

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๒

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๒๐ ชั่วโมง

การศึกษาถึงความสำคัญของหลักการออกแบบ แนวทางที่ใช้ในการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เส้น สี รูปทรง ขนาด เพื่อสร้างงานที่มีความสมดุล สวยงาม และมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยหลักการพื้นฐาน เช่น ความสมดุล ความกลมกลืน การเน้น เอกภาพ จังหวะ ความขัดแย้ง และสัดส่วน หลักการเหล่านี้ช่วยให้งานออกแบบสามารถสื่อสารกับผู้ใช้ได้อย่างชัดเจน และตอบสนองความต้องการได้อย่างเหมาะสม การศึกษาศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อนภายในงานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย ศึกษาการวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริง เหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดยอาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กลงและจางลง ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุดรวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึกของภาพ เรียนรู้เกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) ซึ่งเป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่มักพบในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ช่างไทยนิยมวาดบนผนังปูนแห้ง (Secco) โดยมีการเตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้สีติดทน ต่างจากเทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูนปลาสเตอร์เปียก ถ่ายทอดผ่านการละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันติภาพ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็นเครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความเชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้และขัดเกลาทางสังคมที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต โดยใช้การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การติสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญในงานศิลปะและการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนหรือการขยายภาพต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตีตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตามาเป็นการอ้างอิงด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องและสมบูรณ์ พร้อมทั้งเรียนรู้การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อ ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

ตัวชี้วัด

ศ ๑.๑

ม.๑/๒ ม.๑/๓ ม.๑/๔

รวมทั้งหมด

๓

ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๒

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๒๐ ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่า งานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด	ม. ๑/๒ ระบุ และบรรยายหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยเน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน และความสมดุล
	ม. ๑/๓ วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะใกล้ไกลเป็น ๓ มิติ
	ม. ๑/๔ รวบรวมงานปั้นหรือสื่อผสมมาสร้างเป็นเรื่องราว ๓ มิติ โดยเน้นความเป็น เอกภาพ ความกลมกลืนและการสื่อถึงเรื่องราวของงาน

โครงสร้างรายวิชา

รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ภาคเรียนที่ ๒

รวมเวลา ๒๐ ชั่วโมง

จำนวน ๐.๕ หน่วยกิต

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
๑	หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม					๖	๓๐
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ศึกษาสื่อผสม	ศ ๑.๑ ม.๑/๒	๑. ความสามารถในการสื่อสาร	หลักการออกแบบ คือ แนวทางที่ใช้ในการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ เช่น เส้น สี รูปทรง ขนาด เพื่อสร้างงานที่มีความสมดุล สวยงาม และมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยหลักการพื้นฐาน เช่น ความสมดุล ความกลมกลืน การเน้น เอกภาพ จังหวะ ความขัดแย้ง และสัดส่วน หลักการเหล่านี้ช่วยให้งานออกแบบสามารถสื่อสารกับผู้ใช้ได้อย่างชัดเจน และตอบสนองความต้องการได้อย่างเหมาะสม	หลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินนิยมใช้ได้แก่ เอกภาพ ความกลมกลืน ความสมดุล จุดเด่น และความขัดแย้ง ศิลปะสื่อผสม	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อนภายในงานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ออกแบบสื่อสารผ่าน สื่อผสม	ศ ๑.๑ ม.๑/๔	๑. ความสามารถในการคิด	ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อนภายในงานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย	ศิลปะสื่อผสม	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ผสมสื่อผสมงานศิลป์	ศ ๑.๑ ม.๑/๔	๑. ความสามารถในการคิด	ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อนภายในงานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย	การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม ในหัวข้อ สื่อสารผ่านสื่อผสม โดยใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง จัดวางสร้างงาน สื่อผสม	ศ ๑.๑ ม.๑/๔	๑. ความสามารถในการคิด	ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อนภายในงานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย	การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม ในหัวข้อ สื่อสารผ่านสื่อผสม โดยใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง เตรียมสื่อสารงาน สื่อผสม	ศ ๑.๑ ม.๑/๔	๑. ความสามารถในการคิด	ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อนภายในงานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์	การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม ในหัวข้อ สื่อสารผ่านสื่อผสม โดยใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงาน ทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อ ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรง บันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้ วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทัศนศิลป์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง สื่อสารงานสื่อผสม	ศ ๑.๑ ม.๑/๔	๑. ความสามารถในการคิด	ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่	การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม ในหัวข้อ สื่อสารผ่านสื่อผสม โดยใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ซับซ้อนภายในงานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
๒	หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ					๖	๓๐
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้หลักทัศนียภาพ	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร	การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริง เหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดยอาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กและจางลง ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุดรวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึกของภาพ	ศึกษาประเภทของทัศนียภาพ หลักการวาดทัศนียภาพ ขั้นตอนการเขียนภาพ ทัศนียภาพในรูปแบบ Art in paradise คุณสมบัติของสีโปสเตอร์ ด้วยการบรรยาย เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในพื้นฐาน และสามารถต่อยอดไปใช้ในชีวิตประจำวัน	๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ร่างภาพทะลุมิติ	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการคิด	การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริง เหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดย	ศึกษาประเภทของทัศนียภาพ หลักการวาดทัศนียภาพ ขั้นตอนการเขียนภาพ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				อาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กและจางลง ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุดรวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึกของภาพ	ทัศนียภาพในรูปแบบ Art in paradise คุณสมบัติของสีโปสเตอร์ ด้วยการบรรยายเพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในพื้นฐาน และสามารถต่อยอดไปใช้ในชีวิตประจำวัน		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ริเริ่มแต่งเติมสี	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการคิด	การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริงเหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดยอาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กและจางลง ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้เส้นระดับสายตา (Horizon Line	ศึกษาประเภทของทัศนียภาพ หลักการวาดทัศนียภาพ ขั้นตอนการเขียนภาพ ทัศนียภาพในรูปแบบ Art in paradise คุณสมบัติของสีโปสเตอร์ ด้วยการบรรยายเพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในพื้นฐาน และสามารถต่อยอดไปใช้ในชีวิตประจำวัน	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				หรือ Eye Level Line) และจุด รวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึก ของภาพ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง แต่งเติมเพิ่มสีสัน	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการคิด	การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริง เหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดย อาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ใกล้จะมีขนาดเล็กและจางลง ส่วน วัตถุที่อยู่ไกลจะขนาดใหญ่และ ชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้ เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุด รวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึก ของภาพ	ศึกษาประเภทของทัศนียภาพ หลักการวาดทัศนียภาพ ขั้นตอนการเขียนภาพ ทัศนียภาพในรูปแบบ Art in paradise คุณสมบัติของสี โปสเตอร์ ด้วยการบรรยาย เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจ ในพื้นฐาน และสามารถต่ ยอดไปใช้ในชีวิตประจำวัน	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ตกแต่งเติมสีสัน	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการคิด	การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริงเหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดยอาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กและจางลง ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุดรวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึกของภาพ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้	ศึกษาประเภทของทัศนียภาพ หลักการวาดทัศนียภาพ ขั้นตอนการเขียนภาพ ทัศนียภาพในรูปแบบ Art in paradise คุณสมบัติของสีโปสเตอร์ ด้วยการบรรยายเพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในพื้นฐาน และสามารถต่อยอดไปใช้ในชีวิตประจำวัน การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทัศนศิลป์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ชื่นชมงานจิตรกรรม ทะลุมิติ	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการคิด	การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริง เหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดย อาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมี ขนาดเล็กลงและจางลง ส่วน วัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และ ชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้ เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุด รวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึก ของภาพ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงาน	ศึกษาประเภทของทัศนียภาพ หลักการวาดทัศนียภาพ ขั้นตอนการเขียนภาพ ทัศนียภาพในรูปแบบ Art in paradise คุณสมบัติของสี โปสเตอร์ ด้วยการบรรยาย เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจ ในพื้นฐาน และสามารถต่อ ยอดไปใช้ในชีวิตประจำวัน การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อ ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรง บันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้ วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทัศนศิลป์			
๓	หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการเล่น ไทย					๘	๔๐
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้จิตรกรรมต่อ ภาพ	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่ และมีความสำคัญทาง ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและ ศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะใน บริบทของประเทศไทยที่มักพบ ในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ช่างไทยนิยมวาดบนผนัง	จิตรกรรมฝาผนัง การเล่นไทย การตีตารางลายภาพ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ปูนแห้ง (Secco) โดยมีการเตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้สีติดทน ต่างจากเทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูนปลาสเตอร์เปียก การละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนาการ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็นเครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความเชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้และขัดเกลาทางสังคมที่			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญในงานศิลปะและการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนหรือการขยายภาพต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ยังคง สัดส่วน (Proportion) และตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตีตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตามาเป็นการอ้างอิงด้วยระบบพิกัดที่วัดได้			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ ถูกต้องและสมบูรณ์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ร่างภาพการละเล่น ไทย	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่ และมีความสำคัญทาง ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและ ศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะใน บริบทของประเทศไทยที่มักพบ ในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ช่างไทยนิยมวาดบนผนัง ปูนแห้ง (Secco) โดยมีการ เตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้ สีติดทน ต่างจากเทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูน ปลาสเตอร์เปียก การละเล่นไทย คือ มรดกทาง วัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนา	จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย การติดารางขายภาพ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				การ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็นเครื่องมือสำคัญในการหล่อ หลอมพัฒนาการและพฤติกรรม ของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถี ชีวิต อาชีพ ความเชื่อ และ ความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่า เกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ และขัดเกลาทางสังคมที่ สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมา ตั้งแต่อดีต การตีตารางขยายภาพ หรือที่ เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่ สำคัญในงานศิลปะและการวาด ภาพ โดยเฉพาะการวาด ภาพเหมือนหรือการขยายภาพ			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ยังคง สัดส่วน (Proportion) และตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตีตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตามาเป็นการอ้างอิงด้วยระบบพิกัดที่วัดได้เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องและสมบูรณ์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง เติมสีเส้นการละเล่น ไทย ๑	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่มักพบ	จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย การตีตารางขยายภาพ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ในศาสนาสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ช่างไทยนิยมวาดบนผนัง ปูนแห้ง (Secco) โดยมีการ เตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้ สีติดทน ต่างจากเทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูน ปลาสเตอร์เปียก การละเล่นไทย คือ มรดกทาง วัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนา การ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็นเครื่องมือสำคัญในการหล่อ หลอมพัฒนาการและพฤติกรรม ของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถี ชีวิต อาชีพ ความเชื่อ และ ความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่า เกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				และขีดเส้นกลางทางสังคมที่ สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมา ตั้งแต่อดีต การตีตารางขยายภาพ หรือที่ เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่ สำคัญในงานศิลปะและการวาด ภาพ โดยเฉพาะการวาด ภาพเหมือนหรือการขยายภาพ ต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของ รายละเอียดภาพไว้ได้อย่าง ถูกต้องแม่นยำ การตีตารางขยาย ภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยน กระบวนการวาดภาพจากการกะ ประมาณด้วยสายตาเป็นการ			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				อ้างอิงด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ ถูกต้องและสมบูรณ์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง เติมสีสันการละเล่น ไทย ๒	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่ และมีความสำคัญทาง ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและ ศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะใน บริบทของประเทศไทยที่มักพบ ในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ช่างไทยนิยมวาดบนผนัง ปูนแห้ง (Secco) โดยมีการ เตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้ สีติดทน ต่างจากเทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูน ปลาสเตอร์เปียก การละเล่นไทย คือ มรดกทาง	จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย การติดารางขายภาพ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				วัฒนธรรม และ กิจกรรมสันตนา การ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็นเครื่องมือสำคัญในการหล่อ หลอมพัฒนาการและพฤติกรรม ของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถี ชีวิต อาชีพ ความเชื่อ และ ความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่า เกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ และขัดเกลาทางสังคมที่ สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมา ตั้งแต่อดีต การตีตารางขยายภาพ หรือที่ เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่ สำคัญในงานศิลปะและการวาด ภาพ โดยเฉพาะการวาด			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ภาพเหมือนหรือการขยายภาพ ต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของ รายละเอียดภาพไว้ได้อย่าง ถูกต้องแม่นยำ การตีตารางขยาย ภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยน กระบวนการวาดภาพจากการกะ ประมาณด้วยสายตามาเป็นการ อ้างอิงด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ ถูกต้องและสมบูรณ์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง เติมสีเส้นการละเล่น ไทย ๓	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่ และมีความสำคัญทาง ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและ ศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะใน	จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย การตีตารางขยายภาพ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				บริบทของประเทศไทยที่มักพบ ในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ช่างไทยนิยมวาดบนผนัง ปูนแห้ง (Secco) โดยมีการ เตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้ สีติดทน ต่างจากเทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูน ปลาสเตอร์เปียก การละเล่นไทย คือ มรดกทาง วัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนา การ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็นเครื่องมือสำคัญในการหล่อ หลอมพัฒนาการและพฤติกรรม ของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถี ชีวิต อาชีพ ความเชื่อ และ ความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่า			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				เกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ และขัดเกลาทางสังคมที่ สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมา ตั้งแต่อดีต การตีตารางขยายภาพ หรือที่ เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่ สำคัญในงานศิลปะและการวาด ภาพ โดยเฉพาะการวาด ภาพเหมือนหรือการขยายภาพ ต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของ รายละเอียดภาพไว้ได้อย่าง ถูกต้องแม่นยำ การตีตารางขยาย ภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยน กระบวนการวาดภาพจากการกะ			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ประมาณด้วยสายตาตามาเป็นการ อ้างอิงด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ ถูกต้องและสมบูรณ์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง เติมสีสันการละเล่น ไทย ๔	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่ และมีความสำคัญทาง ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและ ศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะใน บริบทของประเทศไทยที่มักพบ ในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ช่างไทยนิยมวาดบนผนัง ปูนแห้ง (Secco) โดยมีการ เตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้ สีติดทน ต่างจากเทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูน ปลาสเตอร์เปียก	จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย การตีตารางภาพถ่าย	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				การละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนาการ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็นเครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความเชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ และขัดเกลาทางสังคมที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญในงานศิลปะและการวาด			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ภาพ โดยเฉพาะการวาด ภาพเหมือนหรือการขยายภาพ ต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของ รายละเอียดภาพไว้ได้อย่าง ถูกต้องแม่นยำ การตีตารางขยาย ภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยน กระบวนการวาดภาพจากการกะ ประมาณด้วยสายตามาเป็นการ อ้างอิงด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ ถูกต้องและสมบูรณ์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง ทดลองต่อภาพ การเล่นไทย	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่ และมีความสำคัญทาง ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและ	จิตรกรรมฝาผนัง การเล่นไทย การตีตารางขยายภาพ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะใน บริบทของประเทศไทยที่มักพบ ในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ช่างไทยนิยมวาดบนผนัง ปูนแห้ง (Secco) โดยมีการ เตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้ สีติดทน ต่างจากเทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูน ปลาสเตอร์เปียก การเล่นไทย คือ มรดกทาง วัฒนธรรม และ กิจกรรมสันตนา การ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็นเครื่องมือสำคัญในการหล่อ หลอมพัฒนาการและพฤติกรรม ของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถี ชีวิต อาชีพ ความเชื่อ และ ความสัมพันธ์ของคนในชุมชน			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่า เกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ และขัดเกลาทางสังคมที่ สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมา ตั้งแต่อดีต การตีตารางขยายภาพ หรือที่ เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่ สำคัญในงานศิลปะและการวาด ภาพ โดยเฉพาะการวาด ภาพเหมือนหรือการขยายภาพ ต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของ รายละเอียดภาพไว้ได้อย่าง ถูกต้องแม่นยำ การตีตารางขยาย ภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยน			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				กระบวนการวาดภาพจากการกะ ประมาณด้วยสายตามาเป็นการ อ้างอิงด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ ถูกต้องและสมบูรณ์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง ต่อภาพการเล่น ไทย	ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่ และมีความสำคัญทาง ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและ ศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะใน บริบทของประเทศไทยที่มักพบ ในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ช่างไทยนิยมวาดบนผนัง ปูนแห้ง (Secco) โดยมีการ เตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้ สีติดทน ต่างจากเทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูน	จิตรกรรมฝาผนัง การเล่นไทย การตีตารางลายภาพ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				พลาสติกเปียก การละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนาการ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็นเครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความเชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ และขัดเกลาทางสังคมที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่			

