



แผนการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก

กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ

ประเภทวิชา ศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์

รหัสวิชา 31608-2011 วิชา การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้ รหัสวิชา 31608-2011 วิชา การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ (2-3-3) ผู้สอนได้จัดทำขึ้นจากการวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชา ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พุทธศักราช 2567 ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

เนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้เกิดจาก “คิดค้น ปรับเปลี่ยน” นำรูปแบบการเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา มาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย

C ตัวแรก Constructionism การสร้างองค์ความรู้โดยการสร้างผลงาน ให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรม เรียนรู้จากปราชญ์ชุมชน สถานที่จริง สื่อของจริง ปฏิบัติงานและสร้างงานที่ตนเองสนใจ

C ตัวที่สอง บูรณาการชิ้นงานจากชุมชน Community Product & Competency ผู้เรียนลงพื้นที่ ค้นหา เก็บข้อมูล ผลิตรายวิชาที่สอดคล้องกับความต้องการพัฒนา แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิสาหกิจชุมชน เพื่อให้ผลงานมีคุณภาพ เพิ่มมูลค่า และตรงตามสมรรถนะที่วิสาหกิจชุมชนต้องการ

C ตัวที่สาม Creative Thinking โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการกระตุ้น เสริมแรง ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ PLC ผู้บริหาร นักวิชาการ ศึกษานิเทศก์ และเพื่อนครู “คิดค้น ปรับเปลี่ยน” ได้แก่ ปรับเปลี่ยนหน่วยการเรียนรู้เดิมให้สอดคล้องกับงานอาชีพ แบ่งหน่วยการเรียนรู้เป็น 4 หน่วย และมีเนื้อหาครบถ้วนตามคำอธิบายรายวิชา เพิ่มเติมทักษะการประเมินราคากราฟิกอัตลักษณ์ให้กับผู้เรียน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างรายได้ระหว่างเรียน และประกอบอาชีพในอนาคต สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และมีการบูรณาการ นำรูปแบบกระบวนการคิดเชิงออกแบบจากเดิม 5 ขั้นตอน เพิ่มเติมเป็น 8 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 ทำความเข้าใจ

ขั้นตอนที่ 2 ระบุประเด็น

ขั้นตอนที่ 3 ระดมความคิดใหม่

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบ

ขั้นตอนที่ 5 ทดสอบต้นแบบ

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงาน

ขั้นตอนที่ 7 สรุปประเมินความรู้ ผลงาน

ขั้นตอนที่ 8 นำผลลัพธ์การเรียนรู้สู่ชุมชน

ซึ่งขั้นตอนที่ 6 ขั้นตอนที่ 7 และขั้นตอนที่ 8 ได้คิดค้น ปรับเปลี่ยน เพื่อต้องการให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ฝึกทักษะการใช้ภาษาใน

การสื่อสาร มีการปฏิบัติงานเป็นทีม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นและชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่เป็นเจ้าของตำราและเนื้อหาจากเอกสารหรือสื่อต่างๆ ที่ได้นำมาอ้างอิงและหวังเป็นอย่างยิ่งว่าแผนการจัดการเรียนรู้ รหัสวิชา 31608-2011 วิชา การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ (2-3-3) ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน ผู้เรียนและผู้สนใจ นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อเสนอนะประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับคำแนะนำด้วยความยินดี

วิยาดา ชนาธินาถพงศ์

สารบัญ

หน้า

คำนำ

สารบัญ

รายละเอียดหลักสูตรรายวิชา

หน่วยการเรียนรู้

รายละเอียดการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และสมรรถนะประจำหน่วย

ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 4 การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

แผนการจัดการเรียนรู้

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ผู้เรียน

ใบความรู้ที่ 4.8

สื่อการสอน

แบบทดสอบก่อนเรียน

แบบทดสอบหลังเรียน

ใบงานที่ 4.8

แบบประเมินใบงาน

ประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ รายวิชา การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์

หน่วยที่ 4 การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

รางวัล เกียรติบัตร นางวิยาดา ชนาธินาถพงศ์

รางวัลที่ส่งเสริมผู้เรียน สนับสนุนผู้เรียน ให้ได้รับรางวัลเชิดชูเกียรติ

รายละเอียดหลักสูตรรายวิชา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ประเภทวิชา ศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก

รหัสวิชา 31608-2011 ชื่อวิชา การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์

ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 3 หน่วยกิต

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ (Corporate Identity) ตามหลักการ กระบวนการ และนำเสนอผลงานกราฟิกอัตลักษณ์

