



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การประกวดนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (ครูผู้สอน)

ประเภท นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต
ความสนใจ ความต้องการของผู้เรียน ตลาดงาน และ Soft Power
ภายใต้โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE)
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569



AMUSE Model

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดนตรีเชิงรุก

เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติทางดนตรีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

“ เรียนรู้ดนตรีอย่างมีความสุข ผ่านการลงมือปฏิบัติ
สู่การพัฒนาทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ”

จัดทำโดย

นายศุภวิชญ์ กันชูลี

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

โรงเรียนอนุบาลลำพูน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

กิตติกรรมประกาศ

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่อง “AMUSE Model: นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ดนตรีเชิงรุก เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติทางดนตรีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาและความร่วมมือจากผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย ซึ่งได้ให้คำปรึกษา สนับสนุน และส่งเสริมการดำเนินงานอย่างดียิ่ง

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลลำพูน รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ และคณะผู้บริหารสถานศึกษา ที่ได้ให้คำแนะนำ สนับสนุนทรัพยากร ตลอดจนนิเทศ ติดตาม และให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานวัตกรรมให้มีความเหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาและสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอขอบพระคุณคณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนอนุบาลลำพูน ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และเครื่องมือวัดและประเมินผล พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงนวัตกรรม AMUSE Model ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูนทุกคน ที่ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความตั้งใจ กระตือรือร้น กล้าแสดงออก และร่วมสะท้อนความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนขอขอบคุณผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ที่ให้การสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

ท้ายที่สุดนี้ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานและนวัตกรรม AMUSE Model ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาดนตรี ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะการปฏิบัติ ความคิดสร้างสรรค์ ความกล้าแสดงออก และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข รวมทั้งเป็นแนวทางสำหรับครูและผู้สนใจในการนำไปประยุกต์ใช้หรือพัฒนาต่อยอดให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาต่อไป

ขอขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

นายศุภวิชญ์ กันชูลี
ผู้จัดทำ
โรงเรียนอนุบาลลำพูน

คำนำ

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาดนตรี ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม และความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสาร และการแสดงออกอย่างเหมาะสม

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ (ดนตรี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูนพบว่าผู้เรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งด้านพื้นฐานทางดนตรี ทักษะการปฏิบัติ และความกล้าแสดงออก ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการเดิมยังไม่สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ จึงได้ศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และการประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) มาบูรณาการเพื่อพัฒนาเป็น AMUSE Model ซึ่งเป็นนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ดนตรีที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความสุข พัฒนาคำรู้ ทักษะการปฏิบัติทางดนตรี ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ Activate, Make Music, Understand, Show & Share และ Evaluate & Encourage

การจัดทำรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่แนวทางการพัฒนานวัตกรรม AMUSE Model ตลอดจนผลการดำเนินงานที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ครูผู้สอน และสถานศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน นโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และเกณฑ์การคัดเลือกนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ภายใต้โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน ผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษานิเทศก์ และผู้สนใจ ในการนำแนวคิดและกระบวนการของ AMUSE Model ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพผู้เรียนอย่างยั่งยืนต่อไป

นายศุภวิชญ์ กันชูลี
ครูชำนาญการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
โรงเรียนอนุบาลลำพูน

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
รายงานผลวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	1
องค์ประกอบที่ 1 ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	2
1.1 ความเป็นมาและสภาพปัญหา	2
1.2 แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา	3
1.3 กรอบแนวคิดในการพัฒนา	4
1.4 ประโยชน์/ความสำคัญ	7
องค์ประกอบที่ 2 ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้	9
2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา	9
2.2 หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา	10
2.3 การออกแบบแนวทางการพัฒนา	14
2.4 การมีส่วนร่วมในการพัฒนา	17
2.5 การนำไปใช้	20
2.6 การประเมินและปรับปรุง	27
องค์ประกอบที่ 3 ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนา	
นวัตกรรมการศึกษา	29
3.1 ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา	29
3.2 ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน	30
3.3 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน	30
3.4 การขยายผล	32
บรรณานุกรม	34
ภาคผนวก	35

รายงานผลวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ชื่อนวัตกรรม

ภาษาไทย

AMUSE Model : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ดนตรีเชิงรุก เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติทางดนตรีของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูน

ภาษาอังกฤษ

AMUSE Model : Active Music Learning for Understanding, Skill and Engagement

คำขวัญ (Tagline)

ภาษาไทย

"สนุกกับดนตรี พัฒนาทักษะ สร้างผู้เรียนคุณภาพ"

ภาษาอังกฤษ

Learn Music • Create Skills • Inspire Learning

โลโก้



ชื่อเจ้าของผลงาน

นายศุภวิชญ์ กันชูลี ตำแหน่ง ครู

วิทยฐานะชำนาญการ

โรงเรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

อนุบาลลำพูน

สังกัด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1

ประเภทผลงาน

นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต ความสนใจ
ความต้องการของผู้เรียน ตลาดงาน และ Soft Power

องค์ประกอบที่ 1 ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

1.1 ความเป็นมาและสภาพปัญหา

ในบริบทการศึกษาระดับโลก องค์การสหประชาชาติได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน เป้าหมายที่ 4 (Sustainable Development Goal 4: SDG 4) ซึ่งมุ่งสร้างหลักประกันว่าทุกคน จะได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม พร้อมทั้งส่งเสริมโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิต ขณะเดียวกัน กรอบการศึกษาด้านวัฒนธรรมและศิลปะขององค์การยูเนสโก (UNESCO Framework for Culture and Arts Education) ซึ่งได้รับการรับรองในปี ค.ศ. 2024 ให้ความสำคัญกับการบูรณาการ วัฒนธรรมและศิลปะไว้ในนโยบาย หลักสูตร และกระบวนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นองค์รวม ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และการมีส่วนร่วมในสังคม นอกจากนี้ กรอบแนวคิด Future of Education and Skills 2030 ขององค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) ยังมุ่งพัฒนาความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม ความเป็นเจ้าของการเรียนรู้ และความผาสุกของผู้เรียน เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตและร่วมสร้างอนาคตที่ดีได้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ศิลปะและดนตรีจึงมิใช่ เพียงการถ่ายทอดความรู้หรือฝึกทักษะเฉพาะด้านเท่านั้น แต่เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การตระหนักรู้ในอัตลักษณ์ และสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต ในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรี) ในระดับประถมศึกษามีบทบาทสำคัญ ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะทางดนตรี ความคิดสร้างสรรค์ สุนทรียภาพ ตลอดจน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ จริง (Learning by Doing) สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างเหมาะสม

ตาม นโยบายของกระทรวงศึกษาธิการและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ยังให้ ความสำคัญกับการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อการศึกษา และการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ควบคู่กับการส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น และการใช้ทุนทางวัฒนธรรม (Soft Power) เพื่อสร้างคุณภาพผู้เรียนให้สอดคล้องกับบริบทของประเทศและ การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ (ดนตรี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูน ในปีการศึกษาที่ผ่านมา ผู้จัดทำพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความสนใจในการเรียนดนตรี แต่ยังขาดโอกาส ในการลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การอ่านโน้ต การบรรเลงเครื่องดนตรี การรักษากังวาล และ การแสดงออกทางดนตรียังไม่เป็นไปตามศักยภาพ อีกทั้งผู้เรียนบางส่วนยังขาดความมั่นใจในการแสดงผลงาน ขาดการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมทั้งมีแรงจูงใจในการเรียนรู้แตกต่างกัน เนื่องจากรูปแบบ การจัดกิจกรรมในบางช่วงยังเน้นการอธิบายมากกว่าการสร้างประสบการณ์ตรงให้กับผู้เรียน

จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน การสะท้อนผลการเรียนรู้ ของผู้เรียน และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ของครูกลุ่มสาระศิลปะ พบประเด็นที่ควรได้รับการพัฒนา ได้แก่

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการปฏิบัติทางดนตรีสูงกว่าด้านความรู้เชิงทฤษฎี แต่ยังขาด ความเชื่อมโยงระหว่างความรู้กับการปฏิบัติ
2. ผู้เรียนบางส่วนยังไม่สามารถอ่านโน้ตและบรรเลงเครื่องดนตรีได้อย่างถูกต้องและต่อเนื่อง

3. การจัดกิจกรรมยังควรเพิ่มรูปแบบที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. ควรพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนดนตรี พร้อมทั้งพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการใช้เทคโนโลยี
5. ควรเชื่อมโยงการเรียนรู้ดนตรีกับบริบทของโรงเรียนและวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดลำพูน เพื่อปลูกฝังความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่นและส่งเสริม Soft Power ผ่านกิจกรรมทางดนตรี

จากสภาพปัญหาและความจำเป็นดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรม AMUSE Model (Active Music Learning for Understanding, Skill and Engagement) ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดนตรีที่บูรณาการแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (Experiential Learning) การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) และการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Assessment for Learning) เข้าไว้ในกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ Activate – Make Music – Understand – Show & Share – Evaluate & Encourage

รูปแบบดังกล่าวมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ลงมือปฏิบัติจริง คิดวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนผลการเรียนรู้ และได้รับการเสริมแรงเชิงบวกอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะสำคัญ ตลอดจนสามารถนำความรู้ทางดนตรีไปต่อยอด สร้างสรรค์ และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม อันเป็นการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนอนุบาลลำพูนให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาการศึกษาและเกณฑ์การคัดเลือกนวัตกรรมการศึกษาของ IFTE

1.2 แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา

จากการวิเคราะห์สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ (ดนตรี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูน พบว่าผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติจริงในการเรียนรู้ค่อนข้างน้อย ขาดความมั่นใจในการแสดงออกทางดนตรี อีกทั้งขาดเวทีให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพได้อย่างเต็มที่ และยังไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีกับการปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้จัดทำจึงได้กำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหาโดยมุ่งพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ควบคู่กับการพัฒนาทักษะดนตรี สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้จัดทำได้พัฒนานวัตกรรม AMUSE Model (Active Music Learning for Understanding, Skill and Engagement) ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดนตรีอย่างเป็นระบบ โดยบูรณาการหลักการของ Active Learning, Constructivism, Experiential Learning, Cooperative Learning และ Assessment for Learning เข้าด้วยกัน ภายใต้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

A - Activate (กระตุ้นแรงบันดาลใจและความพร้อมในการเรียน)

ครูสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกและท้าทาย ผ่านเพลง เกม กิจกรรมกระตุ้นความคิด และสื่อดิจิทัล เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับเนื้อหาใหม่ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีแรงจูงใจ และพร้อมเข้าสู่การเรียนรู้

M - Make Music (ลงมือสร้างสรรค์และปฏิบัติดนตรี)

ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการร้องเพลง การอ่านโน้ต การบรรเลงเมโลเดียน การเล่นเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และให้คำแนะนำรายบุคคลตามศักยภาพของผู้เรียน

U – Understand (สร้างความเข้าใจจากการเรียนรู้)

ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ สรุปองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ที่ได้รับ ผ่านกิจกรรมอภิปราย การทำแผนผังความคิด (Mind Mapping) และการตอบคำถามเชิงวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง

S - Show & Share (นำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้)

ผู้เรียนนำเสนอผลงานทางดนตรีทั้งในระดับบุคคลและกลุ่ม เช่น การบรรเลงเพลง การแสดง Mini Concert หรือการสาธิตผลงาน พร้อมทั้งรับฟังข้อเสนอแนะจากครูและเพื่อน ส่งเสริมความกล้าแสดงออก การสื่อสาร และการเรียนรู้ร่วมกัน

E - Evaluate & Encourage (ประเมินผล สะท้อนคิด และเสริมแรง)

ครูและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีที่หลากหลาย เช่น การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) การใช้ Rubric การประเมินตนเอง (Self Assessment) การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) และการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) พร้อมทั้งให้กำลังใจและเสริมแรงเชิงบวก เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

เพื่อให้วงจรเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ผู้จัดทำได้นำวงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) มาใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงวงจรอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน การออกแบบกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ การทดลองใช้ในชั้นเรียน การเก็บรวบรวมข้อมูลผลการเรียนรู้ การสะท้อนผลผ่านกระบวนการ PLC (Professional Learning Community) และการปรับปรุงวงจรให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนอนุบาลลำพูน

นอกจากนี้ ผู้จัดทำยังได้พัฒนาสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ ชุดกิจกรรม AMUSE Model สื่อดิจิทัล เกมการศึกษา คลิปวิดีโอ ใบงาน QR Code คลังสื่อออนไลน์ และแบบประเมินที่สอดคล้องกับกิจกรรมในแต่ละชั้น เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งในห้องเรียนและการเรียนรู้ด้วยตนเอง

แนวทางการพัฒนาดังกล่าวส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ดนตรีมีความน่าสนใจ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย สามารถพัฒนาทักษะทางดนตรี ควบคู่กับการพัฒนาทักษะการคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การใช้เทคโนโลยี และการสร้างความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนและการส่งเสริม Soft Power ตามแนวทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศไทย

1.3 กรอบแนวคิดในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรม AMUSE Model (Active Music Learning for Understanding, Skill and Engagement) ผู้จัดทำได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) นโยบายการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตลอดจนทฤษฎีและแนวคิดทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสังเคราะห์

เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนอนุบาลลำพูนและ
ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ คือ การพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน (Holistic Development) โดยมุ่งพัฒนาความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude) และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีส่วนร่วม
ในการสร้างองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง

นวัตกรรม AMUSE Model ได้บูรณาการแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาที่สำคัญ ดังนี้

1. แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้
ผ่านกิจกรรมที่เน้นการคิด การลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา และการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

2. ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างองค์
ความรู้ใหม่จากประสบการณ์เดิม โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator)

3. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ David A. Kolb ซึ่งเน้นการ
เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผล การสรุปองค์ความรู้ และการนำไปประยุกต์ใช้

4. แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน
แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และรับผิดชอบต่อความสำเร็จของกลุ่ม

5. แนวคิดการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Assessment for Learning : AfL) ที่ใช้การ
ประเมินเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ โดยเน้นการสะท้อนผล การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) และ
การพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

6. แนวคิดการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน (Competency-Based Education) ที่มุ่งพัฒนา
ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะในการดำรงชีวิตและการเรียนรู้
ในศตวรรษที่ 21

จากการสังเคราะห์แนวคิดดังกล่าว ผู้จัดทำได้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ AMUSE Model
ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

A - Activate : กระตุ้นแรงบันดาลใจและเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้

M - Make Music : ลงมือปฏิบัติและสร้างประสบการณ์ทางดนตรี

U - Understand : สร้างความเข้าใจและเชื่อมโยงองค์ความรู้

S - Show & Share : นำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาทักษะการสื่อสาร

E - Evaluate & Encourage : ประเมินผล สะท้อนคิด และเสริมแรงเชิงบวก

กระบวนการทั้ง 5 ขั้นได้รับการออกแบบให้เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ โดยใช้สื่อและนวัตกรรม
ที่หลากหลาย เช่น สื่อดิจิทัล เกมการศึกษา เครื่องดนตรี เมล็ดเดียน ใบกิจกรรม และการประเมินตามสภาพ
จริง เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและสอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน

นอกจากนี้ การพัฒนานวัตกรรมยังดำเนินการภายใต้วงจรคุณภาพ PDCA (Plan - Do - Check -
Act) เพื่อให้เกิดการวางแผน การดำเนินงาน การตรวจสอบ และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งใช้
กระบวนการ Professional Learning Community (PLC) ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสะท้อนผลการ

จัดการเรียนรู้ร่วมกับครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะและผู้เกี่ยวข้อง ทำให้นวัตกรรมได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบและสามารถนำไปใช้ได้จริง



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนา AMUSE Model

กรอบแนวคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างการวิเคราะห์ปัญหา การสังเคราะห์แนวคิดทางการศึกษา การออกแบบนวัตกรรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนานวัตกรรม AMUSE Model ให้มีประสิทธิภาพและสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีของผู้เรียนได้

1.4 ประโยชน์/ความสำคัญ

นวัตกรรมการ AMUSE Model (Active Music Learning for Understanding, Skill and Engagement) ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ (ดนตรี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ส่งเสริมการลงมือปฏิบัติจริง การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียน ครูผู้สอน และสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม ดังนี้

1) ประโยชน์ต่อผู้เรียน

1. ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะทางดนตรีเพิ่มขึ้น สามารถอ่านโน้ต ร้องเพลง และบรรเลงเครื่องดนตรีได้อย่างถูกต้องตามศักยภาพ
2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะสำคัญ ได้แก่ การสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้
3. ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำเสนอผลงานทางดนตรีได้อย่างมั่นใจ
4. ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนวิชาดนตรี เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนศิลปะ
5. ผู้เรียนได้รับการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความมุ่งมั่นในการทำงาน การเคารพผู้อื่น และการทำงานเป็นทีม
6. ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าของดนตรีและศิลปวัฒนธรรม สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และร่วมสืบสานอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น

2) ประโยชน์ต่อครูผู้สอน

1. ครูมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ สามารถนำไปใช้ได้จริง และปรับใช้ได้กับบริบทของผู้เรียนที่หลากหลาย
2. ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ครูมีเครื่องมือ สื่อ และวิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย สอดคล้องกับการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)
4. ครูได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านการออกแบบนวัตกรรม การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
5. ครูสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) เพื่อนำผลการดำเนินงานมาปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

3) ประโยชน์ต่อสถานศึกษา

1. โรงเรียนมีนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม สามารถใช้เป็นแนวทางในการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรี)
2. ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ
3. สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่โรงเรียนในฐานะสถานศึกษาที่มีการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาอย่างต่อเนื่อง
4. เป็นแหล่งเรียนรู้และต้นแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถเผยแพร่ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และขยายผลสู่ครูหรือสถานศึกษาอื่นได้

4) ความสำคัญของนวัตกรรม

นวัตกรรม AMUSE Model มีความสำคัญในฐานะรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการหลักการของ Active Learning การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เข้าไว้ด้วยกันอย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ได้อย่างสมดุล

นอกจากนี้ นวัตกรรมยังตอบสนองต่อการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะด้านการสื่อสาร การคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยี พร้อมทั้งเชื่อมโยงการเรียนรู้ดนตรีกับบริบทของโรงเรียนและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำพูน อันเป็นการส่งเสริมการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและการสร้างคุณค่าทาง Soft Power ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้

ด้วยเหตุนี้ นวัตกรรม AMUSE Model จึงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง มีความเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนระดับประถมศึกษา สามารถยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน พัฒนาศักยภาพของครู และสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาตามเกณฑ์การประเมิน IFTE

องค์ประกอบที่ 2 ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้

2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรม AMUSE Model (Active Music Learning for Understanding, Skill and Engagement) มีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ (ดนตรี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูน ให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) นโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่จำเป็น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง

นวัตกรรม AMUSE Model ได้รับการออกแบบให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ได้คิด วิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ สร้างสรรค์ผลงาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ การปฏิบัติทางดนตรี สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

วัตถุประสงค์การพัฒนา

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ AMUSE Model สำหรับรายวิชาศิลปะ (ดนตรี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูน ให้มีความเป็นระบบ เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านดนตรีของผู้เรียน ทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ การอ่านโน้ต การบรรเลงเครื่องดนตรี และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริง
3. เพื่อส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ได้แก่ การสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน การใช้เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ตามขั้นตอนของ AMUSE Model
4. เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เช่น ความรับผิดชอบ ความมีวินัย ความมุ่งมั่นในการทำงาน ความกล้าแสดงออก การเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น และการทำงานเป็นทีม
5. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรม โดยใช้กิจกรรมดนตรีเป็นสื่อในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ และสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพด้าน Soft Power ตามบริบทของโรงเรียนอนุบาลลำพูน
6. เพื่อสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สามารถเป็นต้นแบบในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขยายผล และประยุกต์ใช้ในรายวิชาดนตรีหรือรายวิชาอื่นภายในสถานศึกษาและเครือข่ายทางการศึกษา

เป้าหมายการพัฒนา

1) เป้าหมายเชิงปริมาณ

1. ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวนร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผ่านเกณฑ์การประเมินที่สถานศึกษากำหนด
2. ผู้เรียนร้อยละ 85 สามารถปฏิบัติทางดนตรีได้ตามเกณฑ์การประเมินทักษะการบรรเลงเครื่องดนตรีในระดับ ดี ขึ้นไป

3. ผู้เรียนร้อยละ 90 มีพฤติกรรมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับ ดี ขึ้นไป

4. ผู้เรียนร้อยละ 90 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย AMUSE Model อยู่ในระดับ มาก ขึ้นไป

2. เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ดนตรีผ่านการลงมือปฏิบัติจริง มีความเข้าใจในเนื้อหา และสามารถบรรเลงเครื่องดนตรีได้อย่างถูกต้องตามศักยภาพของตนเอง

2. ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก สามารถนำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์

3. ครูผู้สอนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ สามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง

4. โรงเรียนอนุบาลลำพูนมีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้านดนตรีที่เป็นรูปธรรม สามารถเผยแพร่ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และขยายผลสู่ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะและสถานศึกษาอื่นได้

5. นวัตกรรม AMUSE Model สามารถยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ด้านดนตรี ส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียน และสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาได้

2.2 หลักการ ทฤษฎี และแนวคิดในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรม AMUSE Model (Active Music Learning for Understanding, Skill and Engagement) ผู้จัดทำได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) นโยบายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมทั้งศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ดนตรี เพื่อนำมาสังเคราะห์เป็นแนวทางในการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนอนุบาลลำพูนและความต้องการของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 หลักการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Active Learning เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการคิด การลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา การอภิปราย การทำงานร่วมกัน และการสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมตลอดกระบวนการเรียนรู้

ผู้จัดทำได้นำหลักการดังกล่าวมาใช้เป็นแนวคิดหลักของ AMUSE Model โดยกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การกระตุ้นความสนใจ การฝึกปฏิบัติ การสร้างความเข้าใจ การนำเสนอผลงาน และการสะท้อนผลการเรียนรู้

2.2.2 ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอธิบายว่า ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์เดิม โดยอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การตั้งคำถาม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสะท้อนผลการเรียนรู้ ครูจึงควรจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และค้นพบคำตอบด้วยตนเอง

แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้ในขั้น **Understand (U)** ของ AMUSE Model โดยผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ตัวโน้ต จังหวะ เทคนิคการบรรเลง และสรุปองค์ความรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับจากการปฏิบัติจริง

2.2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

Kolb (1984) เสนอว่าการเรียนรู้เกิดจากวงจรของการลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผล การสร้างแนวคิด และการนำไปทดลองใช้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้จริง

นวัตกรรม AMUSE Model นำแนวคิดนี้มาใช้โดยให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติทางดนตรีจริงในขั้น **Make Music (M)** จากนั้นจึงสะท้อนผล วิเคราะห์ และพัฒนาการปฏิบัติของตนเองในขั้น **Evaluate & Encourage (E)**

2.2.4 แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และรับผิดชอบต่อเป้าหมายร่วมกัน ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร ภาวะผู้นำ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ผู้จัดทำจึงออกแบบกิจกรรมในขั้น **Show & Share (S)** ให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม ฝึกซ้อมร่วมกัน นำเสนอผลงาน และแลกเปลี่ยนข้อเสนอแนะ เพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน

2.2.5 การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Assessment for Learning : AfL)

Assessment for Learning เป็นการประเมินที่มุ่งใช้ข้อมูลเพื่อพัฒนาผู้เรียนระหว่างกระบวนการเรียนรู้ โดยการใช้การสังเกต การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) การประเมินตนเอง (Self Assessment) และการประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) เพื่อให้ผู้เรียนทราบจุดเด่น จุดที่ควรพัฒนา และสามารถปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

แนวคิดดังกล่าวถูกนำมาใช้ในขั้น **Evaluate & Encourage (E)** ผ่านการใช้แบบประเมินทักษะการปฏิบัติ (Rubric) แบบสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) และแบบประเมินความพึงพอใจ ควบคู่กับการเสริมแรงเชิงบวก เพื่อสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง

2.2.6 แนวคิดการศึกษาศาสนาสมรรถนะ (Competency-Based Education)

การจัดการศึกษาศาสนาสมรรถนะมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะในการปฏิบัติงานหรือแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง มากกว่าการจดจำเนื้อหาเพียงอย่างเดียว

