

ใบงาน เรื่อง ออกแบบตัวละคร

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพวาดแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ (ภาคปฏิบัติ ครั้งที่ ๒)

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ม.๒ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

วัตถุประสงค์

ให้นักเรียนสร้างผลงานการออกแบบตัวละคร โดยใช้จินตนาการของตนเอง

คำสั่ง

ให้นักเรียนออกแบบตัวละครโดยนำมาดัดแปลงให้เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง พร้อมทั้งวาดบรรยากาศพื้นหลังให้เข้ากับตัวละคร โดยกำหนดให้วาดในกระดาษขนาด A๓ และลงสีโปสเตอร์

อุปกรณ์

- สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, แก้วน้ำล้างสี
- กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๓
- เทปติดโต๊ะ

เงื่อนไขการทำงาน

ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานให้ได้ความคืบหน้ามากกว่าร้อยละ 90 และนำผลงานมาสร้างสรรค์ต่อในคาบเรียนสัปดาห์หน้าพร้อมส่งงานในคาบเรียน

คะแนนเต็ม

- | | |
|--------------------------|---------|
| 1. ความถูกต้องของชิ้นงาน | ๕ คะแนน |
| 2. ความคิดสร้างสรรค์ | ๕ คะแนน |
| 3. ความงาม | ๕ คะแนน |
| 4. องค์ประกอบของผลงาน | ๕ คะแนน |
| 5. ความเรียบร้อยของผลงาน | ๕ คะแนน |
| 6. ความสมบูรณ์ของผลงาน | ๕ คะแนน |



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์