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ หลักการ กระบวนการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์
2. มีทักษะเกี่ยวกับออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ ตามหลักการ และกระบวนการ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์
4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ตามหลักการ กระบวนการ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ตามหลักการ กระบวนการ
2. ออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ ด้วยซอฟต์แวร์งานกราฟิก
3. การจัดการไฟล์งาน นำเสนอและพัฒนางานกราฟิกอัตลักษณ์ ตามหลักการและกระบวนการ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ หลักการ กระบวนการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ (Corporate Identity) ออกแบบตราสัญลักษณ์ (logo) การเลือกตัวหนังสือประจำแบรนด์ (Font) สีประจำแบรนด์ (Color) การออกแบบกราฟิกประจำแบรนด์ (Graphic Pattern) การออกแบบไอคอน (Icon) Mood&Tone นำเสนอผลงานกราฟิกอัตลักษณ์

หน่วยการเรียนรู้

รหัสวิชา 31608- 2011 ชื่อวิชา การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์

ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม 5 ชั่วโมง จำนวน 3 หน่วยกิต

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)			สัปดาห์ที่
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	
1	การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์.....	6	9	15	1-3
2	การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์.....	6	9	15	4-6
3	การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์.....	8	12	20	7-10
4	การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน	10	15	25	11-15
	ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	2	3	5	16
	รวม	32	48	80	

** บันทึกวิธีเื่อการเรียนการสอน **

หน่วยที่ 4 การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิก
อัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
	รหัส/ชื่อวิชา 31608-2011 การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์	การเรียนรู้ครั้งที่ 15
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ.....-.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

3.2 นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนตามขั้นตอน

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านความรู้ (K)

4.1 อธิบายความหมายของการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนได้

4.2 อธิบายหลักการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนได้

4.3 อธิบายกระบวนการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนได้

4.4 อธิบายบุคลิกภาพผู้นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนได้

ด้านทักษะ (P)

4.5 นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนได้

ด้านเจตคติ (A)

4.6 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการเรียนรู้ ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ มุ่งมั่น
สนใจใฝ่รู้ ตรงต่อเวลา

4.7 มีความคิดสร้างสรรค์

5. สารการเรียนรู้

ภาคทฤษฎี

5.1 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

5.1.1 ความหมายของการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

5.1.2 หลักการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

1) การนำเสนอแบบร่าง (Sketch Design)

2) การนำเสนอแบบร่างภาพใส่รายละเอียด (Roughs)

3) การนำเสนอผลงานการออกแบบ (Comprehensive)

5.1.3 กระบวนการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

- 1) ทำไม (Why)
- 2) อะไร (What)
- 3) ใคร (Who)
- 4) เมื่อไร (When)
- 5) ที่ไหน (Where)
- 6) อย่างไร (How)

5.1.4 บุคลิกภาพผู้นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

- 1) รูปร่าง หน้าตา
- 2) การแต่งกาย
- 3) พฤติกรรมที่แสดงออก

ภาคปฏิบัติ

ใบงานที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

6. กิจกรรมการเรียนรู้

แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : ผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้ การพัฒนา

รูปแบบการเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 8 ขั้นตอน ได้แก่ขั้นตอนที่ 1.ทำความเข้าใจ ขั้นตอนที่ 2.ระบุประเด็น ขั้นตอนที่ 3.ระดมความคิดใหม่ ขั้นตอนที่ 4.การสร้างต้นแบบ ขั้นตอนที่ 5.ทดสอบต้นแบบ ขั้นตอนที่ 6.นำเสนอผลงาน ขั้นตอนที่ 7.ประเมินความรู้ ผลงาน ขั้นตอนที่ 8.นำผลลัพธ์การเรียนรู้สู่ชุมชน และผู้สอนใช้การทำกิจกรรมผ่านโปรแกรม Kahoot (เกมสันทนาการความรู้เดิม) เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาเดิม ไปสู่การเรียนรู้ใหม่

กิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยที่ 4 การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ได้ดำเนินกิจกรรมการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา ได้ผลลัพธ์เป็นผลงานที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้ออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนเรียบร้อยแล้ว ตั้งแต่หัวข้อเรื่องที่ 4.1- หัวข้อเรื่องที่ 4.7 กิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ (บันทึกวิดีโอการเรียนการสอน) หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน เป็นการนำเอาผลงานที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้ออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนมาออกแบบ สร้าง Slide นำเสนอ และร่วมกันสรุปองค์ความรู้/แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียน ร่วมกันประเมินการนำเสนอ ผู้สอนเติมเต็มองค์ความรู้ สิ่งที่ได้รับการพัฒนา การนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน การนำไปพัฒนาต่อยอด ลำดับต่อไปจะนำผลงานที่ออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ส่งมอบให้กับวิสาหกิจชุมชนเพื่อนำไปเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า ผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน สถานประกอบการ เข้าสู่เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