ผู้จัดทำจึงออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ได้แก่ การสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และการทำงานร่วมกัน ผ่านกิจกรรมดนตรีที่หลากหลาย

2.2.7 แนวคิดการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะ 4Cs ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) และการทำงานร่วมกัน (Collaboration)

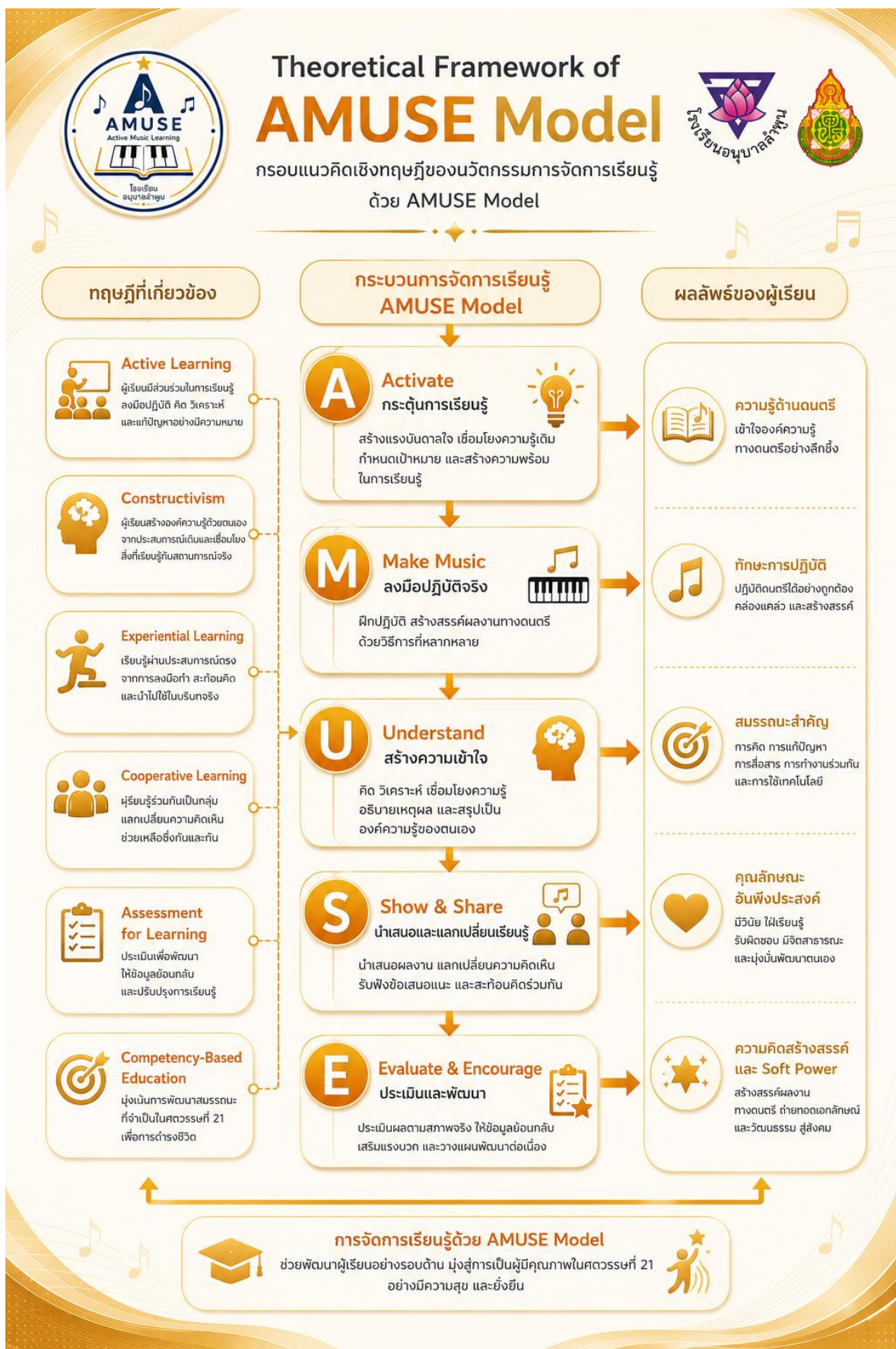
AMUSE Model ได้ออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานทางดนตรี วิเคราะห์บทเพลง สื่อสารผ่านการแสดง และทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทั้งด้านวิชาการและทักษะชีวิต

2.2.8 การสังเคราะห์สู่ AMUSE Model

จากการศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ผู้จัดทำได้สังเคราะห์เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ AMUSE Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นของ AMUSE Model	หลักการและทฤษฎีที่สนับสนุน	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน
A - Activate	Active Learning, Motivation Theory	ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและความพร้อมในการเรียนรู้
M - Make Music	Experiential Learning, Learning by Doing	ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและพัฒนาทักษะทางดนตรี
U - Understand	Constructivism	ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และเชื่อมโยงประสบการณ์
S - Show & Share	Cooperative Learning, Social Learning	ผู้เรียนพัฒนาการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และความมั่นใจ
E - Evaluate & Encourage	Assessment for Learning, Positive Reinforcement	ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ พัฒนาตนเอง และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

จากการสังเคราะห์ดังกล่าว ทำให้ AMUSE Model เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานทางวิชาการรองรับอย่างชัดเจน สามารถเชื่อมโยงหลักการทางการศึกษาเข้ากับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดนตรีได้อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะสำคัญ สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรและแนวทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษาตามเกณฑ์การคัดเลือกนวัตกรรมของ IFTE



แผนภาพที่ 2 แผนภาพ "Theoretical Framework of AMUSE Model"

2.3 การออกแบบแนวทางการพัฒนา

การออกแบบแนวทางการพัฒนานวัตกรรม AMUSE Model (Active Music Learning for Understanding, Skill and Engagement) ดำเนินการภายใต้แนวคิดการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Approach) โดยบูรณาการหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การศึกษาฐานสมรรถนะ (Competency-Based Education) และการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เพื่อออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนอนุบาลลำพูนและความต้องการของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้จัดทำได้ดำเนินการออกแบบนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์ตัวชี้วัด วิเคราะห์บริบทของผู้เรียน และศึกษาสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชั้นเรียน ก่อนนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์ร่วมกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปสู่การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ AMUSE Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ Activate, Make Music, Understand, Show & Share และ Evaluate & Encourage โดยแต่ละขั้นมีบทบาทเชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง มีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม และสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

ขั้นตอนการออกแบบแนวทางการพัฒนา

ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักสูตรและวิเคราะห์บริบท

ผู้จัดทำศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรี) พร้อมทั้งวิเคราะห์บริบทของโรงเรียนอนุบาลลำพูน ศักยภาพของผู้เรียน และทรัพยากรที่มีอยู่ เพื่อกำหนดทิศทางของการพัฒนานวัตกรรมให้สอดคล้องกับสภาพจริงของสถานศึกษา

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น

รวบรวมข้อมูลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน การสัมภาษณ์ การประชุม PLC และการสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ พบว่าผู้เรียนต้องการกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง มีความสนุกสนาน และเปิดโอกาสให้แสดงศักยภาพทางดนตรีมากขึ้น จึงนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้เป็นฐานในการออกแบบนวัตกรรม

ขั้นที่ 3 สังเคราะห์หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้จัดทำศึกษาหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ Active Learning, Constructivism, Experiential Learning, Cooperative Learning, Assessment for Learning และ Competency-Based Education แล้วนำมาสังเคราะห์เป็นแนวคิดหลักของ AMUSE Model เพื่อให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้องตามหลักวิชาการและสามารถนำไปใช้ได้จริง

ขั้นที่ 4 ออกแบบ AMUSE Model

ผู้จัดทำกำหนดกระบวนการเรียนรู้เป็น 5 ขั้น ดังนี้

A - Activate : กระตุ้นแรงบันดาลใจและความพร้อมในการเรียน

ใช้เพลง เกม สื่อดิจิทัล และกิจกรรมสร้างแรงจูงใจ เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

M - Make Music : ลงมือสร้างสรรค์และปฏิบัติดนตรี

ผู้เรียนฝึกปฏิบัติจริงผ่านการร้องเพลง การอ่านโน้ต การบรรเลงเมโลเดียน เครื่องดนตรีประกอบจังหวะ และการทำงานเป็นกลุ่ม

U - Understand : สร้างความเข้าใจจากการเรียนรู้

ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ สรุปองค์ความรู้ และเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ ผ่านการอภิปราย การตั้งคำถาม และการทำแผนผังความคิด (Mind Mapping)

S - Show & Share : นำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ผู้เรียนนำเสนอผลงานทางดนตรี แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รับฟังข้อเสนอแนะจาก เพื่อนและครู เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและความมั่นใจ

E - Evaluate & Encourage : ประเมินผล สะท้อนคิด และเสริมแรง

ใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) การประเมินตนเอง การประเมินโดยเพื่อน การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) และการเสริมแรงเชิงบวก เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

ขั้นที่ 5 พัฒนาสื่อและเครื่องมือประกอบนวัตกรรม

เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้จัดทำได้พัฒนาสื่อและเครื่องมือ ประกอบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

- แผนการจัดการเรียนรู้ตาม AMUSE Model
- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- สื่อ PowerPoint และอินโฟกราฟิก
- เกมการศึกษา (Wordwall, Kahoot)
- คลิปวิดีโอประกอบการเรียนรู้
- QR Code คลังสื่อดิจิทัล
- ใบงานและใบกิจกรรม
- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
- แบบประเมินทักษะการปฏิบัติทางดนตรี (Rubric)
- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบประเมินความพึงพอใจ
- แบบสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)

ขั้นที่ 6 ตรวจสอบคุณภาพและทดลองใช้

หลังจากออกแบบนวัตกรรมแล้ว ผู้จัดทำได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ และเครื่องมือ ประเมิน เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาความสอดคล้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของกิจกรรม และความถูกต้องของเครื่องมือ ก่อนนำไปทดลองใช้กับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พร้อมเก็บรวบรวม ข้อมูลเพื่อนำมาปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



แผนภาพที่ 3 แผนภาพกระบวนการออกแบบแนวทางการพัฒนา

จากกระบวนการออกแบบดังกล่าว ทำให้ AMUSE Model เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ มีพื้นฐานทางวิชาการรองรับ เชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้และบริบทของสถานศึกษาอย่างชัดเจน สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข พัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ผ่านกิจกรรมดนตรีที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง พร้อมทั้งสามารถนำไปประยุกต์ใช้และขยายผลในรายวิชาหรือสถานศึกษาอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4 การมีส่วนร่วมในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรม AMUSE Model ยึดหลักการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยเปิดโอกาสให้ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครอง ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ร่วมวิเคราะห์ปัญหา วางแผน ออกแบบ ทดลองใช้ ประเมินผล และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงนวัตกรรม เพื่อให้วัตตกรรมมีความเหมาะสมกับสภาพปัญหา ความต้องการของผู้เรียน และบริบทของโรงเรียนอนุบาลลำพูน

การดำเนินงานใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ควบคุมกับวงจรคุณภาพ PDCA เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การทำงานร่วมกัน และการใช้ข้อมูลจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.4.1 การมีส่วนร่วมของผู้บริหารสถานศึกษา

ผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทในการกำหนดนโยบาย ส่งเสริม และสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรม AMUSE Model โดยดำเนินการดังนี้

1. ให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทิศทางการพัฒนานวัตกรรมให้สอดคล้องกับนโยบายและเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพของสถานศึกษา
2. สนับสนุนให้ครูวิเคราะห์สภาพปัญหาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
3. สนับสนุนเวลา สถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องดนตรี สื่อเทคโนโลยี และงบประมาณตามความเหมาะสมในการพัฒนานวัตกรรม
4. ส่งเสริมการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC และการนิเทศภายในสถานศึกษา
5. นิเทศ ติดตาม และให้ข้อเสนอแนะระหว่างการพัฒนาทดลองใช้และการนำ AMUSE Model ไปใช้จริงในชั้นเรียน
6. สนับสนุนการเผยแพร่ผลงานและการขยายผลนวัตกรรมภายในโรงเรียนและเครือข่ายทางการศึกษา

การมีส่วนร่วมของผู้บริหารช่วยให้การพัฒนานวัตกรรมมีทิศทางชัดเจน ได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นระบบ และสามารถนำไปใช้ได้จริงภายในสถานศึกษา