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				สำคัญในงานศิลปะและการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนหรือการขยายภาพต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ยังคง สัดส่วน (Proportion) และตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตีตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตามาเป็นการอ้างอิงด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องและสมบูรณ์			
รวมตลอดภาคเรียน						๒๐	๑๐๐

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑
เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สื่อสารผ่านสื่อผสม

รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ภาคเรียนที่ ๒

เวลา ๖ ชั่วโมง

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด

ม. ๑/๒	ระบุ และบรรยายหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยเน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน และความสมดุล
ม. ๑/๔	รวบรวมงานปั้นหรือสื่อผสมมาสร้างเป็นเรื่องราว ๓ มิติ โดยเน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืนและการสื่อถึงเรื่องราวของงาน

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

หลักการออกแบบ คือ แนวทางที่ใช้ในการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เส้น สี รูปทรง ขนาด เพื่อสร้างงานที่มีความสมดุล สวยงาม และมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยหลักการพื้นฐาน เช่น ความสมดุล ความกลมกลืน การเน้น เอกภาพ จังหวะ ความขัดแย้ง และสัดส่วน หลักการเหล่านี้ช่วยให้งานออกแบบสามารถสื่อสารกับผู้ใช้อย่างชัดเจน และตอบสนองความต้องการได้อย่างเหมาะสม

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อนภายในงานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- ๑.) ระบุหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ได้
- ๒.) เปรียบเทียบวิธีการออกแบบงานทัศนศิลป์แต่ละด้านได้
- ๓.) เห็นความแตกต่างระหว่างศิลปะบริสุทธิ์และศิลปะประยุกต์
- ๔.) เข้าใจรูปแบบและความแตกต่างของงานศิลปะสื่อผสม
- ๕.) รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม

๓.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- ๑.) ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม
- ๒.) นำเสนอผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม โดยการใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจใน

การ

๓.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- ๑.) เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์
- ๒.) เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม

๔. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๕.๑ มีวินัย
- ๕.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๕.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๖. การประเมินผลรวบยอด

๖.๑ ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม

๖.๒ เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความ ถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้แรงบันดาลใจ จากคำขวัญ ประจำจังหวัด มี การใช้สื่อวัสดุและ เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน ที่ถูกต้องและ หลากหลาย	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้แรงบันดาลใจ จากคำขวัญประจำ จังหวัด มีการใช้สื่อ วัสดุและเทคนิคใน การสร้างสรรค์ ผลงานที่ถูกต้องและ หลากหลายปาน กลาง	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้แรงบันดาลใจ จากคำขวัญประจำ จังหวัด มีการใช้สื่อ วัสดุและเทคนิคใน การสร้างสรรค์ ผลงานที่ถูกต้องและ หลากหลายพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้แรงบันดาลใจ จากคำขวัญประจำ จังหวัด มีการใช้สื่อ วัสดุและเทคนิคใน การสร้างสรรค์ ผลงานได้ยังไม่ดี เท่าที่ควร
๒. ความคิด สร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลก ใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้อง พัฒนาด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานเป็นการ คัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพ ได้
๓. ความงาม	สามารถสร้าง ผลงานให้มีความ สวยงามทั้งด้าน การวาดภาพ และ ลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้าน การวาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการ วาดภาพและลงสี
๔. การจัด องค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๕. ความ สมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มีรอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ๓๖ - ๒๘ คะแนน หมายถึง ดีมาก

คะแนน ๒๗ - ๑๙ คะแนน หมายถึง ดี

คะแนน ๑๘ - ๑๐ คะแนน หมายถึง พอใช้

คะแนน ๙ - ๐ คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ศิลปะสื่อผสม

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	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. ๑/๒

