



หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การเคลื่อนไหวพื้นฐาน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

มฐ

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่า
นาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 3.1 ป.1/1 เลียนแบบการเคลื่อนไหว



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายประโยชน์ของการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ (K)
2. แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ (P)
3. ชื่นชมการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ (A)



สาระสำคัญ

การเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์จะช่วยฝึกจินตนาการและการใช้วัยวะต่าง ๆ
ให้เกิดความคล่องแคล่วขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยทำให้มนุษย์เข้าใจธรรมชาติของสัตว์มากขึ้น



สาระการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์



สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต



คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



คำถามสำคัญ

1. การเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ มีประโยชน์อย่างไร
2. นักเรียนสามารถนำการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างไร



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้



ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)

1. สุ่มเลือกตัวแทนนักเรียน 6 คน ออกมาแสดงท่าทางตามบัตรคำที่กำหนด ดังนี้

ภาพนกบิน

ภาพสุนัขวิ่ง

ภาพงูเลื้อย

ภาพจิ้งจอกกระโดด

ภาพเต่าคลาน

ภาพปลาว่ายน้ำ

จากนั้นเมื่อตัวแทนนักเรียนแต่ละคนแสดงท่าทางในบัตรคำเสร็จ เพื่อนนักเรียนคนอื่นร่วมกันทายว่าเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ชนิดใด

2. นักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ โดยตอบคำถาม ดังนี้

- นอกจากสัตว์ที่ตัวแทนนักเรียนแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบแล้วยังมีสัตว์ชนิดอื่นอีกหรือไม่ อย่างไร

(ตัวอย่างคำตอบ มี เช่น แมววิ่ง กระต่ายกระโดด กุ้งว่ายน้ำ ผีเสื้อบิน)

- นักเรียนอยากเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ชนิดใด

(ตัวอย่างคำตอบ กระต่าย)

3. นักเรียนศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์จากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ



ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing) (Gathering)

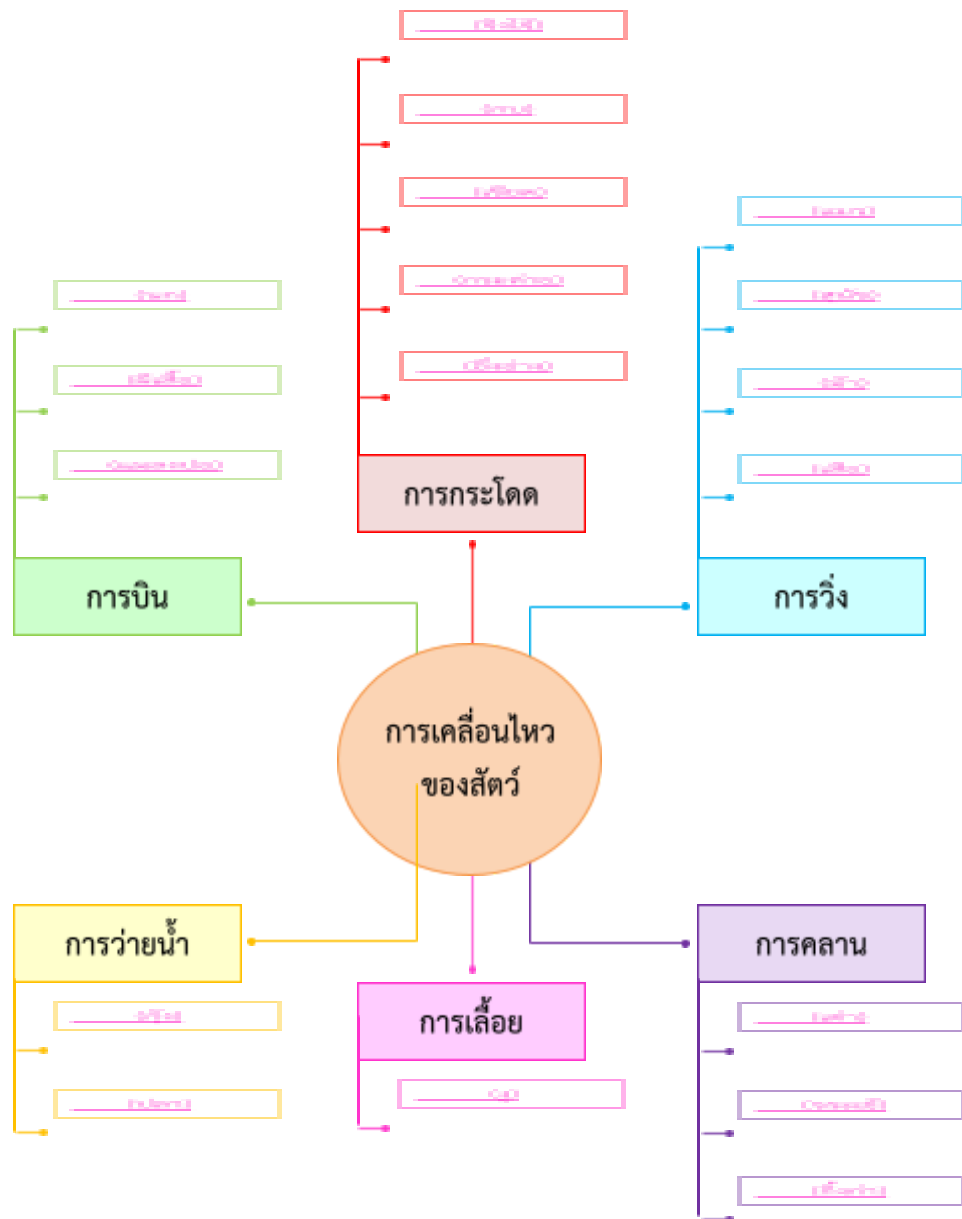
4. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน แล้วนักเรียนเล่นเกมจับฉลากใคร โดยมีวิธีการและขั้นตอนการเล่นเกม ดังนี้

