รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ
(Best Practice)

ประเภท ครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล









นางสาววรัญพัชร์ น้ำใส

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

คำนำ

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภท ครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระบบ OBEC Content Center จัดทำขึ้นเพื่อเสนอผลการปฏิบัติโดยใช้สื่อระบบ OBEC Content Center ที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย ความเป็นมา และความสำคัญ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน บทเรียนที่ได้รับ ปัจจัยแห่งความสำเร็จ การเผยแพร่ พร้อมเอกสารหลักฐานอ้างอิงตามข้อเท็จจริง และภาพกิจกรรม เพื่อประกอบการพิจารณา ผลงานที่นำเสนอนั้นเกิดจากการปฏิบัติจริงที่ ข้าพเจ้าตั้งใจในการปฏิบัติงานอย่างเต็มความสามารถ เพื่อให้เกิดผลที่ดีแก่ครูผู้สอน ผู้เรียน โรงเรียน และชุมชน

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ คณะครู โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) ที่ให้การสนับสนุน และเอื้อเฟื้อข้อมูลรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าแบบรายงานผลเล่มนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจศึกษาค้นคว้าไม่มากก็น้อย หากผิดพลาดประการใด ขออภัย ณ ที่นี้

นางสาววรัญพัชร์ น้ำใส
ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	**หน้า**
คำนำ	
สารบัญ	
แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	3
- ความเป็นมา และความสำคัญ	3
- วัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน	4
- ขั้นตอนการดำเนินงาน	4
- ผลการดำเนินงาน	7
- บทเรียนที่ได้รับ	7
- ปัจจัยความสำเร็จ	8
- การเผยแพร่	9
- บรรณานุกรม	9
ภาคผนวก	10

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
โครงการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริมการใช้งานคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ชื่อผลงาน การพัฒนาการเรียนการสอน เรื่อง อาชีพดนตรี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) ผ่านกิจกรรมการบรรเลงดนตรีจากแอปพลิเคชัน โดยใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center

ผู้เสนอผลงาน นางสาววรัญพัชร์ น้ำใส
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
สถานศึกษา โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

โลกได้ก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะด้านการศึกษาที่ต้องปรับเปลี่ยนให้ทันยุคทันสมัย ตามนโยบายกระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาทุกมิติ พัฒนาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของการเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ และมุ่งเน้นให้มีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ (Active Learning)

กิจกรรมการเรียนการสอน ได้นำทฤษฎีการสอนดนตรีตามแนวคิดของออร์ฟ (Carl Orff) จุดมุ่งหมายพื้นฐานของออร์ฟในการสอนดนตรี คือ การพัฒนา ความสามารถทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และดนตรีเบื้องต้นของออร์ฟ หมายถึง การแสดงออกทางดนตรีของบุคคลที่เป็นไปโดยธรรมชาติ โดยไม่มีกฎเกณฑ์ ในระบบการสอนของออร์ฟ การสร้างสรรค์ (creativity) ถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ออร์ฟเปิดโอกาสให้มีการสร้างสรรค์แบบต่อเนื่องหลายแบบ เด็กจะสำรวจเสียงของคำ ทำนองเพลง และเสียงเครื่องดนตรี เขาจะเลือกแบบแผนของจังหวะและทำนองจากตัวอย่าง และใช้มันประดิษฐ์ดนตรีประกอบ บทขึ้นต้น บทจบ หรือบางทีเขาอาจจะแต่งทั้งเพลงเลยก็ได้ กิจกรรมการสอนขั้นต้นก็เหมือนการเล่นเกมประกอบดนตรี ครูจะต้องคอยช่วยนักเรียนในการจดโน้ตที่เด็กคิดแต่งขึ้น วิจารณ์และช่วยปรับปรุงเพลงนั้น พร้อมทั้งสอดแทรกความรู้

จากแผนการเรียนรู้ ใช้กิจกรรมการบรรเลงดนตรีจากแอปพลิเคชัน ผู้สอนได้เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนดนตรี คือ ผู้เรียนทุกคนต้องได้ลงมือปฏิบัติจริง จึงค้นหาสื่อจากระบบ OBEC Content Center ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ตัวชี้วัด รวมถึงเหมาะสมกับผู้เรียน ผู้สอนแบ่งกลุ่มเพื่อได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยผู้เรียนได้ทดลองบรรเลงดนตรีผ่านแอปพลิเคชัน ซึ่งเป็นเนื้อหาในเรื่อง อาชีพดนตรี จำลองให้ผู้เรียนได้เป็น ผู้บรรเลงดนตรี ได้ทดลองแกะเพลงจากการฟังซ้ำ ๆ หรือเรียบเรียงทำนองใหม่ และนำเสนอออกมาเป็นผลงาน รวมไปถึงการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ โดยผู้สอนนำตัวอย่างจาก OBEC Content Center ที่อธิบาย เรื่อง เครื่องดนตรีกีตาร์พื้นฐาน ผ่านการใช้แอปพลิเคชัน Real guitar vol.2 โดยครูเขม