ขั้นการจัดการเรียนรู้	เวลาที่ใช้	กระบวนการจัดการเรียนรู้
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	10 นาที	ขั้นตอนที่ 1.ทำความเข้าใจ 1. ผู้สอนทักทายผู้เรียน พร้อมกับให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จำนวน 5 ข้อ เพื่อทราบฐานความรู้เดิมของผู้เรียน 2. ผู้สอนทบทวนเนื้อหาเดิม ประสพการณ์เดิม เรื่อง การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน โดยการทำกิจกรรมผ่าน โปรแกรม Kahoot (เกมส์ทบทวนความรู้เดิม) เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาไปสู่การเรียนรู้ใหม่ ในหน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน
ขั้นสอน	10 นาที	ขั้นตอนที่ 2.ระบุประเด็น 3. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ซึ่งผู้สอนจะใช้สื่อดังนี้ สื่อนำเสนอ PowerPoint เรื่อง การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน จากนั้นจะเริ่มกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งแบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน (กลุ่มที่ปฏิบัติงานกราฟิกอัตลักษณ์ ตั้งแต่หัวข้อเรื่อง ที่ 4.1- หัวข้อเรื่องที่ 4.7 จับกลุ่มโดยวิธีการ ละครความรู้ความสามารถผู้เรียนจากแบบทดสอบก่อนเรียน หัวข้อเรื่องที่ 4.1) และผู้สอนได้จัดเตรียมห้องเรียนรู้ โดยมี คอมพิวเตอร์ จอภาพแบบ LED กระดาษ เครื่องพิมพ์ และ สัญญาณอินเทอร์เน็ต 4. ผู้สอน บรรยายผ่านสื่อนำเสนอ PowerPoint หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน (ภาคทฤษฎี) - อธิบายความหมายของการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน (สื่อนำเสนอฯ ลำดับที่ 1- ลำดับที่ 4) - อธิบายหลักการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน (สื่อนำเสนอฯ ลำดับที่ 5- ลำดับที่ 9) - อธิบายกระบวนการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน (สื่อนำเสนอฯ ลำดับที่ 10 -ลำดับที่ 13) - อธิบายบุคลิกภาพผู้นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน (สื่อนำเสนอฯ ลำดับที่ 14 -ลำดับที่ 17) พร้อมยกตัวอย่างสื่อของจริง (กราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ผลงานรุ่นพี่ที่นำไปใช้จริง) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้

ขั้นการจัดการเรียนรู้	เวลาที่ใช้	กระบวนการจัดการเรียนรู้
		5. ผู้สอนกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน โดยการตั้งคำถาม เชิงคิด วิเคราะห์แก่ผู้เรียนและกล่าวชมเชยผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึที่ดีในการเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน
ขั้นสอน (ต่อ)	10 นาที	ขั้นตอนที่ 3.ระดมความคิดใหม่ ขั้นตอนที่ 4.การสร้างต้นแบบ 6. ผู้สอนให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการคิด และพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ออกแบบ สร้าง Slide นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน (โดยการนำผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนของแต่ละกลุ่มที่สำเร็จเรียบร้อยแล้ว มาสร้าง Slide นำเสนอ) โดยผู้เรียนสามารถนำหลักการ กระบวนการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ความรู้เกี่ยวกับบุคลิกภาพของผู้นำเสนอมาบูรณาการ เตรียมการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ขั้นตอนที่ 5.ทดสอบต้นแบบ 7. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนตรวจสอบ Slide ที่จะนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน และบุคลิกภาพของผู้นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน
ขั้นสอน (ต่อ)	20 นาที	ขั้นตอนที่ 6.นำเสนอผลงาน 8. ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน โดยผู้เรียนสามารถนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนได้ตามขั้นตอน 9. ผู้สอนสะท้อนข้อมูลเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียน จากการนำเสนอของตัวแทนกลุ่ม โดยการตอบคำถาม ทำให้ผู้เรียนได้ทราบว่าต้องเรียนรู้เพิ่มเติมอะไรบ้าง เพื่อศึกษา ค้นคว้าปรับปรุงการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง
ขั้นสรุป	10 นาที	ขั้นตอนที่ 7.ประเมินความรู้ ผลงาน 10. ผู้สอนและผู้เรียนแต่ละกลุ่ม สรุปองค์ความรู้/แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียน วิเคราะห์และอภิปราย ผ่าน web sites Mentimeter (กระดานสะท้อนคิด) ร่วมกันประเมิน

ขั้นการจัดการเรียนรู้	เวลาที่ใช้	กระบวนการจัดการเรียนรู้
ขั้นสรุป(ต่อ)		การนำเสนอ 11. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) จำนวน 5 ข้อ เพื่อวัดและประเมินผลหลังการเรียนรู้ 12. แจกคะแนนประเมินการนำเสนอ และนำติดบอร์ดแสดงคะแนนกิจกรรมกลุ่ม (การนำเสนอ) ขั้นตอนที่ 8.นำผลลัพธ์ การเรียนรู้สู่ชุมชน 13. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ตรวจสอบความเรียบร้อยของผลงานกราฟิกวิสาห์กิจชุมชน บันทึกและตรวจสอบไฟล์งานดิจิทัลทั้งหมด ก่อนนำผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาห์กิจชุมชน ส่งมอบให้กับชุมชน

