (ต่อ)		<p>2) ครูผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 คน สรุปลองความรู้โดยการเขียนแผนที่ความคิดสรุปเรื่องกระบวนการตีพิมพ์พร้อมตกแต่งให้สวยงาม</p> <p>3) ตัวแทนนักเรียนออกมาเสนอแผนที่ความคิดสรุปเรื่องกระบวนการตีพิมพ์</p> <p>ขั้นที่ 3 สรุป</p> <p>1) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสรุปองค์ความรู้เรื่องกระบวนการตีพิมพ์</p> <p>2) ครูผู้สอนเน้นย้ำให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับกระบวนการตีพิมพ์ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ต่อไป</p>			
	2	<p>การออกแบบรูปภาพ</p> <p>1) ผู้เรียนอธิบายหลักการออกแบบรูปภาพ (K)</p> <p>2) ผู้เรียนสามารถออกแบบรูปภาพ (P)</p>	<p>ขั้นที่ 1 ซึ่นำเข้าสู่การเรียนรู้</p> <p>1) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันทบทวนความรู้เกี่ยวกับกระบวนการตีพิมพ์</p>		<p>- ประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพตัวประกอบเนื้อหาบนเรื่องกระดาษถ่ายกับเต่า</p>	<p>- แบบประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพตัวประกอบเนื้อหาบนเรื่องกระดาษถ่ายกับเต่า</p>

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)	2 (ต่อ)	3) ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการใช้หลักการออกแบบในการออกแบบรูปภาพ (A)	2) นักเรียนและครูร่วมกันแลกเปลี่ยนความเห็นภาพผลงานการออกแบบรูปแบบต่างๆ แล้วให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่อไปนี้ - ผลงานดังกล่าวใช้เทคนิคในการออกแบบแตกต่างกันอย่างไรบ้าง - นักเรียนชอบผลงานชิ้นใดมากที่สุด พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ 3) ผู้สอนอธิบายเชื่อมโยงให้นักเรียนเข้าใจความหมายการออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดียิ่งขึ้น ในทางทัศนศิลป์การออกแบบ คือ การนำองค์ประกอบศิลป์หรือทัศนธาตุมาจัดเป็นภาพตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยสะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ตาม		- สังเกตพฤติกรรมการเป็นนักออกแบบ	- แบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักออกแบบ

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)</p>	<p>2 (ต่อ)</p>	<p>เจเนอรัล/จุดประสงค์การเรียนรู้</p>	<p>จินตนาการของผู้ออกแบบ การออกแบบมีบทบาทมากในสังคมปัจจุบัน เพราะชีวิตมนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับสื่อสาร เพื่อการรับรู้ข้อมูลต่างซึ่งการสื่อสารด้วยสิ่งพิมพ์ ที่แสดงออกเป็นรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก นับเป็นวิธีที่แพร่หลายและเข้าถึงผู้คนได้ง่าย</p> <p>ขั้นที่2 ขั้นสอน</p> <p>1) ผู้สอนเปิดอธิบายความหมายของการออกแบบรูปภาพ เป็นกระบวนการที่ทำให้รู้จักสังเกต รู้จักการแก้ปัญหาและการวางแผน เพื่อเลือกทัศนคติมาใช้ในการออกแบบ เช่น จำนวนจุด ลักษณะของเส้น ขนาดของแบบ และสีที่ใช้ เป็นต้น ซึ่งธรรมชาติที่อยู่รอบตัว จะเป็นแหล่งความรู้ที่กว้างใหญ่ อาจจะเป็นที่มาของแนวคิดรูปแบบ สำหรับนำมา ดัดแปลง ตัดทอนให้เกิดรูปแบบใหม่ให้เหมาะสมที่ต้องการ</p>	<p>กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม</p>	<p>การวัดและประเมินผล</p>	<p>เครื่องมือวัดและประเมินผล</p>

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)</p>	<p>2 (ต่อ)</p>		<p>พื้นฐานเดิมที่ต้องการจะสื่อความหมาย ผู้สร้างงานควรศึกษาค้นประกอบในการออกแบบรูปภาพ ให้เข้าใจเพื่อจะได้นำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงาน ให้มีความเป็นเอกลักษณ์ ความกลมกลืน และความสมดุล</p> <p>2) ผู้สอนเปิดภาพตัวอย่างการออกแบบรูปภาพประกอบการอธิบายเพิ่มเติมว่าการออกแบบรูปภาพให้มีความสวยงามนั้น สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ แนวความคิดการจัดภาพ และองค์ประกอบของมวลวัตถุทางทัศนศิลป์ หลักการออกแบบรูปภาพประกอบไปด้วย</p> <p>2.1) เรื่องและแนวความคิดคือที่มาของความคิดที่จะออกแบบ อาจจะมีจากธรรมชาติหรือข้อกำหนดของการออกแบบ</p>			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่อง การออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)</p>	<p>2 (ต่อ)</p>	<p>2.2) ทิศทางและเทคนิควิธีการ การใช้จุดเด่น สี น้ำหนัก พื้นผิว และเทคนิคต่างๆ ในการสร้างสรรค์ 2.3) หลักและทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์จะช่วยให้การสร้างสรรค์งานออกแบบมีความงาม มีคุณค่าทางความงามของงาน ออกแบบเป็นผลสำเร็จที่เกิดขึ้นและมีผลต่อผู้ชมและสังคม 2.4) ผู้สอนมอบหมายภาระงานให้นักเรียน ออกแบบรูปภาพ โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม และ 4 คน ให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการออกแบบตัวละครในนิทานกระต่ายกับเต่า โดยมีประเด็นดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - รายละเอียดของเรื่องราว - กลุ่มเป้าหมาย - จุดประสงค์การนำไปใช้ - บุคลิกลักษณะของตัวละคร 				

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)	2 (ต่อ)		3) เมื่อได้ไอเดียจากการแลกเปลี่ยน ความเห็นในกลุ่ม ให้นักเรียนตัดสินใจเป็น ไอเดียของตนเอง จากนั้นแต่ละคนลงมือ ออกแบบสัญลักษณ์ ตามไอเดียของตนเอง 4) เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้วให้แต่ละคน นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน จากนั้นนำส่ง ครูผู้สอนตรวจ			
	3	การออกแบบสัญลักษณ์ 1) ผู้เรียนอธิบายประเภทของ สัญลักษณ์และแนวทางการ ออกแบบสัญลักษณ์ได้ (K) 2) ผู้เรียนออกแบบสัญลักษณ์โดย ใช้ทัศนธาตุต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม (P) 3) ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการ ใช้หลักการออกแบบในการ ออกแบบสัญลักษณ์ (A)	ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันทบทวน ความรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ 2) ครูผู้สอนนำภาพสัญลักษณ์ต่างๆ มาให้ นักเรียนเล่นเกม ทายว่าสัญลักษณ์ของ อะไร แล้วให้นักเรียนช่วยกันบอก ความหมายของสัญลักษณ์ดังกล่าว 3) ครูผู้สอนให้ตัวแทนนักเรียนยกตัวอย่าง การออกแบบสัญลักษณ์ต่างๆ ที่นักเรียนขึ้น ขอบพร้อมบอกเหตุผล	-	- ประเมินผลงานการ ออกแบบสัญลักษณ์แสดง อารมณ์ความรู้สึก - สังเกตพฤติกรรมการเป็น นักออกแบบ	- แบบประเมินผลงานการ ออกแบบสัญลักษณ์แสดง อารมณ์ความรู้สึก - แบบสังเกตพฤติกรรมการ เป็นนักออกแบบ

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)</p>	<p>3 (ต่อ)</p>	<p>เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้</p>	<p>ขั้นที่ 2 ขั้นสอน 1) ครูผู้สอนอธิบายเชื่อมโยงให้นักเรียน เข้าใจว่าสัญลักษณ์ต่างๆ มีหลายประเภท การออกแบบสัญลักษณ์จะต้องเข้าใจ วัตถุประสงค์หลักที่ต้องการสื่อความหมาย ให้เข้าใจร่วมกัน แล้วแปรออกมาเป็นแบบ สัญลักษณ์ที่สมบูรณ์ สื่อความหมายให้ทุก คนเข้าใจชัดเจนตรงกัน 2) ครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติม ประกอบสื่อ การสอน PowerPoint ดังนี้ - ความหมายของสัญลักษณ์ - ประเภทของสัญลักษณ์ - แนวทางการออกแบบสัญลักษณ์ - แนวทางปฏิบัติอย่างง่ายในการออกแบบ สัญลักษณ์ - วิธีการออกแบบสัญลักษณ์ 3) นักเรียนแต่ละคนจับสลากอารมณ์ ความรู้สึก เพื่อมาทำการ</p>	<p>กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม</p>	<p>การวัดและประเมินผล</p>	<p>เครื่องมือวัดและประเมินผล</p>

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปริน

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ไฮสปริน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการที่ไฮสปริน (ต่อ)</p>	<p>3 (ต่อ)</p>		<p>ออกแบบสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก</p> <p>4) ผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่มละ 4 คน ให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการออกแบบสัญลักษณ์ตามอารมณ์ความรู้สึกที่แต่ละคนได้รับ โดยมีประเด็นดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - อารมณ์ความรู้สึก - ประเภทของสัญลักษณ์ <p>จุดประสงค์การนำไปใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ลักษณะของสัญลักษณ์ <p>5) เมื่อได้ไอเดียจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม ให้นักเรียนตกแต่งให้เป็นไอเดียของตนเอง จากนั้นแต่ละคนลงมือออกแบบสัญลักษณ์ ตามไอเดียของตนเอง</p> <p>4) เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้วให้แต่ละคนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน จากนั้นนำส่งครูผู้สอนตรวจ</p>			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการ ที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและ ประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)	3 (ต่อ)		<p>ขั้นที่ 3 สรุป</p> <p>1. นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสรุป ความรู้เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์ ใน ประเด็นต่อไปนี้</p> <p>1) ความหมายของสัญลักษณ์</p> <p>2) ประเภทของสัญลักษณ์</p> <p>3) แนวทางการออกแบบสัญลักษณ์</p> <p>4) แนวทางปฏิบัติอย่างง่ายในการ ออกแบบสัญลักษณ์</p>			
	4	<p>การออกแบบงานกราฟิก</p> <p>1) ผู้เรียนอธิบายหลักการ ออกแบบงานกราฟิกได้ (K)</p> <p>2) ผู้เรียนออกแบบงานกราฟิกได้ อย่างสร้างสรรค์ (P)</p> <p>3) ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการ ใช้หลักการออกแบบในงาน ออกแบบงานกราฟิก (A)</p>	<p>ขั้นที่ 1 ข้มนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสังเกต หน้าปกหนังสือเรียน ที่ต้นศิลป์ ม.1 แล้ว ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้</p> <p>- นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับภาพหน้าปก ใช้วิธีการใด</p> <p>- นักเรียนคิดว่า ภาพหน้าปกต้องการสื่อ ถึงสิ่งใด</p>		<p>- ประเมินผลงานการ ออกแบบป้ายรณรงค์การ รับประทานอาหารเข้า - สังเกตพฤติกรรมการเป็น นักออกแบบ</p>	<p>- แบบประเมินงานผลการ ออกแบบออกแบบป้าย รณรงค์การรับประทานอาหาร อาหารเข้า</p> <p>- แบบสังเกตพฤติกรรม การเป็นนักออกแบบ</p>

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮน์สปริน

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ไฮน์สปริน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการที่ไฮน์ สปรินท์ (ต่อ)</p>	<p>4 (ต่อ)</p>		<p>โดยครูคอยกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น 2) ครูผู้สอนอธิบายเชื่อมโยงให้นักเรียนเข้าใจว่า ภาพที่นำปกหนังสือเรียนที่นักเรียนดูนั้น คือ การออกแบบกราฟิก ซึ่งเป็นการออกแบบเพื่อการเผยแพร่ ชักชวน หรือเสนอแนวคิดต่างๆ เป็นการออกแบบในลักษณะของหนังสือ สื่อโฆษณา เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ซึ่งเราสามารถพบเห็นได้ทั่วไป ในการดำเนินชีวิตประจำวัน</p> <p>ขั้นที่ 2 ขั้นสอน</p> <p>1) ครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติม ประกอบสื่อการสอน PowerPoint ว่าการออกแบบปกหนังสือเรียนและงานโฆษณาเป็นงานกราฟิกอย่างไรบ้าง</p> <p>มีการออกแบบงานกราฟิกมีขั้นตอน ดังนี้</p> <p>- จินตนาการเรื่องที่จะเสนอ</p>			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นสปริน

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นสปริน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการที่ใช้นสปริน (ต่อ)</p>	<p>4 (ต่อ)</p>		<ul style="list-style-type: none"> - ร่างภาพที่จะเสนอหลาย ๆ แบบ - ตัดลิ้นใจเลือกรูปแบบที่สร้างไว้ - พัฒนาปรับปรุงแบบที่สร้างไว้ - สร้างงานที่สมบูรณ์ <p>2) ครูผู้สอนให้นักเรียนชมตัวอย่างภาพผลงานการออกแบบงานกราฟิกประเภทต่างๆที่หลากหลาย และร่วมกันสนทนาแสดงความเห็นต่อผลงานการออกแบบกราฟิกแต่ละภาพ</p> <p>3) ครูผู้สอนสอบถามถึงการรับประทานอาหารเข้าท้องนักเรียนว่านักเรียนได้ไม่รับประทานอาหารเข้าท้องนักเรียนบ้างและพูดคุยถึงประโยชน์ของการอาหารเข้าและโทษของการไม่ทานอาหารเข้า</p> <p>4) จากนั้นมอบหมายภาระงานการออกแบบป้ายรณรงค์การรับประทานอาหารเข้า ด้วยเทคนิควิธีการที่นักเรียนสนใจ</p>			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)	4 (ต่อ)		<p>5) ผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่มละ 4 คน ให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการออกแบบกราฟิก ตามอารมณ์ความรู้สึกของแต่ละคนได้รับ โดยมีประเด็นดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - รายละเอียดสิ่งที่แนะนำเสนอ - กลุ่มเป้าหมาย - จุดประสงค์การนำไปใช้ - เทคนิควิธีการ <p>6) เมื่อได้ไอเดียจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม ให้นักเรียนตกแต่งให้เป็นไอเดียของตนเอง จากนั้นแต่ละคนลงมือออกแบบสัญลักษณ์ ตามไอเดียของตนเอง</p> <p>7) เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้วให้แต่ละคนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน จากนั้นนำเสนอ ครูผู้สอนตรวจ</p>			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก และกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)	4 (ต่อ)		<p>ขั้นที่ 3 สรุป</p> <p>1) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การออกแบบกราฟิกสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการออกแบบสิ่งต่างๆให้สวยงามและน่าสนใจ</p> <p>2) ครูผู้สอนเน้นย้ำให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับกรออกแบบงานกราฟิกไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ต่อไป เพื่อให้ได้ผลงานที่สวยงาม เหมาะสมตามความต้องการ</p>			
หน่วยการเรียนรู้ที่2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	5	<p>ปัญหาให้แก้</p> <p>1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (K)</p> <p>2) ผู้เรียนสามารถค้นหาปัญหาตามกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม</p> <p>3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (A)</p>	<p>ขั้นที่ 1 ขี่นำเข้าสู่เรียน</p> <p>1) ครูผู้สอนและนักเรียนทบทวนความรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก</p> <p>2) ครูผู้สอนนำตัวอย่างผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ที่ใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับผลงานการออกแบบ</p>	<p>Stage ที่ 1 : Problem Finding ระบุปัญหา</p> <p>- ขั้นตอนที่ 1 (Day 1) : Brainstorm ระดมสมอง</p>	<p>- ประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ เพื่อแก้ปัญหาโดยใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน</p> <p>- ส่งเกตพฤติกรรมการเป็นนักออกแบบ</p>	<p>- แบบประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกเพื่อแก้ปัญหาในห้องเรียน</p> <p>- แบบสังเกตพฤติกรรม</p> <p>- แบบสังเกตพฤติกรรม</p> <p>- แบบสังเกตพฤติกรรม</p> <p>- แบบสังเกตพฤติกรรม</p>

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่เสนอขึ้น

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่เสนอขึ้น	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่เสนอ ขึ้น (ต่อ)</p>	<p>5 (ต่อ)</p>	<p>เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้</p>	<p>ขั้นที่ 2 ขั้นสอน 1) ครูผู้สอนกล่าวถึงปัญหาที่นักเรียนมักพบเจอเป็นประจำภายในห้องเรียนตามความคิดของนักเรียน โดยครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเขียนตัวอย่างปัญหาออกมาให้เดิมากที่สุด 2) ครูผู้สอนกล่าวถึงปัญหาที่เด่นชัดมากที่สุดในตอนนี ที่ครูในโรงเรียนพูดถึงมากที่สุด คือปัญหาการใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน โดยไม่จำเป็น ครูผู้สอน จึงกำหนดประเด็นปัญหาที่นักเรียนที่นักเรียนต้องใช้ในการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ในการแก้ปัญหา คือการงดใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน 3) ครูผู้สอนแจกคู่มือกระบวนการที่เสนอขึ้นให้กับนักเรียน และเริ่มกระบวนการที่เสนอขึ้นใน Stage ที่ 1 Problem Finding</p>	<p>กระบวนการที่เสนอขึ้น</p>	<p>การวัดและประเมินผล</p>	<p>เครื่องมือวัดและประเมินผล</p>