เกษมสำราญ เป็นสื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เป็นพื้นฐาน ซึ่งกีตาร์เป็นสิ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจมากที่สุด ช่วยให้ผู้เรียนได้ทดลองทำจริง สามารถต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานภายในกลุ่ม และส่งผลระยะยาวต่อยอดได้ในอนาคต

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

2.1 วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้สื่อเทคโนโลยี ระบบ OBEC Content Center
2. นักเรียนเกิดทักษะทางดนตรี มีความคิดสร้างสรรค์
3. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้
4. นักเรียนพึงพอใจกับกิจกรรมที่ผู้สอนจัดขึ้น

2.2 เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) จำนวน 87 คน

เชิงคุณภาพ

- นักเรียนระดับชั้น ม.2 สามารถนำความรู้จากสื่อ มาประยุกต์ใช้กับผลงานของตนเองได้ มีพัฒนาการเกิดทักษะทางดนตรี มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ และพึงพอใจกับกิจกรรมที่ผู้สอนจัดขึ้น

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

3.1.1. การวางแผนและออกแบบกิจกรรม

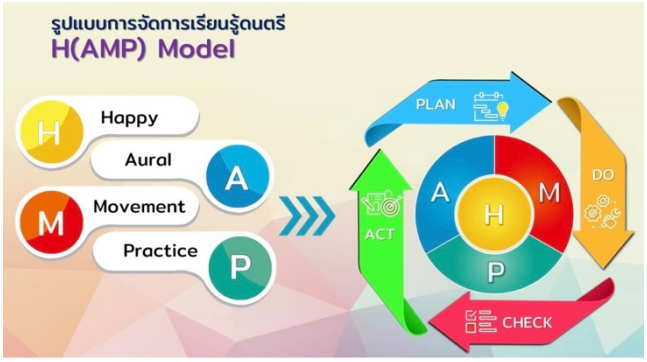
- ศึกษาโครงสร้างหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด กำหนดจุดประสงค์ และเลือกแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน
- ประเมินความสามารถของผู้เรียน เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้ และแนวคิด วิธีการสอนต่าง ๆ
- ศึกษาวิธีการใช้ และการเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และตัวชี้วัด

3.1.2. การดำเนินการ

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผน โดยเน้นบรรยากาศที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ และจัดให้เกิดทักษะกระบวนการต่างๆ ตามลำดับ

3.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center

การพัฒนาการเรียนการสอนเรื่อง อาชีพดนตรี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) ผ่านกิจกรรมการบรรเลงดนตรีจากแอปพลิเคชัน โดยใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center ได้ดำเนินตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดนตรี H(AMP) Model



รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดนตรี H(AMP) Model เน้นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความสุข (Happy) ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะด้านโสตทักษะ (Aural), การเคลื่อนไหว (Movement), และการฝึกฝน (Practice) ซึ่งอาจเกิดขึ้นตามลำดับขั้นตอนใดก็ได้ในการจัดกิจกรรม

H(AMP) Model เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีความสุขตลอดการเรียนรู้ (Happy) โดยมีการสอดแทรกกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางดนตรี ได้แก่

- **H (Happy):** การเรียนรู้อย่างมีความสุข

  - ผู้สอนสร้างบรรยากาศการเรียนที่สนุก และส่งเสริมความสุขในการเรียน ซึ่งหลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้จากสื่อ OBEC Content Center ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองสร้างสรรค์เองตามแนวคิดของออร์ฟ ว่าจะนำแอปพลิเคชันเครื่องดนตรีมาสร้างผลงานในรูปแบบใด หลังจากให้เวลาผู้เรียนได้ทดลอง ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายร่วมกัน เพื่อให้คำแนะนำ ช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น เน้นการมีส่วนร่วม และทำงานร่วมกัน





- โสตทักษะทางดนตรี คือ การพัฒนาทักษะการฟัง และการรับรู้ทางดนตรี ผู้สอนฝึกให้ผู้เรียนฟังซ้ำ ๆ ฟังอย่างตั้งใจและมีสมาธิ เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบดนตรี จากสื่อ OBEC Content Center ที่สอนการใช้แอปพลิเคชันกีตาร์ สอนวิธีการเกาคอร์ด (Picking) แต่ละคอร์ดให้เสียงที่ต่างกัน ผู้สอนช่วยแนะแนวทางให้ผู้เรียนว่าสามารถนำคอร์ดต่าง ๆ ไปประยุกต์ใช้อย่างไรได้บ้าง




