



หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒

เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ

รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๖ ชั่วโมง

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๒/๒ บรรยายเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบการใช้วัสดุอุปกรณ์ ในงานทัศนศิลป์ของศิลปิน
ม. ๒/๖ วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน เช่น คน สัตว์ สิ่งของ โดยตัดทอนรายละเอียดภาพจริงให้ลดลง และเปลี่ยนให้ลักษณะเกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา มีหูแมว เป็นต้น

การออกแบบตัวละครสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ คือ การนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพด้วยรูปเรขาคณิต ลงสี พื้นหลังและตัวละคร พร้อมเก็บรายละเอียด

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อ ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- ๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร
- ๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- ๑.) นักเรียนสามารถอภิปรายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้

๒.) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้

๓.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๔. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พูดยึดความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๕.๑ มีวินัย

๕.๒ ใฝ่เรียนรู้

๕.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๖. การประเมินผลรวบยอด

๖.๑ ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ”

๖.๒ เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ความถูกต้อง ตามโจทย์	สามารถใช้เทคนิค สีโปสเตอร์ โดย การนำสัตว์ชนิด ต่าง ๆ ตั้งแต่ ๔ ชนิดขึ้นไป มา ดัดแปลงให้เกิด เป็นสัตว์หิมพานต์ ชนิดใหม่ตาม จินตนาการของ ตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสี โปสเตอร์ โดยการนำ สัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๓ ชนิด มา ดัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิด ใหม่ตามจินตนาการ ของตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสี โปสเตอร์ โดยการนำ สัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๒ ชนิด มา ดัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิด ใหม่ตามจินตนาการ ของตนเอง	ใช้เทคนิคการลงสี โปสเตอร์ โดยการนำ สัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๑ ชนิด มา ดัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิด ใหม่ตามจินตนาการ ของตนเอง

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ความคิด สร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลก ใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้อง พัฒนาด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานเป็นการ คัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพ ได้
ความงาม	สามารถสร้าง ผลงานให้มีความ สวยงามทั้งด้าน การวาดภาพ และ ลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้าน การวาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการ วาดภาพและลงสี
การจัด องค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ, เปื้อน, ฉีก ขาด และลงสีใน กรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนใน บางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีก ขาด และรอยเปื้อน ขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๒๐ - ๑๖	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๕ - ๑๑	คะแนน	หมายถึง	ดี
คะแนน	๑๐ - ๖	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๕ - ๐	คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๒/๖

วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน เช่น คน สัตว์ สิ่งของ โดยตัดทอนรายละเอียดภาพจริงให้ลดลง และเปลี่ยนให้ลักษณะเกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา มีหูแมว เป็นต้น

การออกแบบตัวละครสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ คือการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพด้วยรูปเรขาคณิต ลงสี พื้นหลังและตัวละคร พร้อมเก็บรายละเอียด

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร

๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) นักเรียนสามารถอธิบายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุฒแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)
๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็น สำคัญจากสถานการณ์หรือ หัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียง ประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓) ด้านความรู้ ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจใน ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึง กระบวนการการออกแบบตัว ละคร	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียน ทำความเคารพ ๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้ นักเรียนดูภาพสัตว์ชนิดต่าง ๆ ที่มาผสมกันแล้ว เกิดเป็นสัตว์กลายพันธุ์ พร้อมทั้งถามคำถาม นักเรียน ดังนี้ ๒.๑) นักเรียนเห็นภาพแล้วรู้สึกอย่างไร คำตอบนักเรียน นักเรียนน่าจะตอบว่า ตลก แปลกดี น่ารัก คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนรู้สึกสนุก ตลก แปลกตา เพราะเป็นสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่เคยเห็นมา ก่อนนั่นเอง ๓. ครูสรุปเนื้อหาของการนำเข้าสู่บทเรียน โดย การสอบถามนักเรียนดังนี้	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม จากการดูภาพสัตว์กลายพันธุ์ชนิดต่าง ๆ ดังนี้ ๒.๑) นักเรียนเห็นภาพแล้วรู้สึกอย่างไร คำตอบนักเรียน ตลก แปลกดี น่ารัก คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนรู้สึกสนุก ตลก แปลกตา เพราะเป็นสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่เคย เห็นมาก่อนนั่นเอง ๓. นักเรียนตอบคำถามของครูว่า จากการ นำเข้าสู่บทเรียนดังนี้	๑. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ ๒. ใบงานที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ ๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง สัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ ภาคทฤษฎี ๔. ตัวอย่าง ผลงาน สัตว์หิม	๑. ผลงานการ ออกแบบสัตว์ หิมพานต์ ใน หัวข้อ “สัตว์ หิมพานต์ใน จินตนาการ” โดยให้เตรียม ภาพร่าง ผลงานพร้อม อุปกรณ์เพื่อ ลงสีสัปดาห์ หน้า	วิธีวัด การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วน ร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นักเรียนสามารถอธิบายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ครูตั้งคำถามว่า การนำเข้าสู่บทเรียนนี้ได้ความรู้อะไร คำตอบนักเรียน ได้รับจินตนาการใหม่ ๆ ในการดูรูปสัตว์ คำตอบครู ครูตอบว่า การทำงานศิลปะสร้างสรรค์ก็ใช้จินตนาการเช่นเดียวกับการตัดต่อภาพสัตว์เหล่านี้ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดสุนทรียะใหม่ ๆ ในการสร้างงานศิลปะและเป็นการต่อยอดทางความคิดในการทำงานศิลปะด้วย	ครูตั้งคำถามว่า การนำเข้าสู่บทเรียนนี้ได้ความรู้อะไร คำตอบนักเรียน ได้รับจินตนาการใหม่ ๆ ในการดูรูปสัตว์ คำตอบครู ครูตอบว่า การทำงานศิลปะสร้างสรรค์ก็ใช้จินตนาการเช่นเดียวกับการตัดต่อภาพสัตว์เหล่านี้ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดสุนทรียะใหม่ ๆ ในการสร้างงานศิลปะและเป็นการต่อยอดทางความคิดในการทำงานศิลปะด้วย	พานต์ในจินตนาการ		เกณฑ์การผ่านตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสอน (๓๕ นาที) ๑. เปิดสื่อ powerpoint ประกอบการสอนเรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยบรรยายเนื้อหา ดังนี้ ๑.๑) ความหมายและหลักการของการออกแบบตัวละคร ๑.๑.๑ แนวคิด (Concept)	๑. นักเรียนตั้งใจฟังในระหว่างการเรียนการสอนเรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยบรรยายเนื้อหา ดังนี้ ๑.๑) ความหมายและหลักการของการออกแบบตัวละคร ๑.๑.๑ แนวคิด (Concept)			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๑.๑.๒ เอกลักษณะเฉพาะ (Unique-mess) ๑.๑.๒.๑) ครูตั้งคำถามว่า อะไรที่เป็น เอกลักษณ์ที่เด่นที่สุดของตัวการ์ตูนชิ้นนี้ (ยักซ์ ตัวสีเขียวหูกาง) คำตอบนักเรียน สีเขียว ชฎา คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนตอบว่าสีเขียว ชฎา นั้นเพราะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของสีและ เครื่องแต่งกายของยักซ์ตนนี้ ทำให้ยักซ์มี เอกลักษณ์เฉพาะของตัวเองที่ชัดเจน ๑.๑.๓ ความสามัญ (Simplicity) ๑.๑.๔ การซ้ำ (Repeat Ability) ๑.๑.๕ ลักษณะนิสัย (Personality) ๑.๑.๕.๑) ครูตั้งคำถามว่า ภาพการ์ตูน (หนุ มาน) ภาพนี้นักเรียนเห็นแล้วมีความรู้สึก อย่างไร คำตอบนักเรียน ตลก น่ารัก ดูใจดี	๑.๑.๒ เอกลักษณะเฉพาะ (Unique-mess) ๑.๑.๒.๑) ครูตั้งคำถามว่า อะไรที่เป็น เอกลักษณ์ที่เด่นที่สุดของตัวการ์ตูนชิ้นนี้ (ยักซ์ตัวสีเขียวหูกาง) คำตอบนักเรียน สีเขียว ชฎา คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนตอบว่าสี เขียว ชฎา นั้นเพราะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ของสีและเครื่องแต่งกายของยักซ์ตนนี้ ทำ ให้ยักซ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของตัวเองที่ ชัดเจน ๑.๑.๓ ความสามัญ (Simplicity) ๑.๑.๔ การซ้ำ (Repeat Ability) ๑.๑.๕ ลักษณะนิสัย (Personality) ๑.๑.๕.๑) ครูตั้งคำถามว่า ภาพการ์ตูน (หนุ มาน) ภาพนี้นักเรียนเห็นแล้วมีความรู้สึก อย่างไร			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนรู้สึก ตลก น่ารัก ดูใจดี เพราะผู้ออกแบบได้ออกแบบให้ตัวการ์ตูนมีรอยยิ้ม ใช้สีโทนอ่อนสว่างเหลือง เขียว ทำให้ตัวละครดูน่ารัก เข้าถึงง่าย ๒. องค์ประกอบในการออกแบบตัวละคร ๒.๑ เส้น (Line) ๒.๑.๑) ครูตั้งคำถามว่า ตัวละครเส้นโค้งในภาพให้ความรู้สึกอย่างไร คำตอบนักเรียน ปราดเปรี้ยว ว่องไว ยืดหยุ่น คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนรู้สึก เช่นนั้น เพราะเส้นโค้งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ยืดหยุ่น	คำตอบนักเรียน ตลก น่ารัก ดูใจดี คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนรู้สึก ตลก น่ารัก ดูใจดี เพราะผู้ออกแบบได้ออกแบบให้ตัวการ์ตูนมีรอยยิ้ม ใช้สีโทนอ่อนสว่างเหลือง เขียว ทำให้ตัวละครดูน่ารัก เข้าถึงง่าย ๒. องค์ประกอบในการออกแบบตัวละคร ๒.๑ เส้น (Line) ๒.๑.๑) ครูตั้งคำถามว่า ตัวละครเส้นโค้งในภาพให้ความรู้สึกอย่างไร คำตอบนักเรียน ปราดเปรี้ยว ว่องไว ยืดหยุ่น คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนรู้สึก เช่นนั้น เพราะเส้นโค้งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ยืดหยุ่น			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๒.๑.๒) ครูตั้งคำถามว่า ตัวละครเส้นหยักฟันปลาในภาพให้ความรู้สึกอย่างไร คำตอบนักเรียน น่ากลัว คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนรู้สึก เช่นนั้น เพราะเส้นซิกแซกฟันปลา ให้ความรู้สึก ไม่ราบเรียบ น่ากลัว มีความรุนแรง ๒.๑.๓) ครูตั้งคำถามว่า ตัวละครเส้นตรงในภาพให้ความรู้สึกอย่างไร คำตอบนักเรียน สงบ คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนรู้สึก เช่นนั้น เพราะเส้นตรงมีความนิ่ง สงบ ราบเรียบ ๒.๒ รูปร่าง & รูปทรง (Shape & Form) ของตัวละคร ๒.๓ สี (Color) ๒.๔ ขนาด&สัดส่วน (Size & Proportion) ๒.๕ ตัวอย่างการเขียนภาพสัตว์โดยใช้รูปทรงเรขาคณิตในการร่างภาพ	๒.๑.๒) ครูตั้งคำถามว่า ตัวละครเส้นหยักฟันปลาในภาพให้ความรู้สึกอย่างไร คำตอบนักเรียน น่ากลัว คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนรู้สึก เช่นนั้น เพราะเส้นซิกแซกฟันปลา ให้ความรู้สึก ไม่ราบเรียบ น่ากลัว มีความรุนแรง ๒.๑.๓) ครูตั้งคำถามว่า ตัวละครเส้นตรงในภาพให้ความรู้สึกอย่างไร คำตอบนักเรียน สงบ คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนรู้สึก เช่นนั้น เพราะเส้นตรงมีความนิ่ง สงบ ราบเรียบ ๒.๒ รูปร่าง & รูปทรง (Shape & Form) ของตัวละคร ๒.๓ สี (Color) ๒.๔ ขนาด&สัดส่วน (Size & Proportion)			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๓. สัตว์หิมพานต์ ๓.๑ ประวัติของสัตว์หิมพานต์ ๓.๒ สัตว์หิมพานต์พันธุ์ผสม ๓.๒.๑) ครูตั้งคำถามว่า ถ้านักเรียนอยากสร้างสัตว์หิมพานต์ขึ้นมา ๑ ตัว นักเรียนจะนำสัตว์ชนิดใดมาผสมกัน คำตอบนักเรียน มากมายแตกต่างกันไป คำตอบครู ครูตอบว่า สัตว์ทุกประเภทสามารถนำมาผสมกันได้ ขึ้นอยู่กับจินตนาการของนักเรียน ๔. ครูเปิดตัวอย่างการทำงานออกแบบตัวละครให้นักเรียนดู	๒.๕ ตัวอย่างการเขียนภาพสัตว์โดยใช้รูปทรงเรขาคณิตในการร่างภาพ ๓. สัตว์หิมพานต์ ๓.๑ ประวัติของสัตว์หิมพานต์ ๓.๒ สัตว์หิมพานต์พันธุ์ผสม ๓.๒.๑) ครูตั้งคำถามว่า ถ้านักเรียนอยากสร้างสัตว์หิมพานต์ขึ้นมา ๑ ตัว นักเรียนจะนำสัตว์ชนิดใดมาผสมกัน คำตอบนักเรียน มากมายแตกต่างกันไป คำตอบครู ครูตอบว่า สัตว์ทุกประเภทสามารถนำมาผสมกันได้ ขึ้นอยู่กับจินตนาการของนักเรียน ๔. ครูเปิดตัวอย่างการทำงานออกแบบตัวละครให้นักเรียนดู			
	ขั้นปฏิบัติ (- นาที)				