ระบุ และบรรยายหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยเน้นความเป็น เอกภาพ ความกลมกลืน และความสมดุล

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

หลักการออกแบบ คือ แนวทางที่ใช้ในการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เส้น สี รูปทรง ขนาด เพื่อ สร้างงานที่มีความสมดุล สวยงาม และมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยหลักการพื้นฐาน เช่น ความสมดุล ความ กลมกลืน การเน้น เอกภาพ จังหวะ ความขัดแย้ง และสัดส่วน หลักการเหล่านี้ช่วยให้งานออกแบบสามารถ สื่อสารกับผู้ใช้อย่างชัดเจน และตอบสนองความต้องการได้อย่างเหมาะสม

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้ เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อน ภายในงานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและ เรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย

๓. สาระการเรียนรู้

หลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินนิยมใช้ ได้แก่ เอกภาพ ความกลมกลืน ความสมดุล จุดเด่น และความขัดแย้ง

ศิลปะสื่อผสม

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. ระบุหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ได้
๒. เปรียบเทียบวิธีการออกแบบงานทัศนศิลป์แต่ละด้านได้
๓. เห็นความแตกต่างระหว่างศิลปะบริสุทธิ์และศิลปะประยุกต์

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

-

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

- ๕.๑ พูดยแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ศึกษาสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ด้านความรู้ ๑. ระบุหลักการออกแบบงาน ทัศนศิลป์ได้ ๒. เปรียบเทียบวิธีการ ออกแบบงานทัศนศิลป์แต่ละ ด้านได้ ๓. เห็นความแตกต่างระหว่าง ศิลปะบริสุทธิ์และ ศิลปะประยุกต์	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. ครูให้นักเรียนดูภาพและร่วมกันตอบคำถาม ดังนี้ - นักเรียนคิดว่า ภาพใดน่ารับประทานมากกว่า กัน เพราะอะไร - นักเรียนคิดว่าภาพ A และ B ภาพใดน่าสนใจ มากกว่ากัน เพราะอะไร	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนดูภาพและร่วมกันตอบคำถาม ดังนี้ - นักเรียนคิดว่า ภาพใดน่ารับประทาน มากกว่ากัน เพราะอะไร - นักเรียนคิดว่าภาพ A และ B ภาพใด น่าสนใจ มากกว่ากัน เพราะอะไร	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ศึกษา สื่อผสม ๒. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง ศึกษา สื่อผสม	๑. ผลงาน สื่อสารผ่าน สื่อผสม	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้น เรียน และการมี ส่วนร่วมในชั้น เรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๓๐ นาที) ๑. ครูและนักเรียนเรียนรู้และร่วมกันโดยทำ กิจกรรม ดังนี้ - หลักการออกแบบทางทัศนศิลป์ - หลักการจัดองค์ประกอบทัศนศิลป์ ๕ ประการ เอกภาพ ความกลมกลืน ความสมดุล	๑. นักเรียนเรียนรู้และร่วมกันโดยทำ กิจกรรม ดังนี้ - หลักการออกแบบทางทัศนศิลป์ - หลักการจัดองค์ประกอบทัศนศิลป์ ๕ ประการ เอกภาพ ความกลมกลืน ความ สมดุล จุดเด่น และความขัดแย้ง พร้อม			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ศึกษาสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านทักษะกระบวนการ	จุดเด่น และความขัดแย้ง พร้อมยกตัวอย่างและ ตั้งคำถามประกอบการบรรยาย - ศิลปะสื่อผสม	ยกตัวอย่างและตั้งคำถามประกอบการ บรรยาย - ศิลปะสื่อผสม			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ขั้นปฏิบัติ (๐ นาที) -	-			
๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของหลักการออกแบบงาน ทัศนศิลป์	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนอธิบายความเป็นเอกภาพ กลมกลืน สมดุล ของภาพตัวอย่าง ๒. ครูมอบหมายงานร่างภาพผลงานสื่อสารผ่าน สื่อผสม ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๑. นักเรียนอธิบายความเป็นเอกภาพ กลมกลืน สมดุล ของภาพตัวอย่าง ๒. ครูมอบหมายงานร่างภาพผลงานสื่อสาร ผ่านสื่อผสม ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน					

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ศึกษาสื่อผสม
๒. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง ศึกษาสื่อผสม



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ได้ ๒. เปรียบเทียบวิธีการออกแบบงานทัศนศิลป์แต่ละด้านได้ ๓. เห็นความแตกต่างระหว่างศิลปะบริสุทธิ์และศิลปะประยุกต์	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P)			
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุฒแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เข้าเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

[illegible]

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง ศึกษาสื่อผสม
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ศึกษาสื่อผสม
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑



**หลักการออกแบบ
งานทัศนศิลป์**

หลักการออกแบบงานทัศนศิลป์

การออกแบบงานทัศนศิลป์ มีความหมายเป็น 2 แนวทาง ประกอบด้วย

1.การออกแบบงานทัศนศิลป์ที่เป็นศิลปะบริสุทธิ์ (Fine Arts)
ที่เน้นคุณค่าทางด้านจิตใจ และมีความงามเป็นเป้าหมาย



The Birth of Venus (1484-1486)
Sandro Botticelli



Pietà (1494-1501) - Michelangelo



2.การออกแบบงานทัศนศิลป์ที่เป็นศิลปะประยุกต์ (Applied Arts)
ที่เน้นคุณค่าด้านวัตถุ โดยมีประโยชน์ใช้สอย และความงามเป็นสิ่งรอง

ในที่นี้จะกล่าวถึง การออกแบบงานทัศนศิลป์ที่เป็นศิลปะบริสุทธิ์หรืองานจิตรศิลป์

การออกแบบงานทัศนศิลป์ นิยมใช้หลักการจัดองค์ประกอบทัศนศิลป์เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ประกอบด้วย 5 ประการ ได้แก่

1. เอกภาพ (Unity)
2. ความสมดุล (Balance)
3. จุดเด่น (Dominance)
4. ความกลมกลืน (Harmony)
5. ความขัดแย้ง (Contrast)

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.เอกภาพ (unity)

เอกภาพ หมายถึง การนำส่วนประกอบมาจัดรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ให้ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน มีความเป็นกลุ่มก้อน และไม่กระจัดกระจาย สามารถสื่อความหมายและอารมณ์ความรู้สึก ตลอดจนคุณค่าทางความงามได้

การสร้างเอกภาพสามารถทำได้ด้วยการนำรูปร่าง - รูปทรงมาจัดวางให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันได้หลากหลายวิธี เช่น

การวางสัมผัสกัน

เป็นการนำรูปร่าง - รูปทรงมาวางชิดกัน โดยสัมผัสด้วยด้านหรือมุมก็ได้



The Sleeping Gypsy (1897) - Henri Rousseau

ในภาพนี้ จะเห็นได้ว่า มีการนำวัตถุต่าง ๆ เช่น เครื่องดนตรี คน สิงโต มาวางสัมผัสกัน เพื่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งเดียวกัน และส่งผลให้งานจิตรกรรมมีเอกภาพ

การวางซ้อนกัน

เป็นการนำรูปร่าง - รูปทรงมาวางซ้อนทับกันบางส่วนหรือทั้งหมด ซึ่งการซ้อนทับนั้นสามารถทำให้เกิดระยะใกล้-ไกลของวัตถุได้อีกด้วย



Illustration by @lrvillie_de

การวางรูปร่างของต้นไม้ ซ้อนทับกัน สร้างความเป็นเอกภาพให้แก่ผลงาน สามารถบอกเล่าเรื่องราวและความสัมพันธ์ได้ดีกว่าการจัดวางให้แต่ละต้นแยกออกจากกัน

การจัดกลุ่ม

เป็นการนำรูปร่าง - รูปทรงมาวางซ้อนทับกันบางส่วนหรือทั้งหมด ซึ่งการซ้อนทับนั้นสามารถทำให้เกิดระยะใกล้-ไกลของวัตถุได้อีกด้วย



Illustration by ChiuRoad studio

วัตถุที่ถูกจัดไว้ใกล้กัน จะมีแรงดึงดูดต่อกัน และสามารถมองรวมเป็นกลุ่มเดียวกันได้ การจัดกลุ่มกันของผลไม้ในภาพตัวอย่าง ทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์และเรื่องราวได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลหรือดุลยภาพ หมายถึง การจัดภาพที่มีความพอดีและเหมาะสมให้เกิดน้ำหนักการจัดวางสองข้างเท่ากัน หรือมีความสูงเท่ากัน แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้

1.ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน (Symmetry Balance)

หมายถึง การนำส่วนประกอบทางทัศนศิลป์มาจัดวาง ให้น้ำหนักทั้งสองข้างเท่ากัน หรือเหมือนกัน ให้ความรู้สึกสงบนิ่ง มีสมาธิ และความศรัทธาเลื่อมใส นิยมใช้ในงานจิตรกรรม ประติมากรรมไทย และสถาปัตยกรรมไทย และงานศิลปะสมัยใหม่ที่ต้องการความเรียบง่ายและสงบนิ่ง



The Last Supper (1495-1498) - Leonardo da Vinci

2.ความสมดุลแบบสองข้างไม่เท่ากัน (Asymmetry Balance)

หมายถึง การนำส่วนประกอบของศิลปะมาจัดวางแบบไม่เท่ากัน หรือไม่เหมือนกัน ทั้งสองข้าง แต่มองดูภาพรวมแล้วเท่ากันด้วยความรู้สึก ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว แปลกใหม่ และมีความเป็นอิสระ



The Creation of Adam (1512) - Michelangelo

3.จุดเด่น (Dominance)

จุดเด่นหรือจุดสนใจ หมายถึง ส่วนสำคัญที่เด่นที่สุดของภาพ ที่สามารถสร้างความสนใจหรือสื่ออารมณ์ความรู้สึกและความงามให้เห็นได้อย่างเด่นชัด

การจัดภาพให้มีจุดเด่นอย่างง่าย ๆ สามารถทำได้โดยการกำหนดส่วนประกอบซึ่งเป็นจุดเด่น หรือเป็นเป้าหมายสำคัญของภาพขึ้นมาก่อน นำจุดเด่นนั้นวางไว้ในตำแหน่งระนาบหน้า (Foreground) และระนาบกลาง (Middle ground) แล้วกำหนดส่วนรอง (Subordinate) ซึ่งเป็นส่วนประกอบหลาย ๆ ส่วนของภาพ มาช่วยเน้นให้จุดเด่น หรือส่วนประธานมีความเด่นชัดและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

การเน้นจุดเด่นของภาพ มีวิธีการ ดังนี้

1.การเน้นด้วยขนาดของรูปร่าง - รูปทรง

โดยการนำรูปร่าง - รูปทรง ที่มีขนาดแตกต่างกันมาจัดองค์ประกอบรวมกัน



จากภาพตัวอย่างงานศิลปกรรมสมัยอียิปต์ จะเห็นได้ว่าการสร้างจุดเด่นด้วยการวาดให้ขนาดของตัวคนใหญ่กว่าคนอื่น หรือองค์ประกอบอื่น ๆ เป็นการบ่งบอกถึงความสำคัญของบุคคลที่เป็นจุดเด่นในภาพ

Nebamun Hunting in the Marshes, ca. (1350 B.C.E.)