- **M (Movement):** การเคลื่อนไหวเพื่อตอบสนองดนตรี

- ระหว่างฟัง และหลังจากฟังเพลงที่กลุ่มได้เลือก ให้นักเรียนลองปรบมือ หรือเคาะจังหวะเพลงที่ฟังเพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับแอปพลิเคชันดนตรี



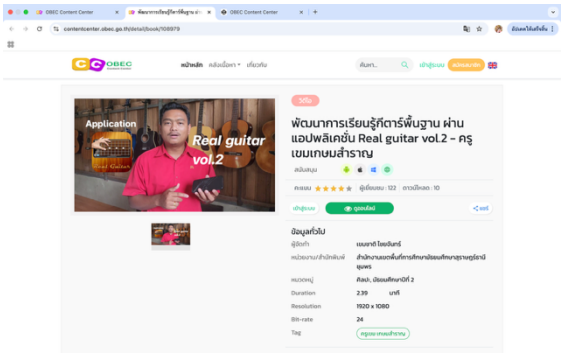

- **P (Practice):** การฝึกฝน

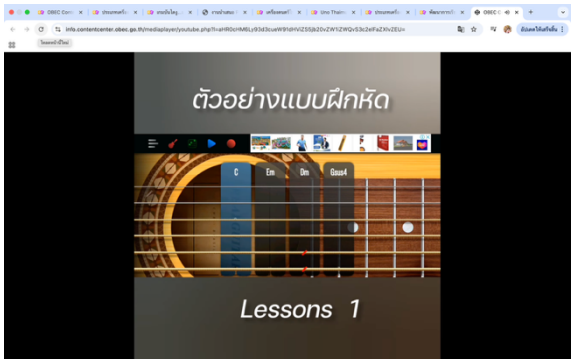
- ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนปฏิบัติ เรียนรู้ด้วยตนเอง ได้ทดลองลงมือทำจนเกิดการพัฒนาทักษะ




3.3 ความสอดคล้องและเชื่อมโยงของสื่อเทคโนโลยีและแผนการจัดการเรียนรู้

ผู้สอนใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center ที่อธิบาย เรื่อง เครื่องดนตรีกีตาร์พื้นฐาน ผ่านการใช้แอปพลิเคชัน Real guitar vol.2 โดยครูเขม เกษมสำราญ









เตรี

หลายความเห็นเกี่ยวกับอาชีพที่อยากลองทำ เช่น อยากประกอบอาชีพนักดนตรี อยากลองเล่นดนตรี อยากเล่นกีตาร์ อยากร้องเพลง อยากแต่งเพลง ผู้สอนจึงเกิดความคิดหากิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถทำที่ใดก็ได้ เริ่มจากการหาสื่อในระบบ OBEC Content Center ได้เจอเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และตัวชี้วัดการเรียนรู้ จึงจัดการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมการบรรเลงดนตรีจากแอปพลิเคชัน ให้ทำงานแบบอิสระ ให้ผู้เรียนได้ทดลองทำงานร่วมกันในทีม

4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

- ผู้สอนสามารถพัฒนาผู้เรียนจากการใช้สื่อประกอบการสอนได้จริง
- ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) จำนวน 87 คน โดยส่วนใหญ่ร้อยละ 90 สามารถนำความรู้จากสื่อ มาประยุกต์ใช้กับผลงานภายในกลุ่มของตนเองได้ มีการพัฒนาทักษะทางดนตรีหลายด้าน เช่น กันแกะโน้ต และบรรเลงตามเพลง หรือการประพันธ์เพลง เปลี่ยนเนื้อเพลงโดยอิงจากทำนองเดิม ทำให้ได้เห็นการเกิดความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่ม เห็นถึงการร่วมมือกันในกลุ่ม และสนุกกกับกิจกรรมที่จัดขึ้น

4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

ประโยชน์ที่ผู้สอนได้รับ

- ทำให้เห็นได้ว่าสื่อจากระบบ OBEC Content Center ผู้สอนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาได้ ช่วยให้ผู้สอนปรับเปลี่ยนวิธีการสอนแบบเดิม มีกิจกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ทดลองทำทุกคน โดยที่ไม่ต้องลงทุน ใช้สิ่งที่ผู้เรียนมีอยู่แล้วให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ

- ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ในห้องเรียน ไปต่อยอดนอกห้องเรียนได้

ประโยชน์ที่สถานศึกษาได้รับ

- ช่วยพัฒนาให้สถานศึกษามีความทันสมัย เท่าทันเทคโนโลยี พร้อมในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลให้ผู้ปกครองเกิดความไว้วางใจในการจัดการเรียนการสอนของครูในสถานศึกษา

5. บทเรียนที่ได้รับ

ข้อสรุป

- สื่อจากระบบ OBEC Content Center เรื่อง กีตาร์พื้นฐานจากแอปพลิเคชัน ช่วยพัฒนาทักษะผู้เรียนเพิ่มมากขึ้น ทั้งด้านการใช้เทคโนโลยี และมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถต่อยอดสร้างสรรค์งานดนตรีได้