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 สื่อการจัดการเรียนรู้

7.1.1 เอกสารประกอบการเรียนหน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาห์กิจชุมชน

7.1.2 โปรแกรมนำเสนอผลงาน PowerPoint หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาห์กิจชุมชน

7.1.3 ใบงานที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาห์กิจชุมชน

7.1.4 สื่อของจริง (กราฟิกอัตลักษณ์วิสาห์กิจชุมชนผลงานรุ่นพี่ที่นำไปใช้จริง)

7.1.5 คอมพิวเตอร์ จอภาพแบบ LED กระดาษ เครื่องพิมพ์ และสัญญาณอินเทอร์เน็ต

7.2 แหล่งเรียนรู้

7.2.1 ห้องสมุดวิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

7.2.2 แหล่งการเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต

7.2.3 วิสาห์กิจชุมชนในจังหวัดแพร่

7.2.4 ประชาชนชุมชน จังหวัดแพร่

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

8.1.1 แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) หน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาห์กิจชุมชน จำนวน 5 ข้อ

8.1.2 แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) หน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาห์กิจชุมชน จำนวน 5 ข้อ

8.1.3 แบบประเมินการนำเสนอหน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 เรื่อง การนำเสนอกราฟิก
อัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

8.1.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง การออกแบบกราฟิก
อัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

8.1.5 แบบวัดเจตคติการเห็นคุณค่าของการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

8.2.1 แบบประเมินใบงานหน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์
วิสาหกิจชุมชน

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

9.1.1 เกณฑ์การผ่านแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) หน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8
การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ต้องได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป หรือมีคะแนนสอบ
4 คะแนนขึ้นไป

9.1.2 เกณฑ์การผ่านแบบประเมินการนำเสนอ หน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอ
กราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน กลุ่มต้องได้ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับดี ขึ้นไป

9.1.3 เกณฑ์การผ่านแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง การออกแบบ
กราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ต้องได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป หรือมีคะแนนสอบ 32 คะแนนไป

9.1.4 เกณฑ์การวัดเจตคติการเห็นคุณค่าของการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน
มีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ ดี ขึ้นไป

9.2 วิธีการประเมิน

9.2.1 ผู้สอนทำแบบประเมินการนำเสนอ หน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิก
อัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

9.2.2 ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง การออกแบบ
กราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

9.2.3 ผู้สอนทำแบบวัดเจตคติการเห็นคุณค่าของการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจ
ชุมชน

9.3 เครื่องมือประเมิน

9.3.1 แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) หน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิก
อัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน จำนวน 5 ข้อ

9.3.2 แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) หน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิก
อัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน จำนวน 5 ข้อ

9.3.3 แบบประเมินการนำเสนอ หน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิก
อัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

9.3.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง การออกแบบกราฟิก
อัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

9.3.5 แบบวัดเจตคติการเห็นคุณค่าของการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ภาคเรียนที่ 2/2567

สัปดาห์ที่ 15

วันที่ 30 เดือน มกราคม พ.ศ.2568

ผู้เรียน ระดับชั้น ปวส.1/1

สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก

จำนวน 30 คน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ขั้นตอนที่ 1 ทำความเข้าใจ

ผู้สอนสร้างบรรยากาศการเรียนรู้การสอนที่ดี โดยครูผู้สอนได้กล่าวทักทายผู้เรียน พร้อมกับให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 5 ข้อ เพื่อทราบฐานความรู้เดิมของผู้เรียน และผู้สอนทบทวนเนื้อหาเดิมประสบการณ์เดิม เรื่อง การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน โดยการทำกิจกรรมผ่านโปรแกรม Kahoot (เกมส์ทบทวนความรู้เดิม) เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหา ไปสู่การเรียนรู้ใหม่ ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 1 ทำความเข้าใจได้ดังต่อไปนี้ ผู้เรียนทุกคนได้ทำแบบทดสอบก่อนเรียนทำให้ครูผู้สอนทราบฐานความรู้เดิมของผู้เรียนทุกคน พร้อมกับเชื่อมโยงความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่ให้กับผู้เรียน

ปัญหาและการแก้ไขปัญหาไม่มี.....