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

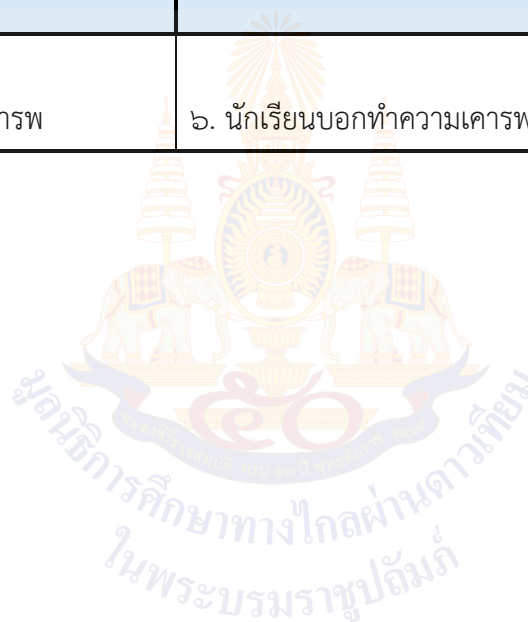
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูทบทวนเรื่องตัวอย่างการทำงาน การออกแบบสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ โดยสอบถามนักเรียน ดังนี้ ๑.๑) ครูทบทวนการออกแบบตัวละครว่ามีกี่ขั้นตอน คำตอบนักเรียน มี ๔ ขั้นตอน คำตอบครู ครูตอบว่า มี ๔ ขั้นตอน คือ กำหนดแนวคิด ร่างภาพด้วยรูปเรขาคณิต ลงสีพื้นหลัง และตัวละคร พร้อมเก็บรายละเอียด ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย	๑. นักเรียนตอบคำถามที่ ครูต้นทางทบทวนเรื่องตัวอย่างการทำงาน การออกแบบสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ โดยสอบถามนักเรียน ดังนี้ ๑.๑) ครูทบทวนการออกแบบตัวละครว่ามีกี่ขั้นตอน คำตอบนักเรียน มี ๔ ขั้นตอน คำตอบครู ครูตอบว่า มี ๔ ขั้นตอน คือ กำหนดแนวคิด ร่างภาพด้วยรูปเรขาคณิต ลงสีพื้นหลังและตัวละคร พร้อมเก็บรายละเอียด ๒. นักเรียนสอบถามข้อสงสัยต่าง ๆ ในเนื้อหาที่เรียนไป			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๓. ครูสั่งงานให้นักเรียนร่างภาพสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ โดยใช้กระดาษขนาด A๔ เพื่อมาลงสีต่อในห้องเรียนในสัปดาห์ไป และตั้งชื่อพร้อมระบุแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ๔. ครูนัดหมายให้นักเรียนเตรียมตัวมาเรียนในคาบถัดไป ดังนี้ ๔.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กันอย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระดาษรองวาด เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ติดขอบทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน ๕. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน	๓. นักเรียนจดบันทึกรายละเอียดการบ้านที่ตนเองต้องทำ ๔. นักเรียนจดบันทึกรายละเอียดอุปกรณ์ที่ตนเองต้องทำในคาบถัดไป ๔.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กันอย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระดาษรองวาด เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ติดขอบทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน ๕. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๖. ครูให้นักเรียนบอกทำความเคารพ	๖. นักเรียนบอกทำความเคารพ			



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
- ๒.) ใบงานที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
- ๓.) สื่อ PowerPoint เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
- ๔.) ตัวอย่างผลงาน สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร	๑. สอนเรื่องการออกแบบตัวละครโดยการตั้งคำถามตลอดการบรรยายเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ๒. สอนเรื่องกระบวนการออกแบบตัวละคร ในหัวข้อสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. นักเรียนสามารถอธิบายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้	๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอธิบายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอธิบายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร	๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอธิบายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอธิบายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่าง	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

เป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “คุณลักษณะอันพึงประสงค์”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. มีวินัย	เข้าเรียนตรงเวลา	เข้าเรียนสายเกิน ๑๐ นาที	เข้าเรียนสายเกิน ๒๕ นาที	ไม่เข้าเรียน
๒. มุ่งมั่นในการทำงาน	ส่งงานตรงเวลา	ส่งงานสายกว่ากำหนดแต่ส่งภายในวันที่กำหนด	ส่งงานสายกว่ากำหนดและไม่ส่งภายในวันที่กำหนด	ส่งงานสายกว่ากำหนดและไม่ส่งภายในวันที่กำหนด และไม่ตรงวัตถุประสงค์
๓. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถามตลอดคาบเรียน และให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถามตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ให้ความสนใจกับการเรียนน้อยมาก

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๘-๗	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๖-๕	หมายถึง	ดี
คะแนน	๔-๓	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๒-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																				รวม
																						
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	
															</							

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๒๐-๑๖	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๕-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๑๐-๖	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๕-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

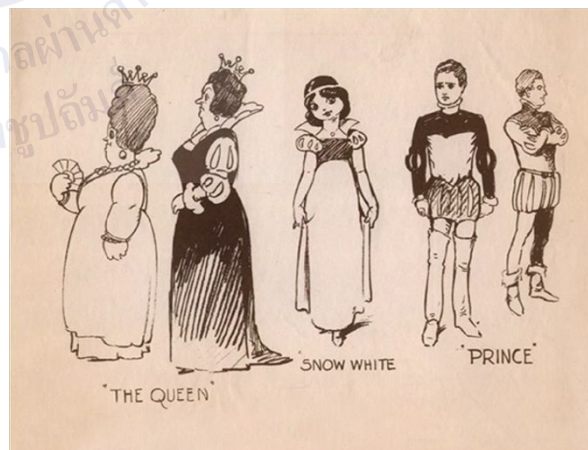
ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