ข้อสังเกต

- หลังจากผู้เรียนได้ชมสื่อจากระบบ ผู้สอนได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนปรึกษาการทำงานในกลุ่ม จากการสังเกต สมาชิกในกลุ่มทำงานร่วมกันได้ดี เกิดการระดมความคิด แบ่งงานกัน มีความกระตือรือร้น และให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างดี

ข้อระมัดระวัง

- จากกิจกรรมการเรียนการสอนปัญหาหลัก ๆ จะเป็นเรื่องอินเตอร์เน็ต และการเชื่อมต่อทีวี ก่อนมีการเรียนการสอนผู้สอนควรตรวจสอบให้รอบคอบ เพื่อที่จะได้ไม่รบกวนเวลาในชั่วโมงเรียน

ข้อเสนอแนะ

- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะมีทั้งผู้ที่สนใจ และไม่สนใจ ผู้สอนต้องกระตุ้นช่วยหากิจกรรม หรือช่วยแนะนำสิ่งที่ถนัดให้แก่ผู้เรียน เพื่อเสริมพลังบวก ให้กิจกรรมสามารถดำเนินต่อไปได้

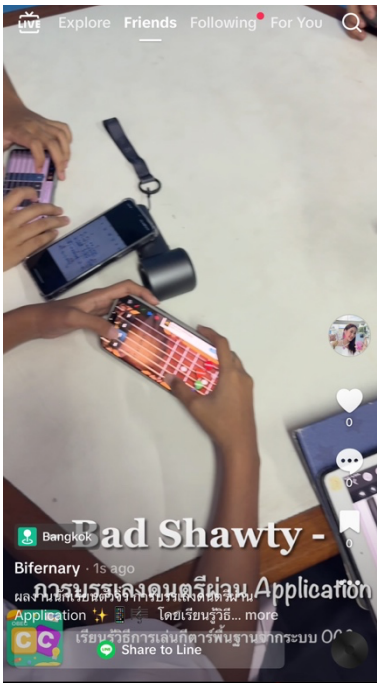
6. ปัจจัยความสำเร็จ

- สื่อจากระบบ OBEC Content Center เรื่อง เครื่องดนตรีกีตาร์พื้นฐาน ผ่านการใช้แอปพลิเคชัน Real guitar vol.2 โดยครูเขม เกษมสำราญ
- ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ ครู และบุคลากร โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)
- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 87 คน ที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- นายธีรวิทย์ กลิ่นจุ้ย (ผู้ให้ข้อมูล)
- นายนันทนัช ชาวไร่อ้อย ครูโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย (ผู้ให้ข้อมูล)

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่การใช้สื่อ/แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center/ การได้รับการยอมรับ

- เผยแพร่การรายงานผลปฏิบัติการที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในไลน์กลุ่ม
- เผยแพร่การรายงานผลปฏิบัติการที่เป็นเลิศ (Best Practice) ผ่านทางโซเชียลมีเดีย Facebook และ Line
- เผยแพร่ผลงานนักเรียนผ่านทางโซเชียลมีเดีย (Tiktok) https://vt.tiktok.com/ZSBHDkrCK/





8. บรรณานุกรม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิทยา ไล้ทอง,โรงเรียนอนุบาลภูเก็ต. (2020). การสอน**ดนตรีตามแนวคิดของออร์ฟ (Orff Schulwerk)**. เว็บไซต์ https://www.phuketkidsschool.ac.th/?p=8973

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, สำนักงาน. (2568). **คู่มือแนวทางการขับเคลื่อน occ 2568**. เว็บไซต์ https://sites.google.com/esdc.go.th/obec-content-bkkp/%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B9%81%E0%B8%A3%E0%B8%81

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ**. เว็บไซต์ https://drive.google.com/file/d/0B9t56k6dmUe5dnpJVmlyaHUyeXM/view?resourcekey=0-rqdlh8mEaliQARARcgnAnA

ภาคผนวก



แผนการจัดการเรียนการสอน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ(ดนตรี) **ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2** **รหัสวิชา ศ22101**

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การบรรเลงดนตรีผ่านแอปพลิเคชัน **เวลา 1 ชั่วโมง**

สอนวันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2568 **ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568**

ครูผู้สอน นางสาววรัญพัชร์ น้ำใส

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่าอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตระจำวัน

2. ตัวชี้วัด

ศ 2.1 ม.2/5 อ่าน เขียน ร้องโน้ตไทย และโน้ตสากลที่มีเครื่องแปลงเสียง

ศ 2.1 ม.2/7 ระบุอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับดนตรี และบทบาทของดนตรีในธุรกิจบันเทิง

