



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๓

รหัสวิชา ศ ๓๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ ชื่อหน่วย ความงามและคุณค่าทางศิลปวิทยา เวลา ๑ ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๓ เรื่อง การแต่งกายการแสดงนาฏศิลป์ เวลา ๑ ชั่วโมง
ชื่อครูผู้สอน นางสาววาสนา ศรีราชยา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา

๑. เป้าหมายการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

สาระที่ ศ ๓.๑.๖ : บรรยายและวิเคราะห์อิทธิพลของเครื่องแต่งกาย แสง สี เสียง ฉาก อุปกรณ์
และสถานที่ที่มีผลต่อการแสดง

มาตรฐาน ศ ๓.๑: เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่า
นาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

๒. สาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด)

การแสดงนาฏศิลป์ไทย ทั้งโขน และละครนั้นได้จำแนกผู้แสดงออกเป็น ๔ ประเภทตามลักษณะของบทบาท
กับการฝึกหัดคือ ตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง ซึ่งในแต่ละตัวละครนั้น นอกจากบุคลิกลักษณะที่ถ่ายทอด
ออกมาให้ผู้ชมทราบจากการแสดงแล้ว เครื่องแต่งกายของผู้แสดงก็ยังเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งที่บ่งบอก
ว่า ผู้นั้นรับบทบาทแสดงเป็นตัวใด เครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ไทยมีความงดงาม และกรรมวิธีการประดิษฐ์ที่วิจิตร
บรรจงเป็นอย่างยิ่ง ทั้งนี้เพราะที่มาของเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ไทยนั้น จำลองแบบมาจากเครื่องทรงของ
พระมหากษัตริย์ (เครื่องต้น) แล้วนำมาพัฒนาให้เหมาะสมต่อการแสดง

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้ (K)

๑. อธิบายความหมายและความสำคัญของการแต่งกายของการแสดงนาฏศิลป์ไทยได้
๒. อธิบายอิทธิพลของเครื่องแต่งกายที่มีผลต่อการแสดงได้
๓. อธิบายลักษณะการแต่งกายที่เหมาะสมกับการแสดงได้

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. มีทักษะการวิเคราะห์ความสำคัญของการแต่งกายของการแสดงนาฏศิลป์ไทย
๒. มีทักษะการวิเคราะห์อิทธิพลของเครื่องแต่งกายที่มีผลต่อการแสดง
๓. มีทักษะการวิเคราะห์ลักษณะการแต่งกายที่เหมาะสมกับการแสดง

๓.๓ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน
๔. มีจิตสาธารณะ
๕. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

๓.๔ สมรรถนะสำคัญผู้เรียน (C)

๑. ความสามารถในการสื่อสาร

- ๒. ความสามารถในการคิด
- ๓. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ๔. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๓.๕ จุดเน้นสู่การพัฒนาผู้เรียน

๓.๕.๑ ความสามารถและทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (3Rs 8Cs 2Ls)

- ☐ R1 - Reading (อ่านออก) ☐ R2 - (W)riting (เขียนได้)
- ☐ R3 - (A)rithmetics (คิดเลขเป็น)
- ☐ C1 – Critical Thinking & Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา)
- ☐ C2 – Creativity & Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม)
- ☐ C3 – Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์)
- ☐ C4 – Collaboration, Teamwork & Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ)
- ☐ C5 – Communications Information & Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ)
- ☐ C6 – Computing & ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร)
- ☐ C7 – Career & Learning Skills (ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้)
- ☐ C8 – Compassion (ความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม)
- ☐ L1 – Learning (ทักษะการเรียนรู้) ☐ L2 – Leadership (ทักษะความเป็นผู้นำ)

๓.๕.๒ การเรียนรู้สู่การบูรณาการ

- ☐ การบูรณาการตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ๓ ห่วง ๒ เงื่อนไข
- ☐ การบูรณาการหลักคำสอนตามแนวทางท่านพุทธทาสภิกขุ
- ☐ การบูรณาการการเรียนรู้สู่ ASEAN
- ☐ การบูรณาการการเรียนรู้ STEM Education
- ☐ การบูรณาการการส่งเสริมสุขภาพ
- ☐ การบูรณาการหลักสูตรท้องถิ่น
- ☐ การบูรณาการตามข้ามกลุ่มสาระการเรียนรู้.....