2.4.2 การมีส่วนร่วมของครูและบุคลากรทางการศึกษา

ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ครูประจำชั้น ครูฝ่ายวิชาการ และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC โดยดำเนินการดังนี้

1. ร่วมวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการปฏิบัติทางดนตรี พฤติกรรมการเรียนรู้ และความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน
2. ร่วมวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาและกำหนดประเด็นที่ต้องการพัฒนา เช่น การอ่านโน้ต การรักษาร้างจังหวะ การบรรเลงเครื่องดนตรี ความกล้าแสดงออก และการทำงานร่วมกัน
3. ร่วมศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับ Active Learning การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ และการประเมินตามสภาพจริง

4. ร่วมให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับขั้นตอน A-M-U-S-E เพื่อให้เหมาะสมกับเวลาเรียน วัยของผู้เรียน และบริบทของสถานศึกษา
 5. ร่วมตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ ใบกิจกรรม แบบทดสอบ และเครื่องมือวัดและประเมินผลก่อนนำไปใช้
 6. ร่วมสังเกตชั้นเรียน นิเทศ ติดตาม และสะท้อนผลหลังการจัดกิจกรรม
 7. ร่วมนำผลการประเมินมาปรับปรุงกิจกรรม สื่อ และเครื่องมือให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- กระบวนการดังกล่าวทำให้ครูไม่ได้เป็นเพียงผู้ใช้ AMUSE Model แต่เป็นผู้ร่วมคิด ร่วมพัฒนา และร่วมรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

2.4.3 การมีส่วนร่วมของนักเรียน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญและมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมตั้งแต่การสำรวจความต้องการจนถึงการประเมินผล โดยมีบทบาทดังนี้

1. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความสนใจ ความต้องการ ปัญหา และความพร้อมในการเรียนดนตรีผ่านการสนทนา แบบสำรวจ หรือการสะท้อนความคิดเห็น
 2. ร่วมทดลองใช้กิจกรรม สื่อ ใบงาน เกมการศึกษา และเครื่องมือประกอบ AMUSE Model
 3. มีส่วนร่วมในการเลือกบทเพลง รูปแบบกิจกรรม หรือวิธีนำเสนอผลงานที่เหมาะสมกับความสนใจและความสามารถ
 4. ปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนของ AMUSE Model ทั้ง 5 ขั้นตอน ได้แก่ Activate, Make Music, Understand, Show & Share และ Evaluate & Encourage
 5. ประเมินตนเองและประเมินเพื่อนโดยใช้แบบประเมินที่กำหนด พร้อมให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์
 6. สะท้อนผลการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ทำได้ดี ปัญหาที่พบ สิ่งที่ต้องการพัฒนา และข้อเสนอแนะต่อกิจกรรม
 7. ร่วมสร้างและเผยแพร่ผลงานทางดนตรีผ่านการแสดง การนำเสนอในชั้นเรียน หรือกิจกรรมของโรงเรียน
- ความคิดเห็นและผลการสะท้อนของนักเรียนถูกนำมาใช้ในการปรับระดับความยากของกิจกรรมระยะเวลา รูปแบบการฝึกปฏิบัติ และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากขึ้น

2.4.4 การมีส่วนร่วมของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานมีบทบาทสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมในระดับนโยบายและเชื่อมโยงความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน โดยดำเนินการดังนี้

1. ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและความต้องการของชุมชน
2. สนับสนุนการจัดกิจกรรม แหล่งเรียนรู้ วัสดุ อุปกรณ์ หรือทรัพยากรตามความเหมาะสม
3. ส่งเสริมการเชื่อมโยงกิจกรรมดนตรีกับอัตลักษณ์ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. รับทราบผลการดำเนินงานและร่วมสะท้อนข้อเสนอแนะเพื่อใช้ในการปรับปรุงและขยายผลนวัตกรรม

การมีส่วนร่วมของคณะกรรมการสถานศึกษาช่วยให้การดำเนินงานได้รับการยอมรับและสนับสนุนจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในระดับสถานศึกษา

2.4.5 การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ผู้ปกครอง ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนช่วยสนับสนุนให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเชื่อมโยงกับชีวิตจริงและดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง โดยมีแนวทางดังนี้

1. ผู้ปกครองให้ข้อมูลเกี่ยวกับความสนใจ ความสามารถ และพฤติกรรมการฝึกปฏิบัติทางดนตรีของผู้เรียน
2. ผู้ปกครองสนับสนุนให้ผู้เรียนทบทวนหรือฝึกปฏิบัติทางดนตรีนอกเวลาเรียนตามความเหมาะสม
3. ชุมชนหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ข้อมูลเกี่ยวกับบทเพลง เครื่องดนตรี หรือศิลปวัฒนธรรมที่สามารถนำมาบูรณาการในการจัดกิจกรรม
4. บุคลากรหรือหน่วยงานที่มีความเชี่ยวชาญด้านดนตรีร่วมให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเนื้อหาเทคนิคการปฏิบัติ หรือการนำเสนอผลงาน
5. ผู้ปกครองและชุมชนร่วมรับชม สนับสนุน และให้ข้อเสนอแนะต่อการแสดงหรือผลงานทางดนตรีของนักเรียน
6. หน่วยงานหรือเครือข่ายทางการศึกษาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เผยแพร่ และขยายผลแนวทางการใช้ AMUSE Model ตามความเหมาะสม

การมีส่วนร่วมดังกล่าวช่วยสร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียน บ้าน และชุมชน รวมทั้งส่งเสริมให้กิจกรรมทางดนตรีเป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะและสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น

2.4.6 กระบวนการมีส่วนร่วมในการพัฒนา AMUSE Model

การมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

ระยะการพัฒนา	การมีส่วนร่วม	ผลที่ได้รับ
วิเคราะห์ปัญหา	ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครองร่วมให้ข้อมูล	ได้ข้อมูลสภาพปัญหาและความต้องการที่สอดคล้องกับบริบทจริง
วางแผนและออกแบบ	ผู้บริหาร ครู และผู้เกี่ยวข้องร่วมกำหนดเป้าหมาย กิจกรรม สื่อ และเครื่องมือ	ได้รูปแบบ AMUSE Model และแผนดำเนินงานที่ชัดเจน
ตรวจสอบคุณภาพ	ครู ผู้เชี่ยวชาญ และฝ่ายวิชาการร่วมตรวจสอบ	ได้แผน สื่อ และเครื่องมือที่มีความเหมาะสมก่อนนำไปใช้
ทดลองใช้	ครูและนักเรียนร่วมดำเนินกิจกรรมและเก็บข้อมูล	ทราบความเป็นไปได้ ปัญหา และข้อจำกัดของนวัตกรรม
สะท้อนและปรับปรุง	ครู นักเรียน ผู้บริหาร และผู้เกี่ยวข้องร่วมสะท้อนผล	ได้นวัตกรรมฉบับปรับปรุงที่เหมาะสมกับผู้เรียนมากขึ้น
เผยแพร่และขยายผล	โรงเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา ชุมชน และเครือข่ายร่วมสนับสนุน	เกิดการยอมรับ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแนวทางขยายผล

2.4.7 ผลที่เกิดจากการมีส่วนร่วม

การเปิดโอกาสให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมส่งผลให้การพัฒนาวัตกรรมการ AMUSE Model มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง ดังนี้

1. นวัตกรรมได้รับการออกแบบจากข้อมูลสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียนจริง
2. แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ และเครื่องมือประเมินได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงจากผู้เกี่ยวข้อง
3. นักเรียนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น
4. ครูเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาสมรรถนะทางวิชาชีพผ่านกระบวนการ PLC
5. ผู้บริหารและสถานศึกษามีข้อมูลประกอบการนิเทศ ติดตาม และสนับสนุนการพัฒนาวัตกรรมการ
6. ผู้ปกครองและชุมชนเข้าใจเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้และให้ความร่วมมือในการพัฒนาผู้เรียน
7. เกิดเครือข่ายความร่วมมือที่เอื้อต่อการเผยแพร่และการขยายผล AMUSE Model อย่างต่อเนื่อง

โดยสรุป การพัฒนาวัตกรรมการ AMUSE Model เป็นกระบวนการที่เกิดจากความร่วมมือของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย มีใช้การดำเนินงานของครูผู้สอนเพียงบุคคลเดียว การมีส่วนร่วมดังกล่าวช่วยให้วัตกรรมการมีความถูกต้อง เหมาะสมกับบริบท ได้รับการยอมรับ และสามารถนำไปใช้เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ดนตรีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูนได้อย่างเป็นรูปธรรม

2.5 การนำไปใช้

การนำนวัตกรรม AMUSE Model (Active Music Learning for Understanding, Skill and Engagement) ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ (ดนตรี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูน ดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยนำผลจากการวิเคราะห์สภาพปัญหา ความต้องการของผู้เรียน หลักสูตรมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และผลการตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม มาใช้กำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนและสถานศึกษา

การดำเนินงานมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง มีส่วนร่วมในการคิด การสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน การนำเสนอผลงาน และการสะท้อนผลการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการ AMUSE Model ทั้ง 5 ขั้นตอน ได้แก่ Activate, Make Music, Understand, Show & Share และ Evaluate & Encourage โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ ผู้อำนวยการสถานศึกษา ผู้ให้คำแนะนำ และผู้ประเมินพัฒนาการของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

2.5.1 กลุ่มเป้าหมายในการนำนวัตกรรมไปใช้

กลุ่มเป้าหมายในการใช้นวัตกรรม ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูน ซึ่งกำลังศึกษาในรายวิชาศิลปะ สาระดนตรี โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ทั้งด้านพื้นฐานความรู้ความสามารถทางดนตรี ความสนใจ ความพร้อมในการเรียนรู้ และรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน

นวัตกรรมได้รับการออกแบบให้สามารถปรับระดับความยากง่ายของกิจกรรมได้ ผู้เรียนที่มีพื้นฐานแตกต่างกันจึงสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ตามศักยภาพ โดยใช้การจัดกลุ่มแบบคละความสามารถ

การช่วยเหลือกันระหว่างเพื่อน และการให้คำแนะนำเฉพาะบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนได้รับการพัฒนาอย่างทั่วถึง

2.5.2 การเตรียมความพร้อมก่อนนำนวัตกรรมไปใช้

ก่อนการจัดกิจกรรม ผู้จัดทำได้ดำเนินการเตรียมความพร้อม ดังนี้

1. ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้ของ รายวิชาศิลปะ สาระดนตรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน ทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการปฏิบัติทางดนตรี ความสนใจ และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
3. จัดทำหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการ AMUSE Model ให้สอดคล้องกับเนื้อหา เวลาเรียน และบริบทของสถานศึกษา
4. เตรียมสื่อและอุปกรณ์ ได้แก่ เครื่องดนตรี เมโลเดียน เครื่องดนตรีประกอบจังหวะ บัตรคำ บัตรภาพ ใบกิจกรรม สื่อ PowerPoint คลิปวิดีโอ สื่อเสียง เกมการศึกษา และ QR Code แหล่งเรียนรู้
5. จัดทำเครื่องมือวัดและประเมินผล ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบประเมินทักษะการปฏิบัติทางดนตรี แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แบบประเมินตนเอง แบบประเมินโดยเพื่อน และแบบสอบถามความพึงพอใจ
6. ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม บทบาทของผู้เรียน และเกณฑ์การประเมิน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการเรียนรู้และสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง
7. จัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยจัดพื้นที่สำหรับการฝึกปฏิบัติการทำงานกลุ่ม การนำเสนอผลงาน และการใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัย

2.5.3 ขั้นตอนการนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรม AMUSE Model ไปใช้แบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะก่อนดำเนินการ ระยะดำเนินการ และระยะหลังดำเนินการ ดังนี้

ระยะที่ 1 ก่อนดำเนินการ

ผู้จัดทำชี้แจงรูปแบบการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน สสำรวจความรู้พื้นฐานและความพร้อมทางดนตรี ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน และสังเกตพฤติกรรมเบื้องต้น เพื่อนำข้อมูลมาใช้กำหนดรูปแบบกิจกรรมและการจัดกลุ่มผู้เรียนให้เหมาะสม

นอกจากนี้ ยังมีการตรวจสอบความพร้อมของแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ เครื่องดนตรี อุปกรณ์ และเครื่องมือประเมินก่อนนำไปใช้จริง เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรม

ระยะที่ 2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้

ผู้จัดทำดำเนินกิจกรรมตามกระบวนการ AMUSE Model ทั้ง 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 A – Activate: กระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อม

ครูจัดกิจกรรมกระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียนกับเนื้อหาใหม่ โดยใช้เพลง เกม คำถาม ภาพ คลิปวิดีโอ การสาธิต หรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

กิจกรรมในขั้นนี้มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีแรงจูงใจ และพร้อมเข้าสู่บทเรียน รวมทั้งช่วยให้ครูตรวจสอบความรู้เดิมและความเข้าใจเบื้องต้นของผู้เรียน

บทบาทของครู

- สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและปลอดภัย
- ใช้คำถามกระตุ้นความคิดและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม
- สังเกตความสนใจและความพร้อมของผู้เรียน
- แจ้งจุดประสงค์และเป้าหมายการเรียนรู้ให้ชัดเจน

บทบาทของผู้เรียน

- มีส่วนร่วมในกิจกรรมกระตุ้นความสนใจ
- แสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม
- เชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับเนื้อหาที่กำลังเรียน
- เตรียมความพร้อมด้านร่างกาย อารมณ์ และอุปกรณ์

ขั้นที่ 2 M – Make Music: ลงมือปฏิบัติและสร้างสรรค์ดนตรี

ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมทางดนตรี เช่น การฟังเสียง การจำแนกเสียง การอ่านโน้ต การฝึกจังหวะ การร้องเพลง การบรรเลงเมโลเดียน การเล่นเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ หรือ การสร้างสรรค์รูปแบบจังหวะและทำนองอย่างง่าย

ครูอาจใช้วิธีสาธิต ฝึกตาม แบ่งทักษะออกเป็นขั้นย่อย ฝึกเป็นรายบุคคล ฝึกเป็นคู่ และฝึกเป็นกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะอย่างเป็นลำดับ

บทบาทของครู

- สาธิตทักษะหรือวิธีปฏิบัติที่ถูกต้อง
- จัดกิจกรรมจากง่ายไปยาก
- ให้คำแนะนำและข้อมูลย้อนกลับระหว่างการฝึก
- ดูแลการใช้อุปกรณ์และเครื่องดนตรีอย่างปลอดภัย
- สนับสนุนผู้เรียนตามความแตกต่างระหว่างบุคคล

บทบาทของผู้เรียน

- สังเกตและฝึกปฏิบัติตามขั้นตอน
- ทดลอง แก้ไข และพัฒนาการปฏิบัติของตนเอง
- ทำงานร่วมกับเพื่อนและช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่ม
- รับผิดชอบต่อเครื่องดนตรี อุปกรณ์ และหน้าที่ของตนเอง

ขั้นที่ 3 U – Understand: สร้างความเข้าใจและสรุปองค์ความรู้

หลังจากลงมือปฏิบัติ ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้ อธิบายหลักการทางดนตรี และเชื่อมโยงประสบการณ์จากการปฏิบัติกับความรู้ด้านทฤษฎี เช่น ชนิดของเครื่องดนตรี ระดับเสียง จังหวะ ตัวโน้ต รูปแบบทำนอง หรือเทคนิคการบรรเลง

ครูใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการคิด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยสรุปองค์ความรู้ให้ถูกต้อง โดยอาจใช้ใบกิจกรรม ตารางเปรียบเทียบ แผนผังความคิด หรือบัตรสรุปความรู้

บทบาทของครู

- ตั้งคำถามกระตุ้นการคิดและการอธิบายเหตุผล

- เชื่อมโยงการปฏิบัติกับหลักการทางดนตรี
- ตรวจสอบและแก้ไขความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน
- ส่งเสริมให้ผู้เรียนสรุปความรู้ด้วยภาษาของตนเอง

บทบาทของผู้เรียน

- อธิบายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติ
- วิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุของข้อผิดพลาด
- แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน
- สรุปองค์ความรู้และเชื่อมโยงไปสู่การนำไปใช้

ขั้นที่ 4 S – Show & Share: นำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ผู้เรียนนำเสนอผลงานทางดนตรีทั้งในรูปแบบรายบุคคล คู่ หรือกลุ่ม เช่น การสาธิตวิธีบรรเลง การแสดงจังหวะ การบรรเลงบทเพลง การจัด Mini Concert หรือการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

เพื่อนร่วมชั้นรับชม รับฟัง และให้ข้อเสนอแนะตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยเน้นการสื่อสารอย่างสุภาพและสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกล้าแสดงออก ความมั่นใจ และการยอมรับความแตกต่างของผู้อื่น

บทบาทของครู

- จัดลำดับและบริหารเวลาในการนำเสนอผลงาน
- สร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยและส่งเสริมความมั่นใจ
- กำหนดหลักเกณฑ์การให้ข้อมูลย้อนกลับ
- สังเกตและประเมินทักษะการปฏิบัติของผู้เรียน

บทบาทของผู้เรียน

- นำเสนอผลงานอย่างเต็มความสามารถ
- รับฟังการนำเสนอของผู้อื่นอย่างมีมารยาท
- ประเมินและให้ข้อเสนอแนะต่อเพื่อนอย่างสร้างสรรค์
- นำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงผลงานของตนเอง

ขั้นที่ 5 E – Evaluate & Encourage: ประเมิน สะท้อนผล และเสริมแรง

ครูและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย ได้แก่ การประเมินทักษะตามสภาพจริง การประเมินตนเอง การประเมินโดยเพื่อน การตอบคำถาม การทำใบกิจกรรม และการสะท้อนผลการเรียนรู้

ผู้เรียนสะท้อนสิ่งที่ตนเองทำได้ดี สิ่งที่ต้องปรับปรุง ปัญหาที่พบ วิธีแก้ไข และเป้าหมายในการพัฒนาครั้งต่อไป ส่วนครูให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างชัดเจนและเสริมแรงเชิงบวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและเห็นคุณค่าของความพยายาม

บทบาทของครู

- ประเมินผู้เรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ให้ข้อมูลย้อนกลับที่ชัดเจนและนำไปพัฒนาได้
- ชื่นชมความพยายามและความก้าวหน้าของผู้เรียน
- บันทึกข้อมูลเพื่อใช้ปรับปรุงการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

บทบาทของผู้เรียน

- ประเมินตนเองและสะท้อนผลการเรียนรู้
- ยอมรับข้อเสนอแนะและกำหนดแนวทางพัฒนาตนเอง
- แสดงความชื่นชมและให้กำลังใจเพื่อน
- นำความรู้และทักษะไปฝึกฝนหรือประยุกต์ใช้ต่อไป

ระยะที่ 3 หลังดำเนินการ

หลังการจัดกิจกรรม ผู้จัดทำดำเนินการทดสอบหลังเรียน ประเมินทักษะการปฏิบัติ ประเมินพฤติกรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำนวความพึงพอใจ และรวบรวมผลการสะท้อนของผู้เรียน

ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับเป้าหมายที่กำหนด เพื่อพิจารณาผลสัมฤทธิ์ ความก้าวหน้าของผู้เรียน ประสิทธิภาพของกิจกรรม ความเหมาะสมของสื่อ และปัญหาที่พบระหว่างการใช้นวัตกรรม

2.5.4 การบริหารจัดการเวลาในการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมแต่ละแผนสามารถปรับเวลาให้เหมาะสมกับเนื้อหาและภาระงาน โดยตัวอย่างการจัดกิจกรรมในเวลา 60 นาที มีดังนี้

ขั้นตอน	กิจกรรมสำคัญ	เวลาโดยประมาณ
A - Activate	กระตุ้นความสนใจ ทบทวนความรู้เดิม และแจ้งเป้าหมาย	5-10 นาที
M - Make Music	สาธิตและฝึกปฏิบัติทางดนตรี	20-25 นาที
U - Understand	วิเคราะห์ อภิปราย และสรุปองค์ความรู้	10 นาที
S - Show & Share	นำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนข้อเสนอแนะ	10-15 นาที
E - Evaluate & Encourage	ประเมิน สะท้อนผล และเสริมแรง	5 นาที

ครูสามารถปรับสัดส่วนเวลาให้เหมาะสมกับความยากของกิจกรรม จำนวนผู้เรียน และบริบทของชั้นเรียน โดยยังคงองค์ประกอบของ AMUSE Model ไว้อย่างครบถ้วน

2.5.5 การวัดและประเมินผลระหว่างการนำนวัตกรรมไปใช้

การประเมินผลดำเนินการควบคู่กับการจัดกิจกรรม โดยประเมินทั้งด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณลักษณะ และความพึงพอใจ ดังนี้

ด้านที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การพิจารณา
ความรู้และความเข้าใจ	ทดสอบและตรวจใบกิจกรรม	แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และใบกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
ทักษะการปฏิบัติทางดนตรี	สังเกตการร้อง การเล่น จังหวะ หรือการบรรเลง	แบบประเมินทักษะแบบ Rubric	ระดับดีขึ้นไป
การมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกัน	สังเกตระหว่างกิจกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับดีขึ้นไป
คุณลักษณะอันพึงประสงค์	สังเกตและบันทึกพฤติกรรม	แบบประเมินคุณลักษณะ	ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
การสะท้อนและพัฒนาตนเอง	ประเมินตนเองและประเมินโดยเพื่อน	แบบสะท้อนผลและแบบประเมินเพื่อน	สามารถระบุจุดเด่นและแนวทางพัฒนาได้
ความพึงพอใจ	สอบถามความคิดเห็นหลังเรียน	แบบสอบถามความพึงพอใจ	ระดับมากขึ้นไป

การประเมินเน้นการประเมินตามสภาพจริงและใช้ข้อมูลเพื่อพัฒนาผู้เรียน มิได้มุ่งตัดสินผลจากคะแนนเพียงอย่างเดียว โดยครูให้ข้อมูลย้อนกลับระหว่างกิจกรรมและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนปรับปรุงผลงานก่อนการประเมินสรุปผล

2.5.6 การนิเทศ ติดตาม และกำกับการใช้นวัตกรรม

ระหว่างการนำนวัตกรรมไปใช้ ผู้จัดทำดำเนินการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง โดยใช้การบันทึกหลังแผน การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน การตรวจผลงาน การสะท้อนความคิดเห็น และการประชุม PLC ร่วมกับครูและผู้เกี่ยวข้อง

ผู้บริหารหรือผู้ได้รับมอบหมายมีส่วนร่วมในการนิเทศชั้นเรียน ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการบริหารเวลา การจัดกิจกรรม การใช้สื่อ การควบคุมชั้นเรียน และการวัดผล จากนั้นผู้จัดทำนำเสนอแนะมาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป ประเด็นที่ใช้ในการติดตาม ได้แก่

1. ความเหมาะสมของกิจกรรมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน
2. ระดับการมีส่วนร่วมและความสนใจของผู้เรียน
3. ความชัดเจนของคำสั่งและขั้นตอนการปฏิบัติ
4. ความเหมาะสมของเวลา สื่อ และอุปกรณ์
5. ความก้าวหน้าด้านความรู้และทักษะทางดนตรี
6. ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไขระหว่างดำเนินงาน

2.5.7 การบันทึกข้อมูลและหลักฐานเชิงประจักษ์

ผู้จัดทำเก็บรวบรวมข้อมูลและหลักฐานจากการใช้นวัตกรรมอย่างเป็นระบบ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ตาม AMUSE Model
2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
3. คะแนนและผลการประเมินทักษะทางดนตรี
4. ใบงาน ใบกิจกรรม และชิ้นงานของผู้เรียน
5. แบบสังเกตพฤติกรรมและแบบประเมินคุณลักษณะ
6. แบบประเมินตนเองและแบบประเมินโดยเพื่อน
7. แบบสะท้อนผลการเรียนรู้
8. ภาพถ่ายหรือคลิปวิดีโอการจัดกิจกรรม
9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้
10. บันทึกการนิเทศและบันทึกการประชุม PLC
11. แบบสอบถามความพึงพอใจ
12. ผลงานการแสดงหรือผลงานสร้างสรรค์ทางดนตรีของผู้เรียน

หลักฐานดังกล่าวใช้ประกอบการวิเคราะห์ผลการดำเนินงาน ตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียน และยืนยันผลที่เกิดขึ้นจากการใช้นวัตกรรมอย่างเป็นรูปธรรม