3. สาระสำคัญ

องค์ประกอบทางดนตรีเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์บทเพลง ทำให้บทเพลงมีความไพเราะ น่าฟัง และเนื้อหาเรื่อง อาชีพดนตรี มีความสอดคล้องเรื่ององค์ประกอบดนตรี ที่ผู้เรียนจะต้องมีพื้นฐานความรู้ประกอบกิจกรรมการบรรเลงดนตรีผ่านแอปพลิเคชัน

อาชีพทางดนตรี เป็นอาชีพที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน เป็นอาชีพที่สร้างความสุข มีเกียรติ ผู้คนให้การยอมรับ เป็นอาชีพที่ใฝ่ฝันของเด็กรุ่นใหม่จำนวนมาก ดนตรีจึงมีบทบาทสำคัญอย่างมากในธุรกิจบันเทิงต่าง ๆ นักดนตรีที่มีทักษะด้านดนตรีเป็นอย่างดีก็จะมีโอกาสประกอบอาชีพด้านดนตรีที่สร้างรายได้ไม่น้อย

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถประยุกต์เครื่องดนตรีในแอปพลิเคชันในการสร้างผลงานได้ (K)
2. นักเรียนสามารถบรรเลงดนตรีผ่านแอปพลิเคชันได้ (P)
3. นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (A)

5. วิเคราะห์สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร : มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และสามารถสื่อสารกับครูได้ถูกต้อง
2. ความสามารถในการคิด : เรียบเรียงบทเพลงได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา : สามารถแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม และมีเหตุผล
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต : สามารถปรับตัว และทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี : สามารถใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. สาระการเรียนรู้

- องค์ประกอบดนตรี
- อาชีพดนตรี

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูถาม - ตอบ ทบทวนเนื้อหาเรื่อง องค์ประกอบดนตรีที่ได้เรียนไป เพื่อกระตุ้นความคิด
2. ครู และนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า ดนตรีจะมีความไพเราะน่าฟังจะต้องมีองค์ประกอบใดบ้าง โดยครูกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน
3. ครูชี้แจงรายละเอียดของเนื้อหาที่จะเรียน พร้อมกับแจ้งเกณฑ์การให้คะแนน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูอธิบายเนื้อหาเรื่อง อาชีพดนตรี และให้นักเรียนยกตัวอย่างอาชีพที่เกี่ยวข้องกับดนตรี
2. ครูอธิบายบทบาทของอาชีพดนตรีที่นักเรียนได้ช่วยกันยกตัวอย่าง แต่ละอาชีพล้วนใช้องค์ประกอบดนตรีในการประกอบอาชีพ
3. ครูให้นักเรียนตอบคำถามว่า ถ้าในเส้นทางอาชีพดนตรีในอนาคตอยากประกอบอาชีพอะไร และถ้าไม่ใช่ดนตรีอยากประกอบอาชีพอะไร คำตอบส่วนใหญ่อยากเป็นนักดนตรี และนักร้อง แต่เล่นดนตรีไม่เป็นและไม่มีกำลังในการซื้อเครื่องดนตรี
4. ครูจึงเปิดสื่อจากระบบ OBEC Content Center เรื่อง พื้นฐานกีตาร์จากแอปพลิเคชัน ให้นักเรียนได้เรียนรู้หลังจากจบคลิปนักเรียนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก
5. ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม 5 – 6 คน จำลองการการประกอบอาชีพดนตรี ให้บรรเลงดนตรีผ่านแอปพลิเคชันจากสื่อในระบบ OBEC Content Center หรือแอปพลิเคชันที่นักเรียนสนใจ โดยเลือกเพลงที่สนใจ 1 Hook เพลง และใช้ความรู้เรื่ององค์ประกอบในการดำเนินกิจกรรม
6. ครูให้นักเรียนในการออกแบบและลองเล่นแอปพลิเคชันอย่างอิสระ เดินดูตามกลุ่ม และให้คำแนะนำ

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มลองนำเสนอสิ่งที่ในกลุ่มช่วยกันทำ
2. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลที่เกิดขึ้น
3. ครูให้นักเรียนไปฝึกซ้อมร่วมกัน ทำให้สมบูรณ์มากขึ้น

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อจากระบบ OBEC Content Center เรื่อง เครื่องดนตรีกีตาร์พื้นฐาน ผ่านการใช้แอปพลิเคชัน Real guitar vol.2 โดยครูเขม เกษมสำราญ
2. โทรศัพท์มือถือ

9. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่จะวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์ผ่าน
1. นักเรียนสามารถประยุกต์เครื่องดนตรีในแอปพลิเคชันในการสร้างผลงานได้ (K)	- สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
2. นักเรียนสามารถบรรเลงดนตรีผ่านแอปพลิเคชันได้ (P)	- สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี
3. นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (A)	สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินความพึงพอใจ - แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ในระดับดี