ขั้นตอนที่ 2 ระบุประเด็น

ผู้สอนทำการตกลงร่วมกับผู้เรียนในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินผล ตั้งแต่ต้นจนสิ้นสุดกิจกรรม โดยผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ หน่วยที่ 4 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ซึ่งผู้สอนจะใช้สื่อดังนี้ สื่อนำเสนอ PowerPoint หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จากนั้นจะเริ่มทำกิจกรรมกลุ่ม ปฏิบัติกิจกรรมออกแบบ สร้าง Slide นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ซึ่งแบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน (กลุ่มที่ปฏิบัติงานกราฟิกอัตลักษณ์ ตั้งแต่หัวข้อเรื่องที่ 4.1- หัวข้อเรื่องที่ 4.7 จับกลุ่มโดยวิธีการละความรู้ความสามารถผู้เรียนจากแบบทดสอบก่อนเรียน หัวข้อเรื่องที่ 4.1) และผู้สอนได้จัดเตรียมห้องเรียนรู้ โดยมีคอมพิวเตอร์ จอภาพแบบ LED กระดาษ เครื่องพิมพ์ และสัญญาณอินเทอร์เน็ต ผู้สอน สอนโดยใช้สื่อนำเสนอ PowerPoint หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน พร้อมยกตัวอย่างจากสื่อของจริง (ผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนรุ่นพี่ที่นำไปใช้จริง) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ พร้อมทั้งกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน โดยการตั้งคำถามแก่ผู้เรียน และกล่าวชมเชยผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึที่ดีในการเรียนรู้ หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 ระบุประเด็น ผู้เรียนทุกคนรับทราบข้อตกลงร่วมกันในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งจะเรียนรู้ และผู้สอนมีรายชื่อผู้เรียนพร้อมในการจัดกิจกรรมกลุ่มและการนำเสนอความรู้ใหม่ ผู้เรียนทุกคนมีความรู้ หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน จากการสอนของผู้สอน โดยผู้เรียนทุกคนมีความตั้งใจเรียน

ปัญหาและการแก้ไขปัญหาไม่มี.....

ขั้นตอนที่ 3 ระดมความคิดใหม่

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบ

ผู้สอนให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการคิด และพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้ หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน โดยผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน (กลุ่มที่ปฏิบัติงานกราฟิกอัตลักษณ์ ตั้งแต่หัวข้อเรื่องที่ 4.1- หัวข้อเรื่องที่ 4.7 จับกลุ่มโดยวิธีการละความรู้ความสามารถผู้เรียนจากแบบทดสอบก่อนเรียนหัวข้อเรื่องที่ 4.1) แบ่งปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มออกแบบ สร้าง Slide นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน โดยผู้เรียนสามารถนำหลักการกระบวนการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน บูรณาการความรู้เกี่ยวกับบุคลิกภาพของผู้นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ซึ่งแบ่งหน้าที่กันรับผิดชอบ ตามที่ได้รับมอบหมายปฏิบัติกิจกรรมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้

สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 ระดมความคิดใหม่ และขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบ ผู้เรียนทุกคนเข้ากลุ่มตามตารางละสมาชิกในกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มตกลงเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่เพื่อช่วยกันทำกิจกรรมตามใบงาน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย และร่วมกันทำกิจกรรมให้สำเร็จลุล่วง

ปัญหาและการแก้ไขปัญหา ผู้เรียนมีความสับสนในการออกแบบ สร้าง Slide การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ผู้สอนจึงได้ให้คำแนะนำ และชี้แจงเกี่ยวกับการออกแบบ สร้าง Slide นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจขั้นตอนการทำงานและปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 5 ทดสอบต้นแบบ

ผู้สอนมอบหมายให้ ผู้เรียนตรวจสอบ Slide ที่จะนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน และบุคลิกภาพของผู้นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

ปัญหาและการแก้ไขปัญหาไม่มี.....

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงาน

ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน และผู้สอนสะท้อนข้อมูลเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียน จากการนำเสนอของกลุ่ม โดยการตอบคำถาม ทำให้ผู้เรียนได้ทราบว่าต้องเรียนรู้เพิ่มเติมและค้นคว้าอะไรบ้าง เพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง

สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงาน ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้ออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนครบทุกกลุ่ม

ปัญหาและการแก้ไขปัญหา ผู้เรียนบางรายยังขาดความมั่นใจในการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ซึ่งผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ให้กำลังใจแก่ผู้เรียน จึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย ลดความตึงเครียด และมีความมั่นใจในการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 7 ประเมินความรู้ ผลงาน

ผู้สอนสรุป เรื่อง การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน โดยใช้สื่อของจริงที่เป็นผลงานการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนแต่ละกลุ่ม ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปองค์ความรู้/แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอน เพื่อนร่วมชั้นเรียน วิเคราะห์และอภิปราย ผ่าน web sites Mentimeter (กระดานสะท้อนคิด) ในหัวข้อ การนำเสนอผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ควรมียุทธศาสตร์ประกอบอะไรบ้าง ร่วมกันประเมินการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ผู้สอนเติมเต็มองค์ความรู้ สิ่งที่ได้รับการพัฒนา การนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน การนำไปพัฒนาต่อยอด ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยให้แต่ละกลุ่ม เพิ่มเติม ตรวจสอบรายละเอียด ไฟล์งานดิจิทัลให้เรียบร้อย ก่อนนำผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ส่งมอบให้กับชุมชน จากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) จำนวน 5 ข้อ เพื่อวัดประเมินผลหลังการเรียนรู้ และนำเสนอคะแนนติดบอร์ดแสดงความก้าวหน้าทางการเรียน คะแนนของแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียนและคะแนนกิจกรรมกลุ่ม

สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 7 ประเมินความรู้ ผลงาน ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันวิเคราะห์ และอภิปราย ผ่าน web sites Mentimeter (กระดานสะท้อนคิด) หัวข้อ การนำเสนอผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ควรมียุทธศาสตร์ประกอบอะไรบ้าง ร่วมกันประเมินการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

ปัญหาและการแก้ไขปัญหา ผู้เรียนบางรายยังไม่ค่อยกล้าแสดงความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนและผู้สอนในการสรุป หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ผู้สอนจึงใช้การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหา เรื่อง การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

ขั้นตอนที่ 8 นำผลลัพธ์ การเรียนรู้สู่ชุมชน

ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนตรวจสอบไฟล์งานดิจิทัลทั้งหมด ก่อนนำผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน มอบให้กับชุมชน โดยมอบไฟล์งานดิจิทัล สิ่งพิมพ์ และชิ้นงานต้นแบบที่นำกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ สินค้า ลงสู่ของฝากของที่ระลึก เพื่อเป็นการพัฒนาต่อยอดสู่เชิงพาณิชย์และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ปัญหาและการแก้ไขปัญหาไม่มี.....

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 8 ขั้นตอน พบว่า ผู้เรียนมีความสุขและชอบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนเกิดความสุข และพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าว เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผลลัพธ์ การเรียนรู้ของผู้เรียนดีขึ้นในทุกด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะและด้านเจตคติ ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์ นำความรู้ไปต่อยอดการเรียนรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมกลุ่ม รู้จักค้นคว้า ฝึกฝนและเรียนรู้ เพิ่มเติมหลังจากเรียนเสร็จ ด้วยช่องทางที่หลากหลาย กล้าแสดงออก มีความรับผิดชอบ มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น ชุมชน สถานประกอบการ เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตรงตาม สมรรถนะที่ชุมชน สถานประกอบการต้องการ และเป็นแนวทางในการสร้างรายได้ระหว่างเรียน ต่อยอด สู่ออาชีพในอนาคต นำความรู้พัฒนาต่อยอดส่งเสริมสินค้า ผลิตภัณฑ์ชุมชน สถานประกอบการ เพื่อมุ่งสู่ ระบบเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ต่อไป

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

1. แผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้จริง
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลาที่กำหนดไว้
4. สื่อการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ
5. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน
6. แบบทดสอบวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้
7. แบบประเมินการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน วัดได้ตรงตามจุดประสงค์การจัดการ

เรียนรู้

ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากการคิดค้น ปรับเปลี่ยน รูปแบบการเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นการรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน รายวิชา การออกแบบกราฟิก อัตลักษณ์ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/1 หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิก อัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ผู้เรียนมีความสนใจ ตั้งใจเรียน มีความสุข กระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน มีทัศนคติที่ดีและทำงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ ซึ่งทำให้มีผลต่อตัวชีวิต ดังนี้

ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

จากการคิดค้น ปรับเปลี่ยน รูปแบบการเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นการรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยผู้สอนใช้วิธีการบรรยายผ่านสื่อ PowerPoint ประกอบกับยกตัวอย่างสื่อของจริง (ผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนของรุ่นพี่และผลงานกราฟิกอัตลักษณ์แต่ละกลุ่ม) การถามคำถามกระตุ้นความสนใจผู้เรียน และการทำกิจกรรมกลุ่มแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลการเรียนผ่านเกณฑ์ทั้งหมด จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีขึ้น โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คะแนนเฉลี่ย (Average T Score) ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน = 41.22

คะแนนเฉลี่ย (Average T Score) ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน = 59.19

ดังนั้นคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น = 17.96 คิดเป็นร้อยละ 43.58

นอกจากนี้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก ในการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนหน้าชั้นเรียน และสามารถออกแบบ สร้าง Slide นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ประเมินการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

จากการคิดค้น ปรับเปลี่ยน รูปแบบการเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นการรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยผู้สอนใช้การทำกิจกรรมผ่านโปรแกรม Kahoot (เกมส์ทบทวนความรู้เดิม) บรรยายผ่านสื่อ PowerPoint หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน พร้อมยกตัวอย่างสื่อของจริง (ผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนของรุ่นพี่และผลงานกราฟิกอัตลักษณ์แต่ละกลุ่ม) กิจกรรมกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้ แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ทำให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ส่งผลให้ผู้เรียนทุกคนมีผลการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดและตรงตามวัตถุประสงค์ รวมทั้งผู้เรียนสามารถออกแบบ สร้าง Slide นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนได้ตาม

ขั้นตอน โดยสังเกตจากใบงานที่ผู้สอนมอบหมายให้ และพฤติกรรมผู้เรียนในการทำกิจกรรม นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือสร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้