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปริน

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ไฮสปริน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปริน (ต่อ)	5 (ต่อ)		ค้นหาปัญหา เพื่อให้นักเรียนพยายามแยก ค้นหาที่มีปัญหา 4) โดยในขั้นตอนที่ 1 Brain Dump Journey ระดมสมอง ครูผู้สอนให้แบ่งกลุ่ม 4 คน แต่ละคนมีกระดาษวาตรูป และ เครื่องเขียนชนิดต่างๆ จากนั้นแต่ละคนหา มุมมองของตนเอง ขั้นตอนนี้ใช้เวลา 15- 20 นาที เพื่อค้นหาปัญหาที่เกิดขึ้นภายใน โรงเรียน ไม่ว่าจะเกิดเป็นปัญหาเล็กหรือใหญ่ ให้เขียนปัญหามาให้ได้มากที่สุด โดยให้ นักเรียนจดบันทึกลงคู่มือกระบวนการ ที่ไฮสปรินที่ ขั้นที่ 3 สรุป 1) เมื่อครบเวลาที่กำหนดครูผู้สอนให้ นักเรียนแต่ละคนกลับไปมารวมกลุ่มกัน แล้ว ช่วยแต่ละกลุ่มสรุปที่มาของปัญหาของทุก คน เพื่อวิเคราะห์ปัญหาที่นำมาพัฒนาต่อ ยอดเป็นปัญหาที่อยากแก้ไขจริงๆ ในครั้ง ต่อไป			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)	6	ช่วยกันคิดช่วยกันวาด 1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางทางการแก้ไขปัญหาโดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (K) 2) ผู้เรียนสามารถวาดแนวทางการแก้ไขปัญหาคตามกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (P) 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (A)	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1) ครูผู้สอนและนักเรียนมาทบทวนข้อมูลที่ได้จากกระบวนการที่ใช้นวัตกรรมที่ Stage ที่ 1 Problem Finding ตะลุยปัญหา ขั้นตอนที่ 1 Brainstorm ระดมสมองของแต่ละกลุ่ม</p> <p>ขั้นที่ 2 ขั้นสอน</p> <p>1) ครูผู้สอนให้นักเรียนลงมือปฏิบัติใน Stage ที่ 2 Idea Sketch คิดไว้วาดด้วยให้แต่ละกลุ่มมีถึงสถานที่ของปัญหา การใช้โทรศัพท์มือถือเรียน ว่ามีใครที่เกี่ยวข้องบ้าง จากนั้นลงพื้นที่จริงเพื่อสัมภาษณ์</p> <p>ผู้เกี่ยวข้องกับปัญหา ค้นหาต้นเหตุของปัญหาเพื่อให้ได้ไอเดียเดียวที่จะนำมาแก้ปัญหา</p> <p>2) ครูผู้สอนให้แต่ละคนในกลุ่มช่วยกันคิดทางออกแต่ละปัญหา โดยการโพสต์ Post it ที่บนหัวเขียนค่า</p>	<p>Stage ที่ 2 : Idea Sketch คิดไว้วาดด้วย</p> <p>- ขั้นที่ 2 (Day 2) Dream Away ขึ้นให้กลับไปให้ถึง</p>	<p>- ประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก เพื่อแก้ปัญหาทางโทรศัพท์มือถือเรียน</p> <p>- สังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบ</p>	<p>- แบบประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกเพื่อแก้ปัญหาทางโทรศัพท์มือถือเรียน</p> <p>- แบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องแบบ</p>

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปริน

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ไฮสปริน	การจัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปริน (ต่อ)</p>	<p>6 (ต่อ)</p>		<p>“HMW.” How Might We เป็นไปได้ไหม ... เพื่อลองหาความเป็นไปได้ที่จะแก้ปัญหาให้เยอะที่สุด? 3) จากนั้นครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเริ่ม ชั้นที่ 2 Dream Away ฟันให้ไกลไปให้ถึง โดยใช้การวาด 4 ขั้นตอน โดยแต่ละคนในกลุ่มหา มุมสงบแยกไปคิดไอเดียที่จะนำมา แก้ปัญหา โดยใช้ 4 ขั้นตอนในการวาด ดังนี้ - จัดบันทึก นำข้อมูลจากกรรณที่ จัดบันทึก เพื่อเป็นการเตือนความจำ ก่อนที่จะหาแนวทางแก้ไขปัญหา - สร้างสรรค์ไอเดีย สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนเขียนไอเดียที่คิดว่าจะออกมา - 8 ช่องสุดท้ายของแต่ละคนต้องเลือกไอเดียที่โดดเด่นที่สุดมาวาดให้เป็นรูปแบบที่แตกต่างกัน 8 รูปแบบ โดยใช้กระดาษพับครึ่ง 3 รอบ เพื่อแบ่งกระดาษเป็น 8 ช่อง</p>			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)	6 (ต่อ)		<p>- วาดแนวทางแก้ไขปัญหา แต่ละคนวาดไอเดียที่ดีที่สุดของตนเองลงกระดาษอย่างละเอียด ครบถ้วน และเข้าใจง่าย</p> <p>ขั้นที่ 3 สรุป</p> <p>1) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปการร่างภาพรวมของไอเดียที่ดีที่สุดไว้ คนละ 1 ไอเดีย เพื่อจะนำไปใช้ในการตัดสินใจขั้นต่อไป</p>			
	7	<p>ลงมือ</p> <p>1) ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาตามกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (K)</p> <p>2) ผู้เรียนสามารถออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิกจากกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (P)</p> <p>3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (A)</p>	<p>ขั้นที่ 1 ชี้นำ</p> <p>1) ครูผู้สอนและนักเรียนมาทบทวนข้อมูลที่ได้จากกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม Stage ที่ 2 Idea Sketch คิดไว้วาดด้วย เป็นภาพวาด ขั้นที่ 2 Dream Away ฝันให้ไกล ไปให้ถึง การวาด 4 ขั้นตอน ของแต่ละกลุ่ม</p> <p>ขั้นที่ 2 ชี้นำ</p> <p>1) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเริ่ม Stage ที่ 3 Ideas Creation จุดประกายความคิด โดยแก้ปัญหาอย่าง</p>	<p>Stage ที่ 3 : Ideas Creation จุดประกายความคิด</p> <p>- ขั้นที่ 3 (Day 3) Decide ตกลงปลงใจ</p> <p>- ขั้นที่ 4 (Day 4) Prototype ปั่นดินให้เป็นดาว</p>	<p>- ประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกเพื่อแก้ปัญหาทางใช้โทรศัพท์มือถือเรียน</p> <p>- สังเกตพฤติกรรมการเป็นนักออกแบบ</p>	<p>- แบบประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกเพื่อแก้ปัญหาทางใช้โทรศัพท์มือถือเรียน</p> <p>- แบบสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักออกแบบ</p>

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)	7 (ต่อ)		<p>สร้างสรรค์ ด้วยการจัดจินตนาการว่าจะนำวิธีแก้ปัญหาแบบใหม่ไปสร้างชิ้นงานต้นแบบทุกคนในกลุ่มร่วมกัน ทวาด ไอเดียที่ดีที่สุดสำหรับแก้ปัญหานั้นลงบนกระดาษร่างชิ้นงานต้นแบบ</p> <p>2) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มทักซันที่ 3 Decide ตกลงลงใจ โดยสมาชิกในกลุ่มร่วมกันตัดสินใจด้วยการแบ่ง 5 ขั้นตอนดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใจเย็นลง : ใช้เทปกาติดผลงานการวาดแนวทวางแก้ปัญหาในรูปแบบต่างๆ ไว้บนผนัง - ทักซันที่สามใจ : พิจารณาวิธีแก้ปัญหาทั้งหมดแบบเงียบๆ แล้วใช้สติ๊กเกอร์วงกลมเล็กแปะไว้ตรงจุดที่น่าสนใจ (แต่ละคนจะมีสติ๊กเกอร์วงกลมเล็กคนละประมาณ 20-30 ดวง) วิธีการนี้จะช่วยให้ทุกคนได้ทบทวน และพิจารณาแต่ละไอเดียที่ได้เป็นอย่างดี 			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)</p>	7 (ต่อ)		<p>- รับประทานอาหารว่าง : หลังจากที่พิจารณาเรียบร้อยแล้ว เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มพูดคุยเรื่องจุดเด่นของแต่ละไอเดียอย่างรวดเร็ว แล้วจดข้อดีที่สำคัญๆ ไว้ในกระดาษโพสต์อิท</p> <p>- ลงคะแนนหยั่งเสียง : แต่ละคนเลือกวิธีแก้ปัญหา พร้อมกับใช้สติ๊กเกอร์วงกลมขนาดใหญ่มากจะแนบเสียง โดยที่คราวนี้แต่ละคนจะมีสิทธิ์โหวตแค่หนึ่งเสียงเท่านั้น</p> <p>หลังจากจบการโหวตแล้วให้แต่ละคนมาอธิบายเหตุผลการโหวตของตัวเองสั้นๆ</p> <p>- ใช้บอร์ดโหวต ผู้ทำหน้าที่เป็นผู้ตัดสินใจ ผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีสิทธิ์ตัดสินใจ</p> <p>เด็ดขาดในการทำ Design Sprint) จะทำการตัดสินใจครั้งสุดท้าย โดยผู้ตัดสินใจแต่ละคนจะได้รับคะแนนเสียงพิเศษ 3 โหวต (พร้อมกับเขียนตัวอักษรย่อของผู้</p>			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)	7 (ต่อ)		ตัดสินใจไปบนนั้น) ผู้ตัดสินใจสามารถเลือกไอเดียที่ได้คะแนนเยอะๆ ในการหาลูกเสียงหรืออะไหล่เสียงเลยก็ได้ 3) แต่ละกลุ่มจะได้แนวทางแก้ปัญหาเพื่อนำไปสร้างชิ้นงานต้นแบบ 4) จากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มเริ่มชิ้นที่ 4 Prototype ขึ้นต้นให้ป็นดาว เริ่มสร้างชิ้นงานต้นแบบ โดยทุกคนในกลุ่มช่วยกันสร้างชิ้นงาน โดยใช้ความรู้จากกร ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กิจกรรม 4 แนวทาง ดังนี้ - เลือกเครื่องมือที่เหมาะสมให้ตรงกับชิ้นงานต้นแบบที่จะทำ เช่น วัสดุ อุปกรณ์ในการทำงานศิลปะ หรือคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิก			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)	7 (ต่อ)		<p>กิจกรรมการเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบ่งหน้าที่ทำงาน ทุกคนในกลุ่มแบ่งหน้าที่ที่รับผิดชอบต่อชิ้นงานต้นแบบ - ประติดปะต่อเข้าด้วยกัน นำงานของแต่ละคนที่ได้รับมอบหมายมารวมเข้าด้วยกัน - ทักการทดสอบ เพื่อหาข้อบกพร่องของชิ้นงาน ก่อนนำไปทดสอบและวัดผลในขั้นตอนถัดไป 5) แต่ละกลุ่มจะได้ชิ้นงานต้นแบบเพื่อให้นำไปทดสอบในวันถัดไป <p>ขั้นที่ 3 สรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปชิ้นงานต้นแบบที่ได้ของแต่ละกลุ่ม 	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม		
	8	<p>สำเร็จไหมนะ???</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ผู้เรียนสามารถอธิบายชิ้นงานต้นแบบ (K) 	<p>ขั้นที่ 1 ชำนาญ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ครูผู้สอนและนักเรียนมอบหมายข้อมูลที่ได้จากกระบวนการที่ใช้นวัตกรรมที่ Stage ที่ 3 : Ideas Creation จุดประกายความคิด ขั้นที่ 3 Decide ตกลงปลงใจ และขั้นที่ 4 ปั้นดินให้เป็นดาว ของแต่ละกลุ่ม 	<p>Stage ที่ 4 : Play & Learn ฐั้นะคิดอะไร</p> <ul style="list-style-type: none"> - ขั้นที่ 5 (Day 5) Interview คุณคิดว่ายังไง??? 	<p>- ประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกเพื่อแก้ปัญหาทางศิลปะที่ในห้องเรียน</p>	<p>- แบบประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกเพื่อแก้ปัญหาทางศิลปะที่ในห้องเรียน</p>

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปริน

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ไฮสปริน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปริน (ต่อ)	8 (ต่อ)	2) ผู้เรียนสามารถนำผลงานการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิกทดสอบตามกระบวนการที่ไฮสปริน (P) 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการที่ไฮสปริน (A)	<p>ขั้นที่ 2 ขั้นสอน</p> <p>1) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเริ่ม Stage ที่ 4 : Play & Learn วนคิดอะไร ชั้นที่ 5 Interview คุณคิดว่ายังไง??? นำชิ้นงานต้นแบบที่ได้ไปทดสอบจริง โดยใช้การสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา โดยการสัมภาษณ์จะมี 5 ขั้นตอน</p> <p>- ต้อนรับอย่างเป็นมิตร : หน้าแรกที่ของผู้สัมภาษณ์เลย คือทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึกผ่อนคลาย และเป็นกันเองที่สุด</p> <p>- ชักถามด้วยคำถามทั่วไป : ผู้สัมภาษณ์ควรเริ่มต้นด้วยบทสนทนาทั่วๆ ไป เล็กๆ น้อยๆ แล้วค่อยเข้าสู่คำถามที่เกี่ยวข้องกับการทำ Sprint ถ้าทำได้อย่างลงตัว ผู้ถูกสัมภาษณ์จะรู้สึกเลยด้วยซ้ำว่าได้เริ่มเข้าสู่การสัมภาษณ์แล้ว</p>		- ประเมินพฤติกรรมการเป็นนักออกแบบ	- แบบสังเกตพฤติกรรม

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)</p>	<p>8 (ต่อ)</p>		<p>ชมชิ้นงานต้นแบบ เราอาจจะลองเริ่มต้น บทสนทนาที่ก็ให้ผู้รู้กลุ่มภาษารู้สึก เหมือนเขาเป็นฝ่ายช่วยเหลือเรา บอกลีลาที่ต้องทำและกระตุ้นผู้ถูก สัมภาษณ์ : หลังจากที่เราทำชิ้นงานไป ให้กับบุคคลที่เกี่ยวข้องจริงๆ แล้ว ควร ปล่อยให้กลุ่มเป้าหมายได้ลองใช้งานด้วย ตัวเอง และคอยสังเกตการตอบสนอง ของพวกเขาจะดีกว่าที่จะแนะนำให้เขาใช้ งานทุกขั้นตอน ผู้สัมภาษณ์เพียงกล่าว เริ่มต้น</p> <p>- วัตถุประสงค์สำคัญ : เพื่อบดท้ายการ สัมภาษณ์ ให้ได้ข้อมูลที่เรานำมาเรียนรู้อัน ผู้สัมภาษณ์ควรจะต้องถามเพื่อสรุป ประเด็นหลัก 2-3 ข้อ</p> <p>ขั้นที่ 3 สรุป</p> <p>1) จากนั้นสมาชิกในกลุ่มแสดงละคร สมมติ สถานการณ์จำลองปัญหาที่ตั้งไว้ เช่น ให้หาสื่อใส่หา</p>			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปริน

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการ ที่ไฮสปรินท์	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและ ประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่2 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปรินท์ (ต่อ)	8 (ต่อ)		อุปกรณ์ ให้สอดคล้องกับบทบาทของ บุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา อาจบันทึกเป็น วิดีโอหรือเล่นบนเวทีแต่ละกลุ่มแสดงให้ สนุกเต็มที่ เปิดเพลงได้ เพื่อเสริม บรรยากาศ เป็นต้น 2) นักเรียนแต่ละรวมกันสรุปข้อเสนอแนะ ต่อชิ้นงานต้นแบบ แล้วจึงนำไปแก้ไข ปรับปรุงชิ้นงานก่อนนำไปใช้จริง			
หน่วยการเรียนรู้ที่3 ผลงานการออกแบบ รูปภาพ สัญลักษณ์ และ งานกราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ไฮสปรินท์ (ต่อ)	9	ทุกปัญหามีทางออก 1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหา โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปรินท์ (K) 2) ผู้เรียนสามารถค้นหาปัญหา ตามกระบวนการที่ไฮสปรินท์ (P) 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ ของกระบวนการที่ไฮสปรินท์ (A)	ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1) ครูผู้สอนนำผลงานการออกแบบ แก้ปัญหาที่ใช้โทรศัพท์ที่ไฮสปรินท์ จาก การทำกระบวนการ สปรินท์ในครั้งที่ผ่าน ของแต่ละกลุ่ม 2) จากนั้นครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกัน สนทนาเกี่ยวกับผลงานการออกแบบของ แต่ละกลุ่ม ขั้นที่ 2 ขั้นสอน 1) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันแสดง ความคิดเห็นถึงปัญหาที่นักเรียนมักพบเจอ ภายในโรงเรียน	Stage ที่ 1 : Problem Finding ตะลุยกู้หา - ขั้นตอนที่ 1 (Day 1) : Brainstorm ระดมสมอง	- ประเมินผลงานการ ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปรินท์ - สังเกตพฤติกรรมการเป็น นักออกแบบ	- แบบประเมินผลงานการ ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงาน กราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ไฮสปรินท์ - แบบสังเกตพฤติกรรม การเป็นนักออกแบบ

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่เรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่เรียนรู้	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ผลงานการออกแบบ รูปภาพ สัญลักษณ์ และ งานกราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่เรียนรู้ สปรินท์ (ต่อ)	9 (ต่อ)		2) ครูผู้สอนแจกคู่มือกระบวนการที่เรียนรู้ สปรินท์ให้กับนักเรียน และเริ่ม กระบวนการที่เรียนรู้ใน Stage ที่ 1 Problem Finding ตระลึปัญหา เพื่อให้ นักเรียนพยายามค้นหาปัญหา โดย ในขั้นตอนที่ 1 Brainstorm ระดมสมอง ครูผู้สอนให้แบ่งกลุ่ม 4 คน แต่ละคนมี กระดาษวาดรูป และเครื่องเขียนชนิดต่างๆ จากนั้นแต่ละคนหาแหล่งของตนเอง ขั้นตอนมีใช้เวลา 15-20 นาที เพื่อค้นหา ปัญหาที่เกิดขึ้นภายในโรงเรียน ไม่ว่าจะ เป็นปัญหาเล็กหรือใหญ่ ให้เขียนปัญหา ให้ได้มากที่สุด โดยให้นักเรียนจดบันทึกไว้			
			ขั้นที่ 3 สรุป 1) เมื่อครบเวลาที่กำหนด ครูผู้สอนให้ นักเรียนแต่ละคนกลับมารวมกลุ่ม กัน แล้วช่วยแต่ละกลุ่มสรุปที่มาของ ปัญหาของทุกคน เพื่อวิเคราะห์			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการ ที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและ ประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่3 ผลงานการออกแบบ รูปภาพ สัญลักษณ์ และ งานกราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม สปรินท์ (ต่อ)	9 (ต่อ)		ปัญหาที่นำมาพัฒนาต่อยอดเป็นปัญหาที่ ออกจะแท้จริง ในครั้งต่อไป			
	10	คิดแล้ววาดร่างเป็นภาพ 1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนว ทางการแก้ไขปัญหาโดยใช้ กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (K) 2) ผู้เรียนสามารถวางแผนทางการ แก้ไขปัญหาดำเนินการที่ใช้นวัตกรรม สปรินท์ (P) 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ ของกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (A)	ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1) ครูผู้สอนและนักเรียนทบทวนข้อมูล ที่ได้จากกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม Stage ที่ 1 Problem Finding และลุยปัญหา ขั้นตอนที่ 1 Brainstorm ระดมสมอง ของ แต่ละกลุ่ม ขั้นที่ 2 ขั้นสอน 1) ครูผู้สอนให้นักเรียนลงมือปฏิบัติใน Stage ที่ 2 : Idea Sketch คิดไว้วาดด้วย ให้แต่ละกลุ่มนึกถึงสถานการณ์ของปัญหา การของแต่ละกลุ่ม ว่ามีใครที่เกี่ยวข้องบ้าง จากนั้นลงพื้นที่จริงเพื่อสัมภาษณ์ ผู้เกี่ยวข้องกับปัญหา ค้นหาต้นเหตุของ ปัญหาเพื่อให้ได้ไอเดียที่จะนำมาแก้ปัญหา	Stage ที่ 2 : Idea Sketch คิดไว้วาดด้วย - ขั้นที่ 2 (Day 2) Dream Away มินิไทม์ไลน์ให้ถึง	- ประเมินผลงานการ ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงาน กราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม สปรินท์ - สังเกตพฤติกรรมการ เป็นน้าออกแบบ	- แบบประเมินผลงานการ ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงาน กราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม สปรินท์ - แบบสังเกตพฤติกรรม การเป็นน้าออกแบบ