เกณฑ์การประเมิน

พฤติกรรมการเรียนรู้อันพึงประสงค์	ประเด็นการประเมิน		เกณฑ์การให้คะแนน			คะแนนรวม
			3	2	1	
K (3)	เพื่อให้นักเรียนสามารถประยุกต์เครื่องดนตรีในแอปพลิเคชันในการสร้างผลงานได้ (K)		ใช้แอปพลิเคชันดนตรี โดยไม่ใช้เครื่องดนตรีซ้ำ	ใช้แอปพลิเคชันเครื่องดนตรีอย่างน้อย 3 ชนิด	ใช้แอปพลิเคชันเครื่องดนตรีอย่างน้อย 2 ชนิด	3
P (4)	เพื่อให้นักเรียนสามารถบรรเลงดนตรีผ่านแอปพลิเคชันได้ (P)	ความคิดสร้างสรรค์			มีการบรรเลงที่แปลกใหม่	1
		ความถูกต้อง	- บรรเลงถูกจังหวะ - มีความแม่นยำ - มีความกลมกลืนของเสียง	- บรรเลงถูกจังหวะ - มีความแม่นยำ - มีความกลมกลืนของเสียง (มี 2 ข้อ ใน 3 ข้อ)	- บรรเลงถูกจังหวะ - มีความแม่นยำ - มีความกลมกลืนของเสียง (มี 1 ข้อ ใน 3 ข้อ)	3

พฤติกรรมการเรียนรู้อันพึงประสงค์	ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			คะแนนรวม
		3	2	1	
A (3)	เพื่อนักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (A)	- มีความตั้งใจในการเรียน -ช่วยกันตอบคำถามในห้องเรียน - มีความกระตือรือร้นในการฝึกฝน	- การสาธิตให้เป็นตัวอย่างให้เพื่อน - ช่วยกันตอบคำถามในห้องเรียน - มีความกระตือรือร้นในการฝึกฝน (มี 2 ข้อ ใน 3 ข้อ)	- การสาธิตให้เป็นตัวอย่างให้เพื่อน - ช่วยกันตอบคำถามในห้องเรียน - มีความกระตือรือร้นในการฝึกฝน (มี 1 ข้อ ใน 3 ข้อ)	3
รวมคะแนน					10

สรุปผลการประเมิน

คะแนน 8 - 10 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 4 - 7 หมายถึง พอใช้

คะแนน 0 - 3 หมายถึง ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ต้องอยู่ในระดับพอใช้ขึ้นไป

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นางสาววรัญพัชร์ น้ำใส)

ครูผู้สอน

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายจีรพงศ์ อ่อนน้อม)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)

เรียนเสนอผู้อำนวยการโรงเรียน

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสุนิพา ไชยหงษ์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาการ)

แบบประเมินผลงาน

แบบประเมินผลงาน สมาชิกในกลุ่ม..... วัน/เดือน/ปี				
รายการพฤติกรรม	**คุณภาพการปฏิบัติ**			
	3	**2**	**1**	**0**
1. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันวางแผนงาน				
2. มีการเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์				
3. บรรเลงตรงจังหวะ				
4. มีความแม่นยำ				
5. มีความกลมกลืนของเสียง				
รวมคะแนน				
	ระดับคุณภาพ.....			

เกณฑ์การให้คะแนนคุณภาพการปฏิบัติ

ปฏิบัติได้สมบูรณ์ชัดเจน ได้ 3 คะแนน

ปฏิบัติได้แต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย ได้ 2 คะแนน

ปฏิบัติได้แต่ยังไม่มีข้อบกพร่องมาก ได้ 1 คะแนน

ไม่ได้ปฏิบัติเลย ได้ 0 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

<u>ช่วงคะแนน ระดับคุณภาพ</u>

12 – 15 3 (ดีมาก)

8 – 11 2 (ดี)

4 - 7 1 (พอใช้)

0 – 3 0 (ปรับปรุง)

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

ชั้น ม.2/1

คำชี้แจง : ให้ **ผู้สอน** สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล	มีความตั้งใจ			ถาม - ตอบคำถามในห้องเรียน			มีความกระตือรือร้นในการซ้อม			ให้ความร่วมมือในกลุ่ม			ผลสำเร็จของงาน			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	เด็กชายกฤตธี นวลจันทร์																
2	เด็กชายกิตตินันท์ บุญกัน																
3	เด็กชายจิตต์เมธา เปฏพันธ์																
4	เด็กชายจิรายุ โพธิ์ศรี																
5	เด็กชายฉัตรมงคล รัตนพลแสน																
6	เด็กชายชนาสิน จินดาประภาพร																
7	เด็กชายณฐรัฐ หงษ์ขจร																
8	เด็กชายธวัชชัย ทัศนากร																
9	เด็กชายพรภัทร หินอัคคีเดช																
10	เด็กชายพันธ์เศียร ตามประกอบ																
11	เด็กชายพีรภัทร ฝนโคกสูง																
12	เด็กชายมนพล น้อยเสงี่ยม																
13	เด็กชายเมธัส ผุยประกอบ																
14	เด็กชายลัญฉกร ชุดพิมาย																
15	เด็กชายวิรุฬ จินดาสถาน																