2.5.8 การขยายผลการใช้นวัตกรรม

หลังจากนำนวัตกรรมไปใช้และประเมินผลแล้ว ผู้จัดทำดำเนินการเผยแพร่และขยายผลตามความเหมาะสม ได้แก่

1. นำเสนอผลการใช้นวัตกรรมในการประชุม PLC ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูภายในโรงเรียนเกี่ยวกับขั้นตอนการใช้ AMUSE Model
3. จัดทำคู่มือ แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ และตัวอย่างเครื่องมือเพื่อให้ครูนำไปประยุกต์ใช้
4. เผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางของโรงเรียนหรือเครือข่ายทางการศึกษา
5. ประยุกต์ใช้ AMUSE Model กับเนื้อหาดนตรีระดับชั้นอื่นหรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
6. เชื่อมโยงกิจกรรมกับบทเพลง ดนตรีพื้นเมือง และศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อส่งเสริม

ความภาคภูมิใจและต่อยอด Soft Power ของจังหวัดลำพูน

7. รวบรวมข้อเสนอแนะจากผู้ทดลองใช้เพื่อนำกลับมาปรับปรุงคู่มือและรูปแบบการจัดกิจกรรม

2.5.9 สรุปกระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรม AMUSE Model ไปใช้สามารถสรุปเป็นลำดับได้ดังนี้

เตรียมความพร้อมและวิเคราะห์ผู้เรียน

- ทดสอบก่อนเรียน
- จัดกิจกรรมตามขั้น A-M-U-S-E
- ประเมินระหว่างเรียนและให้ข้อมูลย้อนกลับ
- ทดสอบและประเมินหลังเรียน
- สะท้อนผลผ่านบันทึกหลังแผนและ PLC

- วิเคราะห์ผลและปรับปรุง
- เผยแพร่และขยายผล

จากกระบวนการดังกล่าว การนำนวัตกรรม AMUSE Model ไปใช้มิใช่เพียงการดำเนินกิจกรรมตามลำดับขั้น แต่เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงการวางแผน การปฏิบัติ การวัดและประเมินผล การสะท้อนผล และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ทักษะทางดนตรี การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และความกล้าแสดงออกตามศักยภาพ

นอกจากนี้ ยังช่วยให้ครูมีแนวทางจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน สามารถติดตามพัฒนาการของผู้เรียนเป็นรายบุคคล และนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงกิจกรรมได้อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้นวัตกรรมมีความเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนอนุบาลลำพูน สามารถนำไปใช้จริงและขยายผลสู่บริบทอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.6 การประเมินและปรับปรุง

การประเมินและปรับปรุงนวัตกรรม AMUSE Model ดำเนินการอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) ควบคู่กับกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เพื่อให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนอนุบาลลำพูน และสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1. การประเมินก่อนนำไปใช้

ผู้จัดทำตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์ กิจกรรม สื่อ และการวัดและประเมินผล พร้อมนำคู่มือ แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ ใบกิจกรรม แบบทดสอบ และเครื่องมือประเมินเสนอผู้บริหาร ครู และผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง เพื่อพิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงก่อนทดลองใช้จริง

2. การประเมินระหว่างนำไปใช้

ระหว่างการจัดกิจกรรมตามกระบวนการ A-M-U-S-E ครูประเมินผู้เรียนอย่างต่อเนื่องจากการตอบคำถาม การทำใบกิจกรรม การสังเกตพฤติกรรม การฝึกปฏิบัติเมโลเดียน การทำงานร่วมกัน และการนำเสนอผลงาน โดยใช้แบบประเมินทักษะการบรรเลงเมโลเดียน แบบสังเกตพฤติกรรม การประเมินตนเอง และการประเมินโดยเพื่อน

ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาใช้ให้คำแนะนำและข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนทันที รวมทั้งปรับความเร็วระดับความยาก เวลา และรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล

3. การประเมินหลังนำไปใช้

ภายหลังการจัดกิจกรรม ผู้จัดทำประเมินผลจากข้อมูลหลายด้าน ได้แก่

1. ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
2. ผลการประเมินทักษะการบรรเลงเมโลเดียน
3. ผลการสังเกตพฤติกรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. ผลงานและการนำเสนอของผู้เรียน
5. บัตรสะท้อนผลการเรียนรู้
6. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน
7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้
8. ข้อเสนอแนะจากผู้บริหาร ครู และการประชุม PLC

ข้อมูลดังกล่าวนำมาเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนด เพื่อพิจารณาจุดเด่น จุดที่ควรพัฒนา และประสิทธิผลของนวัตกรรม

4. การปรับปรุงและพัฒนา

ผู้จัดทำนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงนวัตกรรมในประเด็นสำคัญ ได้แก่

- ปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลาและพื้นฐานของผู้เรียน
- ปรับแบบฝึกจากง่ายไปหายาก และเพิ่มกิจกรรมซ่อมเสริมสำหรับผู้เรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์
- พัฒนาสื่อภาพ บัตรตัวโน้ต บัตรหมายเลขนิ้ว และสื่อดิจิทัลให้เข้าใจง่าย
- ปรับคำชี้แจงและเกณฑ์การประเมินให้ชัดเจนและสอดคล้องกับจุดประสงค์
- เพิ่มกิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน การฝึกเป็นกลุ่มย่อย และการเสริมแรงเชิงบวก
- ปรับการจัดสรรเครื่องดนตรีและพื้นที่ฝึกปฏิบัติให้เหมาะสม
- พัฒนาคู่มือ แผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือประกอบนวัตกรรมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

หลังจากปรับปรุงแล้วจึงนำ AMUSE Model ไปใช้ซ้ำ เก็บข้อมูล และสะท้อนผลอีกครั้ง เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

หลังการจัดกิจกรรม ผู้จัดทำรวบรวมข้อมูลจากผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการประเมินทักษะทางดนตรี แบบสังเกตพฤติกรรม แบบสะท้อนผลของผู้เรียน และบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดไว้

นอกจากนี้ ผู้จัดทำได้นำผลการจัดการเรียนรู้เข้าสู่กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ร่วมกับผู้บริหารและครูที่เกี่ยวข้อง เพื่อสะท้อนผลการใช้นวัตกรรม วิเคราะห์จุดเด่น ปัญหาและอุปสรรค ตลอดจนเสนอแนวทางปรับปรุงกิจกรรม สื่อ และเครื่องมือประเมินให้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากการนำ AMUSE Model ไปใช้ พบว่ากระบวนการทั้ง 5 ขั้นสามารถนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดนตรีได้อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ ผู้เรียนมีโอกาสลงมือปฏิบัติ แสดงออก แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และประเมินพัฒนาการของตนเอง ส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสนุกสนาน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะทางดนตรี ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ตามศักยภาพ

ทั้งนี้ AMUSE Model สามารถปรับใช้กับเนื้อหาดนตรีที่หลากหลาย เช่น การร้องเพลง การอ่านโน้ต การบรรเลงเครื่องดนตรี การสร้างสรรค์จังหวะ และการเรียนรู้ดนตรีพื้นถิ่น โดยครูสามารถปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับช่วงวัย เวลาเรียน ทรัพยากร และบริบทของแต่ละสถานศึกษาได้

องค์ประกอบที่ 3 ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรม การศึกษา

การนำนวัตกรรม AMUSE Model ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ สาระดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูน ดำเนินการตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ **Activate, Make Music, Understand, Show & Share และ Evaluate & Encourage** โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบประเมินทักษะการปฏิบัติทางดนตรี แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินความพึงพอใจ ผลงานของผู้เรียน บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ และการสะท้อนผลผ่านกระบวนการ PLC ผลจากการดำเนินงานสรุปได้ดังนี้

3.1 ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา

การพัฒนาและนำนวัตกรรม AMUSE Model ไปใช้ ส่งผลให้โรงเรียนอนุบาลลำพูนมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้านดนตรีที่มีขั้นตอนชัดเจน เป็นระบบ และสอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างเป็นรูปธรรม

สถานศึกษามีแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ ชุดกิจกรรม และเครื่องมือวัดและประเมินผลที่เชื่อมโยงกับกระบวนการ AMUSE Model โดยครูสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งยังสามารถปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับเนื้อหา เวลาเรียน ความพร้อมของผู้เรียน และทรัพยากรที่มีอยู่ภายในโรงเรียน

นอกจากนี้ การดำเนินงานยังส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมการทำงานร่วมกันของครูผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) มีการร่วมวิเคราะห์ปัญหา วางแผน ออกแบบกิจกรรม สังเกตชั้นเรียน สะท้อนผล และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้การพัฒนาคุณภาพการศึกษาไม่ได้เกิดจากครูผู้สอนเพียงบุคคลเดียว แต่เป็นความร่วมมือของผู้บริหาร ครู และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษาสรุปได้ดังนี้

1. สถานศึกษามีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบและมีอัตลักษณ์ชัดเจน
2. สถานศึกษามีชุดองค์ความรู้และเครื่องมือสำหรับพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างครบถ้วน
3. สถานศึกษามีแนวทางยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้เชิงรุกอย่างเป็นรูปธรรม
4. สถานศึกษาเกิดวัฒนธรรมการทำงานร่วมกันและการพัฒนาวิชาชีพครู
5. สถานศึกษามีข้อมูลสารสนเทศสำหรับใช้พัฒนาคุณภาพการศึกษา
6. สถานศึกษามีแนวทางส่งเสริมศักยภาพและความสามารถพิเศษของผู้เรียนด้านดนตรี
7. สถานศึกษามีแนวทางเชื่อมโยงการเรียนรู้กับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น
8. สถานศึกษามีนวัตกรรมที่สามารถเผยแพร่และขยายผลได้

จากผลดังกล่าว การพัฒนา AMUSE Model ช่วยให้โรงเรียนอนุบาลลำพูนมีระบบการจัดการเรียนรู้ด้านดนตรีที่ชัดเจน มีสื่อและเครื่องมือสนับสนุนที่เป็นรูปธรรม เกิดกระบวนการทำงานร่วมกันของบุคลากร และมีข้อมูลสำหรับใช้พัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายของนวัตกรรมในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ ทักษะทางดนตรี สมรรถนะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา

3.2 ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

การพัฒนานวัตกรรมการ AMUSE Model ทำให้ครูผู้สอนได้พัฒนาความรู้และสมรรถนะในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถเชื่อมโยงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์ กิจกรรม สื่อ และการวัดและประเมินผลให้สัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ

ครูได้เปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้และผู้อำนวยความสะดวก โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ ทำงานร่วมกัน นำเสนอผลงาน และสะท้อนผลการเรียนรู้มากขึ้น ครูสามารถสังเกตพัฒนาการของผู้เรียนเป็นรายบุคคล และให้ข้อมูลย้อนกลับที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน

ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอนสรุปได้ดังนี้

1. ครูมีความรู้และความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และสามารถประยุกต์ใช้กับกิจกรรมดนตรีได้อย่างเหมาะสม
2. ครูสามารถออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการ A-M-U-S-E ได้อย่างเป็นระบบ
3. ครูมีทักษะในการผลิตและเลือกใช้สื่อ เช่น สื่อดิจิทัล คลิปเสียง คลิปวิดีโอ เกมดนตรี ใบงาน และเครื่องดนตรีประกอบกิจกรรม
4. ครูสามารถใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบ แบบสังเกต RUBRIC การประเมินตนเอง การประเมินโดยเพื่อน และการสะท้อนผลการเรียนรู้
5. ครูสามารถนำข้อมูลจากการประเมินมาปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล
6. ครูมีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับข้อเสนอแนะ และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC
7. ครูมีผลงานทางวิชาการและนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ในการเผยแพร่ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาวิชาชีพได้
8. ครูเกิดความภาคภูมิใจและมีแรงจูงใจในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ผลจากการดำเนินงานสะท้อนให้เห็นว่า AMUSE Model ไม่เพียงเป็นกระบวนการพัฒนาผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาสมรรถนะทางวิชาชีพของครูให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์และสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา

3.3 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการปฏิบัติทางดนตรี พฤติกรรมการมีส่วนร่วม สมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม โดยควรนำเสนอทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังนี้

3.3.1 ผลด้านความรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 3.55 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 9.08 คะแนน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจด้านดนตรีเพิ่มขึ้นหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วย AMUSE Model

ผู้เรียนจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผ่านเกณฑ์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่กำหนด ซึ่งเป็นไปตาม/สูงกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้ร้อยละ 100