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่3 ผลงานการออกแบบ รูปภาพ สัญลักษณ์ และ งานกราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม สปรินท์ (ต่อ)</p>	<p>10 (ต่อ)</p>	<p>เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้</p>	<p>2) ครูผู้สอนให้แต่ละคนในกลุ่มช่วยกัน คิดทางออกแต่ละปัญหา โดยการใช้ Post it ที่บนหัวเขียนคำว่า “HMW.” How Might We เป็นไปได้ไหม... เพื่อลองหา ความเป็นไปได้ที่จะแก้ปัญหาให้เออะที่สุด? 3) จากนั้นครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเริ่ม ขึ้นที่ 2 Dream Away ฟันให้ไกลไปถึง โดย แต่ละคนในกลุ่มหมุนส่งบแยกันไปคิดไอเดีย ที่จะนำมาแก้ปัญหา โดยใช้ 4 ขั้นตอนใน การวาด ดังนี้ - จัดบันทึก นำข้อมูลจากกรงพื้นที่ จัด บันทึกเพื่อเป็นการเตือนความจำ ก่อนที่จะ หาแนวทางแก้ไขปัญหา - สร้างสรรค์ไอเดีย สมาชิกในกลุ่มแต่ละ คนเขียนไอเดียตรวจสอบออกมา - 8 ของที่สุดโลก แต่ละคนต้องเลือก ไอเดียที่ได้คะแนนที่สุดมาวาดให้เป็นรูปแบบ ที่</p>	<p>กระบวนการ ที่ใช้นวัตกรรม</p>	<p>การวัดและประเมินผล</p>	<p>เครื่องมือวัดและ ประเมินผล</p>

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ผลงานการออกแบบ รูปภาพ สัญลักษณ์ และ งานกราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม สปรินท์ (ต่อ)	10 (ต่อ)		แตกต่างกัน 8 รูปแบบ โดยใช้กระดาษพับ ครึ่ง 3 รอบ เพื่อแบ่งกระดาษเป็น 8 ช่อง - วาดแนวทแยงแก้ไขปัญหา แต่ละคนวาด ไอเดียที่ดีที่สุดของตนเองลงกระดาษอย่าง ละเอียด ครบถ้วน และเข้าใจง่าย ขั้นที่ 3 สรุป 1) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปกร ร่างภาพรวมของไอเดียที่ดีที่สุดได้ คนละ 1 ไอเดีย เพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจขั้น ต่อไป	กระบวนการ ที่ใช้นวัตกรรม		
	11	คิดเหมือนกันหรือเปล่า?? 1) ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือก วิธีการแก้ปัญหาตามกระบวนการ ที่ใช้นวัตกรรม (K) 2) ผู้เรียนสามารถออกแบบ รูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก จากกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (P)	ขั้นที่ 1 ขึ้นนำ 1) ครูผู้สอนและนักเรียนมาพบหน้า ที่ได้จากกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม Stage ที่ 2 Idea Sketch คิดไว้วาดด้วย ขั้นที่ 2 Dream Away ฝันให้ไกลไปถึง การวาด 4 ขั้นตอนของแต่ละกลุ่ม	Stage ที่ 3 : Ideas Creation จุดประกาย ความคิด - ขั้นที่ 3(Day 3) Decide ตกลงปลงใจ - ขั้นที่ 4 (Day 4) Prototype บันทึกลงให้เป็น ดาว	- ประเมินผลงานการ ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม สปรินท์ - สังเกตพฤติกรรมการเป็น นักออกแบบ	- แบบประเมินผลงานการ ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงาน กราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม สปรินท์ - แบบสังเกตพฤติกรรมการ การเป็นนักออกแบบ

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ผลงานการออกแบบ รูปภาพ สัญลักษณ์ และ งานกราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (ต่อ)	11 (ต่อ)	3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ ของกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (A)	ขั้นที่ 2 ขั้นสอน 1) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเริ่ม Stage ที่ 3 : Ideas Creation จุดประกายความคิด โดย แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการ ตัดสินใจว่าจะนำวิธีแก้ปัญหาแบบไหนไป สร้างชิ้นงานต้นแบบ ทุกคนในกลุ่มร่วมกัน โหวต ไอเดียที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ปัญหา จากนั้นจึงเริ่มสร้างชิ้นงานต้นแบบ 2) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มทำขั้นที่ 3 : Decide ตกลงลงใจ โดยสมาชิกในกลุ่ม ร่วมกันตัดสินใจด้วยการแบ่ง 5 ขั้นตอน ดังนี้ - โชว์ผลงาน : ใช้เทปขาวติดผลงานการ วาดแนวท่วงแก้ปัญหาในรูปแบบต่างๆ ไว้บน ผนัง - หากจุดที่น่าสนใจ : พิจารณาวินิจฉัยปัญหา ทั้งหมดแบบเรียงๆ แล้วใช้สติ๊กเกอร์ วางกลม	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่เรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่เรียนรู้	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่3 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่เรียนรู้ (ต่อ)</p>	<p>11 (ต่อ)</p>		<p>เด็กแปะไว้ตรงจุดที่น่าสนใจ (แต่ละคนจะมีสติ๊กเกอร์วงกลมเล็กคนละประมาณ 20-30 ดวง) วิธีการนี้จะช่วยให้ทุกคนได้ทบทวน และพิจารณาแต่ละไอเดียที่ได้เป็นอย่างดี</p> <p>รับวิจารณ์แบบแรงดัน : หลังจากที่พิจารณาเรียบร้อยแล้ว เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มพูดด้วยเรื่องจุดเด่นของแต่ละไอเดียอย่างรวดเร็ว แล้วจดไอเดียสำคัญๆ ไว้ในกระดาษโพสต์อิท</p> <p>- ลงคะแนนหยั่งเสียง : แต่ละคนเลือกวิธีแก้ปัญหา พร้อมกับใช้สติ๊กเกอร์วงกลมขนาดใหญ่มารองคะแนนเสียง โดยที่คราวนี้แต่ละคนจะมีสิทธิ์โหวตแต่หนึ่งเสียงเท่านั้น</p> <p>หลังจากจบการโหวตแล้วให้แต่ละคนมาอธิบายเหตุผลการโหวตของตัวเองสั้นๆ</p> <p>- ใช้เบอร์โหวต ผู้ทำหน้าที่เป็นผู้ตัดสินใจ (ผู้ที่ได้รับมอบหมายให้)</p>			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสนับริน

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ไฮสนับริน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่3 ผลงานการออกแบบ รูปภาพ สัญลักษณ์ และ งานกราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ไฮสนับ รินที่ (ต่อ)	11 (ต่อ)		และงานกราฟิก โดยใช้กิจกรรม 4 แนวทาง ดังนี้ - เลือกเครื่องมือที่เหมาะสม ให้ตรงกับงานต้นแบบที่จะทำ เช่น วัสดุ อุปกรณ์ ในการทํางานศิลปะ หรือคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิก - แบ่งหน้าที่ทํางาน ทุกคนในกลุ่มแบ่งหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบต่องานต้นแบบ - ประติดปะต่อเข้าด้วยกัน นางานของแต่ละคนที่ได้รับมอบหมายรวบรวมเข้าด้วยกัน - ทําการทดสอบ เพื่อหาคืออุปกรณ์ของชิ้นงาน ก่อนนำป้ทดสอบและวัดผลในขั้นตอนถัดไป 5) แต่ละกลุ่มจะได้ชิ้นงานต้นแบบเพื่อนำไปทดสอบในวันถัดไป			

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ผลงานการออกแบบ รูปภาพ สัญลักษณ์ และ งานกราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม สปรินท์ (ต่อ)	11 (ต่อ)	ผู้มีประสบการณ์ออกแบบ	ขั้นที่ 3 สรุปล 1) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุป ชิ้นงานต้นแบบที่ได้ของแต่ละกลุ่ม	กระบวนการเรียนรู้		
	12	ฉันมีแหล่งนำออกแบบ 1) ผู้เรียนสามารถอธิบายชิ้นงาน ต้นแบบ (K) 2) ผู้เรียนสามารถนำผลงานการ ออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และ งานกราฟิกไปทดสอบตาม กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (P) 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ ของกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม (A)	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ 1) ครูผู้สอนและนักเรียนมาพบข้อมูล ที่ได้จากกระบวนการที่ใช้นวัตกรรม Stage ที่ 3 Ideas Creation จุดประกายความคิด ขั้นที่ 3 Decide ตกลงปลงใจ และขั้นที่ 4 Prototype ขึ้นต้นให้เป็นดาว ของแต่ละ กลุ่ม ขั้นที่ 2 ขั้นสอน 1) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเริ่ม Stage ที่ 4 Play & Learn ระบุคิดอะไร 2) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มทำขั้นที่ 5 Interview คุณคิดว่ายังไง???	Stage ที่ 4 : Play & Learn ระบุคิดอะไร - ขั้นที่ 5 (Day 5) Interview คุณคิดว่า ยังไง???	- ประเมินผลงานการ ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม สปรินท์ - สังเกตพฤติกรรมการเป็น นักออกแบบ	- แบบประเมินผลงานการ ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงาน กราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ใช้นวัตกรรม สปรินท์ - แบบสังเกตพฤติกรรมการ การเป็นนักออกแบบ

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮนส์ปรีน

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ไฮนส์ปรีน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่3 ผลงานการออกแบบ รูปภาพ สัญลักษณ์ และ งานกราฟิก โดยใช้ กระบวนการที่ไฮนส์ ปรีนที่ (ต่อ)</p>	<p>12 (ต่อ)</p>		<p>- ต้อนรับอย่างเป็นมิตร : หน้าที่แรกของผู้ สัมภาษณ์เลย คือทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึก ผ่อนคลาย และเป็นกันเองที่สุด - ซักถามด้วยคำถามทั่วไป : ผู้สัมภาษณ์ ควรเริ่มต้นด้วยบทสนทนาทั่วไป สัก เล็กๆ น้อยๆ แล้วค่อยเข้าสู่คำถามที่ เกี่ยวข้องกับกราฟิก Sprint ถ้าทำได้อย่าง ลงตัว ผู้ถูกสัมภาษณ์จะไม่รู้สึกเลยด้วยซ้ำ ว่าได้เริ่มเข้าสู่การสัมภาษณ์แล้ว - นำเสนอขั้นตอนต้นแบบ : เมื่อถึงขั้นตอน นี้ ผู้ถูกสัมภาษณ์จะเริ่มพร้อมแล้วที่จะลอง ชมขั้นตอนต้นแบบ เราอาจจะลองเริ่มต้น บทสนทนาที่ทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึก เหมือนเขาเป็นฝ่ายช่วยเหลือเรา</p>	<p>- บอกสิ่งที่ต้องทำและกระตุ้นผู้ถูก สัมภาษณ์ : หลังจากที่เราเข้ามาทำงานไป ให้กับบุคคลที่เกี่ยวข้องจริงๆ แล้ว ควร ปล่อยให้กลุ่มเป้าหมายได้</p>		

ตารางที่ 25 (ต่อ) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปริน

หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่	เรื่อง/จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการที่ไฮสปริน	การวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่3 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการที่ไฮสปริน (ต่อ)</p>	12 (ต่อ)		<p>ลองใช้งานด้วยตัวเองและคอยสังเกตการณ์ ประสิทธิภาพของพวกเขาจะดีกว่าที่จะแนะนำให้เขาใช้งานทุกขั้นตอน</p> <p>- วัตถุประสงค์สำคัญ : เพื่อปิดท้ายการสัมภาษณ์ ให้ได้ข้อมูลที่เราจะนำมาเรียนรู้ ผู้สัมภาษณ์ควรตั้งคำถามเพื่อสรุปประเด็นสัก 2-3 ข้อ</p> <p>ขั้นที่ 3 สรุป</p> <p>1) จากนั้นสมาชิกในกลุ่มแสดงละครสมมติ สถานการณ์จำลองปัญหาที่ตั้งไว้ เช่น ให้หาเสื้อผ้า หาอุปกรณ์ ให้สอดคล้องกับบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา อาจบันทึกเป็นวิดีโอหรือเล่นบนเวทีแต่ละกลุ่มแสดงให้สนุกเต็มที่ เปิดเพลงได้ เพื่อเสริมบรรยากาศ เป็นต้น</p> <p>2) นักเรียนแต่ละร่วมกับสรุปข้อเสนอแนะต่อชิ้นงานต้นแบบ แล้วจึงนำไปแก้ไข ปรับปรุงชิ้นงานก่อนนำไปใช้จริง</p>			



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ศิลปะ.....รหัสวิชา.....ศ. 21103.....รายวิชา.....ทัศนศิลป์.....
แผนการเรียนรู้เรื่อง.....การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก.....เวลาเรียน.....12.....ชั่วโมง
ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ 1.....ภาคเรียนที่.....2.....ปีการศึกษา.....2565.....
หน่วยการเรียนรู้.....1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ งานกราฟิก และกระบวนการตีพิมพ์.....
เรื่อง.....1.....พื้นฐานกระบวนการตีพิมพ์.....เวลาเรียน.....1.....ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ
- ม.1/2 การออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะต้องเป็นไป
ตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์
- ม.1/5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความ
เข้าใจหลักการ วิธีการออกแบบ มีทักษะในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของกระบวนการตีพิมพ์ (K)
- 2) ผู้เรียนสามารถจำแนกขั้นตอนของกระบวนการตีพิมพ์ (P)
- 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการตีพิมพ์ (A)

3. สารสำคัญ

กระบวนการตีไฮน์สปรีนท์ หมายถึง กระบวนการออกแบบในลักษณะกระบวนการกลุ่ม เพื่อเร่งความเร็วในการคิด โดยเน้นการคิดเชิงออกแบบเพื่อแก้ปัญหา โดยผ่านกระบวนการ 4 Stage 5 ขั้นตอน (5วัน)

4. สารการเรียนรู้

- 1) ความหมายของกระบวนการตีไฮน์สปรีนท์
- 2) ขั้นตอนของกระบวนการตีไฮน์สปรีนท์

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- 2) ความสามารถในการคิด
 - การคิดวิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยง
 - การจัดระบบความคิดเป็นภาพ
- 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- แผนที่ความคิดสรุปองค์ความรู้เรื่องกระบวนการตีไฮน์สปรีนท์

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

- 1) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับปัญหาของนักออกแบบดังนี้
 - นักออกแบบมักจะเจอปัญหาใดในการออกแบบ
 - หากพบปัญหาในการออกแบบจะใช้วิธีใดบ้างในการแก้ปัญหา
 - คิดว่าวิธีใดที่สามารถแก้ปัญหาได้ไวที่สุด

2) ครูผู้สอนอธิบายว่ามีกระบวนการออกแบบในลักษณะกระบวนการกลุ่ม เพื่อเร่งความเร็วในการคิด โดยเน้นการคิดเชิงออกแบบเพื่อแก้ปัญหา นั่นคือกระบวนการตีไฮน์สปรีนท์

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1) ครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติม ประกอบสื่อการสอน PowerPoint ว่าก่อนเริ่มกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ ต้องมีปัญหาหรือความท้าทายที่เหมาะสม โดยมีกระบวนการ 4 Stage 5 ขั้นตอน (5วัน) ดังนี้

Stage ที่ 1 : Problem Finding ตะลุยปัญหา

ขั้นตอนที่ 1 (Day 1) : Brainstorm ระดมสมอง

Stage ที่ 2 : Idea Sketch คิดไว้วาดด้วย

ขั้นที่ 2 (Day 2) Dream Away ฝันให้ไกลไปให้ถึง

Stage ที่ 3 : Ideas Creation จุดประกายความคิด

ขั้นที่ 3 (Day 3) Decide ตกลงปลงใจ

ขั้นที่ 4 (Day 4) Prototype ปั้นดินให้เป็นดาว

Stage ที่ 4 : Play & Learn รู้ชะคิดอะไร

ขั้นที่ 5 (Day 5) Interview คุณคิดว่ายังไง????

2) ครูผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 คน สรุปลองค์ความรู้โดยการเขียนแผนที่ความคิดสรุปเรื่องกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ พร้อมตกแต่งให้สวยงาม

3) ตัวแทนนักเรียนออกมานำเสนอแผนที่ความคิดสรุปเรื่องกระบวนการดีไซน์สปรีนท์

ขั้นที่ 3 สรุป

1) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสรุปลองค์ความรู้เรื่องกระบวนการดีไซน์สปรีนท์

2) ครูผู้สอนเน้นย้ำให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ต่อไป

9. สื่อการเรียนรู้

1) PowerPoint เรื่องพื้นฐานกระบวนการดีไซน์สปรีนท์

2) คู่มือกระบวนการดีไซน์สปรีนท์

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1) ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของกระบวนการตีพิมพ์สปรีนท์ (K)	ประเมินแผนที่ความคิดสรุปองค์ความรู้เรื่องกระบวนการตีพิมพ์สปรีนท์	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลแผนที่ความคิดสรุปองค์ความรู้เรื่องกระบวนการตีพิมพ์สปรีนท์	8 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
2) ผู้เรียนสามารถจำแนกขั้นตอนของกระบวนการตีพิมพ์สปรีนท์ (P)				
3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการตีพิมพ์สปรีนท์ (A)	สังเกตพฤติกรรม การเป็นนักออกแบบ	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม การเป็นนักออกแบบ	16 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... ศิลปะ..... รหัสวิชาศ. 21103..... รายวิชาทัศนศิลป์.....
แผนการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก..... เวลาเรียน12 ชั่วโมง
ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ 1..... ภาคเรียนที่.....2..... ปีการศึกษา2565.....
หน่วยการเรียนรู้ที่1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ งานกราฟิก และกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์.....
เรื่อง.....2 การออกแบบรูปภาพ..... เวลาเรียน.....1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ
- ม.1/2 การออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะต้องเป็นไป
ตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์
- ม.1/5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความ
เข้าใจหลักการ วิธีการออกแบบ มีทักษะในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนอธิบายหลักการออกแบบรูปภาพ (K)
- 2) ผู้เรียนสามารถออกแบบรูปภาพ (P)
- 3) ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการใช้หลักการออกแบบในการออกแบบรูปภาพ (A)

3. สาระสำคัญ

การออกแบบรูปภาพมีหลายวิธี ผู้ออกแบบจะต้องวางแผนและรู้จักเลือกทัศนธาตุต่างๆ มาใช้
ในการออกแบบ อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดรูปแบบใหม่ๆ ตามที่ต้องการ

4. สารการเรียนรู้

- 1) ทักษะธาตุกับการออกแบบ
- 2) หลักการออกแบบรูปภาพ

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- 2) ความสามารถในการคิด
 - การคิดวิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยง
 - การจัดระบบความคิดเป็นภาพ
- 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ผลงานการออกแบบรูปภาพตัวละครประกอบนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- 1) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันทบทวนความรู้เกี่ยวกับกระบวนการดีไซน์สปรีนท์
- 2) นักเรียนและครูร่วมกันแลกเปลี่ยนความเห็นภาพผลงานการออกแบบรูปแบบต่างๆ แล้วให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่อไปนี้

- ผลงานดังกล่าวใช้เทคนิคในการออกแบบแตกต่างกันอย่างไรบ้าง
- นักเรียนชอบผลงานชิ้นใดมากที่สุด พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ

3) ผู้สอนอธิบายเชื่อมโยงให้นักเรียนเข้าใจความหมายการออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดียิ่งขึ้น ในทางทัศนศิลป์การออกแบบ คือ การนำเอาองค์ประกอบศิลป์หรือทัศนธาตุ มาจัดเป็นภาพตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยสะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ตามจินตนาการของผู้ออกแบบ การออกแบบมีบทบาทมากในสังคมปัจจุบัน เพราะชีวิตมนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสาร เพื่อการรับรู้ข้อมูลต่างๆซึ่งการสื่อสารด้วยสิ่งพิมพ์ ที่แสดงออกเป็นรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก นับเป็นวิธีที่แพร่หลายและเข้าถึงผู้คนได้ง่าย

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1) ผู้สอนเปิดอธิบายความหมายของการออกแบบรูปภาพ เป็นกระบวนการฝึกให้รู้จักสังเกต รู้จักการแก้ปัญหาและการวางแผน เพื่อเลือกทัศนธาตุมาใช้ในการออกแบบ เช่น จำนวนจุด ลักษณะของเส้น ขนาดของแบบ และสีที่ใช้ เป็นต้น ซึ่งธรรมชาติที่อยู่รอบตัว จะเป็นแหล่งความรู้ที่กว้างใหญ่ อาจจะเป็นที่มาของแนวคิดรูปแบบ สำหรับนำมา ตัดแปลง ตัดทอน ให้เกิดรูปแบบใหม่ใหม่ตามที่ต้องการพื้นฐานเดิมที่ต้องการจะสื่อความหมาย ผู้สร้างงานควรรศึกษางานประกอบในการออกแบบรูปภาพ ให้เข้าใจเพื่อจะได้นำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงาน ให้มีความเป็นเอกลักษณ์ ความกลมกลืนและความสมดุล

2) ผู้สอนเปิดภาพตัวอย่างการออกแบบรูปภาพประกอบการอธิบายเพิ่มเติมว่า การออกแบบรูปภาพให้มีความสวยงามนั้น สิ่งที่เราควรคำนึงถึง คือ แนวความคิดการจัดภาพ และองค์ประกอบของมวลวัตถุทางทัศนศิลป์หลักการออกแบบรูปภาพประกอบไปด้วย

2.1) เรื่องและแนวความคิดคือที่มาของความคิดที่จะออกแบบ อาจจะมาจกธรรมชาติหรือข้อกำหนดของการออกแบบ

2.2) ทัศนธาตุและเทคนิควิธีการ การใช้จุด เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว และเทคนิคต่างๆ ในการสร้างสรรค์

2.3) หลักและทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์จะช่วยให้การสร้างสรรค์งานออกแบบมีความงาม มีคุณค่าทางความงามของงานออกแบบเป็นผลสำเร็จที่เกิดขึ้นและมีผลต่อผู้ชมและสังคม

2.4) ผู้สอนมอบหมายภาระงานให้นักเรียนออกแบบรูปภาพ โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มละ 4 คน ให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการออกแบบตัวละครในนิทานกระต่ายกับเต่า โดยมีประเด็นดังนี้

- รายละเอียดของเรื่องราว
- กลุ่มเป้าหมาย
- จุดประสงค์การนำไปใช้
- บุคลิกลักษณะของตัวละคร

3) เมื่อได้ไอเดียจากแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม ให้นักเรียนตกผลึกให้เป็นไอเดียของตนเอง จากนั้นแต่ละคนลงมือออกแบบสัญลักษณ์ ตามไอเดียของตนเอง

4) เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้วให้แต่ละคนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน จากนั้นนำเสนอครูผู้สอนตรวจ

ขั้นที่ 3 สรุป

- 1) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ
- 2) ครูเน้นย้ำนักเรียนถึงความสำคัญของการออกแบบรูปภาพ และแนะนำให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ต่อไป

9. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint เรื่องการออกแบบรูปภาพ
- 2) ตัวอย่างผลงานการออกแบบรูปภาพ

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1) ผู้เรียนอธิบายหลักการออกแบบรูปภาพ (K)	ประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพตัวละครประกอบนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพตัวละครประกอบนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า	8 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
2) ผู้เรียนสามารถออกแบบรูปภาพ (P)				
3) ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการใช้หลักการออกแบบในการออกแบบรูปภาพ (A)	สังเกตพฤติกรรม การเป็นนักออกแบบ	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม การเป็นนักออกแบบ	16 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน



โรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชานุกูล)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1

วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การออกแบบรูปภาพ

ชื่อ-นามสกุล.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนออกแบบตัวละครในนิทานกระดาษกับเต่า โดยใช้หลักการออกแบบรูปภาพ



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... ศิลปะ..... รหัสวิชา ศ. 21103..... รายวิชา ทัศนศิลป์.....
แผนการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก..... เวลาเรียน 12 ชั่วโมง
ระดับชั้น..... มัธยมศึกษาปีที่ 1..... ภาคเรียนที่..... 2..... ปีการศึกษา 2565.....
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ งานกราฟิก และกระบวนการตีพิมพ์.....
เรื่อง 3 การออกแบบสัญลักษณ์..... เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ
- ม.1/2 การออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะต้องเป็นไป
ตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์
- ม.1/5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความ
เข้าใจหลักการ วิธีการออกแบบ มีทักษะในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนอธิบายประเภทของสัญลักษณ์และแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์ได้ (K)
- 2) ผู้เรียนออกแบบสัญลักษณ์โดยใช้ทัศนธาตุต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (P)
- 3) ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการใช้หลักการออกแบบในการออกแบบสัญลักษณ์ (A)

3. สารสำคัญ

การออกแบบสัญลักษณ์ ผู้ออกแบบจะต้องเข้าใจวัตถุประสงค์หลักที่ต้องการสื่อความหมายให้เข้าใจร่วมกัน แล้วแปรออกมาเป็นแบบสัญลักษณ์ที่สมบูรณ์สื่อความหมายให้ทุกคนเข้าใจชัดเจนตรงกัน

4. สารการเรียนรู้

- การออกแบบสัญลักษณ์

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- 2) ความสามารถในการคิด
 - การคิดวิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยง
 - การจัดระบบความคิดเป็นภาพ
- 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- 1) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันทบทวนความรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ
- 2) ครูผู้สอนนำภาพสัญลักษณ์ต่างๆ มาให้นักเรียนเล่นเกม ทายว่าสัญลักษณ์ของอะไร แล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกความหมายของสัญลักษณ์ดังกล่าว

- 3) ครูผู้สอนให้ตัวแทนนักเรียนยกตัวอย่างการออกแบบสัญลักษณ์ต่างๆที่นักเรียนชื่นชอบพร้อมบอกเหตุผล

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

- 1) ครูผู้สอนอธิบายเชื่อมโยงให้นักเรียนเข้าใจว่าสัญลักษณ์ต่างๆ มีหลายประเภท การออกแบบสัญลักษณ์จะต้องเข้าใจวัตถุประสงค์หลักที่ต้องการสื่อความหมายให้เข้าใจร่วมกัน แล้วแปรออกมาเป็นแบบสัญลักษณ์ที่สมบูรณ์ สื่อความหมายให้ทุกคนเข้าใจชัดเจนตรงกัน

2) ครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติม ประกอบสื่อการสอน PowerPoint ดังนี้

- ความหมายของสัญลักษณ์
- ประเภทของสัญลักษณ์
- แนวทางการออกแบบสัญลักษณ์
- แนวทางปฏิบัติอย่างง่ายในการออกแบบสัญลักษณ์
- วิธีการออกแบบสัญลักษณ์

3) นักเรียนแต่ละคนจับฉลากอารมณ์ความรู้สึก เพื่อมาทำการออกแบบสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก

4) ผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่มละ 4 คน ให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดในการออกแบบสัญลักษณ์ ตามอารมณ์ความรู้สึกที่แต่ละคนได้รับ โดยมีประเด็นดังนี้

- อารมณ์ความรู้สึก
- ประเภทของสัญลักษณ์
- จุดประสงค์การนำไปใช้
- ลักษณะของสัญลักษณ์

5) เมื่อได้ไอเดียจากแลกเปลี่ยนความเห็นในกลุ่ม ให้นักเรียนตกผลึกให้เป็นไอเดียของตนเอง จากนั้นแต่ละคนลงมือออกแบบสัญลักษณ์ ตามไอเดียของตนเอง

4) เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้วให้แต่ละคนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน จากนั้นนำส่งครูผู้สอน

ขั้นที่ 3 สรุป

1) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์ ในประเด็นต่อไปนี้

- ความหมายของสัญลักษณ์
- ประเภทของสัญลักษณ์
- แนวทางการออกแบบสัญลักษณ์
- แนวทางปฏิบัติอย่างง่ายในการออกแบบสัญลักษณ์
- วิธีการออกแบบสัญลักษณ์

2) ครูแนะนำให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์ต่อไปในอนาคต

9. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint เรื่องการออกแบบสัญลักษณ์
- 2) ตัวอย่างผลงานการออกแบบสัญลักษณ์
- 3) ฉลากข้อความอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1) ผู้เรียนอธิบายประเภทของสัญลักษณ์และแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์ได้ (K)	ประเมินผลงานการออกแบบสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผล การออกแบบสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก	8 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
2) ผู้เรียนออกแบบสัญลักษณ์โดยใช้ทัศนธาตุต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (P)				
3) ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการใช้หลักการออกแบบในการออกแบบสัญลักษณ์ (A)	สังเกตพฤติกรรมการการเป็นนักออกแบบ	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมการการเป็นนักออกแบบ	16 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน





โรงเรียนวัดบางน้อย(แจ่มประชานุกูล)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1
วิชาทัศนศิลป์ เรื่องการออกแบบสัญลักษณ์

ชื่อ-นามสกุล.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนออกแบบสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก จากโจทย์ที่นักเรียนได้รับ

อารมณ์ความรู้สึก

อารมณ์ความรู้สึก



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... ศิลปะ..... รหัสวิชาศ. 21103..... รายวิชาทัศนศิลป์.....
แผนการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก..... เวลาเรียน12 ชั่วโมง
ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ 1..... ภาคเรียนที่..... 2..... ปีการศึกษา 2565.....
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ งานกราฟิก และกระบวนการตีพิมพ์.....
เรื่อง 4 การออกแบบงานกราฟิก..... เวลาเรียน 1..... ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ
- ม.1/2 การออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะต้องเป็นไป
ตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์
- ม.1/5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความ
เข้าใจหลักการ วิธีการออกแบบ มีทักษะในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนอธิบายหลักการออกแบบงานกราฟิกได้ (K)
- 2) ผู้เรียนออกแบบงานกราฟิกได้อย่างสร้างสรรค์ (P)
- 3) ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการใช้หลักการออกแบบในการออกแบบงานกราฟิก (A)

3. สาระสำคัญ

การออกแบบงานกราฟิก เป็นการออกแบบเพื่อเผยแพร่ ชักชวน เรียกร้อง หรือเสนอแนวคิด
ต่างๆ เป็นการออกแบบในลักษณะของหนังสือ สื่อโฆษณา เครื่องหมาย

4. สารการเรียนรู้

- การออกแบบงานกราฟิก

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- 2) ความสามารถในการคิด
 - การคิดวิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยง
 - การจัดระบบความคิดเป็นภาพ
- 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ผลงานการออกแบบป้ายรณรงค์การรับประทานอาหารเช้า

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสังเกตหน้าปกหนังสือเรียน ทัศนศิลป์ ม.1 แล้วให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

- นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับภาพหน้าปก
- นักเรียนคิดว่า ภาพหน้าปกออกแบบโดยใช้วิธีการใด
- นักเรียนคิดว่า ภาพหน้าปกต้องการสื่อถึงสิ่งใด

โดยครูคอยกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

2) ครูผู้สอนอธิบายเชื่อมโยงให้นักเรียนเข้าใจว่า ภาพหน้าปกหนังสือเรียนที่นักเรียนดูนั้น คือการออกแบบกราฟิก ซึ่งเป็นการออกแบบเพื่อการเผยแพร่ ชักชวน หรือเสนอแนวคิดต่างๆ เป็นการออกแบบในลักษณะของหนังสือ สื่อโฆษณา เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ซึ่งเราสามารถพบเห็นได้ทั่วไป ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1) ครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติม ประกอบสื่อการสอน PowerPoint ว่าการออกแบบปกหนังสือเรียนและงานโฆษณาเป็นงานกราฟิกอย่างหนึ่งการออกแบบงานกราฟิกมีขั้นตอน ดังนี้

- จินตนาการเรื่องที่จะเสนอ
- ร่างภาพที่จะเสนอหลาย ๆ แบบ
- ตัดสินใจเลือกรูปแบบที่ร่างไว้
- พัฒนาปรับปรุงแบบที่ร่างไว้
- สร้างงานที่สมบูรณ์

2) ครูผู้สอนให้นักเรียนชมตัวอย่างภาพผลงานการออกแบบงานกราฟิกประเภทต่างๆที่หลากหลาย และร่วมกันสนทนาแสดงความคิดเห็นต่อผลงานการออกแบบกราฟิกแต่ละภาพ

3) ครูผู้สอนสอบถามถึงการรับประทานอาหารเช้าของนักเรียนว่านักเรียนคนใดไม่รับประทานอาหารเช้าก่อนมาโรงเรียนบ้าง และพกล่าถึงประโยชน์ของการอาหารเช้า และโทษของการไม่ทานอาหารเช้า

4) จากนั้นมอบหมายภาระงานการออกแบบป้ายรณรงค์การรับประทานอาหารเช้า ด้วยเทคนิควิธีการที่นักเรียนสนใจ

5) ผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่มละ 4 คน ให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการออกแบบกราฟิก ตามอารมณ์ความรู้สึกที่แต่ละคนได้รับ โดยมีประเด็นดังนี้

- รายละเอียดสิ่งที่จะนำเสนอ
- กลุ่มเป้าหมาย
- จุดประสงค์การนำไปใช้
- เทคนิควิธีการ

6) เมื่อได้ไอเดียจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม ให้นักเรียนตกผลึกให้เป็นไอเดียของตนเอง จากนั้นแต่ละคนลงมือออกแบบสัญลักษณ์ ตามไอเดียของตนเอง

7) เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้วให้แต่ละคนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน จากนั้นนำส่งครูผู้สอนตรวจ

ขั้นที่ 3 สรุป

1) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การออกแบบกราฟิกสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการออกแบบสิ่งต่างๆ ให้สวยงามและน่าสนใจ

2) ครูผู้สอนเน้นย้ำให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับการออกแบบงานกราฟิกไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ต่อไป เพื่อให้ได้ผลงานที่สวยงาม เหมาะสมตามความต้องการ

9. สื่อการเรียนรู้

- 1) PowerPoint เรื่องการออกแบบกราฟิก
- 2) ตัวอย่างผลงานการออกแบบกราฟิก

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1) ผู้เรียนอธิบายหลักการออกแบบงานกราฟิกได้ (K)	ประเมินผลการออกแบบป้ายรณรงค์การรับประทานอาหารเข้า	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผล การออกแบบป้ายรณรงค์การรับประทานอาหารเข้า	8 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
2) ผู้เรียนออกแบบงานกราฟิกได้อย่างสร้างสรรค์ (P)				
3) ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการใช้หลักการออกแบบในการออกแบบงานกราฟิก (A)	สังเกตพฤติกรรม การการเป็นนักออกแบบ	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม การการเป็นนักออกแบบ	16 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... ศิลปะ..... รหัสวิชา ศ. 21103..... รายวิชา ทัศนศิลป์.....
แผนการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก..... เวลาเรียน 12 ชั่วโมง
ระดับชั้น..... มัธยมศึกษาปีที่ 1..... ภาคเรียนที่..... 2..... ปีการศึกษา 2565.....
หน่วยการเรียนรู้ที่..... 2..... การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์.....
เรื่อง..... 1..... ปัญหาไว้ให้แก้..... เวลาเรียน..... 1..... ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ
- ม.1/2 การออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะต้องเป็นไป
ตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์
- ม.1/5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความ
เข้าใจหลักการ วิธีการออกแบบ มีทักษะในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ (K)
- 2) ผู้เรียนสามารถค้นหาปัญหาตามกระบวนการตีพิมพ์
- 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการตีพิมพ์ (A)

3. สาระสำคัญ

พยายามค้นหาที่มาปัญหา หรือความท้าทายในสิ่งที่ต้องการทำอาจจะเป็นสิ่งที่อยู่ใน
ชีวิตประจำวัน ที่อยากจะปรับปรุงให้ดีขึ้น

4. สารการเรียนรู้

Stage ที่ 1 : Problem Finding ตะลุยปัญหา

- ขั้นตอนที่ 1 (Day 1) Brainstorm ระดมสมอง

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- 2) ความสามารถในการคิด
 - การคิดวิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยง
 - การจัดระบบความคิดเป็นภาพ
- 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ผลงานการออกแบบแก้ปัญหาทางดีใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- 1) ครูผู้สอนและนักเรียนทบทวนความรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก
- 2) ครูผู้สอนนำตัวอย่างผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ที่ใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับผลงานการออกแบบ

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

- 1) ครูผู้สอนกล่าวถึงปัญหาที่นักเรียนมักพบเจอเป็นประจำภายในห้องเรียนตามความคิดของนักเรียน โดยครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเขียนตัวอย่างปัญหาออกมาให้ได้มากที่สุด
- 2) ครูผู้สอนกล่าวถึงปัญหาที่เด่นชัดมากที่สุดในตอนนี้ ที่ครูในโรงเรียนพูดถึงมากที่สุด คือ ปัญหาการใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน โดยไม่จำเป็น ครูผู้สอน จึงกำหนดประเด็นปัญหาท้าทายที่นักเรียนต้องใช้ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ในการแก้ปัญหา คือการงดใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน
- 3) ครูผู้สอนแจกคู่มือกระบวนการตีไซน์สปรีนท์ให้กับนักเรียน และเริ่มกระบวนการตีไซน์สปรีนท์ใน Stage ที่ 1 Problem Finding ค้นหาปัญหา เพื่อให้นักเรียนพยายามค้นหาที่มาปัญหา

4) โดยในขั้นตอนที่ 1 Brain Dump Journey ระดมสมอง ครูผู้สอนให้แบ่งกลุ่ม 4 คน แต่ละคนมีกระดาษขาวรูป และเครื่องเขียนชนิดต่างๆ จากนั้นแต่ละคนหามุมสงบของตนเอง ขั้นตอนนี้ใช้เวลา 15-20 นาที เพื่อค้นหาปัญหาที่เกิดขึ้นภายในโรงเรียน ไม่ว่าจะปัญหาเล็กหรือใหญ่ ให้เขียนปัญหามาให้ได้มากที่สุด โดยให้นักเรียนจดบันทึกลงคู่มือกระบวนการตีไซน์สปรีนท์

ขั้นที่ 3 สรุป

1) เมื่อครบเวลาที่กำหนด ครูผู้สอนให้นักเรียนแต่ละคนกลับมารวมกลุ่มกัน แล้วช่วยแต่ละกลุ่มสรุปที่มาของปัญหาของทุกคน เพื่อวิเคราะห์ปัญหาที่นำมาพัฒนาต่อยอดเป็นปัญหาที่อยากจะทำจริงๆ ในครั้งต่อไป

9. สื่อการเรียนรู้

- 1) คู่มือกระบวนการตีไซน์สปรีนท์
- 2) กระดาษ A4
- 3) เครื่องเขียนชนิดต่างๆ

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้กระบวนการตีไซน์สปรีนท์ (K)	ประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ และงานกราฟิกเพื่อแก้ปัญหาทางดใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกแก้ปัญหาทางดใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน	8 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
2) ผู้เรียนสามารถค้นหาปัญหาตามกระบวนการตีไซน์สปรีนท์ (P)	ประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นนักร้องออกแบบ	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นนักร้องออกแบบ	16 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... ศิลปะ..... รหัสวิชา ศ. 21103..... รายวิชา ทัศนศิลป์.....
แผนการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก..... เวลาเรียน 12 ชั่วโมง
ระดับชั้น..... มัธยมศึกษาปีที่ 1..... ภาคเรียนที่..... 2..... ปีการศึกษา 2565.....
หน่วยการเรียนรู้ที่..... 2..... การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์.....
เรื่อง..... 2..... ช่วยกันคิดช่วยกันวาด..... เวลาเรียน..... 1..... ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ
- ม.1/2 การออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะต้องเป็นไป
ตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์
- ม.1/5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความ
เข้าใจหลักการ วิธีการออกแบบ มีทักษะในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหาโดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ (K)
- 2) ผู้เรียนสามารถวาดแนวทางการแก้ไขปัญหาตามกระบวนการตีพิมพ์ (P)
- 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการตีพิมพ์ (A)

3. สารสำคัญ

เมื่อได้ปัญหาที่นำมาพัฒนาต่อยอดเป็นปัญหาที่อยากจะแก้จริงๆ โดยใช้ขั้นตอนในการวาด 4 ขั้นตอน

4. สารการเรียนรู้

การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ Stage ที่ 2 Idea Sketch เปลี่ยนไอเดีย เป็นภาพวาด

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- 2) ความสามารถในการคิด
 - การคิดวิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยง
 - การจัดระบบความคิดเป็นภาพ
- 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- การออกแบบเพื่อแก้ปัญหาทางดีไซน์โทรศัพท์ในห้องเรียน

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- 1) ครูผู้สอนและนักเรียนมาทบทวนข้อมูลที่ได้จากกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ Stage ที่ 1 Problem Finding ตะลุยปัญหา ขั้นตอนที่ 1 Brainstorm ระดมสมองของแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

- 1) ครูผู้สอนให้นักเรียนลงมือปฏิบัติใน Stage ที่ 2 Idea Sketch คิดไว้วาดด้วย ให้แต่ละกลุ่มนี้ถึงสถานการณ์ของปัญหาการใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน ว่ามีใครที่เกี่ยวข้องบ้าง จากนั้นลงพื้นที่จริงเพื่อสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับปัญหา ค้นหาต้นเหตุของปัญหาเพื่อให้ได้ไอเดียที่จะนำมาแก้ปัญหา

- 2) ครูผู้สอนให้แต่ละคนในกลุ่มช่วยกันคิดทางออกแต่ละปัญหา โดยการใช้ Post It ที่บนหัวเขียนคำว่า “HMW.” How Might We เป็นไปได้ไหม... เพื่อลองหาความเป็นไปได้ที่จะแก้ปัญหาให้เยอะที่สุด?

3) จากนั้นครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเริ่ม ขั้นที่ 2 Dream Away ฝันให้ไกลไปให้ถึง โดยใช้การวาด 4 ขั้นตอน โดยแต่ละคนในกลุ่มหามุมสงบแยกไปคิดไอเดียที่จะนำมาแก้ปัญหา โดยใช้ 4 ขั้นตอนในการวาด ดังนี้

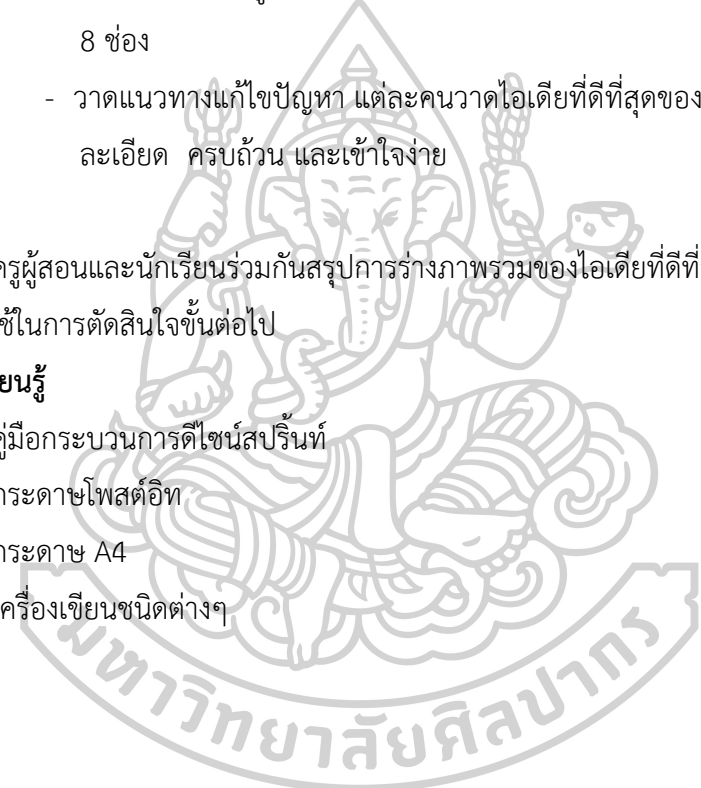
- จดบันทึก นำข้อมูลจากการลงพื้นที่ จดบันทึกเพื่อเป็นการเตือนความจำ ก่อนที่จะหาแนวทางแก้ไขปัญหา
- สร้างสรรค์ไอเดีย สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนเขียนไอเดียคร่าวๆออกมา
- 8 ช่องหลุดโลก แต่ละคนต้องเลือกไอเดียที่โดดเด่นที่สุดมาวาดให้เป็นรูปแบบที่แตกต่างกัน 8 รูปแบบ โดยใช้กระดาษพับครึ่ง 3 รอบ เพื่อแบ่งกระดาษเป็น 8 ช่อง
- วาดแนวทางแก้ไขปัญหา แต่ละคนวาดไอเดียที่ดีที่สุดของตนเองลงกระดาษอย่างละเอียด ครบถ้วน และเข้าใจง่าย

ขั้นที่ 3 สรุป

1) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปการร่างภาพรวมของไอเดียที่ดีที่สุดไว้ คนละ 1 ไอเดีย เพื่อจะนำไปใช้ในการตัดสินใจขั้นต่อไป

9. สื่อการเรียนรู้

- 1) คู่มือกระบวนการดีไซน์สปริงท์
- 2) กระดาษโพสต์อิท
- 3) กระดาษ A4
- 4) เครื่องเขียนชนิดต่างๆ



10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหาโดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีน (K)	การออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหา งัดใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน	ตรวจผลงาน	แบบประเมินการออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหา งัดใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน	8 คะแนน ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์ การประเมิน
2) ผู้เรียนสามารถวาดแนวทางการแก้ไขปัญหาตามกระบวนการดีไซน์สปรีน (P)	สังเกต พฤติกรรม การการเป็น นักออกแบบ	สังเกต พฤติกรรม การเป็นนัก ออกแบบ	แบบสังเกต พฤติกรรม การการเป็นนัก ออกแบบ	16 คะแนน ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์ การประเมิน





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... ศิลปะ..... รหัสวิชาศ. 21103..... รายวิชาทัศนศิลป์.....
แผนการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก..... เวลาเรียน12..... ชั่วโมง
ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ 1..... ภาคเรียนที่..... 2..... ปีการศึกษา 2565.....
หน่วยการเรียนรู้ที่..... 2..... การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์.....
เรื่อง..... 3..... ลงไม้ลงมือ..... เวลาเรียน..... 1..... ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ
- ม.1/2 การออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะต้องเป็นไป
ตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์
- ม.1/5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความ
เข้าใจหลักการ วิธีการออกแบบ มีทักษะในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาตามกระบวนการตีพิมพ์ (K)
- 2) ผู้เรียนสามารถออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิกจากกระบวนการตีพิมพ์ (P)
- 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการตีพิมพ์ (A)

3. สารสำคัญ

การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการตัดสินใจว่าจะนำวิธีแก้ปัญหาแบบไหนไปสร้างชิ้นงานต้นแบบทุกคนในกลุ่มร่วมกันโหวต ไอเดียที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ปัญหา จากนั้นจึงเริ่มสร้างชิ้นงานต้นแบบ

4. สารการเรียนรู้

Stage ที่ 3 : Ideas Creation จุดประกายความคิด

- ชั้นที่ 3 (Day 3) Decide ตกลงปลงใจ
- ชั้นที่ 4 (Day 4) Prototype ปั้นดินให้เป็นดาว

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- 2) ความสามารถในการคิด
 - การคิดวิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยง
 - การจัดระบบความคิดเป็นภาพ
- 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- การออกแบบเพื่อแก้ปัญหาทางดใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่1 ขั้นนำ

1) ครูผู้สอนและนักเรียนมาทบทวนข้อมูลที่ได้จากกระบวนการตีไฮนส์ปรีนท์ Stage ที่ 2 Idea Sketch คิดไว้วาดด้วย เป็นภาพวาด ขั้นที่ 2 Dream Away ฝันให้ไกลไปให้ถึง การวาด 4 ขั้นตอน ของแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเริ่ม Stage ที่ 3 Ideas Creation จุดประกายความคิด โดยแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการตัดสินใจว่าจะนำวิธีแก้ปัญหาแบบไหนไปสร้างชิ้นงานต้นแบบ ทุกคนในกลุ่มร่วมกันโหวต ไอเดียที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ปัญหา จากนั้นจึงเริ่มสร้างชิ้นงานต้นแบบ

2) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มทำขั้นที่ 3 Decide ตกลงปลงใจ โดยสมาชิกในกลุ่มร่วมกันตัดสินใจ ด้วยการปะ 5 ขั้นตอนดังนี้

- โฉว์ผลงาน : ใช้เทปขาวติดผลงานการวาดแนวทางแก้ปัญหาในรูปแบบต่างๆ ไว้บนผนัง
- หาจุดที่น่าสนใจ : พิจารณาวิธีแก้ปัญหาทั้งหมดแบบเงียบๆ แล้วใช้สติ๊กเกอร์วงกลมเล็กปะไว้ตรงจุดที่น่าสนใจ (แต่ละคนจะมีสติ๊กเกอร์วงกลมเล็กคนละประมาณ 20-30 ดวง)วิธีการนี้จะช่วยให้ทุกคนได้ทบทวน และพิจารณาแต่ละไอเดียได้เป็นอย่างดี
- รีบวิจารย์แบบเร่งด่วน : หลังจากทีพิจารณาเงียบๆ เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มพูดคุยเรื่องจุดเด่นของแต่ละไอเดียอย่างรวดเร็ว แล้วจดไอเดียสำคัญๆ ไว้ในกระดาษโพสต์อิท
- ลงคะแนนหยั่งเสียง : แต่ละคนเลือกวิธีแก้ปัญหา พร้อมกับใช้สติ๊กเกอร์รูปวงกลมขนาดใหญ่มาลงคะแนนเสียง โดยที่คราวนี้แต่ละคนจะมีสิทธิ์โหวตแค่หนึ่งเสียงเท่านั้น หลังจากจบการโหวตแล้วให้แต่ละคนมาอธิบายเหตุผลการโหวตของตัวเองสั้นๆ
- ใช้ซูเปอร์โหวต ผู้ทำหน้าที่เป็นผู้ตัดสินใจ (ผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีสิทธิตัดสินใจเด็ดขาดในการทำ Design Sprint) จะทำการตัดสินใจครั้งสุดท้าย โดยผู้ตัดสินใจแต่ละคนจะได้รับคะแนนเสียงพิเศษ 3 โหวต (พร้อมกับเขียนตัวอักษรย่อของชื่อผู้ตัดสินใจไว้บนนั้น) ผู้ตัดสินใจสามารถเลือกไอเดียที่ได้คะแนนเยอะๆ ในการหยั่งเสียง หรือจะไม่สนใจการหยั่งเสียงเลยก็ได้

3) แต่ละกลุ่มจะได้แนวทางแก้ปัญหาเพื่อนำไปสร้างชิ้นงานต้นแบบ

4) จากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มเริ่มขั้นที่ 4 Prototype ปั้นดินให้เป็นดาว เริ่มสร้างชิ้นงานต้นแบบ โดยทุกคนในกลุ่มช่วยกันสร้างชิ้นงาน โดยใช้ความรู้จากการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กิจกรรม 4 แนวทาง ดังนี้

- เลือกเครื่องมือเครื่องมือที่เหมาะสม ให้ตรงกับชิ้นงานต้นแบบที่จะทำ เช่น วัสดุอุปกรณ์ ในการทำงานศิลปะ หรือ คอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิก
- แบ่งหน้าที่ทำงาน ทุกคนในกลุ่มแบ่งหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบต่อชิ้นงานต้นแบบ
- ปะติดปะต่อเข้าด้วยกัน นำงานของแต่ละคนที่ได้รับมอบหมายมารวบรวมเข้าด้วยกัน

- ทำการทดสอบ เพื่อหาข้อบกพร่องของชิ้นงาน ก่อนนำไปทดสอบและวัดผลใน
ขั้นตอนถัดไป

5) แต่ละกลุ่มจะได้ชิ้นงานต้นแบบเพื่อนำไปทดสอบในวันถัดไป

ขั้นที่ 3 สรุป

1) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปชิ้นงานต้นแบบที่ได้ของแต่ละกลุ่ม

9. สื่อการเรียนรู้

- 1) คู่มือกระบวนการดีไซน์สปรีนท์
- 2) กระดาษโพสต์อิท
- 3) สติกเกอร์วงกลม

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์ การเรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1) ผู้เรียนสามารถ ตัดสินใจเลือกวิธีการ แก้ปัญหาตาม กระบวนการดีไซน์ สปรีนท์ (K)	ประเมินการ ออกแบบเพื่อ แก้ปัญหาทางคใช้	ตรวจสอบผลงาน	แบบประเมินผล การออกแบบเพื่อ แก้ปัญหาทางคใช้	8 คะแนน ขึ้นไป ถือว่า ผ่านเกณฑ์ การประเมิน
2) ผู้เรียนสามารถ ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงาน กราฟิกจาก กระบวนการดีไซน์ สปรีนท์ (P)	โทรศัพท์ใน ห้องเรียน		โทรศัพท์ใน ห้องเรียน	
3) ผู้เรียนเห็นคุณค่า และประโยชน์ของ กระบวนการดีไซน์ สปรีนท์ (A)	สังเกตพฤติกรรม การการเป็นนัก ออกแบบ	สังเกต พฤติกรรม	แบบสังเกต พฤติกรรมการการ เป็นนักออกแบบ	16 คะแนน ขึ้นไป ถือว่า ผ่านเกณฑ์ การประเมิน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ศิลปะ.....รหัสวิชาศ. 21103.....รายวิชาทัศนศิลป์.....
แผนการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ, สัญลักษณ์ และงานกราฟิก.....เวลาเรียน 12 ชั่วโมง
ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ 1.....ภาคเรียนที่.....2.....ปีการศึกษา2565.....
หน่วยการเรียนรู้ที่.....2 การออกแบบรูปภาพ, สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์.....
เรื่อง.....4.....สำเร็จไหมนะ???.เวลาเรียน.....1.....ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ
- ม.1/2 การออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะต้องเป็นไป
ตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์
- ม.1/5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความ
เข้าใจหลักการ วิธีการออกแบบ มีทักษะในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนสามารถอธิบายชิ้นงานต้นแบบ (K)
- 2) ผู้เรียนสามารถนำผลงานการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิกทดสอบตาม
กระบวนการตีพิมพ์ (P)
- 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการตีพิมพ์ (A)

3. สารสำคัญ

การทดสอบชิ้นงานต้นแบบที่สร้างขึ้นมา โดยการสัมภาษณ์จากผู้เกี่ยวข้อง เมื่อได้ข้อเสนอแนะต่อชิ้นงานต้นแบบ จึงนำไปแก้ไขปรับปรุงก่อนจะนำไปใช้งานจริง

4. สารการเรียนรู้

Stage ที่ 4 : Play & Learn รู้ชะคิดอะไร

- ชั้นที่ 5 Interview คุณคิดว่ายังไง????