2.การเน้นด้วยแสงเงา

โดยการสร้างค่าน้ำหนักของแสงเงาให้แตกต่างกัน ประกอบด้วยค่าน้ำหนักสว่างและค่าน้ำหนักมืด จะช่วยเน้นซึ่งกันและกัน

จุดเด่นที่มีค่าน้ำหนักสว่างท่ามกลางความมืด หรือจุดเด่นที่มีเงาทกทอดอย่างชัดเจน จะมีความเด่นชัดและจดจำยิ่งขึ้น



The Night Watch เป็นงานจิตรกรรมในยุคบาโรก (Baroque) ซึ่งมีความโดดเด่นในการใช้ความต่างของค่าน้ำหนักแสงเงาสร้างจุดเด่นให้ภาพผลงาน โดยใช้พื้นหลังที่มืดเพื่อช่วยขับเน้นวัตถุที่มีแสงสว่างส่องลงมาตกกระทบมากที่สุด คล้ายกับการจัดแสงบนเวทีแสดงละคร

The Night Watch (1642) - Rembrandt van Rijn

3.การเน้นด้วยสี

การใช้สีในวรรณคดีที่แตกต่างกัน จะช่วยเน้นซึ่งกันและกัน ทำให้ภาพดูเด่นชัดสวยงามยิ่งขึ้น ในงานทัศนศิลป์การใช้สีในวรรณคดีร้อนหรือเย็นในปริมาณน้อยหรือมากกว่ากันสามารถทำให้คู่สีที่ใช้ร่วมกันมีความเด่นชัดขึ้นได้

ภาพตัวอย่างมีการใช้สีวรรณคดีร้อนและเย็นร่วมกัน โดยมีสีชมพูซึ่งเป็นสีวรรณคดีร้อนในปริมาณที่น้อยกว่า สีเขียวซึ่งเป็นสีวรรณคดีเย็น

การเลือกใช้สีดังกล่าวส่งผลให้ส่วนที่ใช้สีชมพูโดดเด่นออกมาจากภาพ ทำให้ศิลปินสามารถบอกเล่าเรื่องราวได้ว่าอะไรเป็นจุดเด่นของภาพผลงานนี้



The Swing (1767) - Jean-Honoré Fragonard



4.การเน้นด้วยเส้น

เป็นการนำเส้นมาเป็นจุดเน้นของภาพ สร้างความเด่นชัดโดยใช้เส้นที่แตกต่างกับแสดงออกด้วยเส้นที่อ่อนช้อยสวยงาม หรือเส้นที่มีพลังความรุนแรง ซึ่งให้อารมณ์ความรู้สึกต่างกัน



ในภาพตัวอย่างจะเห็นได้ว่าการใช้เส้นเพื่อเน้นจุดเด่นที่เป็นเสื้อในตู้ หมวกบนหลังตู้ และกระเป๋าบนพื้น

โดยใช้ปากกาหัวตัดในการเน้นเส้น แตกต่างจากเส้นจากปากกาหัวเล็กที่ใช้ในส่วนอื่น

4.ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืน หมายถึง ความประสานสัมพันธ์กลมกลืนกันของส่วนประกอบทางทัศนศิลป์ เช่น จุด เส้น รูปร่าง – รูปทรง แสงเงา สี พื้นที่ว่าง และลักษณะพื้นผิวที่สามารถเข้ากันได้ดี ไม่ขัดแย้งกัน ซึ่งจะก่อให้เกิดความงาม

การสร้างความกลมกลืน สามารถสร้างได้ด้วยการจัดองค์ประกอบศิลป์ ดังนี้

1.ความกลมกลืนด้วยเส้น

เป็นการใช้เส้นซึ่งมีลักษณะเดียวกันนำมาประสานสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันมีความขัดแย้งกันเพียงเล็กน้อย



Nude Descending Staircase (1912)
Marcel Duchamp

Supermarket (1957)
Ben Shahn

ในภาพตัวอย่างทั้งสองภาพ ทำให้เกิดความกลมกลืนด้วยเส้นตรงที่นำมาใช้งานในพื้นที่เกือบทั้งหมดของภาพ และมีการใช้เส้นโค้งประกอบบางส่วน ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

2. ความกลมกลืนด้วยรูปร่าง – รูปร่าง

เป็นการนำรูปร่างที่มีลักษณะเหมือนกัน คล้ายกัน และมีขนาดใกล้เคียงกัน มาจัดวางรวมกันให้เกิดการประสานกลมกลืน

ภาพตัวอย่างทั้งสองมี การใช้รูปร่าง - รูปร่างที่ คล้ายกันวางในตำแหน่ง ต่าง ๆ ในภาพ เช่น ภาพ The Musicians ใช้ รูปร่างของคนในลักษณะ อวบและกลมมาจัดวางไว้ ด้วยกัน

ในขณะที่ภาพ Golconda ใช้รูปร่างคนยืน วางซ้ำไป ทัวภาพ ทำให้ทั้งภาพมี ลักษณะกลมกลืนกัน



The Musicians (1991) - Fernando Botero



Golconda (1963) - Rene Magritte

3. ความกลมกลืนด้วยแสงเงา

เป็นการจัดค่าน้ำหนักของแสงเงาให้ประสานกลมกลืนไปในทิศทางเดียวกัน หรือไล่ น้ำหนักอ่อนแก่ให้เกิดความกลมกลืน ดังภาพตัวอย่างด้านล่าง



Venice MMIX III (2009) - Denis Chernov

4.ความกลมกลืนด้วยสี

เป็นการนำสีที่อยู่ในวรรณะเดียวกัน หรือสีใกล้เคียงกัน มาจัดองค์ประกอบในภาพ จะได้ความรู้สึกที่นุ่มนวลราบเรียบ น่าสัมผัสจับต้อง

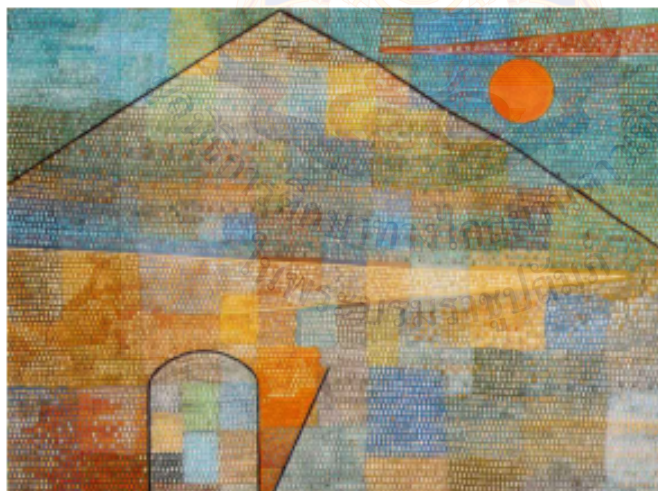
ภาพชุด water lilies and Japanese bridge เป็นผลงานที่มีชื่อเสียงที่ใช้ลักษณะสีแบบใกล้เคียงกันในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ สีฟ้า และเขียวที่มีน้ำหมักต่างกัน ส่งผลให้ภาพที่ออกมาให้ความรู้สึกสบายตา มีความผ่อนคลาย และนุ่มนวล



water lilies and Japanese bridge (1899) - Claude Monet

5.ความกลมกลืนด้วยลักษณะผิว

เป็นการนำลักษณะผิวหรือพื้นผิวที่มีความเหมือนกัน คล้ายกันมาจัดเป็นองค์ประกอบเดียวกันซึ่งจะก่อให้เกิดพลังความรู้สึกตามลักษณะพื้นผิวนั้นๆ



ภาพตัวอย่างมีการใช้ลักษณะพื้นผิวที่มีรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าเล็ก ๆ เรียงต่อกันไปทั่วทั้งภาพ ทำให้ผลงานชิ้นนี้สามารถสร้างความรู้สึกกลมกลืน แต่ก็มีภาพแปลกตา และน่าสนใจ

Ad Parnassum (1932) - Paul Klee

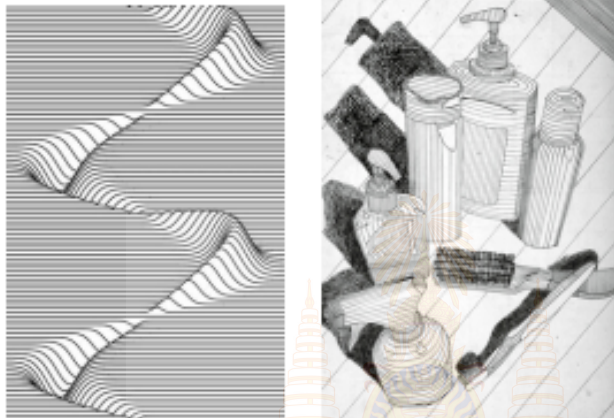
5.ความขัดแย้ง(contrast)

ความขัดแย้ง หมายถึง ความไม่ประสานสัมพันธ์กัน ไม่ลงรอยกัน หรือเข้ากันไม่ได้ของส่วนประกอบต่าง ๆ ทำให้ขาดความกลมกลืน แต่เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับงานทัศนศิลป์ เพราะสามารถช่วยเร้าความสนใจ สร้างความตื่นเต้น และมีพลัง ให้แก่ผลงานได้