ผู้เรียนสามารถอธิบายองค์ประกอบทางดนตรี อ่านสัญลักษณ์หรือโน้ตดนตรี เชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีกับการปฏิบัติ และนำความรู้ไปใช้ในกิจกรรมทางดนตรีได้ดีขึ้น

3.3.2 ผลด้านทักษะการปฏิบัติทางดนตรี

จากการประเมินด้วยเกณฑ์รูบริก พบว่า ผู้เรียนจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 100 มีทักษะการปฏิบัติทางดนตรีอยู่ในระดับดีขึ้น โดยผู้เรียนมีพัฒนาการในด้านต่อไปนี้

1. สามารถปฏิบัติจังหวะได้ถูกต้องและสม่ำเสมอมากขึ้น
2. สามารถร้องเพลงหรือบรรเลงเครื่องดนตรีได้สอดคล้องกับจังหวะและทำนอง
3. สามารถอ่านและปฏิบัติตามสัญลักษณ์ทางดนตรีได้ตามระดับความสามารถ
4. สามารถฝึกซ้อม แก้ไขข้อผิดพลาด และพัฒนาการปฏิบัติของตนเองได้
5. สามารถสร้างสรรค์รูปแบบจังหวะ ทำนอง หรือการนำเสนอผลงานทางดนตรีได้
6. สามารถบรรเลงหรือแสดงผลงานร่วมกับเพื่อนได้อย่างเหมาะสม

3.3.3 ผลด้านสมรรถนะและทักษะสำคัญ

กระบวนการเรียนรู้ตาม AMUSE Model เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะและทักษะที่สำคัญ ได้แก่

การสื่อสาร ผู้เรียนสามารถอธิบายแนวคิด นำเสนอผลงาน และให้ข้อเสนอแนะต่อเพื่อนได้อย่างเหมาะสม

การคิด ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์จังหวะ ทำนอง รูปแบบเพลง และปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติ

การแก้ปัญหา ผู้เรียนสามารถค้นหาวิธีแก้ไขข้อผิดพลาดจากการร้องหรือบรรเลง และปรับปรุงผลงานของตนเอง

การทำงานร่วมกัน ผู้เรียนสามารถแบ่งหน้าที่ รับผิดชอบบทบาท ช่วยเหลือเพื่อน และทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกลุ่ม

ความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถออกแบบจังหวะ วิธีการบรรเลง หรือรูปแบบการนำเสนอผลงานได้ตามความคิดของตนเอง

การใช้เทคโนโลยี ผู้เรียนสามารถใช้สื่อดิจิทัลหรือแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ประกอบการเรียนรู้ และฝึกปฏิบัติได้ตามความเหมาะสม

3.3.4 ผลด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

จากการสังเกตพฤติกรรม พบว่า ผู้เรียนจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 100 มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับดีขึ้น โดยผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ มีวินัยในการฝึกซ้อม มีความมุ่งมั่นกล้าแสดงออก เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น และเห็นคุณค่าของผลงานตนเองและเพื่อน

ผู้เรียนมีความมั่นใจในการแสดงออกทางดนตรีมากขึ้น กล้านำเสนอผลงานต่อหน้าชั้นเรียน และสามารถยอมรับข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาตนเองได้

3.3.5 ผลด้านความพึงพอใจ

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย AMUSE Model พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36

ประเด็นที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจ ได้แก่ การได้ลงมือปฏิบัติจริง กิจกรรมมีความสนุกสนาน การได้ทำงานร่วมกับเพื่อน การได้แสดงผลงาน และการได้รับคำแนะนำหรือกำลังใจจากครูและเพื่อน

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนแสดงให้เห็นว่า AMUSE Model ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้อย่างรอบด้าน ทั้งความรู้ ทักษะทางดนตรี สมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ความมั่นใจ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาดนตรี

3.4 การขยายผล

หลังจากนำนวัตกรรม AMUSE Model ไปใช้และปรับปรุงตามผลการประเมินแล้ว ผู้จัดทำได้ดำเนินการเผยแพร่และขยายผล เพื่อให้ครูและผู้เกี่ยวข้องสามารถนำแนวทางไปประยุกต์ใช้ตามบริบทของตนเอง โดยมีแนวทางดังนี้

3.4.1 การขยายผลภายในสถานศึกษา

1. นำเสนอแนวคิด ขั้นตอน และผลการใช้นวัตกรรมในที่ประชุมครูหรือกิจกรรม PLC ของโรงเรียน
2. เผยแพร่แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ ใบกิจกรรม และเครื่องมือประเมินให้แก่ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
3. เปิดชั้นเรียนหรือสาธิตการจัดกิจกรรม เพื่อให้ครูได้สังเกตกระบวนการใช้ AMUSE Model
4. ให้คำปรึกษาแก่ครูที่สนใจนำกระบวนการไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหา ระดับชั้น หรือรายวิชาอื่น
5. จัดเก็บสื่อและเอกสารไว้ในคลังสื่อของโรงเรียนหรือระบบออนไลน์ เพื่อให้สามารถเข้าถึงและนำไปใช้ได้สะดวก

3.4.2 การขยายผลสู่ผู้ปกครองและชุมชน

1. เผยแพร่ผลงานของผู้เรียนผ่านกิจกรรมของโรงเรียน การแสดงดนตรี นิทรรศการ หรือช่องทางประชาสัมพันธ์ของสถานศึกษา
2. เปิดโอกาสให้ผู้ปกครองและชุมชนร่วมรับชม ให้กำลังใจ และให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานของผู้เรียน
3. เชื่อมโยงกิจกรรมกับบทเพลง วัฒนธรรม หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจและการมีส่วนร่วมของชุมชน
4. ประชาสัมพันธ์แนวทางการจัดการเรียนรู้และผลการพัฒนาผู้เรียนให้ผู้ปกครองรับทราบ

3.4.3 การขยายผลสู่เครือข่ายทางการศึกษา

1. เผยแพร่ผลงานผ่านการประชุม อบรม สัมมนา นิทรรศการ หรือเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระดับเครือข่าย
2. เผยแพร่เอกสาร สื่อ และผลการดำเนินงานผ่านเว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ หรือคลังสื่อดิจิทัล
3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูต่างสถานศึกษา และรับข้อเสนอแนะเพื่อนำมาพัฒนานวัตกรรม

4. ส่งเสริมให้ครูที่สนใจทดลองประยุกต์ใช้ AMUSE Model และสะท้อนผลกลับมาเพื่อพัฒนารูปแบบให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.4.4 ผลจากการขยายผล

จากการเผยแพร่และขยายผล มีครูหรือบุคลากรทางการศึกษาจำนวน 20 คน จาก 1 หน่วยงาน/สถานศึกษา ได้รับรู้หรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับ AMUSE Model และมีผู้สนใจนำแนวทางไปประยุกต์ใช้จำนวน 5 คน/แห่ง

ผู้รับการเผยแพร่มีความคิดเห็นต่อความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำ AMUSE Model ไปใช้ อยู่ในระดับ ประถมศึกษาปีที่ 4-6 โดยเห็นว่ารูปแบบมีขั้นตอนที่เข้าใจง่าย ยืดหยุ่น และสามารถปรับใช้กับเนื้อหาหรือผู้เรียนที่แตกต่างกันได้

การขยายผลดังกล่าวช่วยให้ AMUSE Model ไม่จำกัดอยู่เฉพาะในห้องเรียนของผู้พัฒนา แต่สามารถเป็นแนวทางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนากิจการศึกษาระดับสถานศึกษาและเครือข่ายได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ การกล่าวถึงผลการขยายผลควรแนบหลักฐานที่ตรวจสอบได้ เช่น หนังสือเชิญ บันทึกการประชุม ภาพกิจกรรม รายชื่อผู้เข้าร่วม แบบตอบรับ คิวอาร์โค้ด หรือหลักฐานการเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning). กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). แนวทางการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2567). นโยบายและจุดเน้นการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567–2568. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579. กรุงเทพมหานคร: พรินทวาทกราฟฟิค.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

โรงเรียนอนุบาลลำพูน. (2568). หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนอนุบาลลำพูน. ลำพูน: โรงเรียนอนุบาลลำพูน.

โรงเรียนอนุบาลลำพูน. (2568). แผนปฏิบัติการประจำปีการศึกษา 2568. ลำพูน: โรงเรียนอนุบาลลำพูน.

โรงเรียนอนุบาลลำพูน. (2568). รายงานผลการประเมินตนเองของสถานศึกษา (SAR) ปีการศึกษา 2568. ลำพูน: โรงเรียนอนุบาลลำพูน.

Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I: Cognitive Domain. New York: David McKay.

Bruner, J. S. (1966). Toward a Theory of Instruction. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Piaget, J. (1972). The Psychology of the Child. New York: Basic Books.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wiggins, G. (1998). *Educative Assessment: Designing Assessments to Inform and Improve Student Performance*. San Francisco: Jossey-Bass.

Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design* (2nd ed.). Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching* (9th ed.). Boston, MA: Pearson.

Marzano, R. J. (2007). *The Art and Science of Teaching: A Comprehensive Framework for Effective Instruction*. Alexandria, VA: ASCD.

Hattie, J. (2012). *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*. London: Routledge.

Black, P., & Wiliam, D. (1998). *Inside the Black Box: Raising Standards Through Classroom Assessment*. London: King's College London.

UNESCO. (2024). *Arts Education and Culture*. Paris: UNESCO.

OECD. (2023). *The Future of Education and Skills 2030*. Paris: OECD Publishing.



ภาคผนวก

Appendix

เอกสารประกอบรายงาน

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้



ตัวอย่างใบความรู้



ตัวอย่างใบกิจกรรม/บัตรสะท้อนผลการเรียนรู้



ตัวอย่างแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน



ตัวอย่างสื่อการสอน



คำสั่งแต่งตั้งคณะทำงานพัฒนานวัตกรรม



ตัวอย่างแบบประเมินความพึงพอใจ



ตัวอย่างแบบประเมินทักษะการปฏิบัติทางดนตรี



แบบบันทึกผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

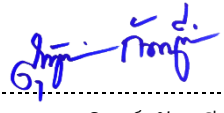
เลขที่	ชื่อ-สกุล	ก่อนเรียน 10 คะแนน	หลังเรียน 10 คะแนน	คะแนน พัฒนา	ผลการ ประเมิน
1	เด็กชายดนุวัศ อุ่นวรรณ	2	9	7	ดีเยี่ยม
2	เด็กชายปิยภัทร เกตุบุตร	5	9	4	ดีเยี่ยม
3	เด็กชายรณกฤต ผัดสัก	5	9	4	ดีเยี่ยม
4	เด็กชายนนทพัฒน์ เอกา	4	8	4	ดี
5	เด็กชายกวินวัชร น้ำใจดี	2	9	7	ดีเยี่ยม
6	เด็กชายปัญญาภัส โนโซติ	2	8	6	ดี
7	เด็กชายธีร นิภาภรณ์	2	10	8	ดีเยี่ยม
8	เด็กชายคุณากร สาระจันทร์	2	8	6	ดี
9	เด็กชายจินตภัทร เตมีชีว	5	9	4	ดีเยี่ยม
10	เด็กชายฐาปณา สุทธิมา	4	8	4	ดี
11	เด็กชายภาณุณินท์ นาพธรรม	5	8	3	ดี
12	เด็กชายวรัญญู ยะวิชัย	3	10	7	ดีเยี่ยม
13	เด็กชายณัฐ ผุสดี	4	8	4	ดี
14	เด็กชายคชา วงศ์ลัดดา	2	9	7	ดีเยี่ยม
15	เด็กชายศักรนันท์ สุขปัญญา	3	9	6	ดีเยี่ยม
16	เด็กชายพุฒิพงศ์ ศรีทรายคำ	3	9	6	ดีเยี่ยม
17	เด็กชายวงศกร ปลามศิลป์	7	10	3	ดีเยี่ยม
18	เด็กชายเชษฐพลณ์ คำหวันมี	3	8	5	ดี
19	เด็กชายรพีภัทร คำภีร์	2	10	8	ดีเยี่ยม
20	เด็กชายธีรวิทย์ ตะนาวศรี	5	9	4	ดีเยี่ยม
21	เด็กชายภูมิพัฒน์ ศรีตั้ง	5	10	5	ดีเยี่ยม
22	เด็กชายรณเดช สมบัติใหม่	4	8	4	ดี
23	เด็กชายอิทธิฤทธิ์ หมวกเครือ	2	9	7	ดีเยี่ยม
24	เด็กชายนันทวัฒน์ แข็งแรง	2	9	7	ดีเยี่ยม
25	เด็กหญิงศุภาพิชญ์ ทำข้าม	2	9	7	ดีเยี่ยม
26	เด็กหญิงกัญญาณัฐ เตมีชีว	2	9	7	ดีเยี่ยม
27	เด็กหญิงญาณภรณ์ บุญแรง	5	10	5	ดีเยี่ยม
28	เด็กหญิงธีรรา เลิศคำนวณการ	4	9	5	ดีเยี่ยม
29	เด็กหญิงนริศรา สมนาสัก	5	10	5	ดีเยี่ยม
30	เด็กหญิงยชนา เลิศคำนวณการ	3	9	6	ดีเยี่ยม
31	เด็กหญิงณทัย ไชยวงษา	4	9	5	ดีเยี่ยม
32	เด็กหญิงจิรัฐา เชียงมูล	2	9	7	ดีเยี่ยม
33	เด็กหญิงม่านฟ้า ดิยะธรรม	3	10	7	ดีเยี่ยม
34	เด็กหญิงกชกร ปลามศิลป์	3	10	7	ดีเยี่ยม