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- 2) ความสามารถในการคิด
 - การคิดวิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยง
 - การจัดระบบความคิดเป็นภาพ
- 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- การออกแบบเพื่อแก้ปัญหาทางดีใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1) ครูผู้สอนและนักเรียนมาทบทวนข้อมูลที่ได้จากกระบวนการตีไซน์สปรีนท์ Stage ที่ 3 : Ideas Creation จุดประกายความคิด ขั้นที่ 3 Decide ตกลงปลงใจ และขั้นที่ 4 ปั่นดินให้เป็นดาวของแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเริ่ม Stage ที่ 4 : Play & Learn รู้ชะคิดอะไร ขั้นที่ 5 Interview คุณคิดว่ายังไง???? นำชิ้นงานต้นแบบที่ได้ไปทดสอบจริง โดยใช้การสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา โดยการสัมภาษณ์จะมี 5 ขั้นตอน

- **ต้อนรับอย่างเป็นมิตร** : หน้าทีแรกของผู้สัมภาษณ์เลย คือทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ รู้สึกผ่อนคลาย และเป็นกันเองที่สุด

- **ซักถามด้วยคำถามทั่วไป** : ผู้สัมภาษณ์ควรเริ่มต้นด้วยบทสนทนาต่างๆ ไป สัก เล็กๆ น้อยๆ แล้วค่อยเข้าสู่คำถามที่เกี่ยวข้องกับการทำ Sprint ถ้าทำได้อย่าง ลงตัว ผู้ถูกสัมภาษณ์จะรู้สึกสบายด้วยซ้ำว่าได้เริ่มเข้าสู่การสัมภาษณ์แล้ว
- **นำเสนอชิ้นงานต้นแบบ** : เมื่อถึงขั้นตอนนี้ ผู้ถูกสัมภาษณ์เริ่มจะพร้อมแล้วที่จะ ลองชมชิ้นงานต้นแบบ เราอาจจะลองเริ่มต้นบทสนทนาที่ทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ รู้สึกเหมือนเขาเป็นฝ่ายช่วยเหลือเรา
- **บอกสิ่งที่ต้องทำและกระตุ้นผู้ถูกสัมภาษณ์** : หลังจากที่เรานำชิ้นงานไปให้กับ บุคคลที่เกี่ยวข้องใช้จริงๆ แล้ว ควรปล่อยให้กลุ่มเป้าหมายได้ลองใช้งานด้วย ตัวเอง และคอยสังเกตการณ์ประสบการณ์ของพวกเขาจะดีกว่าที่จะแนะนำให้ เขาใช้งานทุกขั้นตอนผู้สัมภาษณ์เพียงกล่าวเริ่มต้น
- **รีบสรุปประเด็นสำคัญ** : เพื่อปิดท้ายการสัมภาษณ์ ให้ได้ข้อมูลที่เรานำมา เรียนรู้ ผู้สัมภาษณ์ควรจะต้องตั้งคำถามเพื่อสรุปประเด็นสัก 2-3 ข้อ

ขั้นที่ 3 สรุป

- 1) จากนั้นสมาชิกในกลุ่มแสดงละครสมมุติ สถานการณ์จำลองปัญหาที่ตั้งไว้ เช่น ให้หาเสื้อ ใส่ หาคูปรกรณ์ ให้สอดคล้องกับบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา อาจบันทึกเป็นวิดีโอหรือเล่น บนเวทีแต่ละกลุ่มแสดงให้สนุกเต็มที่ เปิดเพลงได้ เพื่อเสริมบรรยากาศ เป็นต้น
- 2) นักเรียนแต่ละร่วมกันสรุปข้อเสนอแนะต่อชิ้นงานต้นแบบ แล้วจึงนำไปแก้ไขปรับปรุง ชิ้นงานก่อนนำไปใช้จริง

9. สื่อการเรียนรู้

- 1) คู่มือกระบวนการดีไซน์สปรีนท์

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1) ผู้เรียนสามารถอธิบายชิ้นงานต้นแบบ (K)	ประเมินการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาทางคใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลประเมินการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาทางคใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน	8 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
2) ผู้เรียนสามารถนำผลงานการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิกทดสอบตามกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ (P)				
3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ (A)	สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นนักออกแบบ	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นนักออกแบบ	16 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... ศิลปะ..... รหัสวิชา ศ. 21103..... รายวิชา ทัศนศิลป์.....
แผนการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก..... เวลาเรียน 12 ชั่วโมง
ระดับชั้น..... มัธยมศึกษาปีที่ 1..... ภาคเรียนที่..... 2..... ปีการศึกษา 2565.....
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์
เรื่อง..... 1..... ทุกปีภูมามีทางออก..... เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ
- ม.1/2 การออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะต้องเป็นไป
ตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์
- ม.1/5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความ
เข้าใจหลักการ วิธีการออกแบบ มีทักษะในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ (K)
- 2) ผู้เรียนสามารถค้นหาปัญหาตามกระบวนการตีพิมพ์ (P)
- 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการตีพิมพ์ (A)

3. สาระสำคัญ

พยายามค้นหาที่มาปัญหา หรือความท้าทายในสิ่งที่ต้องการทำอาจจะเป็นสิ่งที่อยู่ใน
ชีวิตประจำวัน ที่อยากจะปรับปรุงให้ดีขึ้น

4. สารการเรียนรู้

Stage ที่ 1 : Problem Finding ตะลุยปัญหา

- ขั้นตอนที่ 1 (Day 1) Brainstorm ระดมสมอง

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- 2) ความสามารถในการคิด
 - การคิดวิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยง
 - การจัดระบบความคิดเป็นภาพ
- 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- 1) ครูผู้สอนนำผลงานการออกแบบแก้ปัญหาทางคดีใช้โทรศัพท์ในห้องเรียน จากการทำกระบวนการสปรีนท์ในครั้งที่ผ่านมาของแต่ละกลุ่ม
- 2) จากนั้นครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับผลงานการออกแบบของแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

- 1) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงปัญหาที่นักเรียนมักพบเจอภายในโรงเรียน
- 2) ครูผู้สอนแจกคู่มือกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ให้กับนักเรียน และเริ่มกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ใน Stage ที่ 1 Problem Finding ตะลุยปัญหา เพื่อให้ นักเรียนพยายามค้นหาที่มาปัญหา โดยในขั้นตอนที่ 1 Brainstorm ระดมสมอง ครูผู้สอนให้แบ่งกลุ่ม 4 คน แต่ละคนมีกระดาษวาดรูป และเครื่องเขียนชนิดต่างๆ จากนั้นแต่ละคนหามุมสงบของตนเอง ขั้นตอนนี้ใช้เวลา 15-20 นาที เพื่อค้นหาปัญหาที่เกิดขึ้นภายในโรงเรียน ไม่ว่าจะ เป็นปัญหาเล็กหรือใหญ่ ให้เขียนปัญหามาให้ได้มากที่สุด โดยให้นักเรียนจดบันทึกไว้

ขั้นที่ 3 สรุป

1) เมื่อครบเวลาที่กำหนด ครูผู้สอนให้นักเรียนแต่ละคนกลับมารวมกลุ่มกัน แล้วช่วยแต่ละกลุ่มสรุปที่มาของปัญหาของทุกคน เพื่อวิเคราะห์ปัญหาที่นำมาพัฒนาต่อยอดเป็นปัญหาที่อยากจะแก้จริงๆ ในครั้งต่อไป

9. สื่อการเรียนรู้

1) คู่มือกระบวนการดีไซน์สปรีนท์

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์ (K)	ประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ และ	ตรวจผลงาน	แบบประเมิน-ผลงานการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ และงาน	8 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
2) ผู้เรียนสามารถค้นหาปัญหาตามกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ (P)	งานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์ สปรีนท์		กราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์	
3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ (A)	สังเกตพฤติกรรม การการเป็นนักออกแบบ	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม การการเป็นนักออกแบบ	16 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... ศิลปะ..... รหัสวิชาศ. 21103..... รายวิชาทัศนศิลป์.....
แผนการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก..... เวลาเรียน12..... ชั่วโมง
ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ 1..... ภาคเรียนที่..... 2..... ปีการศึกษา 2565.....
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์
เรื่อง..... 2..... คิดแล้ววาดร่างเป็นภาพ..... เวลาเรียน..... 1..... ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ
- ม.1/2 การออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะต้องเป็นไป
ตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์
- ม.1/5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความ
เข้าใจหลักการ วิธีการออกแบบ มีทักษะในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหาโดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ (K)
- 2) ผู้เรียนสามารถวาดแนวทางการแก้ไขปัญหาตามกระบวนการตีพิมพ์ (P)
- 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการตีพิมพ์ (A)

3. สาระสำคัญ

เมื่อได้ปัญหาที่นำมาพัฒนาต่อยอดเป็นปัญหาที่อยากจะแก้จริงๆ โดยใช้ขั้นตอนในการวาด 4
ขั้นตอน

4. สารการเรียนรู้

การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์ Stage ที่ 2 Idea Sketch คิดไว้วาดด้วย

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- 2) ความสามารถในการคิด
 - การคิดวิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยง
 - การจัดระบบความคิดเป็นภาพ
- 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- 1) ครูผู้สอนและนักเรียนมาทบทวนข้อมูลที่ได้จากกระบวนการดีไซน์สปรินท์ Stage ที่ 1 Problem Finding ตะลุยปัญหา ขั้นตอนที่ 1 Brainstorm ระดมสมอง ของแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

- 1) ครูผู้สอนให้นักเรียนลงมือปฏิบัติใน Stage ที่ 2 : Idea Sketch คิดไว้วาดด้วย ให้แต่ละกลุ่มนึกถึงสถานการณ์ของปัญหาการของแต่ละกลุ่ม ว่ามีใครที่เกี่ยวข้องบ้าง จากนั้นลงพื้นที่จริงเพื่อสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับปัญหา ค้นหาต้นเหตุของปัญหาเพื่อให้ได้ไอเดียที่จะนำมาแก้ปัญหา
- 2) ครูผู้สอนให้แต่ละคนในกลุ่มช่วยกันคิดทางออกแต่ละปัญหา โดยการใช้ Post It ที่บนหัวเขียนคำว่า “HMW.” How Might We เป็นไปได้ไหม... เพื่อลองหาความเป็นไปได้ที่จะแก้ปัญหาให้เยอะที่สุด?
- 3) จากนั้นครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเริ่ม ขั้นที่ 2 Dream Away ฝันให้ไกลไปให้ถึง โดยแต่ละคนในกลุ่มหามุมสงบแยกไปคิดไอเดียที่จะนำมาแก้ปัญหา โดยใช้ 4 ขั้นตอนในการวาด ดังนี้

- จัดบันทึก นำข้อมูลจากการลงพื้นที่ จัดบันทึกเพื่อเป็นการเตือนความจำ ก่อนที่จะหาแนวทางแก้ไขปัญหา
- สร้างสรรค์ไอเดีย สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนเขียนไอเดียคร่าวๆออกมา
- 8 ช่องหลอดโลก แต่ละคนต้องเลือกไอเดียที่โดดเด่นที่สุดมาวาดให้เป็นรูปแบบที่แตกต่างกัน 8 รูปแบบ โดยใช้กระดาษพับครึ่ง 3 รอบ เพื่อแบ่งกระดาษเป็น 8 ช่อง
- วาดแนวทางแก้ไขปัญหา แต่ละคนวาดไอเดียที่ดีที่สุดของตนเองลงกระดาษอย่างละเอียด ครบถ้วน และเข้าใจง่าย

ขั้นที่ 3 สรุป

1) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปการร่างภาพรวมของไอเดียที่ดีที่สุดไว้ คนละ 1 ไอเดีย เพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจขั้นต่อไป

9. สื่อการเรียนรู้

- 1) คู่มือกระบวนการดีไซน์สปรีนท์

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหาดำเนินการโดยใช้กระบวนการดีไซน์ สปรีนท์ (K)	ประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์ สปรีนท์	ตรวจสอบผลงาน	แบบประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์	8 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
2) ผู้เรียนสามารถวาดแนวทางการแก้ไขปัญหาดำเนินการโดยใช้กระบวนการดีไซน์ สปรีนท์ (P)	สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นนักออกแบบ	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นนักออกแบบ	16 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... ศิลปะ..... รหัสวิชา ศ. 21103..... รายวิชา ทัศนศิลป์.....
แผนการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก..... เวลาเรียน 12 ชั่วโมง
ระดับชั้น..... มัธยมศึกษาปีที่ 1..... ภาคเรียนที่..... 2..... ปีการศึกษา 2565.....
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์
เรื่อง..... 3..... คิดเหมือนกันหรือเปล่า???..... เวลาเรียน..... 1..... ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ.1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ
- ม.1/2 การออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะต้องเป็นไป
ตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์
- ม.1/5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความ
เข้าใจหลักการ วิธีการออกแบบ มีทักษะในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาตามกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ (K)
- 2) ผู้เรียนสามารถออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิกจากกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ (P)
- 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ (A)

3. สารสำคัญ

การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการตัดสินใจว่าจะนำวิธีแก้ปัญหาแบบไหนไปสร้างชิ้นงานต้นแบบทุกคนในกลุ่มร่วมกันโหวต ไอเดียที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ปัญหา จากนั้นจึงเริ่มสร้างชิ้นงานต้นแบบ

4. สารการเรียนรู้

Stage ที่ 3 : Ideas Creation จุดประกายความคิด

- ชั้นที่ 3 Day 3) Decide ตกลงปลงใจ
- ชั้นที่ 4 (Day 4) Prototype ปั้นดินให้เป็นดาว

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- 2) ความสามารถในการคิด
 - การคิดวิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยง
 - การจัดระบบความคิดเป็นภาพ
- 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่1 ขั้นนำ

1) ครูผู้สอนและนักเรียนมาทบทวนข้อมูลที่ได้จากกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ Stage ที่ 2 Idea Sketch คิดไว้วาดด้วย ขั้นที่ 2 Dream Away ฝันให้ไกลไปให้ถึง การวาด 4 ขั้นตอนของแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเริ่ม Stage ที่ 3 : Ideas Creation จุดประกายความคิด โดยแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการตัดสินใจว่าจะนำวิธีแก้ปัญหาแบบไหนไปสร้างชิ้นงานต้นแบบ ทุกคนในกลุ่มร่วมกันโหวต ไอเดียที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ปัญหา จากนั้นจึงเริ่มสร้างชิ้นงานต้นแบบ

2) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มทำขั้นที่ 3 Decide ตกลงปลงใจ โดยสมาชิกในกลุ่มร่วมกัน ตัดสินใจด้วยการปะ 5 ขั้นตอนดังนี้

- โชว์ผลงาน : ใช้เทปขาวติดผลงานการวาดแนวทางแก้ปัญหาในรูปแบบต่างๆ ไว้บนผนัง
- หาจุดที่น่าสนใจ : พิจารณาวิธีแก้ปัญหาทั้งหมดแบบเงียบๆ แล้วใช้สติ๊กเกอร์วงกลมเล็กแปะไว้ตรงจุดที่น่าสนใจ (แต่ละคนจะมีสติ๊กเกอร์วงกลมเล็กคนละประมาณ 20-30 ดวง) วิธีการนี้จะช่วยให้ทุกคนได้ทบทวน และพิจารณาแต่ละไอเดียได้เป็นอย่างดี
- รีบวิจารณ์แบบเร่งด่วน : หลังจากทีพิจารณาเงียบๆ เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มพูดคุยเรื่องจุดเด่นของแต่ละไอเดียอย่างรวดเร็ว แล้วจดไอเดียสำคัญๆ ไว้ในกระดาษโพสต์อิท
- ลงคะแนนหยั่งเสียง : แต่ละคนเลือกวิธีแก้ปัญหา พร้อมกับใช้สติ๊กเกอร์รูปวงกลมขนาดใหญ่มาลงคะแนนเสียง โดยที่คราวนี้แต่ละคนจะมีสิทธิ์โหวตแค่หนึ่งเสียงเท่านั้น หลังจากจบการโหวตแล้วให้แต่ละคนมาอธิบายเหตุผลการโหวตของตัวเองสั้นๆ
- ใช้ซูเปอร์โหวต ผู้ทำหน้าที่เป็นผู้ตัดสินใจ (ผู้ที่ได้รับมอบหมายให้มีสิทธิ์ตัดสินใจเด็ดขาดในการทำ Design Sprint) จะทำการตัดสินใจครั้งสุดท้าย โดยผู้ตัดสินใจแต่ละคนจะได้รับคะแนนเสียงพิเศษ 3 โหวต (พร้อมกับเขียนตัวอักษรย่อของชื่อผู้ตัดสินใจไว้บนนั้น) ผู้ตัดสินใจสามารถเลือกไอเดียที่ได้คะแนนเยอะๆ ในการหยั่งเสียง หรือจะไม่สนใจการหยั่งเสียงเลยก็ได้

3) แต่ละกลุ่มจะได้แนวทางแก้ปัญหาเพื่อนำไปสร้างชิ้นงานต้นแบบ

4) จากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มเริ่มขั้นที่ 4 (Day 4) Prototype ปั้นดินให้เป็นดาว โดยทุกคนในกลุ่มช่วยกันสร้างชิ้นงาน โดยใช้ความรู้จากการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กิจกรรม 4 แนวทาง ดังนี้

- เลือกเครื่องมือเครื่องมือที่เหมาะสม ให้ตรงกับชิ้นงานต้นแบบที่จะทำ เช่น วัสดุอุปกรณ์ ในการทำงานศิลปะ หรือ คอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิก
- แบ่งหน้าที่ทำงาน ทุกคนในกลุ่มแบ่งหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบต่อชิ้นงานต้นแบบ
- ปะติดปะต่อเข้าด้วยกัน นำงานของแต่ละคนที่ได้รับมอบหมายมารวบรวมเข้าด้วยกัน

- ทำการทดสอบ เพื่อหาข้อบกพร่องของชิ้นงาน ก่อนนำไปทดสอบและวัดผลใน
ขั้นตอนถัดไป

5) แต่ละกลุ่มจะได้ชิ้นงานต้นแบบเพื่อนำไปทดสอบในวันถัดไป

ขั้นที่ 3 สรุป

- 1) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปชิ้นงานต้นแบบที่ได้ของแต่ละกลุ่ม

9. สื่อการเรียนรู้

- 1) คู่มือกระบวนการดีไซน์สปริงท์
- 2) สติ๊กเกอร์วงกลม

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์ การเรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1) ผู้เรียนสามารถ ตัดสินใจเลือกวิธีการ แก้ปัญหาตาม กระบวนการ การดีไซน์ สปริงท์ (K)	ประเมินผลงาน การออกแบบ รูปภาพ สัญลักษณ์ และ งานกราฟิก โดย ใช้กระบวนการ ดีไซน์ สปริงท์	ตรวจสอบผลงาน	แบบประเมินผล งานการออกแบบ รูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการ ดีไซน์สปริงท์	8 คะแนน ขึ้นไป ถือว่า ผ่านเกณฑ์ การประเมิน
2) ผู้เรียนสามารถ ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงาน กราฟิกจากกระบวนการ การดีไซน์สปริงท์ (P)	สังเกตพฤติกรรม การการเป็นนัก ออกแบบ	สังเกต พฤติกรรม	แบบสังเกต พฤติกรรมกรการ เป็นนักออกแบบ	16 คะแนน ขึ้นไป ถือว่า ผ่านเกณฑ์ การประเมิน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... ศิลปะ..... รหัสวิชา ศ. 21103..... รายวิชา ทัศนศิลป์.....
แผนการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก..... เวลาเรียน 12 ชั่วโมง
ระดับชั้น..... มัธยมศึกษาปีที่ 1..... ภาคเรียนที่..... 2..... ปีการศึกษา 2565.....
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์
เรื่อง..... 4..... ฉะนั้นแต่ละนั้กออกแบบ..... เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ
- ม.1/2 การออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะต้องเป็นไป
ตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์
- ม.1/5 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความ
เข้าใจหลักการ วิธีการออกแบบ มีทักษะในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนสามารถอธิบายชิ้นงานต้นแบบ (K)
- 2) ผู้เรียนสามารถนำผลงานการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิกไปทดสอบตาม
กระบวนการตีพิมพ์ (P)
- 3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการตีพิมพ์ (A)

3. สารสำคัญ

การทดสอบชิ้นงานต้นแบบที่สร้างขึ้นมา โดยการสัมภาษณ์จากผู้เกี่ยวข้อง เมื่อได้ข้อเสนอแนะต่อชิ้นงานต้นแบบ จึงนำไปแก้ไขปรับปรุงก่อนจะนำไปใช้งานจริง

4. สารการเรียนรู้

Stage ที่ 4 Play & Learn รู้ชะคิดอะไร

- ขั้นที่ 5 Interview คุณคิดว่ายังไง????