16	เด็กชายสุธิศักดิ์ คงวิเศษ																
17	เด็กชายสุภเวช เจือจันทร์																
18	เด็กหญิงชุติกาญจน์ สุดสาคร																
19	เด็กหญิงณัฐมณ กรรมณี																
20	เด็กหญิงดวงใจ ใจกล้า																
21	เด็กหญิงทัณฑิกา ทาฤทธิ์																
22	เด็กหญิงนัฐธีรา ชูทอง																
23	เด็กหญิงปนัดดา ทองกำพร้า																
24	เด็กหญิงปริยฉัตร สุดแสวง																
25	เด็กหญิงปวัชญา แม่งเหล็ก																
26	เด็กหญิงฟ้าใส อัสนีศานกิจวงษ์																
27	เด็กหญิงรัตนาภรณ์ แจ่มสาคร																
28	เด็กหญิงวรรณณิศา มิยะวรรณ์																
29	เด็กหญิงอธิชา ขันธ์คำ																
30	เด็กหญิงพรธิตา ชูตระกูล																
31	เด็กหญิงพิมลวรรณ แสนคำวงศ์																
32	เด็กหญิงนภสร เสืออิ่ม																

ใบคะแนนจริง



แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

ชั้น ม.2/2

คำชี้แจง : ให้ **ผู้สอน** สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล	มีความตั้งใจ			ถาม - ตอบคำถามในห้องเรียน			มีความกระตือรือร้นในการซ้อม			ให้ความร่วมมือในกลุ่ม			ผลสำเร็จของงาน			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	เด็กชายชนะพล อริกุล																
2	เด็กชายธเดช แตะจอหอ																
3	เด็กชายธนกร คามีศักดิ์																
4	เด็กชายปราการ พรหมมณี																
5	เด็กชายภาณุ เอิกเลิก																
6	เด็กชายรักดี ด้วงใย																
7	เด็กชายรัชชานนท์ ยุทธศิลป์																
8	เด็กชายลภัลวัฒน์ ผ่านพินิจ																
9	เด็กชายสรธัญ อวะรัมย์																
10	เด็กชายอภิวัฒน์ เครือใย																
11	เด็กชายอรรถพล เดชสอน																
12	เด็กชายอารักษ์ รักเสนาะ																
13	เด็กชายอนุกูล อารัญ																
14	เด็กหญิงณัฐณิชา ขำมัด																
15	เด็กหญิงณิรินทร์ญา เอกไพฑูรย์																

16	เด็กหญิงปภากานต์ เจตนานุศาสน์																
17	เด็กหญิงพรพรรณ พิมพ์พิเศษ																
18	เด็กหญิงพรพิมล เหล็งทอง																
19	เด็กหญิงมัสรินทร์ ทะเลน้อย																
20	เด็กหญิงรวินันท์ พงศ์วิฑูรย์																
21	เด็กหญิงวาสนา เกิดแก้ว																
22	เด็กหญิงวิภาดา เรืองสุทธิ์																
23	เด็กหญิงสุจิดา บุญเชียงราก																
24	เด็กหญิงอนุสรา วิวัฒนศุภผล																
25	เด็กชายวิษณุ เติมสายทอง																
26	เด็กชายธนากฤษ ล้อมวงษ์																
27	เด็กหญิงวิศัลยา ทวีสุวรรณ																
28	เด็กหญิงกรรญกร พนม																

ใบคะแนนจริง



แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

ชั้น ม.2/3

คำชี้แจง : ให้ **ผู้สอน** สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล	มีความตั้งใจ			ถาม - ตอบคำถามในห้องเรียน			มีความกระตือรือร้นในการซ้อม			ให้ความร่วมมือในกลุ่ม			ผลสำเร็จของงาน			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	เด็กชายกัส บุญเลิศ																
2	เด็กชายคณณธัช บัวทอง																
3	เด็กชายจิตติพัฒน์ ทองไพจิตร																
4	เด็กชายณปภัส ศรีสมัย																
5	เด็กชายณภัทร ทองพูล																
6	เด็กชายณัฏฐพล โน๊ตสุภา																
7	เด็กชายณัฐรัตน์ หมวดคำ																
8	เด็กชายเดชาธร จันทร์มูล																
9	เด็กชายธนากร โพธิสนธ์																
10	เด็กชายมณฑล เลิศศรีประไพ																
11	เด็กชายรชตพล มาตรทอง																
12	เด็กชายรพิชา เขียวเกษม																
13	เด็กชายวชิรวิชญ์ ศิริมงคล																
14	เด็กชายวีระวิทย์ คุณาพรวิวัฒน์																
15	เด็กชายสุรชัช บุญเกตุ																