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ก่อนเรียน 10 คะแนน	หลังเรียน 10 คะแนน	คะแนน พัฒนา	ผลการ ประเมิน
35	เด็กหญิงพิชชาพร ชัดสงคราม	7	10	3	ดีเยี่ยม
36	เด็กหญิงพรชนก ที่ปานเคราะห์	3	9	6	ดีเยี่ยม
37	เด็กหญิงวิรัชญา สมรภูมิ	2	9	7	ดีเยี่ยม
38	เด็กหญิงนริศรา วงศ์วุฒิ	5	9	4	ดีเยี่ยม
39	เด็กหญิงวนิดา ใจบุญ	5	9	4	ดีเยี่ยม
40	เด็กหญิงธนัชชา แสนสามารถ	4	10	6	ดีเยี่ยม
ค่าเฉลี่ย		3.55	9.08	5.53	ดีเยี่ยม

สูตรคะแนนพัฒนา = คะแนนหลังเรียน - คะแนนก่อนเรียน

สรุปผล

- จำนวนนักเรียนทั้งหมด.....40.....คน
- คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน.....3.55.....คะแนน
- คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน.....9.08.....คะแนน
- นักเรียนที่มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน.....40.....คน คิดเป็นร้อยละ.....100.....
- นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 7040.....คน คิดเป็นร้อยละ.....100.....

ลงชื่อ..........ผู้ประเมิน
(นายศุภวิชญ์ กันชูลี)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ
วันที่.....19.....เดือน.....มิถุนายน.....พ.ศ.....2569.....

ตารางสรุปผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ AMUSE Model
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลำพูน
จำนวนนักเรียนผู้ตอบแบบประเมินทั้งหมด 40 คน

ตารางที่ 1 สรุปแบบประเมินความพึงพอใจรายข้อ

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและสนุกสนาน	34	6	0	0	0
2	ขั้นตอนการเรียนรู้ของ AMUSE Model เข้าใจง่าย	32	8	0	0	0
3	ครูอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน	34	6	0	0	0
4	นักเรียนมีโอกาสดมมือปฏิบัติจริง	32	8	0	0	0
5	สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจและทันสมัย	33	7	0	0	0
6	เกมและกิจกรรมช่วยให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น	35	5	0	0	0
7	การใช้เมโลเดียนและเครื่องดนตรีช่วยให้เรียนรู้ได้ดี	34	6	0	0	0
8	นักเรียนได้ทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีความสุข	36	4	0	0	0
9	นักเรียนกล้าแสดงออกและนำเสนอผลงาน	32	8	0	0	0
10	นักเรียนได้รับคำแนะนำและกำลังใจจากครูอย่างเหมาะสม	36	4	0	0	0
11	การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) ช่วยให้พัฒนาตนเอง	34	6	0	0	0
12	แบบประเมินและการให้คะแนนมีความยุติธรรม	35	5	0	0	0
13	หลังเรียน นักเรียนมีความรู้และทักษะทางดนตรีเพิ่มขึ้น	33	7	0	0	0
14	นักเรียนมีความสุขในการเรียนวิชาดนตรี	32	8	0	0	0
15	โดยภาพรวม นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วย AMUSE Model	32	8	0	0	0

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจรายข้อ

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	อันดับ
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและสนุกสนาน	4.85	0.36	มากที่สุด	5
2	ขั้นตอนการเรียนรู้ของ AMUSE Model เข้าใจง่าย	4.80	0.40	มากที่สุด	11
3	ครูอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน	4.85	0.36	มากที่สุด	5
4	นักเรียนมีโอกาสดมมือปฏิบัติจริง	4.80	0.40	มากที่สุด	11
5	สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจและทันสมัย	4.83	0.38	มากที่สุด	9
6	เกมและกิจกรรมช่วยให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น	4.88	0.33	มากที่สุด	3
7	การใช้เมโลเดียนและเครื่องดนตรีช่วยให้เรียนรู้ได้ดี	4.85	0.36	มากที่สุด	5
8	นักเรียนได้ทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีความสุข	4.90	0.30	มากที่สุด	1
9	นักเรียนกล้าแสดงออกและนำเสนอผลงาน	4.80	0.40	มากที่สุด	11
10	นักเรียนได้รับคำแนะนำและกำลังใจจากครูอย่างเหมาะสม	4.90	0.30	มากที่สุด	1
11	การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) ช่วยให้พัฒนาตนเอง	4.85	0.36	มากที่สุด	5
12	แบบประเมินและการให้คะแนนมีความยุติธรรม	4.88	0.33	มากที่สุด	3
13	หลังเรียน นักเรียนมีความรู้และทักษะทางดนตรีเพิ่มขึ้น	4.83	0.38	มากที่สุด	9
14	นักเรียนมีความสุขในการเรียนวิชาดนตรี	4.80	0.40	มากที่สุด	11
15	โดยภาพรวม นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วย AMUSE Model	4.80	0.40	มากที่สุด	11
ค่าเฉลี่ยรวม		4.84	0.36	มากที่สุด	

ตารางที่ 3 สรุปจำนวนและร้อยละของนักเรียนตามระดับความพึงพอใจ

ระดับคะแนน	ระดับความพึงพอใจ	จำนวนนักเรียน (คน)	ร้อยละ
5	มากที่สุด	32	80
4	มาก	8	20
3	ปานกลาง	0	0
2	น้อย	0	0
1	น้อยที่สุด	0	0
รวม		40	100.00

เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย

ช่วงค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
4.51–5.00	มากที่สุด
3.51–4.50	มาก
2.51–3.50	ปานกลาง
1.51–2.50	น้อย
1.00–1.50	น้อยที่สุด

แบบสรุปผลสำหรับเขียนในรายงาน

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม AMUSE Model จำนวน 40 คน พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ข้อ 8 นักเรียนได้ทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีความสุข และ ข้อ 10 นักเรียนได้รับคำแนะนำและกำลังใจจากครูอย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 รองลงมา คือ ข้อ 6 เกมและกิจกรรมช่วยให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น และ ข้อ 12 แบบประเมินและการให้คะแนนมีความยุติธรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ข้อ 2 ขั้นตอนการเรียนรู้ของ AMUSE Model เข้าใจง่าย, ข้อ 4 นักเรียนมีโอกาสดลงมือปฏิบัติจริง, ข้อ 9 นักเรียนกล้าแสดงออกและนำเสนอผลงาน, ข้อ 14 นักเรียนมีความสุขในการเรียนวิชาดนตรี และ ข้อ 15 โดยภาพรวม นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วย AMUSE Model มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 ซึ่งอยู่ในระดับ มากที่สุด

ผลการประเมินแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย AMUSE Model ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจและมีความสุขในการเรียน ได้ลงมือปฏิบัติจริง ทำงานร่วมกับเพื่อน กล้าแสดงออก และได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะทางดนตรี โดยนักเรียนที่มีความพึงพอใจในระดับมากขึ้นไปมีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่ง สูงกว่า เป้าหมายของนวัตกรรมที่กำหนดไว้

ประมวลภาพกิจกรรม AMUSE Model

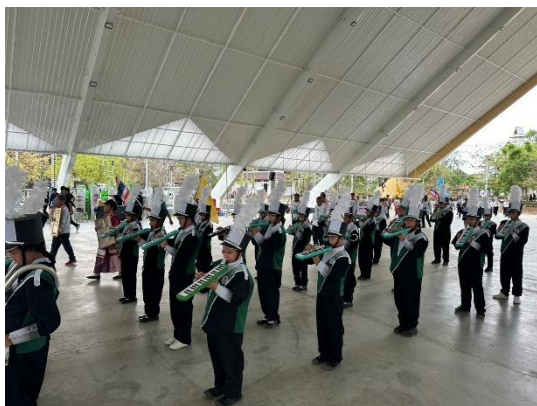


ภาพการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ของคณะครูกลุ่มสาระศิลปะ



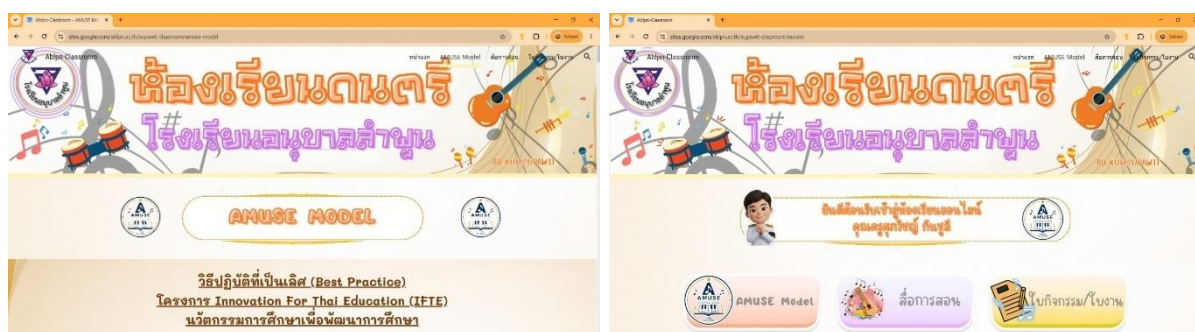


ภาพการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ AMUSE Model



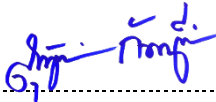
ภาพกิจกรรมผลงานของผู้เรียนผ่านกิจกรรมของโรงเรียนในโอกาสต่าง ๆ

การเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ โดยใช้เว็บไซต์ห้องเรียนออนไลน์ โรงเรียนอนุบาลลำพูน



ภาพตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ห้องเรียนออนไลน์ โรงเรียนอนุบาลลำพูน

ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้แนบเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการพิจารณาผลงาน “วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)” ประเภทนวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต ความสนใจ ความต้องการของผู้เรียน ตลอดจน และ Soft Power ไว้ครบถ้วนแล้ว ตามประกาศของสำนักงานศึกษาธิการ จังหวัดลำพูน รวมทั้งสิ้น จำนวน 50 แผ่น และข้าพเจ้าขอรับรองว่ารายงานการเสนอผลงานนี้ มีความถูกต้อง และเป็นจริง ทุกประการ

ลงชื่อ..........ผู้เสนอผลงาน

(นายศุภวิชญ์ กันชวลี)

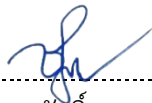
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

โรงเรียนอนุบาลลำพูน

วันที่...17...เดือน...กรกฎาคม...พ.ศ....2569...

การรับรองผลงาน

ข้าพเจ้า นายชูศักดิ์ แนวราช ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลลำพูน ขอรับรองว่า ผลงานนี้ เป็นการปฏิบัติหน้าที่ของผู้เสนอผลงานอย่างแท้จริง

ลงชื่อ..........ผู้รับรองผลงาน

(นายชูศักดิ์ แนวราช)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลลำพูน

วันที่...17...เดือน...กรกฎาคม...พ.ศ....2569...



AMUSE Model

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดนตรีเชิงรุก
เพื่อพัฒนากิจกรรมการปฏิบัติทางดนตรีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

“เรียนรู้ดนตรีอย่างมีความสุข ผ่านการลงมือปฏิบัติ
สู่การพัฒนาทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ”