- นักเรียนแต่ละกลุ่มคิดชื่อสัตว์และท่าทางการเคลื่อนไหวของสัตว์ชนิดนั้น ๆ จำนวน 5 ชื่อ พร้อมทั้งฝึกท่าทางการเลียนแบบสัตว์ให้ได้ทุกคน

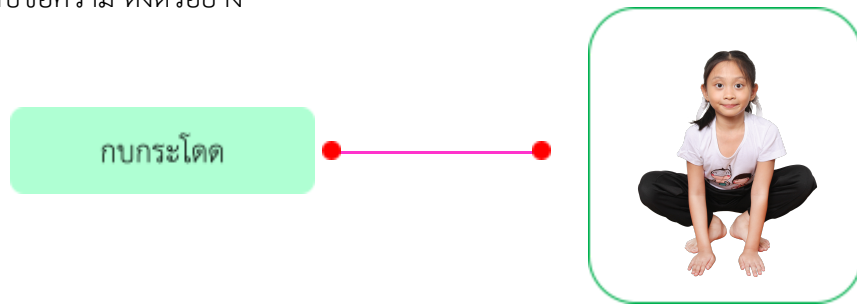
- แต่ละกลุ่มออกมาแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ให้เพื่อนกลุ่มอื่น ๆ ทาย ถ้ากลุ่มใดตอบก่อนและทายถูกต้องจะได้ข้อละ 2 คะแนน แต่ถ้าทายผิด กลุ่มอื่นจะมีสิทธิตอบในข้อนี้ แต่จะได้คะแนนเพียง 1 คะแนน

- ดำเนินการเล่นไปเรื่อย ๆ จนครบทั้ง 5 กลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดกลุ่มนั้นเป็นฝ่ายชนะ

5. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ลักษณะการเคลื่อนไหวของสัตว์ในรูปแบบต่าง ๆ แล้วจัดหมวดหมู่ โดยเขียนชื่อสัตว์ตามลักษณะของการเคลื่อนไหวลงในแผนภาพความคิด ดังตัวอย่าง



6. นักเรียนพิจารณาภาพและข้อความการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ แล้ววิเคราะห์ความสัมพันธ์ โดยจับคู่ภาพกับข้อความ ดังตัวอย่าง



จากนั้นนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ โดยตอบคำถาม ดังนี้

- นักเรียนชอบการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ชนิดใดมากที่สุด เพราะเหตุใด
(ตัวอย่างคำตอบ ปลาย่ายน้ำ เพราะท่าทางสวยงาม คล่องแคล่ว)

7. นักเรียนคิดประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าเกี่ยวกับประโยชน์ของการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ โดยตอบคำถามสำคัญ ดังนี้

- การเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์มีประโยชน์ต่อตนเองอย่างไร
(ตัวอย่างคำตอบ ใช้วิธีต่าง ๆ ได้คล่องแคล่ว ฝึกการเงินตนาการ ฝึกความคิดสร้างสรรค์ มีความสนุกสนาน มีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน ๆ)
- นักเรียนสามารถนำการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างไร
(ตัวอย่างคำตอบ ใช้เป็นการเล่นทำให้ผ่อนคลาย และเป็นการออกกำลังกายที่ดี ทำให้สุขภาพแข็งแรง)

8. นักเรียนร่วมกันสรุปความคิดรวบยอดเกี่ยวกับประโยชน์ของการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ โดยเขียนสรุปเป็นแผนภาพความคิด ดังตัวอย่าง





ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)



9. นักเรียนจับคู่กับเพื่อนเลือกสัตว์ที่ชอบคนละ 1 ชนิด แล้วฝึกปฏิบัติทำทางการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ที่เลือก แล้วให้เพื่อนทายว่าเป็นสัตว์ชนิดใดลงในชิ้นงานที่ 9 เรื่อง การเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์



10. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน ดังนี้
การเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์จะช่วยฝึกจินตนาการและการใช้วัยวะต่าง ๆ
ให้เกิดความคล่องแคล่วขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยทำให้มนุษย์เข้าใจธรรมชาติของสัตว์มากขึ้น



ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)

11. นักเรียนออกมาแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์หน้าชั้นเรียน พร้อมทั้งบอกวิธีการฝึกแสดงท่าทางเลียนแบบสัตว์ให้เหมือนได้อย่างไร



12. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับวิธีการทำงานให้เห็นการคิดเชิงระบบและวิธีการทำงานที่มีแบบแผน



ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)



13. นักเรียนนำท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ไปแสดงประกอบการเล่านิทานให้เพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวชม เพื่อสร้างความสุขและความบันเทิงให้กับผู้อื่น

14. นักเรียนประเมินตนเอง โดยเขียนแสดงความรู้สึกหลังการเรียนรู้และหลังการทำกิจกรรมในประเด็นต่อไปนี้

- สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ในวันนี้คืออะไร
- นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด
- เพื่อนนักเรียนในกลุ่มมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด
- นักเรียนพึงพอใจกับการเรียนในวันนี้หรือไม่ เพียงใด
- นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว และสังคมทั่วไปได้อย่างไร

จากนั้นแลกเปลี่ยนตรวจสอบขั้นตอนการทำงานทุกขั้นตอนว่าจะเพิ่มคุณค่าไปสู่สังคมเกิดประโยชน์ต่อสังคมให้มากขึ้นกว่าเดิมในขั้นตอนใดบ้าง สำหรับการทำงานในครั้งต่อไป



1. หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ศิลปะ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของสถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.)
2. บัตรคำ
3. บัตรภาพ
4. เกมฉันทาคือใคร
5. แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน



กิจกรรมเสนอแนะ

นักเรียนวาดภาพสัตว์และกิริยาของสัตว์ที่ต้องการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อเลียนแบบลงในกระดาษ A4 พร้อมระบายสีให้สวยงาม และระบุว่าเพราะเหตุใดจึงต้องการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อเลียนแบบสัตว์ตามภาพดังกล่าว จากนั้นครูคัดเลือกตัวแทนนักเรียนที่สามารถทำผลงานได้ดีจำนวน 10 คน มานำเสนอผลงานของตนเอง พร้อมแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายตามภาพให้ครูและเพื่อน ๆ ชม แล้วนำผลงาน ดังกล่าวไปจัดป้ายนิเทศ



การประเมินการเรียนรู้

1. ประเมินความรู้ เรื่อง การเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ (K) ด้วยแบบทดสอบ
2. ประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม (P) ด้วยแบบประเมิน
3. ประเมินชิ้นงาน เรื่อง การเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ (P) ด้วยแบบประเมิน
4. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน (A) ด้วยแบบประเมิน



แบบประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

รายการการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
กระบวนการทำงานกลุ่ม	มีการกำหนดบทบาทสมาชิกชัดเจน และมีการชี้แจงเป้าหมายการทำงาน มีการปฏิบัติงานร่วมกัน อย่างร่วมมือร่วมใจ พร้อมกับการประเมิน เป็นระยะ ๆ	มีการกำหนดบทบาทสมาชิกชัดเจน มีการชี้แจงเป้าหมาย อย่างชัดเจนและปฏิบัติงานร่วมกัน แต่ไม่มีการประเมิน เป็นระยะ ๆ	มีการกำหนดบทบาทเฉพาะหัวหน้า ไม่มีการชี้แจงเป้าหมาย อย่างชัดเจน ปฏิบัติงานร่วมกัน ไม่ครบทุกคน	ไม่มีการกำหนดบทบาทสมาชิก และไม่มีการชี้แจงเป้าหมาย สมาชิก ต่างคนต่างทำงาน

แบบประเมินชิ้นงาน เรื่อง การเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์

รายการการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
การเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์	เคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ ได้สัมพันธ์กับหัวข้อ ที่กำหนดและแตกต่าง จากที่ครูยกตัวอย่าง มีการเชื่อมโยงให้เห็นถึง ความสัมพันธ์กับตนเอง และผู้อื่น	เคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ ได้สัมพันธ์กับหัวข้อ ที่กำหนดและแตกต่าง จากที่ครูยกตัวอย่าง แต่เชื่อมโยงให้เห็น เฉพาะตนเอง	เคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ ได้สัมพันธ์กับหัวข้อ ที่กำหนด ตามที่ครูยกตัวอย่าง แต่มีการดัดแปลง ให้แตกต่าง	เคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ ได้สัมพันธ์กับหัวข้อ ที่กำหนดตามที่ครูยก ตัวอย่าง

ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

แนะของผู้บริหารสถานศึกษา

ลงชื่อ _____
(_____)

ตำแหน่ง _____

บันทึกหลังการสอน

ผลการจัดการเรียนการสอน

ปัญหา/อุปสรรค

แนวทางแก้ไข

ครูผู้สอน _____
(_____)

วันที่บันทึก _____