16	เด็กชายอภิภู แสงพิทักษ์																
17	เด็กหญิงจิดาภา ศรีรุน																
18	เด็กหญิงชัชญา ตรุษจา																
19	เด็กหญิงณัชนภาพัชร์ วงศ์ตั้งสกุล																
20	เด็กหญิงทรงอัปสร บุตรศักดิ์แสง																
21	เด็กหญิงทองหยอด -																
22	เด็กหญิงธิดารัตน์ คำดี																
23	เด็กหญิงนวียา เพชรรัตน์																
24	เด็กหญิงพุทธชาด สุขโข																
25	เด็กหญิงมาลิสา วังภูมิใหญ่																
26	เด็กหญิงวรรณวิสา แก้วนุช																
27	เด็กหญิงวารี รักเสนาะ																
28	เด็กหญิงสุวภัทร ทำการดี																



ใบคะแนนจริง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาววรัญพัชร์ น้ำใส)

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

แบบประเมินความพึงพอใจ

ระดับชั้น - ห้อง.....

วัน/เดือน/ปี .....

รายการพฤติกรรม	**คุณภาพการปฏิบัติ**			
	3	**2**	**1**	**0**
1. สื่อจากระบบสามารถเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกเวลาเรียนได้				
2. ความพึงพอใจกิจกรรมการบรรเลงดนตรีผ่านแอปพลิเคชัน				
3. บอกต่อสื่อจากระบบ OBEC Content Center ให้ผู้อื่น				
4. นำกิจกรรมที่ได้เรียนรู้ไปเผยแพร่ได้				
5. สามารถนำความรู้ไปต่อยอดในอนาคตได้				
รวมคะแนน				
	ระดับคุณภาพ.....			

เกณฑ์การให้คะแนนคุณภาพการปฏิบัติ

ปฏิบัติได้สมบูรณ์ชัดเจน ได้ 3 คะแนน

ปฏิบัติได้แต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย ได้ 2 คะแนน

ปฏิบัติได้แต่ยังไม่มีข้อบกพร่องมาก ได้ 1 คะแนน

ไม่ได้ปฏิบัติเลย ได้ 0 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

<u>ช่วงคะแนน ระดับคุณภาพ</u>

12 – 15 3 (ดีมาก)

8 – 11 2 (ดี)

4 - 7 1 (พอใช้)

0 – 3 0 (ปรับปรุง)

ภาพกิจกรรมการสอน









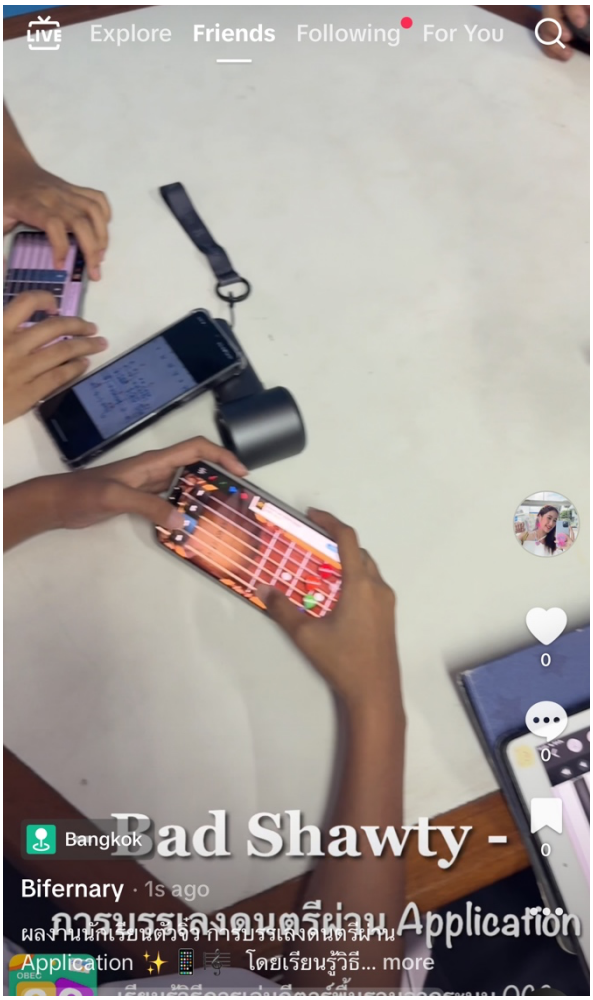











Explore
Friends
Following
For You
Bangkok
Bad Shawty -
Bifernary · 1s ago
การบรรเลงดนตรีผ่าน Application
ผลงานนักเรียนตัวอย่างการบรรเลงดนตรีผ่าน
Application ✨📱🎹 โดยเรียนรู้วิธี... more