การออกแบบคาแรกเตอร์

ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน เช่น คน สัตว์ สิ่งของ โดยตัดทอนรายละเอียดภาพจริงให้ลดลง และเปลี่ยนให้ลักษณะเกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา มีหูแมว เป็นต้น โดยสิ่งสำคัญของการออกแบบคาแรกเตอร์อยู่ที่ลักษณะและเอกลักษณ์ของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครนั้นได้ โดยมีเนื้อหา ๒ เรื่อง คือ หลักการออกแบบคาแรกเตอร์ และ องค์ประกอบของการออกแบบคาแรกเตอร์

๑. หลักการออกแบบคาแรกเตอร์

๑.๑ Concept (แนวคิด) คือ แนวคิดในการออกแบบตัวละคร เป็นการวางจุดประสงค์ของตัวละครว่าจะให้ตัวละครนี้เป็นใคร สร้างตัวละครนี้มาเพื่ออะไร และจะให้ตัวละครนี้สื่อถึงอะไร โดยกำหนดรูปร่างลักษณะตัวละครแต่ละตัวว่าจะให้มีบทบาทอะไรและนิสัยอย่างไร โดยจุดเริ่มต้นแนวคิดในการออกแบบตัวละคร ควรมาจากแรงบันดาลใจของผู้ออกแบบ เช่น ตัวละคร สโนว์ไวท์ เป็นนางเอกที่เป็นเจ้าหญิง สื่อถึงความงามและอ่อนหวาน เป็นต้น



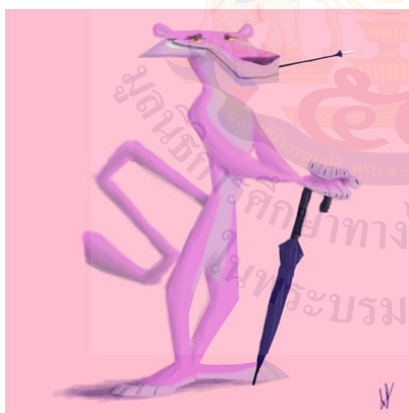
ภาพที่ ๑.๑.๑ & ๑.๑.๒ concept ตัวละคร Snow white

๑.๒ Unique-mess (มีเอกลักษณ์เฉพาะ) เป็นลักษณะเฉพาะของตัวละคร ที่ทำให้ตัวละครแต่ละตัวเป็นที่น่าสนใจและน่าจดจำ ผู้ออกแบบควรสร้างตัวละครให้มีความแปลกตา เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น ตัวละครยักษ์เขียว ซึ่งเป็นยักษ์สีเขียว มีภูาสีเหลือง เป็นต้น



ภาพที่ ๑.๒.๒ ตัวละครยักษ์เขียว

๑.๓ Simplicity (ความสามัญ) คือการออกแบบตัวละครให้มีรูปร่าง สีสัน และเป็นสัญลักษณ์ที่จดจำง่าย เช่น ตัวละคร Pink Panther เป็นเสือตัวสีชมพู หรือ ตัวละครทันจิโร่ ใส่เสื้อลายตาราง เป็นต้น



ภาพที่ ๑.๓.๑ ตัวละคร Pink Panther



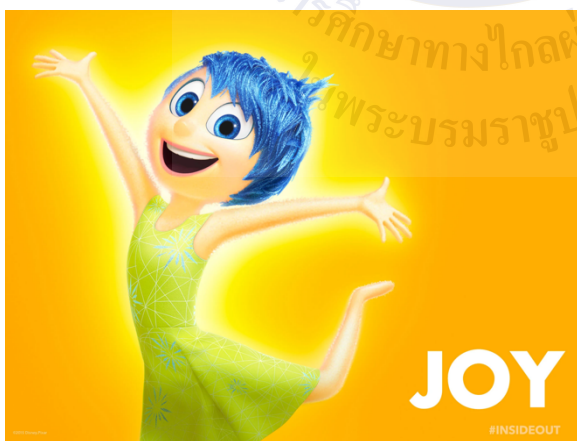
ภาพที่ ๑.๓.๒ ตัวละครทันจิโร่

๑.๔ Repeatability (การซ้ำ) การออกแบบที่สามารถวาดคาแรกเตอร์นั้นซ้ำได้ และไม่น่าเบื่อต่อการวาด สามารถใช้เพื่อวาดคาแรกเตอร์ตัวเดิมในลักษณะท่าทาง อารมณ์อื่น ๆ ได้ เช่น การวาดตัวละครในการ์ตูน เป็นต้น



ภาพที่ ๑.๔.๑ การวาดตัวละครในการ์ตูนที่ต้องวาดซ้ำ ๆ กัน

๑.๕ Personality (ลักษณะนิสัย) ตัวละครแต่ละตัวควรกำหนดให้มีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกัน โดยสามารถแสดงออกได้ทางใบหน้า อารมณ์ ท่าทาง เสื้อผ้า สิ่งเหล่านี้จะแสดงให้เห็นนิสัยของตัวละครและบ่งบอกถึงความแตกต่างของตัวละครแต่ละตัวได้ เช่น ตัวละครที่ร่าเริงสดใส มักมีสีหน้า ร่าเริงสดใส หรือตัวละครที่ดูเศร้าหมองมักจะมีการแต่งกายและหน้าตาที่ดูเศร้าหมอง เป็นต้น



ภาพที่ ๑.๕.๑ ตัวละครร่าเริง



ภาพที่ ๑.๕.๒ ตัวละครที่เศร้าหมอง

๒. องค์ประกอบของการออกแบบคาแรกเตอร์

๒.๑ เส้น (Line)

เส้นสามารถสร้างความรู้สึกให้ตัวละครได้หลายรูปแบบ เช่น เส้นโค้งทำให้เกิดการเคลื่อนไหวไม่อยู่นิ่ง เส้นฟันปลาทำให้ตัวละครดูน่ากลัว อันตราย หรือเส้นแนวตั้งทำให้ตัวละครดูสง่างาม แข็งแรง เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๑.๑ ตัวอย่างเส้นโค้ง



ภาพที่ ๒.๑.๒ ตัวอย่างเส้นหยัก



ภาพที่ ๒.๑.๓ ตัวอย่างเส้นตรง

๒.๒ รูปร่าง&รูปทรง (Shape & Form) ของคาแรกเตอร์

ตัวละครแต่ละตัวมีรูปร่างที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะไม่ซ้ำกัน โดยรูปร่างรูปทรงที่ออกแบบจะต้องสอดคล้องกับลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครนั้น ๆ เช่น โดราเอมอน เป็นหุ่นยนต์แมวใจดี จึงมีรูปร่างดูอ้วนอ้วน เน้นใช้รูปร่างกลม เพื่อความรู้สึกใจดี น่ารัก อ่อนโยน หรือ ซีนเโอะมีรูปร่างเล็ก มีคาแรกเตอร์เป็นคนเจ้าเล่ห์ จึงใช้สามเหลี่ยมเพื่อให้ดูเจ้าเล่ห์ หลักแหลม เป็นต้น

SUPERMAN



ภาพที่ ๒.๒.๑ ตัวละครโดราเอมอน



ภาพที่ ๒.๒.๒ ตัวละครซีนเโอะ

๒.๓ สี (Color)

เป็นส่วนประกอบสำคัญในการออกแบบคาแรกเตอร์ เพราะตัวละครที่ใช้โทนสีต่างกัน สามารถสื่ออารมณ์ให้ผู้ชมให้เกิดความรู้สึกในรูปแบบที่แตกต่างกัน เช่น

๑. ตัวละครที่ใช้สีโทนร้อน ประกอบด้วย สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีชมพู และสีม่วงอมแดง ให้ความรู้สึกอบอุ่น ก้าวหน้า กล้าหาญ ร้อนแรง และมีพลัง



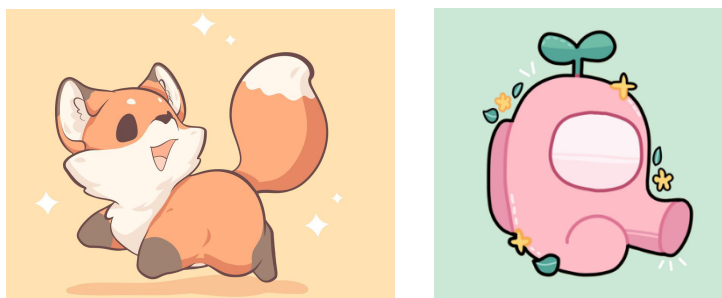
ภาพที่ ๒.๓.๑ & ๒.๓.๒ ตัวละครที่ใช้สีโทนร้อน

๒. ตัวละครที่ใช้สีโทนเย็น ประกอบด้วย สีน้ำเงิน สีฟ้า สีเขียว และสีม่วงอมน้ำเงิน ให้ความรู้สึกเยือกเย็น สงบใจ สงบสุข เงียบเหงา เศร้าสร้อย และสันโดษ



ภาพที่ ๒.๒.๑ & ๒.๒.๒ ตัวละครที่ใช้สีโทนเย็น

๓. ตัวละครที่ใช้สีอ่อน ทำให้สีจางลง เช่น สีชมพูอ่อน สีเหลืองอ่อน สีม่วงอ่อน สีฟ้าอ่อน เป็นต้น ให้ความรู้สึกอิสระ สงบ ละเอียดอ่อน และน่ารัก