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- 2) ความสามารถในการคิด
 - การคิดวิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยง
 - การจัดระบบความคิดเป็นภาพ
- 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่1 ขั้นนำ

1) ครูผู้สอนและนักเรียนมาทบทวนข้อมูลที่ได้จากกระบวนการดีไซน์สปรีนท์ Stage ที่ 3 Ideas Creation จุดประกายความคิด ขั้นที่ 3 Decide ตกลงปลงใจ และขั้นที่ 4 Prototype ปั้นดินให้เป็นดาว ของแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

- 1) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเริ่ม Stage ที่ 4 Play & Learn รู้ชะคิดอะไร
- 2) ครูผู้สอนให้แต่ละกลุ่มทำขั้นที่ 5 Interview คุณคิดว่ายังไง????

นำชิ้นงานต้นแบบที่ได้ไปทดสอบจริง โดยใช้การสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา โดยการสัมภาษณ์จะมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

- **ต้อนรับอย่างเป็นมิตร :** หน้าทีแรกของผู้สัมภาษณ์เลย คือทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ รู้สึกผ่อนคลาย และเป็นกันเองที่สุด
- **ซักถามด้วยคำถามทั่วไป :** ผู้สัมภาษณ์ควรเริ่มต้นด้วยบทสนทนาทั่วๆ ไป สัก เล็กๆ น้อยๆ แล้วค่อยเข้าสู่คำถามที่เกี่ยวข้องกับการทำ Sprint ถ้าทำได้อย่าง ลงตัว ผู้ถูกสัมภาษณ์จะรู้สึกโดยตัวซ้ำว่าได้เริ่มเข้าสู่การสัมภาษณ์แล้ว
- **นำเสนอชิ้นงานต้นแบบ :** เมื่อถึงขั้นตอนนี้ ผู้ถูกสัมภาษณ์จะเริ่มพร้อมแล้วที่จะ ลองชมชิ้นงานต้นแบบ เราอาจจะลองเริ่มต้นบทสนทนาที่ทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ รู้สึกเหมือนเขาเป็นฝ่ายช่วยเหลือเรา
- **บอกสิ่งที่ต้องทำและกระตุ้นผู้ถูกสัมภาษณ์ :** หลังจากที่เรานำชิ้นงานไปให้กับ บุคคลที่เกี่ยวข้องใช้จริงๆ แล้ว ควรปล่อยให้กลุ่มเป้าหมายได้ลองใช้งานด้วย ตัวเอง และคอยสังเกตการณ์ประสบการณ์ของพวกเขาจะดีกว่าที่จะแนะนำให้ เขาใช้งานทุกขั้นตอน ผู้สัมภาษณ์เพียงกล่าวเริ่มต้น
- **รีบสรุปประเด็นสำคัญ :** เพื่อปิดท้ายการสัมภาษณ์ ให้ได้ข้อมูลที่เรานำมา เรียนรู้ ผู้สัมภาษณ์ควรตั้งคำถามเพื่อสรุปประเด็นสัก 2-3 ข้อ

ขั้นที่ 3 สรุป

- 1) จากนั้นสมาชิกในกลุ่มแสดงละครสมมุติ สถานการณ์จำลองปัญหาที่ตั้งไว้ เช่น ให้หาเสื้อ ใส่ หาคูปกรณ์ ให้สอดคล้องกับบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา อาจบันทึกเป็นวิดีโอหรือเล่น บนเวทีแต่ละกลุ่มแสดงให้สนุกเต็มที่ เปิดเพลงได้ เพื่อเสริมบรรยากาศ เป็นต้น
- 2) นักเรียนแต่ละร่วมกันสรุปข้อเสนอแนะต่อชิ้นงานต้นแบบ แล้วจึงนำไปแก้ไขปรับปรุง ชิ้นงานก่อนนำไปใช้จริง

9. สื่อการเรียนรู้

- 1) คู่มือกระบวนการดีไซน์สปรีนท์

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1) ผู้เรียนสามารถอธิบายชิ้นงานต้นแบบ (K)	ประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพ	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการการดีไซน์สปรินท์	8 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
2) ผู้เรียนสามารถนำผลงานการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงานกราฟิกไปทดสอบตามกระบวนการดีไซน์สปรินท์ (P)	สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์			
3) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกระบวนการดีไซน์สปรินท์ (A)	สังเกตพฤติกรรม การการเป็นนักออกแบบ			



รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี3	พอใช้2	ปรับปรุง1
1. ผลงานสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	ผลงานและเนื้อหาสื่อได้ชัดเจน ตรงตามวัตถุประสงค์	ผลงานและเนื้อหามีส่วนตรงตามวัตถุประสงค์	ผลงานและเนื้อหาไม่ชัดเจน ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์
2. การจัดองค์ประกอบศิลป์	องค์ประกอบเหมาะสม และมีความสมดุลผลงาน มีจุดเด่นและน่าสนใจ	องค์ประกอบของผลงาน กระจาย จุดเด่นของผลงานไม่ชัดเจน	องค์ประกอบน้อยเกินไป หรือแน่นเกินไปผลงานไม่มีจุดเด่น
3. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	ผลงานมีความแปลกใหม่ สร้างสรรค์ไม่กับผลงานผู้อื่น	ผลงานมีความแปลกใหม่ สร้างสรรค์ มีบางส่วนที่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น	ผลงานไม่มีความแปลกใหม่ มีการเลียนแบบผู้อื่น
4. ความสวยงาม ประณีต	ผลงานมีความสวยงาม ประณีต และแสดงรายละเอียดส่วนต่าง ๆ	ผลงานมีความสวยงาม ประณีต แต่ไม่แสดงรายละเอียดส่วนต่าง ๆ	ผลงานขาดความสวยงาม ประณีต และไม่แสดงรายละเอียดส่วนของผลงาน
5. ความสมบูรณ์ของผลงาน	ผลงานเสร็จ เรียบร้อย สมบูรณ์ ในเวลาที่กำหนด	ผลงานเกือบเสร็จสมบูรณ์ ในเวลาที่กำหนด	ผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์ในเวลาที่กำหนด

ค่าระดับคะแนนประเมินผลงานสร้างสรรค์

ดี ให้ค่าระดับเท่ากับ 3

พอใช้ ให้ค่าระดับเท่ากับ 2

ปรับปรุง ให้ค่าระดับเท่ากับ 1

ระดับคะแนน

คะแนน 11-15 หมายถึง ดี

คะแนน 6-10 หมายถึง พอใช้

คะแนน 0-5 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ระดับคุณภาพ 2 (พอใช้) ขึ้นไปถือว่าผ่าน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีมาก5	ดี4	ปานกลาง3	พอใช้2	ปรับปรุง1
1. มีความคิดสร้างสรรค์	มีความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม หรือดัดแปลงประยุกต์ ได้ดีมาก	มีความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม หรือดัดแปลงประยุกต์ ได้ดี	มีความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม หรือดัดแปลงประยุกต์ ได้ปานกลาง	มีความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม หรือดัดแปลงประยุกต์ ได้พอใช้	ไม่มีความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม หรือไม่สามารถดัดแปลงประยุกต์ ได้
2. มีความคิดอย่างมีวิจาร์ญาณ และมีความสามารถในการแก้ปัญหา	มีการใช้ความคิดพิจารณาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ หรือแก้ไขปัญหาในการออกแบบด้วยความเหมาะสมดีมาก	มีการใช้ความคิดพิจารณาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ หรือแก้ไขปัญหาในการออกแบบด้วยความเหมาะสมดี	มีการใช้ความคิดพิจารณาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ หรือแก้ไขปัญหาในการออกแบบด้วยความเหมาะสมปานกลาง	มีการใช้ความคิดพิจารณาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ หรือแก้ไขปัญหาในการออกแบบด้วยความเหมาะสมพอใช้	ไม่มีการใช้ความคิดพิจารณาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และวางแผนเพื่อนำไปปฏิบัติ หรือแก้ไขปัญหาในการออกแบบ
3. มีความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ	มีการใช้ความรู้ด้านศิลปะ มาใช้ในการออกแบบได้อย่างถูกต้องเหมาะสมดีมาก	มีการใช้ความรู้ด้านศิลปะ มาใช้ในการออกแบบได้อย่างถูกต้องเหมาะสมดี	มีการใช้ความรู้ด้านศิลปะ มาใช้ในการออกแบบได้อย่างถูกต้องเหมาะสมปานกลาง	มีการใช้ความรู้ด้านศิลปะ มาใช้ในการออกแบบได้อย่างถูกต้องเหมาะสมพอใช้	มีการใช้ความรู้ด้านศิลปะ มาใช้ในการออกแบบได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
4. มีความสามารถในการสื่อสาร	มีการสื่อสารข้อมูลจากความคิดและจินตนาการ เพื่อให้ผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ตรงกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสมดีมาก	มีการสื่อสารข้อมูลจากความคิดและจินตนาการ เพื่อให้ผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ตรงกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสมดี	มีการสื่อสารข้อมูลจากความคิดและจินตนาการ เพื่อให้ผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ตรงกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสมปานกลาง	มีการสื่อสารข้อมูลจากความคิดและจินตนาการ เพื่อให้ผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ตรงกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสมพอใช้	ไม่มีการสื่อสารข้อมูลจากความคิดและจินตนาการ เพื่อให้ผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ตรงกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีมาก5	ดี4	ปานกลาง3	พอใช้2	ปรับปรุง1
5. มีทักษะการทำงานร่วมกัน	มีการทำงานเป็นกระบวนการกลุ่มระดมความคิด ในการออกแบบได้อย่างเหมาะสมดีมาก	มีการทำงานเป็นกระบวนการกลุ่มระดมความคิด ในการออกแบบได้อย่างเหมาะสมดี	มีการทำงานเป็นกระบวนการกลุ่มระดมความคิด ในการออกแบบได้อย่างเหมาะสมปานกลาง	มีการทำงานเป็นกระบวนการกลุ่มระดมความคิด ในการออกแบบได้อย่างเหมาะสมพอใช้	ไม่มีการทำงานเป็นกระบวนการกลุ่มระดมความคิด ในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม

ค่าระดับคะแนนสังเกตพฤติกรรมการเป็นนักร้องออกแบบ

ดีมาก ให้ค่าระดับเท่ากับ 5
 ดี ให้ค่าระดับเท่ากับ 4
 ปานกลาง ให้ค่าระดับเท่ากับ 3
 พอใช้ ให้ค่าระดับเท่ากับ 2
 ต้องปรับปรุง ให้ค่าระดับเท่ากับ 1

ระดับคะแนน

คะแนน 21-25 หมายถึง ดีมาก
 คะแนน 16-20 หมายถึง ดี
 คะแนน 11-15 หมายถึง ปานกลาง
 คะแนน 6-10 หมายถึง พอใช้
 คะแนน 1-5 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ระดับคุณภาพ 3 (ปานกลาง) ขึ้นไปถือว่าผ่าน

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียน รายวิชา ทักษะศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1

เรื่อง การออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ และงานกราฟิก

บทสัมภาษณ์ ชื่อ-สกุล เลขที่

สัมภาษณ์วันที่ เริ่มเวลา จบการสัมภาษณ์เวลา

สถานที่สัมภาษณ์.....

ข้อสังเกตสภาพแวดล้อมในการสัมภาษณ์

บทนำ สวัสดีค่ะ ในวันนี้ครูจะขอสัมภาษณ์นักเรียน เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการ เป็นนักออกแบบ ที่ครูได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปในภาคเรียนนี้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ทราบถึง ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดย จะขอทำการสัมภาษณ์นักเรียนในเรื่อง ดังกล่าว โดยจะขอบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ครั้งนี้ด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้รับการสัมภาษณ์

- ชื่อ-สกุล/ชั้น/เลขที่
- ทักษะคดีที่มีต่อการเรียนในรายวิชาศิลปะ

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงาน กราฟิก โดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักออกแบบ

- ด้านความรู้ความเข้าใจนักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน กิจกรรมการ เรียนรู้ขึ้นมากหรือไม่
- กับการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้นักเรียนชอบหรือไม่
- การวัดและประเมินผลกับกิจกรรมนี้เป็นอย่างไรบ้าง
- นักเรียนมีความชอบในส่วนไหนมากที่สุดจากการเรียนรู้
- มีหัวข้อกิจกรรม สารอะไร ที่นักเรียนอยากเรียนเพิ่มเติมนอกเหนือจากนี้หรือไม่
- ภาพรวมของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นักเรียนพึงพอใจมากน้อยเพียงใด

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการสอน

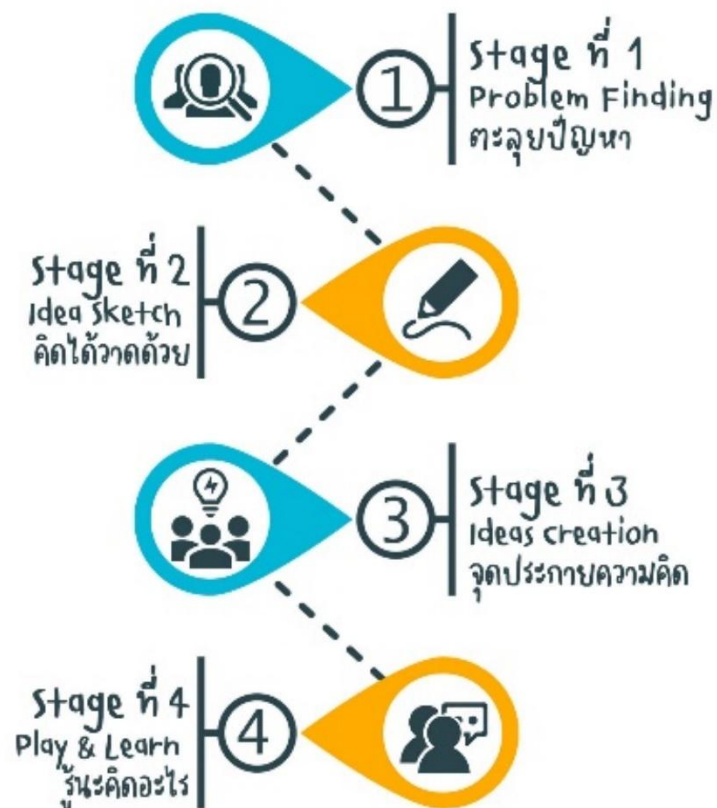
- นักเรียนมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมการสอนอะไรหรือไม่/อย่างไร

คู่มือพื้นฐานกระบวนการดีไซน์สปринท์



DESIGN SPRINT คือ?

กระบวนการออกแบบในลักษณะกระบวนการกลุ่ม เพื่อเร่งความเร็วในการคิด โดยเน้นการคิดเชิงออกแบบ เพื่อแก้ปัญหา โดยผ่านกระบวนการ แบ่งออกเป็น 4 stage 5 ขั้นตอน (5 วัน)



Stage ที่ 1

Problem Finding ตะลุยปัญหา



พยายามขุดค้นหาที่มาปัญหา หรือความท้าทาย
ในสิ่งที่ต้องการทำ อาจจะเป็นสิ่งที่อยู่
ในชีวิตประจำวัน ที่อยากจะปรับปรุงให้ดีขึ้น

ขั้นตอนที่ 1 (Day 1)

Brainstorm ระดมสมอง

แบ่งกลุ่ม 3-4 คน แต่ละคนจะมีกระดาษวาดรูป
และเครื่องเขียน



Sprint maker (ผู้สอน) แจ้งให้แต่ละคนนามมสงบ
ของตนเอง ขั้นตอนนี้ใช้เวลา 15-20 นาที เพื่อค้นหาปัญหา
ที่เกิดขึ้นภายในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็ปัญหาเล็กหรือใหญ่
ให้เขียนปัญหามาให้ได้มากที่สุด



Sprint maker (ผู้สอน) ให้เด็กๆ กลับมารวมกันแล้ว ช่วยแต่ละกลุ่มสรุปปัญหาของทุกคน ปัญหาใดที่ต้องแก้ปัญหามากที่สุด เพื่อวิเคราะห์ปัญหาที่นำมาพัฒนาต่อยอดเป็นปัญหาที่อยากจะทำจริงๆ ในครั้งต่อไป



Stage ที่ 2

Idea sketch คิดไว้วาดด้วย



ปัญหาที่นำมาพัฒนาต่อยอดเป็นปัญหาที่อยากจะทำจริงๆ
แล้วนำมาไอเดียที่จะนำมาแก้ปัญหา มาวาดโดยใช้ 4 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 2 (Day 2) Dream Away ฝันให้ไกลไปให้ถึง

จากกลุ่ม 3-4 คน กลุ่มเดิมและปัญหาที่ sprint maker เลือกมาให้ ในขั้นตอนนี้ sprint maker แจงให้แต่ละกลุ่มนี้ถึงสถานการณ์ของปัญหานั้นๆ ว่ามีใครที่เกี่ยวข้องบ้าง จากนั้นลงพื้นที่จริงเพื่อสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับปัญหา ค้นหาต้นเหตุของปัญหาเพื่อให้ได้ไอเดียที่จะนำมาแก้ปัญห

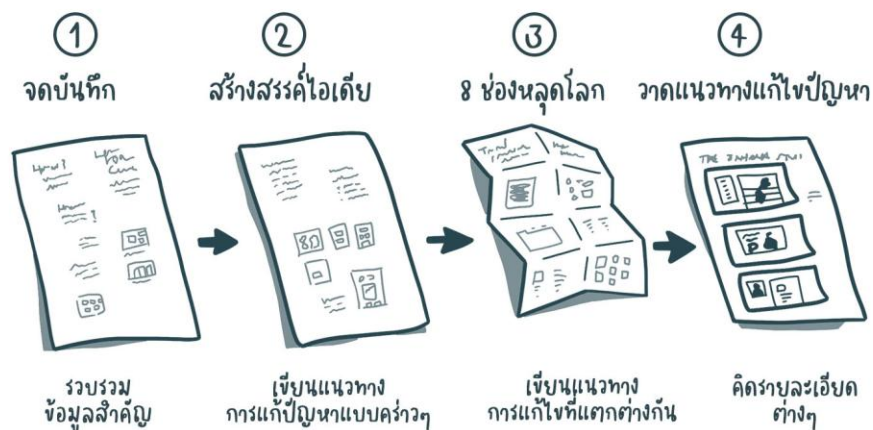


จากนั้น Sprint maker (ผู้สอน) ให้แต่ละคนช่วยกันคิด
ทางออกแต่ละปัญหา โดยการใช้ Post It ที่บนหัวเขียนคำว่า
"Hmw." How might we เป็นไปได้ไหม...เพื่อลองหาความเป็น
ไปได้ที่จะแก้ปัญหานี้ให้เยอะที่สุด?