การสร้างความขัดแย้ง สามารถสร้างได้ด้วยแนวทาง ดังนี้

1.ความขัดแย้งด้วยเส้น

เป็นการนำเส้นที่มีลักษณะแตกต่างกัน เช่นเส้นโค้งกับเส้นตรง มาจัดรวมอยู่ด้วยกันอย่างเหมาะสม โดยใช้ในปริมาณที่ต่างกันประมาณ 20 % จึงจะอยู่ในระดับที่พอดี



ในภาพตัวอย่างแสดงให้เห็นถึงการใช้เส้นที่ขัดแย้งกันในบางส่วนของภาพ เช่นการใช้เส้นโค้งในพื้นที่ที่แวดล้อมด้วยเส้นตรง ทำให้สามารถสร้างจุดสนใจภายในภาพได้

2.ความขัดแย้งด้วยรูปร่าง – รูปทรง

เป็นการนำรูปร่าง - รูปทรงที่มีลักษณะแตกต่างกันมาจัดรวมอยู่ในภาพเดียวกัน เช่นสามเหลี่ยม วงกลม สี่เหลี่ยม แต่ส่วนใหญ่ยังสามารถประสานกลมกลืนได้ในภาพรวม โดยมีเพียงบางส่วนที่ดูขัดแย้งบ้างเล็กน้อย ซึ่งจะเป็นจุดเด่นที่สร้างความสนใจ และคุณค่าทางความงามได้ดี

ตัวอย่างผลงานจัดองค์ประกอบภาพของศิลปินชื่อดัง Wassily Kandinsky ที่ได้นำรูปร่าง-รูปทรงหลากหลาย ทั้งวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และเส้น มาประกอบรวมกัน ซึ่งเป็นการสร้างความขัดแย้งที่ยังคงดูกลมกลืนในภาพรวมได้เป็นอย่างดี

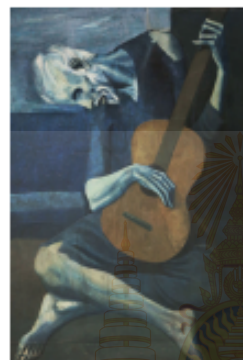


Composition 8 (1923) - Wassily Kandinsky

3. ความขัดแย้งด้วยสี

เป็นการนำสีที่ตรงกันข้าม สีตัดกัน หรือสีที่มีน้ำหนักอ่อน - แยกต่างกัน มาจัดอยู่ในภาพเดียวกัน

โดยหลักการใช้สีตรงกันข้ามนั้นจะต้องเพิ่มหรือลดปริมาณสีใดสีหนึ่ง ให้แตกต่างกัน หรือใช้วิธีผสมสีใดสีหนึ่งให้หม่นลง โดยการผสมสีตรงกันข้ามหรือสีขาว-ดำ เพื่อเปลี่ยนค่าของสีใดสีหนึ่ง ทำให้เมื่อนำมาใช้ร่วมกันแล้วไม่เกิดความขัดแย้งกันมากเกินไป



The Old Guitarist (1903 - 1904)
Pablo Picasso

Complementary color combinations



จากภาพตัวอย่างทางซ้ายมือ จะเห็นได้ว่าการใช้สีโทนส้มที่ถูกผสมให้หม่นจนเป็นสีน้ำตาลในส่วนน้อยของภาพ ซึ่งทำหน้าที่เป็นจุดเด่นในภาพ ที่ล้อมรอบด้วยสีฟ้าซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้าม ส่วนภาพทางขวามือแสดงถึงตัวอย่างการจับคู่สีตรงข้ามจากวงล้อสี

4. ความขัดแย้งด้วยทิศทาง

เป็นการกำหนดทิศทางของรูปร่าง รูปทรงสี จุด แสงเงา ฯลฯ ให้มีความขัดแย้งกันบ้าง แต่ส่วนใหญ่ยังเป็นไปในทิศทางเดียวกัน จะช่วยเพิ่มความแปลกใหม่ ไม่น่าเบื่อหน่าย

ตัวอย่างของการใช้ทิศทางสร้างความขัดแย้ง สามารถใช้ทิศทางการหันของใบหน้าบุคคล หรือลักษณะตั้งและนอนของรูปร่าง-รูปทรงในการสร้างความขัดแย้งได้ ซึ่งส่งผลให้สิ่งที่แสดงทิศทางแตกต่างจากสิ่งอื่นดูโดดเด่นน่าสนใจ



Dando a volta - Ofra Amit

ใบงานที่ ๑ เรื่อง ศึกษาสื่อผสม
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ศึกษาสื่อผสม
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

คำชี้แจง

๑. ให้นักเรียนเลือกคำขวัญประจำจังหวัดมา ๑ จังหวัด แล้วศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ที่ปรากฏในคำขวัญ จากนั้นออกแบบและร่างด้วยดินสอ ลงบนกระดาษร่ายปอนด์ ขนาด A๔
๒. นักเรียนควรหาภาพที่สอดคล้องกับคำขวัญจากหนังสือ นิตยสาร หนังสือพิมพ์ และแหล่งอื่น ๆ รวมถึง วัสดุและอุปกรณ์ มาใช้สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานปะติดแบบนูนต่ำ
๓. นำข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้า รูปภาพ วัสดุและอุปกรณ์ ที่สอดคล้องกับคำขวัญของจังหวัดที่นักเรียนเลือก มาใช้ในการเรียนครั้งต่อไป

ตัวอย่างผลงาน



ชื่อผลงาน	ไทยศรีทธา
ขนาด	60*40 เซนติเมตร
เทคนิค	ปะติดแบบนูนต่ำ
แนวคิด	ความเป็นไทย แรงบันดาลใจ จากงานเทศน์มหาชาติ
ศิลปิน	บุญยวีร์ เพ็ชรโยธิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ออกแบบสื่อสารผ่านสื่อผสม

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๑/๔ รวบรวมงานปั้นหรือสื่อผสมมาสร้างเป็นเรื่องราว ๓ มิติ โดยเน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืนและการสื่อถึงเรื่องราวของงาน

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อน ภายใต้งานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย

๓. สาระการเรียนรู้

ศิลปะสื่อผสม

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. เข้าใจรูปแบบและความแตกต่างของงานศิลปะสื่อผสม

๒. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง ออกแบบสื่อสารผ่านสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. ครูให้นักเรียนดูภาพและร่วมกันตอบคำถาม กิจกรรม ต่างหรือไม่ใช่หรือเปล่า ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนดูภาพและร่วมกันตอบคำถาม กิจกรรม ต่างหรือไม่ใช่หรือเปล่า ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ออกแบบ สื่อสารผ่านสื่อผสม ๒. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ออกแบบ สื่อสารผ่านสื่อผสม	๑. ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก
	ขั้นสอน (๒๐ นาที) ๑. ครูบรรยายประกอบสื่อนำเสนอเกี่ยวกับ ความหมายของศิลปะสื่อผสม ๒. ครูอธิบายทัศนศิลป์และความหมายของ ศิลปะสื่อผสม ประเภทของงานศิลปะสื่อผสม พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบ มีรายละเอียด ดังนี้	๑. นักเรียนเรียนรู้และร่วมกันโดยทำ กิจกรรม เกี่ยวกับความหมายของศิลปะ สื่อผสม ๒. ครูอธิบายทัศนศิลป์และความหมายของ ศิลปะสื่อผสม ประเภทของงานศิลปะ สื่อผสม พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบ มีรายละเอียด ดังนี้			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง ออกแบบสื่อสารผ่านสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. เข้าใจรูปแบบและความแตกต่างของงานศิลปะสื่อผสม ๒. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	ภาพปะติด (Collage) รูปต่อประกอบ (Assemblage) วัสดุสำเร็จรูป (Found Object)	ภาพปะติด (Collage) รูปต่อประกอบ (Assemblage) วัสดุสำเร็จรูป (Found Object)			ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นปฏิบัติ (๑๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม (ปะติดแบบนูนต่ำ) หัวข้อ “สื่อสารผ่านสื่อผสม” ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ นิ้ว โดยใช้สื่อและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย และจัดวางโดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๕๐	๑. นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม (ปะติดแบบนูนต่ำ) หัวข้อ “สื่อสารผ่านสื่อผสม” ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ นิ้ว โดยใช้สื่อและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย และจัดวางโดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๕๐			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูสรุปเนื้อหาโดยการให้นักเรียนจับคู่ภาพผลงานศิลปะกับประเภทของงานศิลปะสื่อผสม	๑. นักเรียนจับคู่ภาพผลงานศิลปะกับประเภทของงานศิลปะสื่อผสม			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง ออกแบบสื่อสารผ่านสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๒. ครูมอบหมายผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม ชี้แจงสิ่งที่ต้องเตรียมและเนื้อหาครบถ้วน วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน สื่อสาร ผ่านสื่อผสม - กระดาษร่ายปอนด์ ขนาด A๔ - คัตเตอร์ หรือกรรไกร - สีโปสเตอร์ พู่กัน จานสี - อุปกรณ์สำหรับร่างภาพ เช่น ดินสอ ดินสอสี ยางลบ - สื่อวัสดุเหลือใช้ที่นักเรียนหาได้ เช่น ภาพจาก นิตยสาร กระดาษสี พลาสติก เชือก กระดาษ ลัง - กาวอเนกประสงค์ เทปขาว ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๒. ครูมอบหมายผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม ชี้แจงสิ่งที่ต้องเตรียมและเนื้อหาครบถ้วน วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม - กระดาษร่ายปอนด์ ขนาด A๔ - คัตเตอร์ หรือกรรไกร - สีโปสเตอร์ พู่กัน จานสี - อุปกรณ์สำหรับร่างภาพ เช่น ดินสอ ดินสอสี ยางลบ - สื่อวัสดุเหลือใช้ที่นักเรียนหาได้ เช่น ภาพ จากนิตยสาร กระดาษสี พลาสติก เชือก กระดาษลัง - กาวอเนกประสงค์ เทปขาว ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ศึกษาสื่อผสม
๒. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง ศึกษาสื่อผสม



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจรูปแบบและความแตกต่างของงานศิลปะสื่อผสม ๒. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลาย	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลายปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลายพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานได้ยังไม่ดีเท่าที่ควร
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 และลงสีในกรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เข้าเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

[illegible]