ภาพที่ ๒.๓.๑ & ๒.๓.๒ ตัวละครที่ใช้สีอ่อน

๔. ตัวละครที่ใช้สีหนักแน่น หรือ สีโทนมืด เช่น สีน้ำเงินคราม สีแดงเลือดหมู สีเขียวเข้ม สีเทาเข้ม เป็นต้น ให้ความรู้สึกถึงความเป็นผู้ใหญ่ ความคลาสสิก ความแน่นอน และความมั่นคง



ภาพที่ ๒.๔.๑ & ๒.๔.๒ ตัวละครที่ใช้สีหนักแน่น

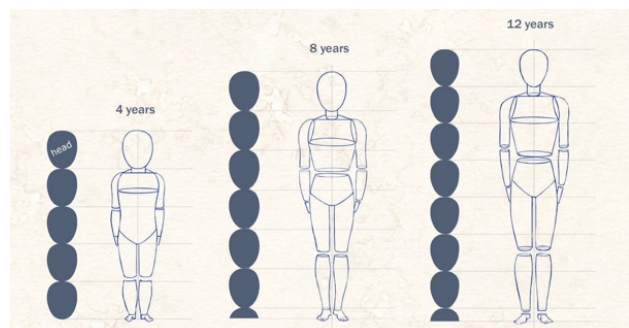
๒.๔ ขนาด&สัดส่วน (Size & Proportion)

ขนาด จะให้ความรู้สึกที่ต่างกัน เช่น ขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกยิ่งใหญ่ แข็งแรง มั่นคง และมีอำนาจ ในขณะที่ขนาดเล็กให้ความรู้สึกต่ำต้อย อ่อนแอ บอบบาง และคล่องแคล่วว่องไว เป็นต้น

สัดส่วน การสร้างการ์ตูนหรือออกแบบคาแรกเตอร์ควรเขียนสัดส่วนให้เกินจริงหรือน้อยกว่าความเป็นจริง ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น ขยายขนาดบางส่วนให้ใหญ่ขึ้น ยัดอวัยวะบางส่วนให้ยาวออก หรือบีบบางส่วนให้เล็กลง เป็นต้น

การวาดขนาดและสัดส่วนของคาแรกเตอร์ มีสิ่งที่ต้องคำนึงถึง ดังนี้

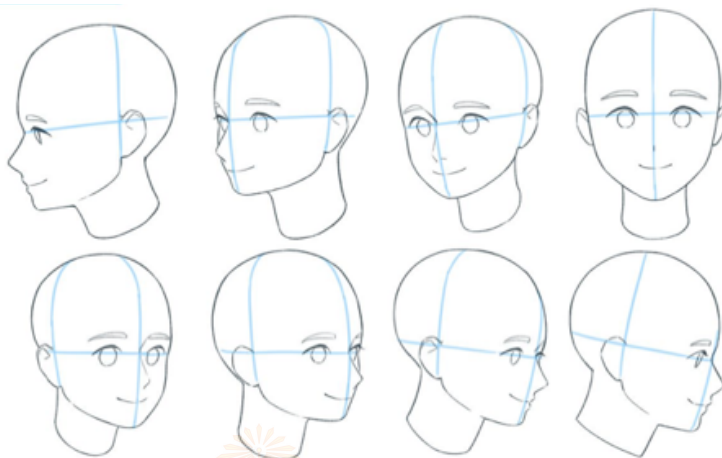
๑. **สัดส่วนตัว** ตัวละครสามารถยืด หด ขยายบางส่วน ให้เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตัวละครนั้น ๆ ได้



ภาพที่ ๒.๔.๑ สัดส่วนคนที่มีรูปร่างแตกต่างกัน

ภาพที่ ๒.๔.๒ สัดส่วนคนที่มีวัยต่างกัน

๒. สัดส่วนใบหน้า ประกอบด้วยอวัยวะต่างๆบนใบหน้า มีโครงสร้างมาจากสิ่งมีชีวิตตามธรรมชาติ มีการเพิ่มลดตัดทอนเข้าไปในการออกแบบ สิ่งสำคัญที่สุดในการแสดงอารมณ์ความรู้สึกบนใบหน้า มี ๓ ส่วน คือ คิ้ว ตา และปาก



ภาพที่ ๒.๔.๓ สัดส่วนใบหน้า

การวาดคิ้วตาและปาก สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกในหลายรูปแบบ เช่น การใช้เส้นโค้งคว่ำลง เพื่อแสดงสีหน้าบูดบึ้ง เศร้า ไม่พอใจ หรือการใช้เส้นตรงเป็นคิ้วกดลงที่หัวตา แสดงความโกรธ เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๔.๔ การแสดงสีหน้าเชิงลบ



ภาพที่ ๒.๔.๕ การแสดงสีหน้ารูปแบบต่าง ๆ

อ้างอิง

- การออกแบบตัวละครพื้นฐานสำหรับเด็ก
https://www.chonburi.spu.ac.th/journal/booksearch/upload/1539-03-content_20.pdf
- การออกแบบตัวละคร <https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-lakhr-style-art-direction>

ใบงานที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง

ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง

คำสั่ง

ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์

อุปกรณ์

- สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน

- กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔

- เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์

เงื่อนไขการทำงาน

สัปดาห์หน้าให้เตรียมภาพร่างผลงานพร้อมอุปกรณ์เพื่อลงสี ตั้งชื่อผลงาน และระบุแนวคิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

คะแนนเต็ม

๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน
๓. ความงาม	๔	คะแนน
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๒/๖

วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน เช่น คน สัตว์ สิ่งของ โดยตัดทอนรายละเอียดภาพจริงให้ลดลง และเปลี่ยนให้ลักษณะเกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา มีหูแมว เป็นต้น

การออกแบบตัวละครสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ คือการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพด้วยรูปเรขาคณิต ลงสี พื้นหลังและตัวละคร พร้อมเก็บรายละเอียด