- เป็นไปได้ไหม
จะมีทีมแยกขบวนหลายๆ
ทีมในโรงเรียน
- เป็นไปได้ไหม
ทุกคนจะแยกขบวนทุกครั้ง
ที่ขบวน
- เป็นไปได้ไหม
ถึงแยกขบวนจะมีสิ่งกีดขวาง
- เป็นไปได้ไหม
ถึงแยกขบวนเป็นจุดเด่นเมื่อพบเห็น
- เป็นไปได้ไหม
ปลูกฝังจิตสำนึกในการแยกขบวน
ตั้งแต่เด็ก
- เป็นไปได้ไหม
กิจกรรมที่مرتบคิดภาพ
ใจในโรงเรียน

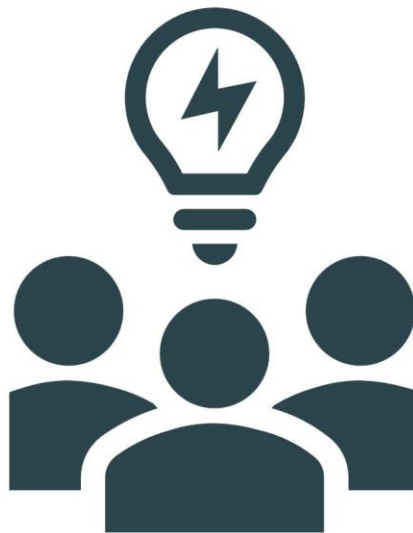
- จากนั้นให้แต่ละคนในกลุ่มหามุมสงบแยกไปคิดไอเดียที่จะนำมาแก้ปัญหา โดยใช้ 4 ขั้นตอนในการวาด ดังนี้
- 1) จัดบันทึก นำข้อมูลจากการลงพื้นที่ จัดบันทึกเพื่อเป็นการเตือนความจำ ก่อนที่จะหาแนวทางแก้ไขปัญหา
 - 2) สร้างสรรค์ไอเดีย สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนเขียนไอเดียคร่าวๆออกมา
 - 3) 8 ช่องนลดโลก แต่ละคนต้องเลือกไอเดียที่โดดเด่นที่สุด มาวาดให้เป็นรูปแบบที่แตกต่างกัน 8 รูปแบบ โดยใช้กระดาษพับครึ่ง 3 รอบ เพื่อแบ่งกระดาษเป็น 8 ช่อง
 - 4) วาดแนวทางแก้ไขปัญหา แต่ละคนวาดไอเดียที่ดีที่สุดของตนเองลงกระดาษอย่างละเอียด ครบถ้วน และเข้าใจง่าย



***** การร่างภาพรวมของไอเดีย *****
ที่ดีที่สุดไว้คนละ 1 ไอเดีย
เพื่อจะนำไปใช้ในการตัดสินใจขั้นต่อไป

Stage ที่ 3

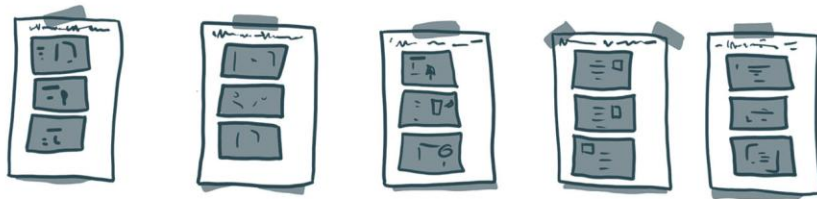
Ideas creation จุดประกายความคิด



การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการตัดสินใจว่าจะนำวิธีแก้ปัญหาแบบไหนไปสร้างชิ้นงานต้นแบบ) ทุกคนในกลุ่มร่วมกันโหวต ไอเดียที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ปัญหาจากนั้นจึงเริ่มสร้างชิ้นงานต้นแบบ

ขั้นตอนที่ 3 (Day 3) Decide ตกลงปลงใจ

- สมาชิกในกลุ่มร่วมกันตัดสินใจด้วยการแปะ 5 ขั้นตอนดังนี้
- 1) โฉว์ผลงาน : ใช้เทปขาวติดผลงานการวาดแนวทางแก้ปัญหา รูปแบบต่างๆ ไว้บนผนัง



- 2) หาจุดที่น่าสนใจ : พิจารณาวิธีแก้ปัญหาทั้งหมดแบบเงิบบง แล้วใช้สติกเกอร์วงกลมเล็กแปะไว้ตรงจุดที่น่าสนใจวิธีการนี้ จะช่วยให้ทุกคนได้ทบทวน และพิจารณาแต่ละไอเดียได้เป็นอย่างดี



3) วิจารณ์แบบเร่งด่วน : หลังจากที่พิจารณาเรียบร้อยแล้วให้สมาชิกในกลุ่มพูดคุยเรื่องจุดเด่นของแต่ละไอเดียอย่างรวดเร็ว แล้วจดไอเดียสำคัญๆ ไว้ในกระดาษโพสต์อิท



4) ลงคะแนนหนึ่งเสียง : แต่ละคนเลือกวิธีแก้ปัญหาพร้อมกับใช้สติ๊กเกอร์ปวงกลมขนาดเล็กใหญ่มาลงคะแนนเสียง โดยที่คราวนี้แต่ละคนจะมีสิทธิ์โหวตแค่หนึ่งเสียงเท่านั้น หลังจากจบการโหวตแล้วให้แต่ละคนมาอธิบายเหตุผลการโหวตของตัวเองสั้นๆ



5) ใช้ซูเปอร์ไทม์ ผู้ทำหน้าที่เป็นผู้ตัดสินใจ จะทำการตัดสินใจครั้งสุดท้าย โดยผู้ตัดสินใจแต่ละคนจะได้รับ คะแนนเสียงพิเศษ 3 ไทม์ ผู้ตัดสินใจสามารถเลือก ไอเดียที่ได้คะแนนเยอะ ๆ ในการหยิบเสียง หรือจะไม่สนใจการหยิบเสียงเลยก็ได้



สติ๊กเกอร์ซูเปอร์ไทม์ของผู้ตัดสินใจ



สติ๊กเกอร์ของทีม

เรากำลังจะได้นำแนวทางแก้ปัญหาเพื่อนำไปสร้างชิ้นงานต้นแบบ

ขั้นตอนที่ 4 (Day 4) Prototype ปั่นดินให้เป็นดาว

จากนั้นทุกคนในกลุ่มช่วยกันสร้างชิ้นงาน โดยใช้ความรู้จากการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก โดยใช้กิจกรรม 4 แนวทาง ดังนี้

- 1) เลือกเครื่องมือหรือเครื่องมือที่เหมาะสม ให้ตรงกับชิ้นงานต้นแบบที่จะทำ เช่น วัสดุ อุปกรณ์ ในการทำงานศิลปะ หรือ คอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิก
- 2) แบ่งหน้าที่ทำงาน ทุกคนในกลุ่มแบ่งหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบต่อชิ้นงานต้นแบบ
- 3) ประତିตประต่อเข้าด้วยกัน หน้าที่ของแต่ละคนที่ได้รับมอบหมายมารวบรวมเข้าด้วยกัน
- 4) ทำการทดสอบ เพื่อนำข้อบกพร่องของชิ้นงาน ก่อนนำไปทดสอบและวัดผลในขั้นตอนถัดไป



Stage ที่ 4

Play & Learn รู้หะคิดอะไร



การทดสอบชิ้นงานต้นแบบที่สร้างขึ้นมา
โดยการสัมภาษณ์จากผู้เกี่ยวข้อง เมื่อได้ข้อเสนอแนะ
ต่อชิ้นงานต้นแบบ จึงนำไปแก้ไขปรับปรุง
ก่อนจะนำไปใช้งานจริง

ขั้นตอนที่ 5 (Day 4) Interview คุณคิดว่ายังไง???

นำชิ้นงานต้นแบบที่ได้ไปทดสอบจริง โดยใช้การสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา โดยการสัมภาษณ์จะมี 5 ขั้นตอน

- 1) ต้อนรับอย่างเป็นมิตร : หน้าแรกที่แรกของผู้สัมภาษณ์เลย คือทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึกผ่อนคลาย และเป็นกันเองที่สุด
- 2) ชักถามด้วยคำถามทั่วไป : ผู้สัมภาษณ์ควรเริ่มต้นด้วยบทสนทนาทั่วไปเล็กน้อย แล้วค่อยเข้าสู่คำถามสปรีนท์
- 3) นึกเสนอชิ้นงานต้นแบบ : เริ่มต้นบทสนทนาที่ทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึกเหมือน เขาเป็นฝ่ายช่วยเหลือเรา
- 4) บอกสิ่งที่ต้องทำและกระตุ้นผู้ถูกสัมภาษณ์ : ควรปล่อยให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้ลองใช้งานด้วยตัวเอง และคอยสังเกตการณ์ประสบการณ์ของพวกเขาจะดีกว่าที่คอยแนะนำ
- 5) รีบสรูปประเด็นสำคัญ : เพื่อปิดท้ายการสัมภาษณ์ให้ได้ข้อมูลที่เรานำมาเรียนรู้



จากนั้นสมาชิกในกลุ่มแสดงละครสมมติ สถานการณ์จำลอง ปัญหาที่ตั้งไว้ เช่น ให้นาเสื่อใส่ นาอุปกรณ์ ให้สอดคล้องกับบทบาท ของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา อาจบันทึกเป็น video หรือเล่นบน เวทีแต่ละกลุ่มแสดงให้สนุกเต็มที่ เปิดเพลงได้ เพื่อเสริมบรรยากาศ เป็นต้น

*****เมื่อได้ข้อเสนอแนะต่อชิ้นงานต้นแบบ
จึงนำไปแก้ไขปรับปรุงก่อนจะนำไปใช้งานจริง*****





DESIGN SPRINT

กระบวนกรรดิขงนสปรินท



ภาคผนวก ง
ภาพกิจกรรมการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คู่มือพื้นฐานกระบวนการดีไซน์สปринท์



sketch

Note

ถ้าสามารถใส่ได้โทรศัพท์ในข้ออื่น

- งดใช้
- งด
- งด
- งด
- งด

12

sketch

Note

ถ้าสามารถใส่ได้โทรศัพท์ในข้ออื่น

- งดใช้
- งด
- งด
- งด
- งด

00

sketch

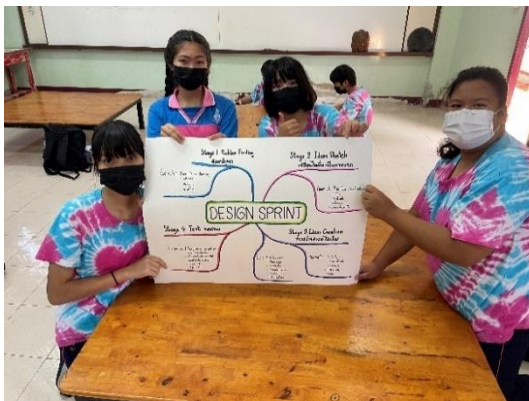
Note

ถ้าสามารถใส่ได้โทรศัพท์ในข้ออื่น

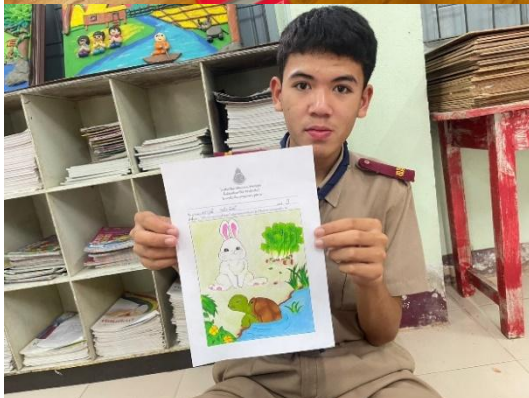
- งดใช้
- งด
- งด
- งด
- งด

17

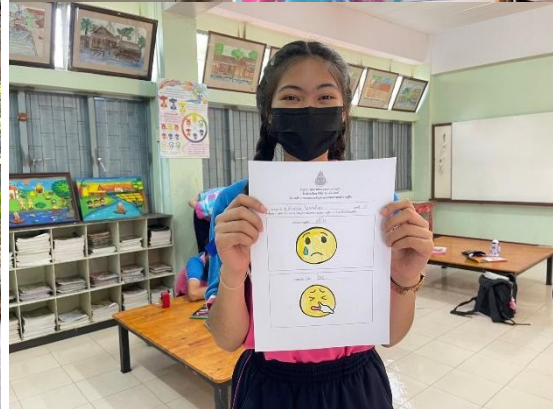
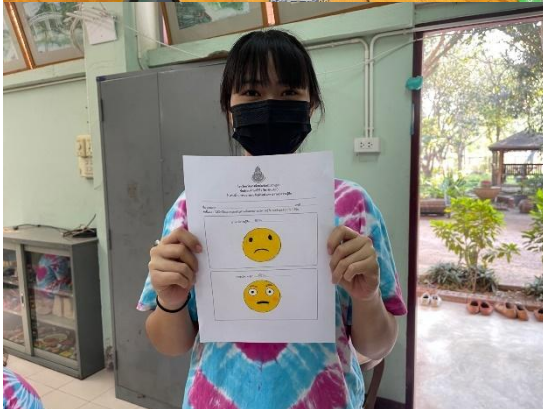
ภาพกิจกรรมการเรียนรู้พื้นฐานกระบวนการดีไซน์สปรีนท์



ภาพกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบรูปภาพ



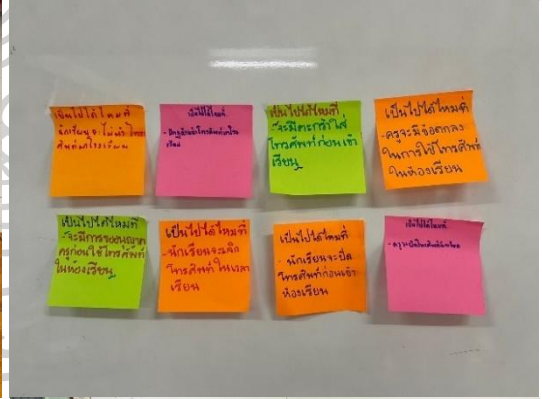
ภาพกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสัญลักษณ์



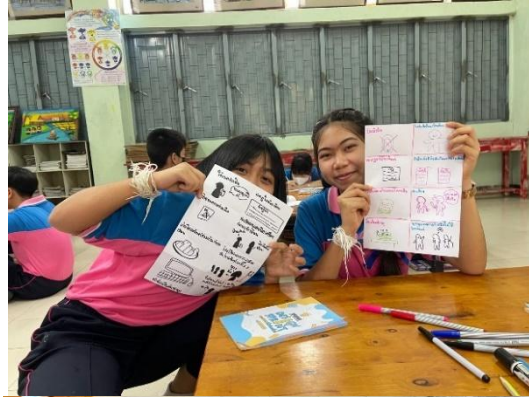
ภาพกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบงานกราฟิก



ภาพกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์



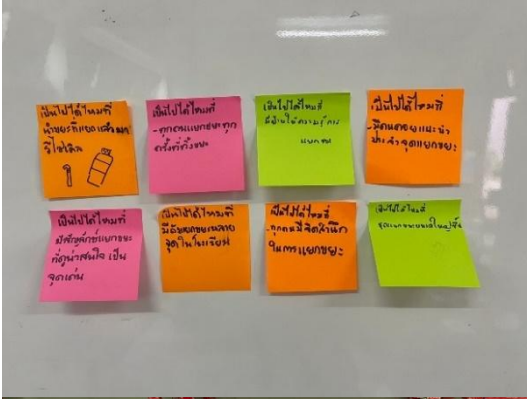
ภาพกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการตีพิมพ์สปรินท์



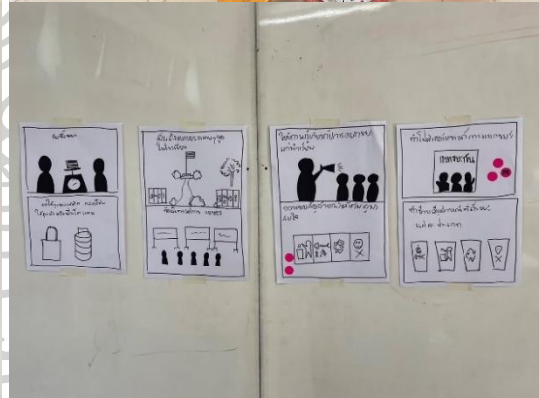
ภาพกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์



ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการตีพิมพ์ออนไลน์



ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรีนท์



ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ผลงานการออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิกโดยใช้กระบวนการดีไซน์สปรินท์



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

น.ส.ณัฐรดา แย้มกาญจนวัฒน์

วุฒิการศึกษา

พ.ศ. 2559 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต
สาขาครุศาสตร์สภาพแวดล้อมภายใน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบัน
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