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๒ เรื่อง ออกแบบสื่อสารผ่านสื่อผสม
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ออกแบบสื่อสารผ่านสื่อผสม
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

คำชี้แจง

๑. ให้นักเรียนเลือกคำขวัญประจำจังหวัดมา ๑ จังหวัด แล้วศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ที่ปรากฏในคำขวัญ จากนั้นออกแบบและร่างด้วยดินสอ ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔
๒. นักเรียนควรหาภาพที่สอดคล้องกับคำขวัญจากหนังสือ นิตยสาร หนังสือพิมพ์ และแหล่งอื่น ๆ รวมถึง วัสดุและอุปกรณ์ มาใช้สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานปะติดแบบนูนต่ำ
๓. นำข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้า รูปภาพ วัสดุและอุปกรณ์ และสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับคำขวัญของจังหวัดที่นักเรียนเลือก มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานปะติดแบบนูนต่ำ มาถ่ายทอด ศิลปวัฒนธรรม เอกลักษณ์ ประเพณี สถานที่ท่องเที่ยว และวิถีชีวิตตามข้อมูลที่ปรากฏในคำขวัญประจำจังหวัด

ตัวอย่างผลงาน



ชื่อผลงาน	ไทยศรัทธา
ขนาด	60*40 เซนติเมตร
เทคนิค	ปะติดแบบนูนต่ำ
แนวคิด	ความเป็นไทย แรงบันดาลใจ จากงานเทศน์มหาชาติ
ศิลปิน	บุญยวีร์ เพ็ชรโยธิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ผสมสื่อผสมศิลปะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	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. ๑/๔ รวบรวมงานปั้นหรือสื่อผสมมาสร้างเป็นเรื่องราว ๓ มิติ โดยเน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืนและการสื่อถึงเรื่องราวของงาน

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อน ภายใต้งานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย

๓. สาระการเรียนรู้

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม ในหัวข้อ สื่อสารผ่านสื่อผสม โดยใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง ผสมสื่อผสมศิลป์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม กิจกรรมสำรวจสื่อวัสดุ ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนทำกิจกรรม กิจกรรมสำรวจสื่อวัสดุ ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ผสมสื่อผสมศิลป์	๑. ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูบรรยายทบทวน เรื่อง หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์และศิลปะสื่อผสม ๒. ครูอธิบายแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม	๑. นักเรียนเรียนรู้และร่วมกันโดยทำกิจกรรม บรรยายทบทวน เรื่อง หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์และศิลปะสื่อผสม ๒. ครูอธิบายแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม			
	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม (ปะติดแบบนูนต่ำ) หัวข้อ “สื่อสารผ่าน	๑. นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม (ปะติดแบบนูนต่ำ) หัวข้อ “สื่อสารผ่าน			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง ผสมสื่อผสมศิลป์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมา สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ สื่อผสม	สื่อผสม” ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ นิ้ว โดยใช้สื่อและเทคนิคใน การสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย และจัดวาง โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๗๐	สื่อผสม” ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ นิ้ว โดยใช้สื่อและ เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ หลากหลาย และจัดวางโดยใช้หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๗๐			ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัด เป็นแรงบันดาลใจในการ สร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่าน สื่อผสม	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูสรุปเนื้อหาโดยการให้นักเรียนแบ่งปัน เทคนิค แนวคิด และวิธีการสร้างสรรค์ องค์ประกอบต่าง ๆ ในผลงาน สื่อสารผ่าน สื่อผสม ๒. ครูมอบหมายผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม ชี้แจงสิ่งที่ต้องเตรียมและเนื้อหาที่ขาดไป วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน สื่อสาร ผ่านสื่อผสม	๑. นักเรียนแบ่งปันเทคนิค แนวคิด และ วิธีการสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ใน ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ๒. ครูมอบหมายผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม ชี้แจงสิ่งที่ต้องเตรียมและเนื้อหาที่ขาดไป วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของงานศิลปะสื่อผสม					

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง ผสมสื่อผสมศิลป์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	- กระดาษรอยปอนด์ ขนาด A๔ - คัตเตอร์ หรือกรรไกร - สีโปสเตอร์ พู่กัน จานสี - อุปกรณ์สำหรับร่างภาพ เช่น ดินสอ ดินสอสี ยางลบ - สื่อวัสดุเหลือใช้ที่นักเรียนหาได้ เช่น ภาพจาก นิตยสาร กระดาษสี พลาสติก เชือก กระดาษ ลัง - กาวอเนกประสงค์ เทปขาว ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	- กระดาษรอยปอนด์ ขนาด A๔ - คัตเตอร์ หรือกรรไกร - สีโปสเตอร์ พู่กัน จานสี - อุปกรณ์สำหรับร่างภาพ เช่น ดินสอ ดินสอสี ยางลบ - สื่อวัสดุเหลือใช้ที่นักเรียนหาได้ เช่น ภาพ จากนิตยสาร กระดาษสี พลาสติก เชือก กระดาษลัง - กาวอเนกประสงค์ เทปขาว ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ผสมสื่อผสานศิลป์



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลาย	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลายปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลายพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานได้ยังไม่ดีเท่าที่ควร
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 และลงสีในกรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เข้าเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

[illegible]

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง จัดวางสร้างงานสื่อผสม

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	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. ๑/๔ รวบรวมงานปั้นหรือสื่อผสมมาสร้างเป็นเรื่องราว ๓ มิติ โดยเน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืนและการสื่อถึงเรื่องราวของงาน

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อน ภายใต้งานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย

๓. สาระการเรียนรู้

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม ในหัวข้อ สื่อสารผ่านสื่อผสม โดยใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง จัดวางสร้างงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม บ้านฉันบ้านเธอ โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ได้สลับกันศึกษา แลกเปลี่ยนแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม ของจังหวัดอื่น ๆ ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนทำกิจกรรม บ้านฉันบ้านเธอ โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ได้สลับกันศึกษา แลกเปลี่ยนแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม ของจังหวัดอื่น ๆ ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง จัดวางสร้างงานสื่อผสม	๑. ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ
	ขั้นสอน (๕ นาที) ๑. ครูอธิบายแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	๑. นักเรียนเรียนรู้แนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง จัดวางสร้างงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม	ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม (ปะติดแบบนูนต่ำ) หัวข้อ “สื่อสารผ่านสื่อผสม” ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ นิ้ว โดยใช้สื่อและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย และจัดวางโดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๙๐ ๒. ครูยกตัวอย่างและสาธิตรูปแบบของการสร้างสรรค์พื้นหลังงานศิลปะสื่อผสม	๑. นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม (ปะติดแบบนูนต่ำ) หัวข้อ “สื่อสารผ่านสื่อผสม” ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ นิ้ว โดยใช้สื่อและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย และจัดวางโดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๙๐ ๒. นักเรียนเรียนรู้ตัวอย่างและสาธิตรูปแบบของการสร้างสรรค์พื้นหลังงานศิลปะสื่อผสม			ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม					
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูสรุปเนื้อหาโดยการให้นักเรียนแบ่งปันเทคนิค แนวคิด ปัญหา อุปสรรคและวิธีการ	๑. นักเรียนแบ่งปันเทคนิค แนวคิด ปัญหา อุปสรรคและวิธีการสร้างสรรค์องค์ประกอบ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง จัดวางสร้างงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

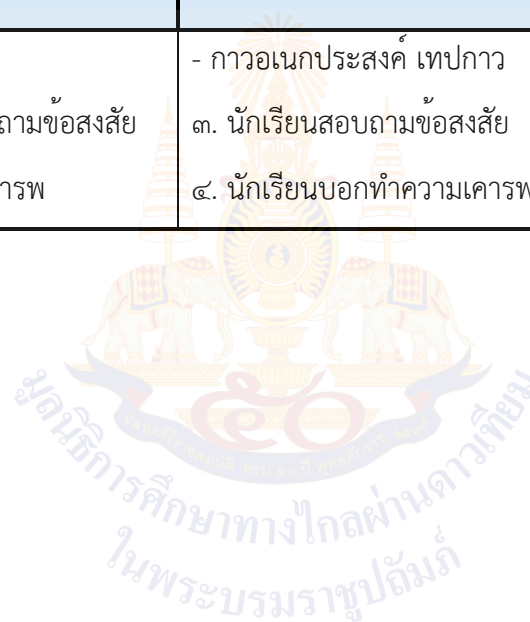
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ในผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม ๒. ครูมอบหมายผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม ชี้แจงสิ่งที่ต้องเตรียมและเนื้อหาคาบถัดไป วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม - กระดาษร่ายปอนด์ ขนาด A๔ - คัตเตอร์ หรือกรรไกร - สีโปสเตอร์ พู่กัน จานสี - อุปกรณ์สำหรับร่างภาพ เช่น ดินสอ ดินสอสี ยางลบ - สื่อวัสดุเหลือใช้ที่นักเรียนหาได้ เช่น ภาพจากนิตยสาร กระดาษสี พลาสติก เชือก กระดาษลั่ง	ต่าง ๆ ในผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ๒. ครูมอบหมายผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม ชี้แจงสิ่งที่ต้องเตรียมและเนื้อหาคาบถัดไป วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม - กระดาษร่ายปอนด์ ขนาด A๔ - คัตเตอร์ หรือกรรไกร - สีโปสเตอร์ พู่กัน จานสี - อุปกรณ์สำหรับร่างภาพ เช่น ดินสอ ดินสอสี ยางลบ - สื่อวัสดุเหลือใช้ที่นักเรียนหาได้ เช่น ภาพจากนิตยสาร กระดาษสี พลาสติก เชือก กระดาษลั่ง			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง จัดวางสร้างงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	- กาวอเนกประสงค์ เทปกาว ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	- กาวอเนกประสงค์ เทปกาว ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง จัดวางสร้างงานสื่อผสม



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลาย	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลายปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลายพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานได้ยังไม่ดีเท่าที่ควร
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 และลงสีในกรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาดเรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เข้าเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง เตรียมสื่อสารงานสื่อผสม

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๑/๔ รวบรวมงานปั้นหรือสื่อผสมมาสร้างเป็นเรื่องราว ๓ มิติ โดยเน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืนและการสื่อถึงเรื่องราวของงาน