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร

๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)
๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็น สำคัญจากสถานการณ์หรือ หัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียง ประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓) ด้านความรู้ ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจใน ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึง กระบวนการการออกแบบตัว ละคร	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และให้นักเรียน เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ มาทำงาน ดังนี้ ๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ ๑.๒ พู่กัน ๑.๓ สีโปสเตอร์ ๑.๔ จานสี ๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน ๑.๖ ผ้าสะอาด ๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ ๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้ นักเรียนดูภาพสัตว์หิมพานต์แบบต่าง ๆ พร้อม ตั้งคำถามให้นักเรียนทดสอบไหวพริบ จาก ง่ายไปยากของตัวละครดังนี้ ๒.๑ คชสีห์เกิดจากอะไรผสมกัน ๒.๒ มฤคณีเกิดจากอะไรผสมกัน	๑. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ และนำ อุปกรณ์ต่าง ๆ มา ดังนี้ ๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ ๑.๒ พู่กัน ๑.๓ สีโปสเตอร์ ๑.๔ จานสี ๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน ๑.๖ ผ้าสะอาด ๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ ๒. นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม โดยครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้ นักเรียนดูภาพสัตว์หิมพานต์แบบต่าง ๆ พร้อมทั้งถามคำถามให้นักเรียนทดสอบไหว พริบ จากง่ายไปยากของตัวละคร ดังนี้ ๒.๑ คชสีห์เกิดจากอะไรผสมกัน	๑. สื่อ PPT ประกอบการ บรรยายเรื่อง สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑ ๒. วิดีทัศน์การ สร้างสรรค์ผลงาน เรื่อง สัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑ ๓. ใบงานที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ	๑. ผลงานการ ออกแบบสัตว์ หิมพานต์ ใน หัวข้อ “สัตว์ หิมพานต์ใน จินตนาการ” โดยมีเป้า หมายความ คืบหน้าที่ย่อย ละ ๕๐	วิธีวัด การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วน ร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด เกณฑ์การ ประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการ” เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัว ละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญ และประโยชน์ของการ ออกแบบตัวละคร คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๒.๓ พยัคฆ์เวไนยเกิดจากอะไรผสมกัน <u>คำตอบนักเรียน</u> คชสีห์เกิดจากสิงห์กับช้าง มฤคคนที่เกิดจากกวางกับปลา พยัคฆ์เวไนยเกิดจากเสือ ครุฑและหงส์รวมกัน <u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง ๓. ครูสรุปเนื้อหาของการนำเข้าสู่บทเรียน โดย การสอบถามนักเรียนดังนี้ <u>ครูตั้งคำถามว่า</u> การนำเข้าสู่บทเรียนนี้ได้ความรู้ อะไร <u>คำตอบนักเรียน</u> ได้รับจินตนาการใหม่ๆในการดู รูปสัตว์ป่าหิมพานต์ <u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า สัตว์ป่าหิมพานต์เป็น ตัวอย่างที่ดีของการออกแบบตัวละคร เพราะมี การผสมผสานที่หลากหลาย เกิดเป็นเอกลักษณ์	๒.๒ มฤคคนที่เกิดจากอะไรผสมกัน ๒.๓ พยัคฆ์เวไนยเกิดจากอะไรผสมกัน <u>คำตอบนักเรียน</u> คชสีห์เกิดจากสิงห์กับช้าง มฤคคนที่เกิดจากกวางกับปลา พยัคฆ์เวไนยเกิดจากเสือ ครุฑและหงส์ รวมกัน <u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง ๓. ครูสรุปเนื้อหาของการนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสอบถามนักเรียนดังนี้ <u>ครูตั้งคำถามว่า</u> การนำเข้าสู่บทเรียนนี้ได้ ความรู้อะไร <u>คำตอบนักเรียน</u> ได้รับจินตนาการใหม่ๆใน การดูรูปสัตว์ป่าหิมพานต์ <u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า สัตว์ป่าหิมพานต์เป็น ตัวอย่างที่ดีของการออกแบบตัวละคร เพราะมีการผสมผสานที่หลากหลาย เกิด			เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	เฉพาะตัว อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดสุนทรียะใหม่ ๆ ในการสร้างงานศิลปะและเป็นการต่อยอดทางความคิดในการทำงานศิลปะด้วย	เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดสุนทรียะใหม่ ๆ ในการสร้างงานศิลปะและเป็นการต่อยอดทางความคิดในการทำงานศิลปะด้วย			
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. เปิดสื่อ powerpoint ประกอบการสอน เรื่อง “ตัวอย่างงานออกแบบคาแรกเตอร์” โดยเป็นคลิปวิดีโอการทำงานจำนวน ๓:๔๖ นาที ครูต้นทางสรุปตัวอย่างงานออกแบบคาแรกเตอร์ออกมาเป็นขั้นตอน ดังนี้ ๑. ร่างภาพจากแนวความคิด ๒. เมื่อร่างแล้วเริ่มลงสี และใส่แสงเงา ๓. ลงรายละเอียดพื้นหลังและเก็บรายละเอียดทั้งหมดในภาพ ๔. ครูอธิบายวิธีการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ดังนี้ ๔.๑ พู่กันเล็ก – ใช้เก็บรายละเอียดต่าง ๆ	๑. นักเรียนชมสื่อ powerpoint ประกอบการสอน เรื่อง “ตัวอย่างงานออกแบบคาแรกเตอร์” โดยเป็นคลิปวิดีโอการทำงานจำนวน ๓:๔๖ นาที ครูต้นทางสรุปตัวอย่างงานออกแบบคาแรกเตอร์ออกมาเป็นขั้นตอน ดังนี้ ๑. ร่างภาพจากแนวความคิด ๒. เมื่อร่างแล้วเริ่มลงสี และใส่แสงเงา ๓. ลงรายละเอียดพื้นหลังและเก็บรายละเอียดทั้งหมดในภาพ ๔. ครูอธิบายวิธีการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ดังนี้ ๔.๑ พู่กันเล็ก – ใช้เก็บรายละเอียดต่างๆ			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ภายในภาพ พู่กันใหญ่ - ใช้ลงพื้นหลัง และลงสีส่วนใหญ่ของภาพ ๔.๒ ผ้าสะอาดใช้เช็ดสีที่เปื้อน เมื่อเช็ดแล้วนักเรียนต้องหมั่นซักและตากเพื่อความสะอาด ๔.๓ จานสี ใช้ผสมสี ๔.๔ ภาชนะล้างพู่กัน เมื่อใช้พู่กันแล้วต้องล้างให้สะอาด	ภายในภาพ พู่กันใหญ่ - ใช้ลงพื้นหลัง และลงสีส่วนใหญ่ของภาพ ๔.๒ ผ้าสะอาด ใช้เช็ดสีที่เปื้อน เมื่อเช็ดแล้วนักเรียนต้องหมั่นซักและตากเพื่อความสะอาด ๔.๓ จานสี ใช้ผสมสี ๔.๔ ภาชนะล้างพู่กัน เมื่อใช้พู่กันแล้วต้องล้างให้สะอาด			
	ขั้นปฏิบัติ (- นาที) ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐	นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๒. ครูสั่งงานให้นักเรียนลงสีภาพสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการมา ๕๐% และมาลงสีในห้องเรียนในอาทิตย์ถัดไป ๓. ครูนัดหมายให้นักเรียนเตรียมตัวมาเรียนในคาบถัดไป ดังนี้ ๓.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กันอย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระดาษรองวาด เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ติดขอบทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน ๔. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยใน	๑. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๒. นักเรียนจดบันทึกรายละเอียดการบ้านที่ตนเองต้องทำในคาบถัดไป ๓. นักเรียนจดบันทึกรายละเอียดอุปกรณ์ที่ตนเองต้องทำในคาบถัดไป ๓.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กันอย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระดาษรองวาด เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ติดขอบทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน ๔. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	การทำงาน				
	๕. นักเรียนบอกทำความเคารพ	๕. นักเรียนบอกทำความเคารพ			



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบงานที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
- ๒.) สื่อ PowerPoint เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑
- ๓.) วิดีทัศน์การสร้างสรรค์ผลงาน เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑
- ๔.) ตัวอย่างผลงาน สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร	๑. สอนเรื่องการออกแบบตัวละครโดยการตั้งคำถามตลอดการบรรยายเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ๒. นำคลิปวิดีโอทัศน์ตัวอย่างกระบวนการทำงานให้นักเรียนดูและการออกแบบตัวละครในการสร้างสรรค์ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ได้	๑. ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยศึกษาวิธีการจากคลิปวิดีโอตัวอย่าง	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร	๑. การออกแบบตัวละครในการสร้างสรรค์ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนด โดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่าง	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

เป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๔ ชนิดขึ้นไป มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๓ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๒ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	ใช้เทคนิคการลงสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๑ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วยความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วยความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาในด้านการสื่อความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างน้อย และยังต้องพัฒนาด้านการสื่อความหมายของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถสื่อความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามในระดับปานกลางทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามในระดับพอใช้ทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความสวยงามในด้านการวาดภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ปานกลาง	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัดองค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มีรอยยับ, เปื้อน, ฉีกขาด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

	และลงสีในกรอบที่กำหนด			
--	-----------------------	--	--	--

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๘-๗	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๖-๕	หมายถึง	ดี
คะแนน	๔-๓	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๒-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																				รวม
																						
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	
																</						

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๒๐-๑๖	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๕-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๑๐-๖	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๕-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง

ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง

คำสั่ง

ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐

อุปกรณ์

- สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน
- กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔
- เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์

เงื่อนไขการทำงาน

สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐

คะแนนเต็ม

๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน
๓. ความงาม	๔	คะแนน
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๒/๖

วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน เช่น คน สัตว์ สิ่งของ โดยตัดทอนรายละเอียดภาพจริงให้ลดลง และเปลี่ยนให้ลักษณะเกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา มีหูแมว เป็นต้น

การออกแบบตัวละครสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ คือการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพด้วยรูปเรขาคณิต ลงสี พื้นหลังและตัวละคร พร้อมเก็บรายละเอียด

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร

๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุฒแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)
๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็น สำคัญจากสถานการณ์หรือ หัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียง ประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓) ด้านความรู้ ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจใน ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึง กระบวนการการออกแบบตัว ละคร	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และให้นักเรียน เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ มาทำงาน ดังนี้ ๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ ๑.๒ พู่กัน ๑.๓ สีโปสเตอร์ ๑.๔ จานสี ๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน ๑.๖ ผ้าสะอาด ๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์	๑. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ และนำ อุปกรณ์ต่าง ๆ มา ดังนี้ ๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ ๑.๒ พู่กัน ๑.๓ สีโปสเตอร์ ๑.๔ จานสี ๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน ๑.๖ ผ้าสะอาด ๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์	๑. สื่อ PPT ประกอบการ บรรยายเรื่อง สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑ ๒. วิดีทัศน์การ สร้างสรรค์ผลงาน เรื่อง สัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑ ๓. ใบงานที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ	๑. ผลงานการ ออกแบบสัตว์ หิมพานต์ ใน หัวข้อ “สัตว์ หิมพานต์ใน จินตนาการ” โดยมีเป้า หมายความ คืบหน้าทีร้อย ละ ๕๐	วิธีวัด การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วน ร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด เกณฑ์การ ประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการ” เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง
	ขั้นสอน (๕ นาที) ๑. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้ นักเรียนดูคลิปวิดีโอสัตว์หิมพานต์แบบต่างๆ เป็นเวลา ๑:๕๐ นาที พร้อมทั้งถามคำถาม นักเรียนว่าเห็นสัตว์หิมพานต์แบบใดในคลิปนี้ บ้าง <u>คำตอบนักเรียน</u> เห็นช้างผสมกับปลา	๑. นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม โดยครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้ นักเรียนดูคลิปวิดีโอสัตว์หิมพานต์แบบต่างๆ เป็นเวลา ๑:๕๐ นาที พร้อมทั้งถามคำถาม นักเรียนว่าเห็นสัตว์หิมพานต์แบบใดในคลิป นี้บ้าง			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัว ละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญ และประโยชน์ของการ ออกแบบตัวละคร คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	เห็นกระรอกมีหลายตา <u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ช้างผสมกับปลา คือ วา ฤกษุร ส่วนกระรอกที่มีหลายตาเรียกว่า สี่หูห้า ตา เป็นสัตว์หิมพานต์ในตำนาน <u>ครูสอบถาม</u> ว่านักเรียนชอบตัวไหนมากที่สุด และเพราะอะไร (คำถามปลายเปิด นักเรียน อาจตอบได้แตกต่างกันตามความพึงพอใจ)	<u>คำตอบนักเรียน</u> เห็นช้างผสมกับปลา เห็นกระรอกมีหลายตา <u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ช้างผสมกับปลา คือ วาฤกษุร ส่วนกระรอกที่มีหลายตาเรียกว่า สี่หูห้าตา เป็นสัตว์หิมพานต์ในตำนาน <u>ครูสอบถาม</u> ว่านักเรียนชอบตัวไหนมากที่สุด และเพราะอะไร (คำถามปลายเปิด นักเรียนอาจตอบได้แตกต่างกันตามความ พึงพอใจ)			เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	๒. ครูสรุปเนื้อหาของการนำเข้าสู่บทเรียน โดย การสอบถามนักเรียนดังนี้ <u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า การที่นักเรียนชอบ แตกต่างกันนั้น เป็นเพราะความชอบดีไซน์การ ออกแบบที่แตกต่างกัน อย่างตัววาฤกษุรนั้น มี จุดเด่นที่รูปร่างลักษณะลำตัว ที่ผสมกันระหว่าง	๒. ครูสรุปเนื้อหาของการนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสอบถามนักเรียนดังนี้ <u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า การที่นักเรียนชอบ แตกต่างกันนั้น เป็นเพราะความชอบดีไซน์ การออกแบบที่แตกต่างกัน อย่างตัววา ฤกษุรนั้น มีจุดเด่นที่รูปร่างลักษณะลำตัว ที่			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