☐ อื่น ๆ (ระบุ)

๔. ชิ้นงาน (รวบยอด)

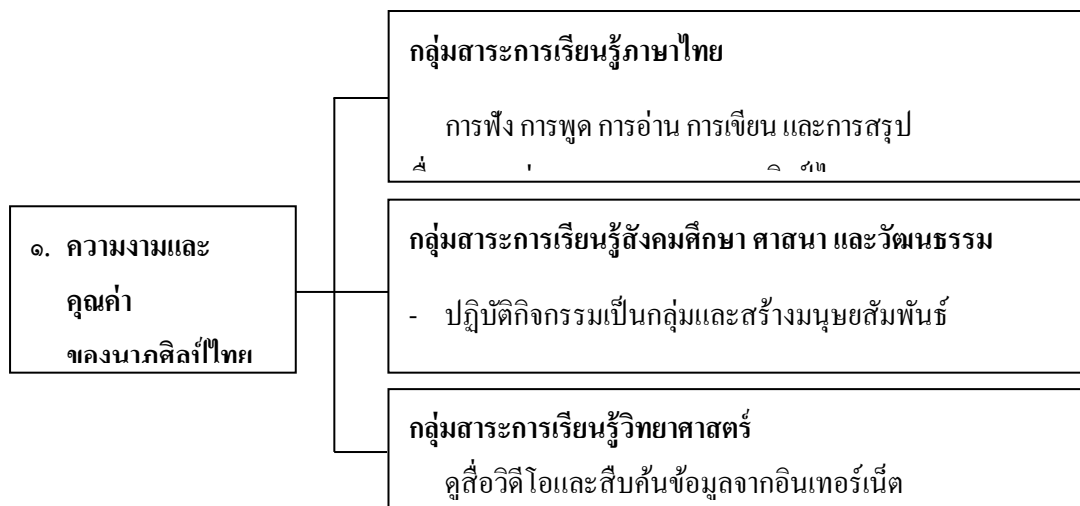
๑. การแต่งกายละครนาง

๕. กิจกรรมการเรียนรู้

๕.๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้นี้ใช้วิธีบูรณาการด้วยเทคนิคที่หลากหลาย คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ การจัดการเรียนรู้แบบบันได ๕ ขั้น การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ และการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด

แนวทางการเรียนรู้



ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๕ นาที) (การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ)

๑. ครูให้นักเรียนบอกถึงการแต่งกายของวัยรุ่นในปัจจุบัน และเปรียบเทียบการแต่งกายนาฏศิลป์ไทยหรือความเป็นไทยต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจ

๒. ครูเปิดวิดีโอการแต่งกายโขนและละครต่างๆ ให้นักเรียนชมแล้วถามนักเรียนว่าวิดีโอที่ได้ชมนั้นคือการแต่งกายสำหรับการแสดงอะไร มีลักษณะอย่างไร แล้วนักเรียนเคยชมการแสดงที่มีการแต่งกายเหล่านั้นบ้างหรือไม่ โดยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและอภิปรายตามความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ของตนเอง

๓. ครูเชื่อมโยงเรื่องที่นักเรียนตอบกับเรื่อง การแต่งกายของการแสดงนาฏศิลป์ไทย

๕.๒ ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นสอน (๓๐ นาที)

๑. ครูนำเสนอเนื้อหาเรื่อง การแต่งกายของการแสดงนาฏศิลป์ไทย ว่ามีความสวยงาม วิจิตร

เพราะได้ผ่านกระบวนการคิดการเย็บปักถักร้อยที่ประณีต จนเป็นศิลปะที่เต็มเปี่ยมไปด้วย
ความงดงาม

๒. ครูเปิดวิดีโอการแสดงนาฏศิลป์ และละครไทยแต่ละประเภทให้นักเรียนชมสั้น ๆ แล้ววิเคราะห์
อิทธิพลของเครื่องแต่งกายอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่มีผลต่อการแสดง พร้อมอธิบายวิธีการวิเคราะห์ที่
ถูกต้อง

๓. ครูบอกชื่อการแสดงนาฏศิลป์ และละครไทยประเภทต่าง ๆ พร้อมอธิบายลักษณะการแสดง
แล้วให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์การแต่งกายที่เหมาะสมกับการแสดงนั้น ๆ ให้ครูอธิบายเพิ่มเติม