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อน ภายใต้งานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. สาระการเรียนรู้

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม ในหัวข้อ สื่อสารผ่านสื่อผสม โดยใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง เตรียมสื่อสารงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงประเด็นที่นักเรียนควรกล่าวถึงในการนำเสนอผลงานว่าว่ามีประเด็นใดบ้าง <u>แนวคำตอบ</u> แนวคิด แรงบันดาลใจ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โจทย์ที่ได้รับ เป็นต้น ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงประเด็นที่นักเรียนควรกล่าวถึงในการนำเสนอผลงานว่า จะมีประเด็นใดบ้าง <u>แนวคำตอบ</u> แนวคิด แรงบันดาลใจ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โจทย์ที่ได้รับ เป็นต้น ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เตรียมสื่อสารงานสื่อผสม	๑. ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ
	ขั้นสอน (๕ นาที) ๑. ครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้ ๑.๑ ชื่อผลงาน ๑.๒ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ๑.๓ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์	๑. นักเรียนฟังครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้ ๑.๑ ชื่อผลงาน ๑.๒ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ๑.๓ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง เตรียมสื่อสารงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมา สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ สื่อผสม	๑.๔ แนวทางการพัฒนาผลงาน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการนำเสนอ ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ตามประเด็นการ นำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการนำเสนอ ผลงานในสัปดาห์ถัดไป	๑.๔ แนวทางการพัฒนาผลงาน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการ นำเสนอผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ตาม ประเด็นการนำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการ การนำเสนอผลงานในสัปดาห์ถัดไป			ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัด เป็นแรงบันดาลใจในการ สร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่าน สื่อผสม	ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สื่อผสม (ปะติดแบบนูนต่ำ) หัวข้อ “สื่อสารผ่าน สื่อผสม” ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ นิ้ว โดยใช้สื่อและเทคนิคใน การสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย และจัดวาง โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์	๑. นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม (ปะติดแบบนูนต่ำ) หัวข้อ “สื่อสารผ่าน สื่อผสม” ลงบนกระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ นิ้ว โดยใช้สื่อและ เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ หลากหลาย และจัดวางโดยใช้หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของงานศิลปะสื่อผสม	ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๑๐๐ และ เตรียมการนำเสนอผลงานในสัปดาห์ถัดไป	ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๑๐๐ และ เตรียมการนำเสนอผลงานในสัปดาห์ถัดไป			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง เตรียมสื่อสารงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูสรุปเนื้อหาโดยการให้นักเรียนแบ่งปันเทคนิค แนวคิด ปัญหา อุปสรรคและวิธีการสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ในผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียม ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม และเตรียมการนำเสนอผลงานในสัปดาห์ถัดไป ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๑. นักเรียนแบ่งปันเทคนิค แนวคิด ปัญหา อุปสรรคและวิธีการสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ในผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ๒. ครูมอบหมายนักเรียนเตรียม ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม และเตรียมการนำเสนอผลงานในสัปดาห์ถัดไป ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เตรียมสื่อสารงานสื่อผสม



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลาย	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลายปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลายพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานได้ยังไม่ดีเท่าที่ควร
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 และลงสีในกรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เข้าเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

[illegible]

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง สื่อสารงานสื่อผสม

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	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. ๑/๔ รวบรวมงานปั้นหรือสื่อผสมมาสร้างเป็นเรื่องราว ๓ มิติ โดยเน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืนและการสื่อถึงเรื่องราวของงาน

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) คือ งานทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่จะต้องผสมผสานสื่อ (Media) มากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน แนวคิดของศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ค่อนข้างกว้าง โดยการปรับใช้เครื่องมือจำนวนมาก ใช้เทคนิค และวิธีการจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อน ภายใต้งานชิ้นเดียว โดยใช้หลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. สาระการเรียนรู้

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม ในหัวข้อ สื่อสารผ่านสื่อผสม โดยใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. นำเสนอผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม โดยการใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง สื่อสารงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิด กับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการ คิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่ เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิด หรือ สามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่ง ใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. ครูสำรวจผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ของ นักเรียน พร้อมยกตัวอย่างผลงานที่น่าสนใจ ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนร่วมกิจกรรม สำรวจผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ของนักเรียน พร้อม ยกตัวอย่างผลงานที่น่าสนใจ ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง สื่อสารงาน สื่อผสม	๑. ผลงาน สื่อสารผ่าน สื่อผสม	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้น เรียน และการมี ส่วนร่วมในชั้น เรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ
	ขั้นสอน (๕ นาที) ๑. ครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏในการนำเสนอ ผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้ ๑.๑ ชื่อผลงาน ๑.๒ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ๑.๓ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์ ๑.๔ แนวทางการพัฒนาผลงาน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการนำเสนอ	๑. นักเรียนฟังครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏ ในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้ ๑.๑ ชื่อผลงาน ๑.๒ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ๑.๓ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์ ๑.๔ แนวทางการพัฒนาผลงาน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง สื่อสารงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมา สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ สื่อผสม	ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ตามประเด็นการ นำเสนอ ๔ ประเด็น	นำเสนอผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ตาม ประเด็นการนำเสนอ ๔ ประเด็น			ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นำเสนอผลงาน สื่อสาร ผ่านสื่อผสม โดยใช้คำ ขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนออกมานำเสนอผลงานของ ตนเองที่ละคนตามเลขที่ ๒. ครูให้นักเรียนเลขที่ถัดไปเป็นผู้แสดงความ คิดเห็นถึงผลงานของนักเรียนคนก่อนหน้า	๑. นักเรียนออกมานำเสนอผลงานของ ตนเองที่ละคนตามเลขที่ ๒. นักเรียนเลขที่ถัดไปเป็นผู้แสดงความ คิดเห็นถึงผลงานของนักเรียนคนก่อนหน้า			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูและนักเรียนร่วมกันทำกิจกรรม ท่องเที่ยวทั่วไทย โดยให้นักเรียนแต่ละคน วางแผนผลงานของตนเองไว้ที่โต๊ะ แจกสติ๊กเกอร์ให้ นักเรียนคนละ ๓ ดวง เพื่อนำไปติด ให้กับผลงานของจังหวัดที่ตนเองชื่นชอบ ๒. ครูสรุปการนำเสนอผลงาน สื่อสารผ่าน สื่อผสม	๑. นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรม ท่องเที่ยวทั่ว ไทย โดยให้นักเรียนแต่ละคนวางแผน ผลงานของตนเองไว้ที่โต๊ะ แจกสติ๊กเกอร์ให้ นักเรียนคนละ ๓ ดวง เพื่อนำไปติดให้กับ ผลงานของจังหวัดที่ตนเองชื่นชอบ ๒. ครูสรุปการนำเสนอผลงาน สื่อสารผ่าน สื่อผสม			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง สื่อสารงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สื่อสารผ่านสื่อผสม รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง สื่อสารงานสื่อผสม



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นำเสนอผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม โดยการใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	ประเมินผลงานและการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินผลงานและการนำเสนอผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินผลงานและการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินผลงานและการนำเสนอผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินผลงานและการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินผลงานและการนำเสนอผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลาย	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลายปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลายพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานได้ยังไม่ดีเท่าที่ควร
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 และลงสีในกรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เข้าเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เข้าเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

[illegible]

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒
เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ

หลักสูตรการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม
ในพระบรมราชูปถัมภ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สื่อสารผ่านสื่อผสม

รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๒

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. ๑/๓ วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริง เหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดย
อาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กและจางลง ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้น หัวใจ
หลัก คือ การใช้เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุดรวมสายตา (Vanishing
Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึกของภาพ

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อ
ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการ
สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- อธิบายความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการเขียนภาพทัศนียภาพได้
- เปรียบเทียบและระบุประเภทของทัศนียภาพได้
- ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์

๓.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise
- นำเสนอการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise

๓.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

๑.) เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ

๔. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๕.๑ มีวินัย

๕.๒ ใฝ่เรียนรู้

๕.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน



๖. การประเมินผลรวบยอด

๖.๑ ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) ใบงานที่ ๑ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ

๒.) ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ

๖.๒ เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. อธิบาย ความเข้าใจ ในเกี่ยวกับ หลักการเขียน ภาพ ทัศนียภาพได้ เปรียบเทียบ และระบุ ประเภทของ ทัศนียภาพได้	นักเรียนอธิบาย หลักการเขียน ภาพทัศนียภาพ และสามารถ เปรียบเทียบและ ระบุประเภทของ ทัศนียภาพได้ มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย หลักการเขียนภาพ ทัศนียภาพและ สามารถเปรียบเทียบ และระบุประเภทของ ทัศนียภาพได้ ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย หลักการเขียนภาพ ทัศนียภาพและ สามารถเปรียบเทียบ และระบุประเภทของ ทัศนียภาพได้ ๑ ข้อ	นักเรียนอธิบาย หลักการเขียนภาพ ทัศนียภาพและ สามารถเปรียบเทียบ และระบุประเภทของ ทัศนียภาพไม่ได้
๒. ความ ถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้ทัศนียภาพ และการ สร้างสรรค์ผลงาน ในรูปแบบ Art in Paradise ผลงาน มีลักษณะเป็น ๓ มิติถูกต้องและ สมบูรณ์	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้ทัศนียภาพ และการสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงานมีลักษณะเป็น ๓ มิติถูกต้องและ สมบูรณ์ปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้ทัศนียภาพ และการสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงานมีลักษณะเป็น ๓ มิติถูกต้องและ สมบูรณ์พอใช้	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้ทัศนียภาพ และการสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงานมีลักษณะเป็น ๓ มิติ ได้ยังไม่ดี เท่าที่ควร
๓. ความคิด สร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลก ใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้อง พัฒนาด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานเป็นการ คัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถสื่อ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
				ความหมายของภาพ ได้
๔. ความงาม	สามารถสร้าง ผลงานให้มีความ สวยงามทั้งด้าน การวาดภาพ และ ลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้าน การวาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการ วาดภาพและลงสี
๕. การจัด องค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๖. ความ สมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่ มีรอยยับ,เปื้อน, ฉีกขาด และลงสี ในกรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนใน บางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีก ขาด และรอยเปื้อน ขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ๒๔ - ๑๙ คะแนน หมายถึง ดีมาก