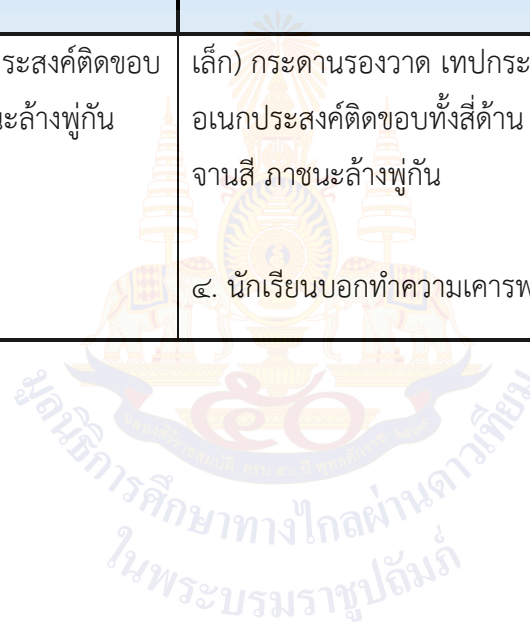
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ช้างและปลา จึงเกิดสุนทรียะในการมองที่แปลกตาออกไป แต่อาจดูแล้วท้อหวั่น ส่วนสีหุหัตถ์นั้น มีการออกแบบที่สมดุลทั้งขนาดลำตัวและส่วนหัว โดยเพิ่มเติมความแปลกใหม่ไปที่ดวงตาของตัวละคร ที่มีเพิ่มขึ้นถึง ๕ ตาด้วยกัน จึงเป็นสัดส่วนการออกแบบที่ลงตัว ซึ่งสัตว์ป่าหิมพานต์ที่อาจารย์เปิดให้ดูก็เป็นตัวอย่างที่ดีของการออกแบบตัวละคร เพราะมีการผสมผสานที่หลากหลาย เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดสุนทรียะใหม่ๆ ในการสร้างงานศิลปะและเป็นการต่อยอดทางความคิดในการทำงานศิลปะด้วย	ผสมกันระหว่างช้างและปลา จึงเกิดสุนทรียะในการมองที่แปลกตาออกไป แต่อาจดูแล้วท้อหวั่น ส่วนสีหุหัตถ์นั้น มีการออกแบบที่สมดุลทั้งขนาดลำตัวและส่วนหัว โดยเพิ่มเติมความแปลกใหม่ไปที่ดวงตาของตัวละคร ที่มีเพิ่มขึ้นถึง ๕ ตาด้วยกัน จึงเป็นสัดส่วนการออกแบบที่ลงตัว ซึ่งสัตว์ป่าหิมพานต์ที่อาจารย์เปิดให้ดูก็เป็นตัวอย่างที่ดีของการออกแบบตัวละคร เพราะมีการผสมผสานที่หลากหลาย เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดสุนทรียะใหม่ๆ ในการสร้างงานศิลปะและเป็นการต่อยอดทางความคิดในการทำงานศิลปะด้วย			
	ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที) ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ใน	นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ใน			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	จินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มา ดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตาม จินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐	จินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มา ดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสี โปสเตอร์ โดยมีความคืบหน้าที่ ร้อยละ ๗๐			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๒. ครูสั่งงานให้นักเรียนลงสีภาพสัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการมา ๗๐% และมาลงสีต่อใน ห้องเรียนในสัปดาห์ถัดไป ๓. ครูนัดหมายให้นักเรียนเตรียมตัวมาเรียนใน คาบถัดไป ดังนี้ ๓.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กัน อย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระดาษ	๑. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๒. นักเรียนจดบันทึกรายละเอียดการบ้านที่ ตนเองต้องทำในสัปดาห์ถัดไป ๓. นักเรียนจดบันทึกรายละเอียดอุปกรณ์ที่ ตนเองต้องเตรียมในสัปดาห์ถัดไป ๓.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กันอย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	รองวาด เทปกระดาษขาวแนกประสงค์ติดขอบ ทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	เล็ก) กระดาษรองวาด เทปกระดาษขาว แนกประสงค์ติดขอบทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบงานที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
- ๒.) สื่อ PowerPoint เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒
- ๓.) วิดีทัศน์ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒
- ๔.) ตัวอย่างผลงาน สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร	๑. สอนเรื่องการออกแบบตัวละครโดยการตั้งคำถามตลอดการบรรยายเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ๒. นำคลิปวิดีโอทัศนตัวอย่างกระบวนการทำงานให้นักเรียนดูและการออกแบบตัวละครในการสร้างสรรค์ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ได้	๑. ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยศึกษาวิธีการจากคลิปวิดีโอตัวอย่าง	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร	๑. การออกแบบตัวละครในการสร้างสรรค์ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนด โดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่าง	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

เป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๔ ชนิดขึ้นไป มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๓ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๒ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	ใช้เทคนิคการลงสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๑ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วยความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วยความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาในด้านการสื่อความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างน้อย และยังต้องพัฒนาด้านการสื่อความหมายของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถสื่อความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามในระดับปานกลางทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามในระดับพอใช้ทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความสวยงามในด้านการวาดภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ปานกลาง	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัดองค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มีรอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

	และลงสีในกรอบที่กำหนด			
--	-----------------------	--	--	--

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๘-๗	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๖-๕	หมายถึง	ดี
คะแนน	๔-๓	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๒-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																				รวม
																						
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	
							</															

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๒๐-๑๖	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๕-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๑๐-๖	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๕-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง

ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง

คำสั่ง

ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐

อุปกรณ์

- สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน

- กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔

- เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์

เงื่อนไขการทำงาน

สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐

คะแนนเต็ม

๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน
๓. ความงาม	๔	คะแนน
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๒/๖

วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน เช่น คน สัตว์ สิ่งของ โดยตัดทอนรายละเอียดภาพจริงให้ลดลง และเปลี่ยนให้ลักษณะเกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา มีหูแมว เป็นต้น

การออกแบบตัวละครสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ คือการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพด้วยรูปเรขาคณิต ลงสี พื้นหลังและตัวละคร พร้อมเก็บรายละเอียด

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร

๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)
๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๓
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็น สำคัญจากสถานการณ์หรือ หัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียง ประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓) ด้านความรู้ ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจใน ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึง กระบวนการการออกแบบตัว ละคร	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และให้นักเรียน เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ มาทำงาน ดังนี้ ๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ ๑.๒ พู่กัน ๑.๓ สีโปสเตอร์ ๑.๔ จานสี ๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน ๑.๖ ผ้าสะอาด ๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์	๑. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ และนำ อุปกรณ์ต่าง ๆ มา ดังนี้ ๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ ๑.๒ พู่กัน ๑.๓ สีโปสเตอร์ ๑.๔ จานสี ๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน ๑.๖ ผ้าสะอาด ๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์	๑.) ใบงานที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ ๒.) สื่อ PowerPoint เรื่อง สัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒ ๓.) ตัวอย่าง ผลงาน สัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ	๑. ผลงานการ ออกแบบสัตว์ หิมพานต์ ใน หัวข้อ “สัตว์ หิมพานต์ใน จินตนาการ” โดยมีเป้า หมายความ คืบหน้าที่ย่อย ละ ๙๐	วิธีวัด การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วน ร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด เกณฑ์การ ประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการ” เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนทาลำดับขั้นการทำงาน ออกแบบคาแรกเตอร์เพื่อทบทวนความรู้ที่เรียน มา <u>คำตอบนักเรียน</u> สามารถเรียงลำดับขั้นได้ดังนี้ ๑. คิด concept ภาพ ๒. ร่างภาพ	๑. นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม โดยครูให้นักเรียนทาลำดับขั้นการทำงาน ออกแบบคาแรกเตอร์เพื่อทบทวนความรู้ที่ เรียนมา <u>คำตอบนักเรียน</u> สามารถเรียงลำดับขั้นได้ ดังนี้			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๓
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัว ละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญ และประโยชน์ของการ ออกแบบตัวละคร คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๓. ลงสี ๔. เก็บรายละเอียดงาน ๒. ครูสรุปเนื้อหาของการทำงาน โดยการ อธิบายนักเรียน ดังนี้ <u>คำตอบครู</u> การที่นักเรียนเข้าใจลำดับขั้นตอน ของการออกแบบคาแรกเตอร์นั้น เป็นความรู้ สำคัญเบื้องต้น ที่จะทำให้นักเรียนสามารถ ทำงานออกแบบคาแรกเตอร์ออกมาได้อย่าง ถูกต้อง เพราะหลายคนนั้นลัดขั้นตอนการ ทำงาน ทำให้ผลงานออกมาไม่ดีเท่าที่ควร เช่น ไม่คิด concept ภาพก่อนการทำงาน ทำให้ผล งานขาดแนวความคิดที่ดีของการออกแบบ เป็น ต้น ดังนั้นในแต่ละขั้นตอน จึงมีความสำคัญต่อ	๑. คิด concept ภาพ ๒. ร่างภาพ ๓. ลงสี ๔. เก็บรายละเอียดงาน ๒. ครูสรุปเนื้อหาของการทำงาน โดยการ อธิบายนักเรียน ดังนี้ <u>คำตอบครู</u> การที่นักเรียนเข้าใจลำดับ ขั้นตอนของการออกแบบคาแรกเตอร์นั้น เป็นความรู้สำคัญเบื้องต้น ที่จะทำให้ นักเรียนสามารถทำงานออกแบบคาแรก เทอร์ออกมาได้อย่างถูกต้อง เพราะหลายๆ คนนั้นลัดขั้นตอนการทำงาน ทำให้ผลงาน ออกมาไม่ดีเท่าที่ควร เช่น ไม่คิด concept ภาพก่อนการทำงาน ทำให้ผลงานขาด แนวความคิดที่ดีของการออกแบบ เป็นต้น			เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๓
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	งานออกแบบคาแรกเตอร์ ซึ่งไม่สามารถลัด ขั้นตอนได้	ดังนั้นในแต่ละขั้นตอน จึงมีความสำคัญต่อ งานออกแบบคาแรกเตอร์ ซึ่งไม่สามารถลัด ขั้นตอนได้			
	ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที) ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ สัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มา ดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตาม จินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐	นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์ หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มา ดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสี โปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ ร้อยละ ๙๐			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนลงสีภาพสัตว์หิม พานต์ในจินตนาการมา ๙๐% และมาลงสีต่อใน ห้องเรียนในสัปดาห์ถัดไป และเตรียมข้อมูล	๑. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๒. นักเรียนจดบันทึกรายละเอียดการบ้านที่ ตนเองต้องทำในสัปดาห์ถัดไป และเตรียม ข้อมูลสำหรับการนำเสนอผลงานและแนว			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๓
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	สำหรับการนำเสนอผลงานและแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน ๓. ครูนัดหมายให้นักเรียนเตรียมตัวมาเรียนในคาบถัดไป ดังนี้ ๓.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กัน อย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระดาษรองวาด เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ติดขอบ ทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	ทางการสร้างสรรค์ผลงาน ๓. นักเรียนจดบันทึกรายละเอียดอุปกรณ์ที่ตนเองต้องเตรียมในสัปดาห์ถัดไป ๓.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กันอย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระดาษรองวาด เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ติดขอบทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบงานที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
- ๒.) สื่อ PowerPoint เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒
- ๓.) ตัวอย่างผลงาน สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร	๑. สอนเรื่องการออกแบบตัวละครโดยการตั้งคำถามตลอดการบรรยายเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ๒. นำคลิปวิดีโอทัศน์ตัวอย่างกระบวนการทำงานให้นักเรียนดูและการออกแบบตัวละครในการสร้างสรรค์ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ได้	๑. ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยศึกษาวิธีการจากคลิปวิดีโอตัวอย่าง	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร	๑. การออกแบบตัวละครในการสร้างสรรค์ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนด โดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่าง	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