๔. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมเกมการแต่งกายของการแสดงนาฏศิลป์ไทยแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน โดย
ครูจะเปิดภาพการแต่งกายของการแสดงนาฏศิลป์ไทยต่าง ๆ แล้วให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกันศึกษาว่าเป็นการ
แต่งกายของการแสดงใดแล้วยกมือตอบ กลุ่มใดตอบคำถามถูกต้องและเร็วที่สุด
ได้ ๑ คะแนน

๕. ครูให้รางวัลกลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุด

๕.๓ ขั้นสรุป

ขั้นสรุป (๕ นาที)

๑. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น และอภิปรายสรุปเรื่อง การแต่งกายของการแสดงนาฏศิลป์ไทย
โดยครูคอยให้ความรู้เพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนไม่เข้าใจหรือสรุปไม่ตรงประเด็นกับเป้าหมาย
การเรียนรู้

๖. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

๖.๑ สื่อการเรียนรู้

๑. หนังสือเรียนวิชานาฏศิลป์ ๔-๖ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖
๒. โปรแกรมนำเสนอ (PowerPoint) เรื่อง ความงามและคุณค่าของนาฏศิลป์ไทย (การแต่งกาย
ของการแสดงนาฏศิลป์ไทย)
๓. การใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่สามารถเข้าถึงวิดีโอและ
ข้อมูลต่าง ๆ ทำให้ผู้สอนสามารถนำสื่อจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ไปยังนักเรียนจากแอปพลิเคชัน

๖.๒ แหล่งการเรียนรู้

๑. ห้องสมุดโรงเรียน
๒. ห้องนาฏศิลป์โรงเรียน/ห้องหมวดกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
๓. อินเทอร์เน็ต

๗. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

เป้าหมายการเรียนรู้	ภาระงาน/ชิ้นงาน	เครื่องมือ	วิธีวัดผล	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้ ความเข้าใจ (K)	๑. การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบตรวจการตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. ตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. ได้คะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ ๘๐
ทักษะ/กระบวนการ (P)	๑. กิจกรรมเกมการแต่งกายของการแสดงนาฏศิลป์ไทย	๑. แบบประเมินการทำกิจกรรมเกมการแต่งกายของการแสดงนาฏศิลป์ไทย	๑. ประเมินการทำกิจกรรมเกมการแต่งกายของการแสดงนาฏศิลป์ไทย	๑. ได้คะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ ๘๐
	๒. วิเคราะห์การแต่งกายที่เหมาะสมกับการแสดง	๒. แบบประเมินการวิเคราะห์การแต่งกายที่เหมาะสมกับการแสดง	๒. ประเมินการวิเคราะห์การแต่งกายที่เหมาะสมกับการแสดง	๒. ได้คะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ ๘๐
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	๑. พฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	๑. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ได้คะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ ๘๐
สมรรถนะที่สำคัญ(C)	๑. พฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญ	๑. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ได้คะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ ๘๐
หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	๑. พฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	๑. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ได้คะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ ๘๐

๘. ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้บริหาร
.....	
.....	
.....	
.....	
ลงชื่อ..... (นางสาวอรุษา จันท์พูล) หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา	ลงชื่อ..... (นางสาวชนิดาภา เวชกุล) รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการ โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา

๙. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

๙.๑ บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้
ด้านความรู้ (K)

ระดับคุณภาพผู้เรียน	ช่วงคะแนน	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
กลุ่มเก่ง			
กลุ่มปานกลาง			
กลุ่มควรพัฒนา			

ด้านทักษะ / กระบวนการ (P)

ระดับคุณภาพผู้เรียน	ช่วงคะแนน	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
กลุ่มเก่ง			
กลุ่มปานกลาง			
กลุ่มควรพัฒนา			

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

ระดับคุณภาพผู้เรียน	ช่วงคะแนน	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
ดีเยี่ยม	๓		
ดี	๒		
ปรับปรุง	๐-๑		

ด้านสมรรถนะสำคัญผู้เรียน (C)

ระดับคุณภาพผู้เรียน	ช่วงคะแนน	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
ดีเยี่ยม	๓		
ดี	๒		
ปรับปรุง	๐-๑		

ปัญหาอุปสรรค / ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาววาสนา ศรีราชยา)

ตำแหน่ง ครูผู้สอน

...../...../.....