ผลจากการคิดค้น ปรับเปลี่ยน รูปแบบการเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นการรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยผู้สอนบรรยายผ่านสื่อ PowerPoint หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน พร้อมยกตัวอย่างสื่อของจริง (ผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนของรุ่นพี่และผลงานกราฟิกอัตลักษณ์แต่ละกลุ่ม) ที่มาและแรงบันดาลใจในการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน กิจกรรมกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้ แบบเพื่อนช่วยเพื่อนให้ผู้เรียนออกแบบ สร้าง Slide นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน โดยผู้เรียนสามารถนำหลักการกระบวนการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน บูรณาการความรู้เกี่ยวกับบุคลิกภาพของผู้นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนได้ พร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียน สรุปองค์ความรู้/แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และอภิปราย ผ่าน web sites Mentimeter (กระดานสะท้อนคิด) ในหัวข้อ การนำเสนอผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ควรมีองค์ประกอบอะไรบ้าง ทำให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และประสบการณ์ใหม่ด้วยตนเอง สามารถนำเนื้อหาที่เรียนมาประยุกต์ใช้ได้ ส่งผลลัพธ์ที่ดี ทำให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้และได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้ พัฒนาภาพลักษณ์ใหม่ให้กับชุมชน จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นและผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 100

ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

ผลจากการคิดค้น ปรับเปลี่ยน รูปแบบการเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นการรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมผ่านโปรแกรม Kahoot (เกมส์ทบทวนความรู้เดิม) ผู้สอนบรรยายผ่านสื่อ PowerPoint หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน พร้อมยกตัวอย่างสื่อของจริง (ผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนของรุ่นพี่และผลงานกราฟิกอัตลักษณ์แต่ละกลุ่ม) สรุปองค์ความรู้/แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และอภิปราย ผ่าน web sites Mentimeter (กระดานสะท้อนคิด) ในหัวข้อ การนำเสนอผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ควรมีองค์ประกอบอะไรบ้าง กิจกรรมกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้ แบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยคล้อยตามความสามารถ (ผลคะแนนทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน) มาช่วยกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจเรียน เกิดแรงจูงใจ มีความกระตือรือร้นในการปฏิบัติงานกลุ่ม และนำเสนอหน้าชั้นเรียน กล้าแสดงออก

ตัวชีวิตที่ 5 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความรู้เกี่ยวกับหลักการกระบวนการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน บูรณาการความรู้เกี่ยวกับบุคลิกภาพของผู้นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน สามารถประยุกต์ใช้ทักษะต่างๆ ครบถ้วนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำมา คิดค้น ปรับเปลี่ยน การเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลจากการคิดค้น ปรับเปลี่ยน รูปแบบการเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นการรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยเน้นการรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยผู้สอนบรรยายผ่านสื่อ PowerPoint หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน พร้อมยกตัวอย่างสื่อของจริง (ผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนของรุ่นพี่และผลงานกราฟิกอัตลักษณ์แต่ละกลุ่ม) กิจกรรมกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ทำให้ผู้เรียนมีทักษะสามารถออกแบบสร้าง Slide นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนตามขั้นตอนได้ สรุปองค์ความรู้/แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และอภิปราย ผ่าน web sites Mentimeter (กระดานสะท้อนคิด) ในหัวข้อ การนำเสนอผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ควรมีองค์ประกอบอะไรบ้าง ผู้เรียนปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายได้ ร่วมกันประเมินการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน และนำเสนอหน้าชั้นเรียน ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดทุกคน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียน เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการกระบวนการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน บูรณาการความรู้เกี่ยวกับบุคลิกภาพของผู้นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน สามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในงานที่ได้รับมอบหมาย

ตัวชีวิตที่ 6 ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

ผลจากการคิดค้น ปรับเปลี่ยน รูปแบบการเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นการรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยผู้สอนบรรยายผ่านสื่อ PowerPoint หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน พร้อมยกตัวอย่างสื่อของจริง (ผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนของรุ่นพี่และผลงานกราฟิกอัตลักษณ์แต่ละกลุ่ม) กิจกรรมกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้ แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ผู้เรียนมีความสนใจโดยสังเกตพฤติกรรมจากการที่ผู้เรียนตั้งใจ ดู-ฟัง สื่อนำเสนอ PowerPoint และตัวอย่าง การนำเสนอหน้าชั้นเรียน ผู้เรียนกล้าแสดงออก มีความกระตือรือร้นในการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนและปฏิบัติงานกลุ่ม นอกจากนี้ขณะที่ผู้สอนให้ปฏิบัติงานกลุ่ม ผู้สอนได้เดินดูและสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนทุกกลุ่ม ให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก มีความกระตือรือร้นและสนใจเรียนมากขึ้น