เป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๔ ชนิดขึ้นไป มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๓ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๒ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	ใช้เทคนิคการลงสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๑ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วยความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วยความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาในด้านการสื่อความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างน้อย และยังต้องพัฒนาด้านการสื่อความหมายของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถสื่อความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามในระดับปานกลางทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามในระดับพอใช้ทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความสวยงามในด้านการวาดภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ปานกลาง	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัดองค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มีรอยยับ, เปื้อน, ฉีกขาด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาดเรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

	และลงสีในกรอบที่กำหนด			
--	-----------------------	--	--	--

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๒๐-๑๖	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๕-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๑๐-๖	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๕-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																				รวม
																						
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	
		</																				

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๒๐-๑๖	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๕-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๑๐-๖	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๕-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๓
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง

ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง

คำสั่ง

ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐

อุปกรณ์

- สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน

- กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔

- เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์

เงื่อนไขการทำงาน

สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐

คะแนนเต็ม

๑. ความถูกต้องตามโจทย์

๔

คะแนน

๒. ความคิดสร้างสรรค์

๔

คะแนน

๓. ความงาม

๔

คะแนน

๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์

๔

คะแนน

๕. ความสมบูรณ์

๔

คะแนน



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๔

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๒/๖

วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน เช่น คน สัตว์ สิ่งของ โดยตัดทอนรายละเอียดภาพจริงให้ลดลง และเปลี่ยนให้ลักษณะเกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา มีหูแมว เป็นต้น

การออกแบบตัวละครสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ คือการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพด้วยรูปเรขาคณิต ลงสี พื้นหลังและตัวละคร พร้อมเก็บรายละเอียด

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อ ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์

๓.๓ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร

๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พูดยึดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๔
หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็น สำคัญจากสถานการณ์หรือ หัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียง ประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และให้นักเรียน เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ มาทำงาน ดังนี้ ๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ ๑.๒ พู่กัน ๑.๓ สีโปสเตอร์ ๑.๔ จานสี ๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน ๑.๖ ผ้าสะอาด ๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ และนำ อุปกรณ์ต่าง ๆ มา ดังนี้ ๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ ๑.๒ พู่กัน ๑.๓ สีโปสเตอร์ ๑.๔ จานสี ๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน ๑.๖ ผ้าสะอาด ๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์	๑.) ใบงาน เรื่อง สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ ๒.) สื่อ PowerPoint เรื่อง สัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๔ ๓.) ตัวอย่าง ผลงาน สัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ	๑. ผลงานการ ออกแบบสัตว์ หิมพานต์ ใน หัวข้อ “สัตว์ หิมพานต์ใน จินตนาการ” โดยมีเป้า หมายความ คืบหน้าที่ย่อย ละ ๑๐๐ และ เตรียมการ นำเสนอ ผลงาน “สัตว์ หิมพานต์ใน จินตนาการ” ตามประเด็น การนำเสนอ	วิธีวัด การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน เครื่องมือวัด เกณฑ์การ ประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการ” เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง
ด้านความรู้ ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจใน ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึง	๒. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม “เส้นศิลป์แดนดิน หิมพานต์” โดยมีขั้นตอน ดังนี้ ๒.๑ นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๔-๕ คน ๒.๒ ตัวแทนกลุ่มจับฉลากสัตว์หิมพานต์ โดยใน ฉลาก จะมีชื่อ และรายละเอียดลักษณะของ สัตว์หิมพานต์ชนิดนั้น ๆ	๒. ให้นักเรียนทำกิจกรรม “เส้นศิลป์แดน ดินหิมพานต์” โดยมีขั้นตอน ดังนี้ ๒.๑ นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๔-๕ คน ๒.๒ ตัวแทนกลุ่มจับฉลากสัตว์หิมพานต์ โดยในฉลาก จะมีชื่อ และรายละเอียด ลักษณะของสัตว์หิมพานต์ชนิดนั้น ๆ	๔.) สื่อสำหรับครู เรื่อง เส้นศิลป์ แดนดินหิมพานต์		

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๔
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
กระบวนการการออกแบบตัว ละคร ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัว ละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญ และประโยชน์ของการ ออกแบบตัวละคร คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๒.๓ นักเรียนแต่ละกลุ่มวาดภาพสัตว์หิมพานต์ ตามรายละเอียดลักษณะของสัตว์หิมพานต์ที่จับ ฉลากมาได้ โดยใช้เวลา ๓ นาที ๒.๔ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของ ตนเอง ๒.๕ ครูเฉลยภาพสัตว์หิมพานต์ที่นักเรียนแต่ละ กลุ่มได้วาดและนำเสนอ ๒.๖ ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงประเด็น ที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้กล่าวถึงในการนำเสนอ ผลงานว่ากลุ่มตัวเอง ว่ามีประเด็นใดบ้าง <u>แนวคำตอบ</u> แนวคิด แรงบันดาลใจ วิธีการ สร้างสรรค์ผลงาน โจทย์ที่ได้รับ เป็นต้น	๒.๓ นักเรียนแต่ละกลุ่มวาดภาพสัตว์หิม พานต์ตามรายละเอียดลักษณะของสัตว์หิม พานต์ที่จับฉลากมาได้ โดยใช้เวลา ๓ นาที ๒.๔ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของ ตนเอง ๒.๕ ครูเฉลยภาพสัตว์หิมพานต์ที่นักเรียน แต่ละกลุ่มได้วาดและนำเสนอ ๒.๖ ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึง ประเด็นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้กล่าวถึงใน การนำเสนอผลงานว่ากลุ่มตัวเอง ว่ามี ประเด็นใดบ้าง <u>แนวคำตอบ</u> แนวคิด แรงบันดาลใจ วิธีการ สร้างสรรค์ผลงาน โจทย์ที่ได้รับ เป็นต้น		๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการ นำเสนอ ผลงานใน สัปดาห์ถัดไป	เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏในการนำเสนอ ผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้ ๑.๑ ชื่อผลงาน	๑. นักเรียนฟังครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏ ในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้ ๑.๑ ชื่อผลงาน			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๔
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๑.๒ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ๑.๓ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์ ๑.๔ แนวทางการพัฒนาผลงาน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการนำเสนอผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ตามประเด็นการนำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการนำเสนอผลงานในสัปดาห์ถัดไป	๑.๒ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ๑.๓ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์ ๑.๔ แนวทางการพัฒนาผลงาน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการนำเสนอผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ตามประเด็นการนำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการนำเสนอผลงานในสัปดาห์ถัดไป			
	ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที) ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ย่อยละ ๑๐๐	นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ย่อยละ			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๔
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	และเตรียมการนำเสนอผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ตามประเด็นการนำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการนำเสนอผลงานในสัปดาห์ถัดไป	ร้อยละ ๑๐๐ และเตรียมการนำเสนอผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ตามประเด็นการนำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการนำเสนอผลงานในสัปดาห์ถัดไป			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนลงสีภาพสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการให้เสร็จสมบูรณ์ และเตรียมการนำเสนอผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ตามประเด็นการนำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการนำเสนอผลงานในสัปดาห์ถัดไป ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๑. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๒. นักเรียนจดบันทึกรายละเอียดการบ้านที่ตนเองต้องทำในสัปดาห์ถัดไป และเตรียมการนำเสนอผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ตามประเด็นการนำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการนำเสนอผลงานในสัปดาห์ถัดไป ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบงานที่ ๕ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
- ๒.) สื่อ PowerPoint เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๔
- ๓.) ตัวอย่างผลงาน สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
- ๔.) สื่อสำหรับครู เรื่อง เส้นศิลป์แดนดินหิมพานต์