ตัวชี้วัดที่ 7 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม

ผลจากการคิดค้น ปรับเปลี่ยน รูปแบบการเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นการรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมผ่านโปรแกรม Kahoot (เกมสันทนาการความรู้เดิม) ผู้สอนบรรยายผ่านสื่อ PowerPoint หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน พร้อมยกตัวอย่างสื่อของจริง (ผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนของรุ่นพี่ และผลงานกราฟิกอัตลักษณ์แต่ละกลุ่ม) กิจกรรมกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้ แบบเพื่อนช่วยเพื่อน การทำงานเป็นกลุ่ม สรุปลงความรู้ออกมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และอภิปรายผ่าน web sites Mentimeter (กระดานสะท้อนคิด) ในหัวข้อ การนำเสนอผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ควรมีย่อประกอบอะไรบ้าง ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียน ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความสุข มีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออก สามารถนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนหน้าชั้นเรียน ร่วมอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน มีความสนใจในเนื้อหามากขึ้น

ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ผลจากการคิดค้น ปรับเปลี่ยน รูปแบบการเรียนการสอน 3C โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนอาชีวศึกษา ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นการรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยผู้สอนบรรยายผ่านสื่อ PowerPoint หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน พร้อมยกตัวอย่างสื่อของจริง (ผลงานกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนของรุ่นพี่ และผลงานกราฟิกอัตลักษณ์แต่ละกลุ่ม) กิจกรรมกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้ แบบเพื่อนช่วยเพื่อน การทำงานเป็นกลุ่ม ให้ผู้เรียนได้กำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง ผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ โดยดูจากใบงาน ให้ผู้เรียนออกแบบ สร้าง Slide นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ผู้เรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน บูรณาการความรู้เกี่ยวกับบุคลิกภาพของผู้นำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน และนำเสนอหน้าชั้นเรียน ผู้เรียนสามารถทำได้ และผู้เรียนตั้งใจ ดู-ฟัง ตัวอย่างการนำเสนอหน้าชั้นเรียน ผู้สอนและผู้เรียนแต่ละกลุ่ม สรุปลงความรู้ออกมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กับผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียน ร่วมกันประเมินการนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้น เพราะในการแบ่งกลุ่มโดยจะใช้วิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน โดยการละผู้เรียนที่เก่งและไม่เก่งมาอยู่ในกลุ่มเดียวกัน ทำให้ผู้เรียนที่มีผลการเรียนอ่อนมีความกระตือรือร้น สนใจเรียน กล้าแสดงออกมากขึ้น รวมทั้งมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน รายวิชาการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์มากขึ้น

สรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาระหว่างการจัดการเรียนรู้

1. ผู้เรียนมีความสับสนในระหว่างปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ผู้สอนควรชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการออกแบบ สร้าง Slide ให้ผู้เรียนได้ทราบ ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสอบถามทันที ก็จะส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจขั้นตอนการทำงานอย่างถูกต้อง

2. ผู้เรียนบางรายยังขาดความมั่นใจในการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ซึ่งผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ให้กำลังใจแก่ผู้เรียน จึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย ลดความตึงเครียดและมีความมั่นใจในการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนได้ดียิ่งขึ้น

3. ผู้เรียนบางรายยังไม่ค่อยกล้าแสดงความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนและครูผู้สอน ในการสรุปหัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน ผู้สอนจึงใช้การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหา หัวข้อเรื่องที่ 4.8 การนำเสนอกราฟิกอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางวิยาดา ชนาธินาถพงศ์)

ความเห็นของหัวหน้างานพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์แบบกราฟิกอัตลักษณ์ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีตรึงกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning มีกรดัดกัน นวัตกรรม รูปแบบ และนวัตกรรม

ลงชื่อ.....

(นางวิไลวรรณ ร่องพีช)

หัวหน้างานพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน

ความเห็นของรองผู้อำนวยการ ฝ่ายวิชาการ

แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชา คณิตศาสตร์แบบกราฟิกอัตลักษณ์ ของ ดร.จิราดา ชนาธินาถพงศ์ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมถึง การคิดค้น พัฒนา รูปแบบ และนวัตกรรม และ กิจกรรมการเรียนรู้โดยกระบวนการ Design Thinking สามารถเป็นแบบอย่างในการพัฒนาการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี

ลงชื่อ.....

(นางปราณี ต่อมดวงแก้ว)

รองผู้อำนวยการ ฝ่ายวิชาการ

ความเห็นของผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

แผนจัดการเรียนรู้ของครูอียาท วิชาคณิตศาสตร์ ถือเป็นแผนอย่างทรงคุณค่า
ทรงคุณค่าที่มีทั้งการเริ่มต้น ปรับเปลี่ยน โดยใช้กระบวนการ Design Thinking
ในการสอน นักเรียน นักศึกษา ทั้งส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน
ที่เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจน ส่งผลต่อการพัฒนาคุณลักษณะ
นักศึกษา และชุมชน ทั้งสามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาการเรียน
การสอนเป็นอย่างดี



ลงชื่อ.....

(นายอนรรฆ ชนาธินาถพงศ์)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่