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร	๑. สอนเรื่องการออกแบบตัวละครโดยการตั้งคำถามตลอดการบรรยายเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ๒. นำคลิปวิดีโอทัศน์ตัวอย่างกระบวนการทำงานให้นักเรียนดูและการออกแบบตัวละครในการสร้างสรรค์ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ได้	๑. ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยศึกษาวิธีการจากคลิปวิดีโอตัวอย่าง	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร	๑. การออกแบบตัวละครในการสร้างสรรค์ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนด โดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่าง	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

เป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๔ ชนิดขึ้นไป มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๓ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๒ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	ใช้เทคนิคการลงสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๑ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วยความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วยความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาในด้านการสื่อความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างน้อย และยังต้องพัฒนาด้านการสื่อความหมายของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถสื่อความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามในระดับปานกลางทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามในระดับพอใช้ทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความสวยงามในด้านการวาดภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ปานกลาง	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัดองค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มีรอยยับ, เปื้อน, ฉีกขาด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาดเรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

	และลงสีในกรอบที่กำหนด			
--	-----------------------	--	--	--

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๘-๗	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๖-๕	หมายถึง	ดี
คะแนน	๔-๓	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๒-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																				รวม
																						
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๒๐-๑๖	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๕-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๑๐-๖	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๕-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๕ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๔
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง

ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง

คำสั่ง

ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๑๐๐

อุปกรณ์

- สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน
- กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔
- เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์

เงื่อนไขการทำงาน

สัปดาห์หน้าผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๑๐๐ และ เตรียมการนำเสนอผลงาน

คะแนนเต็ม

๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน
๓. ความงาม	๔	คะแนน
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

สื่อสำหรับครู เรื่อง ลายเส้นแดนดินหิมพานต์ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๔ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง ให้ครูปลายทางจัดเตรียมสลากสำหรับทำกิจกรรม “เส้นศิลป์แดนดินหิมพานต์” ในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

กฤษณาวาริ หัวและตัวท่อนบนเป็นช้าง หางเป็นปลา	กรินทร์ปักหา ตัวเป็นช้าง พื้นสีดำ ปีกหางแบบนก สีแดงชาติ
ดุรงค์ปักชิน ตัวเป็นม้า พื้นสีขาว มีปีกและหางเป็นนกสีเขียว ผมหาง กีบสีดำ	นกหัสดีลิงค์ ตัวเป็นนก หัวคล้ายสิงห์มีงวงและงาคอยข้าง
พยัคฆนที ตัวเป็นเสือ หางเป็นปลา	วเนก้าพู หัวและตัวท่อนบนเป็นลิง ท่อนล่างเป็นหอยสังข์
มฤคณที หัวและตัวเป็นกวาง หางเป็นปลา	มยุระเวนไตย หัวและหางเป็นนกยูง ลำตัวและมือเป็นครุฑ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง นำเสนอผลงานสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ		
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๒/๒

บรรยายเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบการใช้วัสดุ อุปกรณ์ในงานทัศนศิลป์ของศิลปิน

ม. ๒/๖

วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน เช่น คน สัตว์ สิ่งของ โดยตัดทอนรายละเอียดภาพจริงให้ลดลง และเปลี่ยนให้ลักษณะเกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา มีหูแมว เป็นต้น

การออกแบบตัวละครสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ คือการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพด้วยรูปเรขาคณิต ลงสี พื้นหลังและตัวละคร พร้อมเก็บรายละเอียด

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อ ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์

๓.๓ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- ๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร
- ๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- ๑.) นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ

ได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

- ๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง นำเสนอผลงานสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ด้านความรู้ ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจใน ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึง กระบวนการการออกแบบตัว ละคร ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นักเรียนสามารถ นำเสนอผลงานออกแบบตัว ละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการได้	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และให้นักเรียนโชว์ ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ของ ตนเองที่สร้างสรรค์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ๒. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนประเด็นที่ ควรปรากฏในการนำเสนอผลงานสัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการ ว่ามีประเด็นใดบ้าง <u>แนวคำตอบ</u> แนวคิด แรงบันดาลใจ วิธีการ สร้างสรรค์ผลงาน โจทย์ที่ได้รับ เป็นต้น	๑. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ และโชว์ ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ของ ตนเองที่สร้างสรรค์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ๒. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนประเด็นที่ ควรปรากฏในการนำเสนอผลงานสัตว์หิม พานต์ในจินตนาการ ว่ามีประเด็นใดบ้าง <u>แนวคำตอบ</u> แนวคิด แรงบันดาลใจ วิธีการ สร้างสรรค์ผลงาน โจทย์ที่ได้รับ เป็นต้น	๑. ผลงาน สัตว์ หิมพานต์ใน จินตนาการ ๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง นำเสนอ ผลงานสัตว์หิม พานต์ใน จินตนาการ	๑. ผลงานการ ออกแบบสัตว์ หิมพานต์ ใน หัวข้อ “สัตว์ หิมพานต์ใน จินตนาการ” โดยมีเป้า หมายความ คืบหน้าที่ร้อย ละ ๑๐๐ และ เตรียมการ นำเสนอ ผลงาน “สัตว์ หิมพานต์ใน จินตนาการ” ตามประเด็น	วิธีวัด การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วน ร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด เกณฑ์การ ประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการ” เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏในการนำเสนอ ผลงานทัศนศิลป์และแนะนำแนวทางการ นำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้ ๑.๑ ชื่อผลงาน ๑.๒ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ๑.๓ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์	๑. นักเรียนฟังครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏ ในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์และแนะนำ แนวทางการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้ ๑.๑ ชื่อผลงาน ๑.๒ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ๑.๓ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง นำเสนอผลงานสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญ และประโยชน์ของการ ออกแบบตัวละคร คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑.๔ แนวทางการพัฒนาผลงาน	๑.๔ แนวทางการพัฒนาผลงาน		การนำเสนอ ๔ ประเด็น	เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการนำเสนอ ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” ตาม ประเด็นการนำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการ นำเสนอผลงาน โดยใช้เวลาในการเตรียมความ พร้อม ๕ นาที	๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการ นำเสนอผลงาน “สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ” ตามประเด็นการนำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการนำเสนอผลงาน โดย ใช้เวลาในการเตรียมความพร้อม ๕ นาที			
	ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนออกมานำเสนอผลงานของ ตนเองทีละคนตามเลขที่ ๒. ครูให้นักเรียนเลขที่ถัดไปเป็นผู้แสดงความ คิดเห็นถึงผลงานของนักเรียนคนก่อนหน้า	๑. นักเรียนออกมานำเสนอผลงานของ ตนเองทีละคนตามเลขที่ ๒. นักเรียนเลขที่ถัดไปเป็นผู้แสดงความ คิดเห็นถึงผลงานของนักเรียนคนก่อนหน้า			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูต้นทางให้ครูปลายทางเป็นผู้กล่าวสรุปถึง การนำเสนอผลงานของนักเรียน ในประเด็น ดังนี้	๑. นักเรียนฟังครูกล่าวสรุปถึงการนำเสนอ ผลงานและการประเมิน วิเคราะห์ผลงานของ นักเรียนแต่ละคน			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง นำเสนอผลงานสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
 หน่วยที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<u>ข้อดี/จุดเด่น</u> ข้อที่ควรพัฒนาในการนำเสนอ <u>ของนักเรียนแต่ละคน</u> - ความครบถ้วนของประเด็นและเนื้อหาในการ นำเสนอและการประเมินวิจารณ์ผลงาน - บุคลิกภาพ น้ำเสียงของผู้นำเสนอและผู้ ประเมิน วิจารณ์ผลงาน ๒. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๒. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑.) ผลงาน สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ

๒.) สื่อ PowerPoint เรื่อง นำเสนอผลงานสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชั้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร	๑. สอนเรื่องการออกแบบตัวละครโดยการตั้งคำถามตลอดการบรรยายเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ๒. นำคลิปวิดีโอทัศน์ตัวอย่างกระบวนการทำงานให้นักเรียนดูและการออกแบบตัวละครในการสร้างสรรค์ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้	๑. ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร	๑. การออกแบบตัวละครในการสร้างสรรค์ผลงาน “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต	

๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
-----------------------	------------------------------	--------------	---



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๔ ชนิดขึ้นไป มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๓ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๒ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง	ใช้เทคนิคการลงสีโปสเตอร์ โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๑ ชนิด มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วยความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วยความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาในด้านการสื่อความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างน้อย และยังต้องพัฒนาด้านการสื่อความหมายของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถสื่อความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามในระดับปานกลางทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	สามารถสร้างผลงานให้มีความสวยงามในระดับพอใช้ทั้งด้านการวาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความสวยงามในด้านการวาดภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ปานกลาง	สามารถสร้างงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัดองค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มีรอยยับ, เปื้อน, ฉีกขาด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

	และลงสีในกรอบที่กำหนด			
--	-----------------------	--	--	--

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๘-๗	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๖-๕	หมายถึง	ดี
คะแนน	๔-๓	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๒-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																				รวม
																						
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๒๐-๑๖	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๕-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๑๐-๖	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๕-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.