คะแนน ๑๘ - ๑๓ คะแนน หมายถึง ดี

คะแนน ๑๒ - ๗ คะแนน หมายถึง พอใช้

คะแนน ๖ - ๐ คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้หลักทัศนียภาพ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริง เหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดยอาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กและจางลง ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุดรวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึกของภาพ

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาประเภทของทัศนียภาพ หลักการวาดทัศนียภาพ ขั้นตอนการเขียนภาพทัศนียภาพในรูปแบบ Art in paradise คุณสมบัติของสีโปสเตอร์ ด้วยการบรรยาย เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในพื้นฐาน และสามารถต่อยอดไปใช้ในชีวิตประจำวัน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. อธิบายความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการเขียนภาพทัศนียภาพได้

๒. เปรียบเทียบและระบุประเภทของทัศนียภาพได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

-

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง สื่อสารงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยึดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ด้านความรู้ ๑. อธิบายความเข้าใจใน เกี่ยวกับหลักการเขียนภาพ ทัศนียภาพได้ ๒. เปรียบเทียบและระบุ ประเภทของทัศนียภาพได้ ด้านทักษะกระบวนการ -	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งคำถาม ดังนี้ - คำว่า “ทัศนียภาพ” มาจากคำว่าอะไร - คำว่า “ทัศนียภาพ” มีความหมายว่าอย่างไร ๓. ครูเฉลยคำตอบ พร้อมอธิบายความหมายของ ทัศนียภาพ โดยมีแนวคำตอบว่า “ทัศนียภาพ คือ ภาพที่หน้าดู มักใช้หมายถึงภูมิประเทศที่สวยงาม” ๔. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งคำถาม ดังนี้ - คำว่า “ทัศนียภาพ” มาจากคำว่าอะไร - คำว่า “ทัศนียภาพ” มีความหมายว่าอย่างไร ๓. ครูเฉลยคำตอบ พร้อมอธิบายความหมายของ ทัศนียภาพ โดยมีแนวคำตอบว่า “ทัศนียภาพ คือ ภาพที่หน้าดู มักใช้หมายถึง ภูมิประเทศที่สวยงาม” ๔. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เรียนรู้หลัก ทัศนียภาพ	๑. ผลงาน จิตรกรรมทะลุ มิติ	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๓๐ นาที) ๑. ครูบรรยายเนื้อหาเรื่อง หลักการเขียน ทัศนียภาพ - การวาดภาพทิวทัศน์ ได้แก่ ภาพทิวทัศน์ทางบก ภาพทิวทัศน์ทะเล และภาพทิวทัศน์	๑. นักเรียนฟังครูบรรยายเนื้อหาเรื่อง หลักการเขียนทัศนียภาพ - การวาดภาพทิวทัศน์ ได้แก่ ภาพทิวทัศน์ทางบก ภาพทิวทัศน์ทะเล และภาพทิวทัศน์			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง สื่อสารงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทฤษฎี รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ	สิ่งก่อสร้าง - การเขียนทัศนียภาพในรูปแบบ art in paradise ๒. ครูบรรยายเนื้อหาเรื่อง ระยะและค่าน้ำหนักของภาพ ๓. ครูบรรยายเนื้อหาเรื่อง หลักการวาดทัศนียภาพ ๔. ครูสุ่มนักเรียน ๑ คน เพื่อให้ตอบคำถามว่า “สีโปสเตอร์กับสีน้ำต่างกันอย่างไร” ๕. ครูเฉลยคำตอบ โดยมีแนวคำตอบว่า “สีโปสเตอร์เป็นสีที่มีลักษณะขุ่นทึบ เนื้อสีมีลักษณะคล้ายแป้ง ซึ่งแตกต่างจากลักษณะของสีน้ำที่โปร่งใสไม่มีเนื้อสี สีโปสเตอร์เหมือนกับสีน้ำตรงที่เมื่อจะใช้ในการระบายภาพวาดจะต้องผสมน้ำก่อน”	สิ่งก่อสร้าง - การเขียนทัศนียภาพในรูปแบบ art in paradise ๒. นักเรียนฟังครูบรรยายเนื้อหาเรื่อง ระยะและค่าน้ำหนักของภาพ ๓. ครูบรรยายเนื้อหาเรื่อง หลักการวาดทัศนียภาพ ๔. ครูสุ่มนักเรียน ๑ คน เพื่อให้ตอบคำถามว่า “สีโปสเตอร์กับสีน้ำต่างกันอย่างไร” ๕. ครูเฉลยคำตอบ โดยมีแนวคำตอบว่า “สีโปสเตอร์เป็นสีที่มีลักษณะขุ่นทึบ เนื้อสีมีลักษณะคล้ายแป้ง ซึ่งแตกต่างจากลักษณะของสีน้ำที่โปร่งใสไม่มีเนื้อสี สีโปสเตอร์เหมือนกับสีน้ำตรงที่เมื่อจะใช้ในการระบายภาพวาดจะต้องผสมน้ำก่อน”			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ขั้นปฏิบัติ (๕ นาที)				

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง สื่อสารงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๑. ครูทบทวนเนื้อหาจากการตั้งคำถาม ดังนี้ นักเรียนคิดว่า ระยะและค่าน้ำหนักของภาพมี คุณค่าอย่างไร ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนอภิปรายร่วมกัน ๓. ครูสรุปความรู้เรื่อง คุณค่าของระยะและค่า น้ำหนักของภาพ ๔. ครูแจกใบงานค้นหาภาพสำหรับสร้างสรรค์ ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ ในรูปแบบ “Art in paradise” ครูชี้แจงใบงาน พร้อมกับระบุว่า นักเรียนสามารถค้นหาข้อมูลผ่านโทรศัพท์หรือ นำกลับไปทำเป็นการบ้านก็ได้	๑. นักเรียนฟังครูทบทวนเนื้อหาจากการตั้ง คำถาม ดังนี้ นักเรียนคิดว่า ระยะและค่าน้ำหนักของภาพ มีคุณค่าอย่างไร ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนอภิปรายร่วมกัน ๓. นักเรียนฟังครูสรุปความรู้เรื่อง คุณค่า ของระยะและค่าน้ำหนักของภาพ ๔. ครูแจกใบงานค้นหาภาพสำหรับ สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ ใน รูปแบบ “Art in paradise” ครูชี้แจงใบ งาน พร้อมกับระบุว่า นักเรียนสามารถ ค้นหาข้อมูลผ่านโทรศัพท์หรือนำกลับไปทำ เป็นการบ้านก็ได้			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูทบทวนความรู้ด้วยวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง คุณสมบัติของสีโปสเตอร์	๑. นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรม ทบทวน ความรู้ด้วยวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง คุณสมบัติ ของสีโปสเตอร์			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง สื่อสารงานสื่อผสม

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียน สัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรม ทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียน สัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรม ทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อ สงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เรียนรู้หลักทัศนียภาพ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. อธิบายความเข้าใจในเกี่ยวกับหลักการเขียนภาพทัศนียภาพได้ ๒. เปรียบเทียบและระบุประเภทของทัศนียภาพได้	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P)			
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยึดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

เกณฑ์การประเมิน เรียนรู้หลักทัศนียภาพ

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. อธิบายความเข้าใจใน เกี่ยวกับหลักการเขียน ภาพทัศนียภาพได้	นักเรียนอธิบาย หลักการเขียนภาพ ทัศนียภาพและ	นักเรียนอธิบาย หลักการเขียนภาพ ทัศนียภาพและ	นักเรียนอธิบาย หลักการเขียนภาพ ทัศนียภาพและ	นักเรียนอธิบายหลักการ เขียนภาพทัศนียภาพ และสามารถ
๒. เปรียบเทียบและระบุ ประเภทของทัศนียภาพ ได้	สามารถเปรียบเทียบ และระบุประเภทของ ทัศนียภาพได้ มากกว่า ๒ ข้อ	สามารถเปรียบเทียบ และระบุประเภทของ ทัศนียภาพได้ ๒ ข้อ	สามารถเปรียบเทียบ และระบุประเภทของ ทัศนียภาพได้ ๑ ข้อ	เปรียบเทียบและระบุ ประเภทของทัศนียภาพ ไม่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๔	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๓	หมายถึง	ดี
คะแนน	๒	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๑-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง ออกแบบสื่อสารผ่านสื่อผสม

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้หลักทัศนียภาพ

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ใบความรู้

ความหมายของ ART IN PARADISE

• ศิลปะ ART IN PARADISE

ศิลปะ Art in paradise มีที่มาจากชื่อของพิพิธภัณฑ์ภาพจิตรกรรม 3 มิติ “Art in Paradise” ตั้งอยู่ที่พัตยาเหนือ จ.ชลบุรี ซึ่งเป็นการนำหลักของการใช้ทัศนียภาพวาดลงตา (Op art) ในการสร้างสรรค์ผลงาน



• ทัศนียภาพวาดลงตา (OP ART)

ศิลปะลงตาเป็นวิธีการเขียนที่ใช้ความสัมพันธ์ระหว่างความลงตาและพื้นผิวของภาพ ทำให้เมื่อมองภาพผู้ชมมองอาจจะมีความรู้สึกว่ามีความเคลื่อนไหวในภาพ, มีภาพซ่อนอยู่ในภาพ, มีแสงวาบหรือความไหว, เป็นลายหรือมีความโค้งหรือบิดเบี้ยว

หากแต่เป็นการใช้แสงเงา การจัดวาง รวมการเลือกใช้มุมมองที่เหมาะสม เพื่อสะท้อนให้ภาพเห็นเสมือนเป็นความจริง

ใบความรู้

เส้นขอบฟ้า และ จุดรวมสายตา

HORIZON LINE AND VANISHING POINT

• เส้นขอบฟ้า (HORIZON LINE : HL)

เส้นขอบฟ้า (Horizon line : HL) ตั้งอยู่ในแนวระดับตา ซึ่งมักจะสังเกตได้จากส่วนที่แบ่งระหว่างท้องฟ้ากับผิวน้ำ เส้นนี้มีความสำคัญมาก เนื่องจากจะเป็นฐานให้กับจุดรวมสายตา (VP) ของภาพอีกด้วย

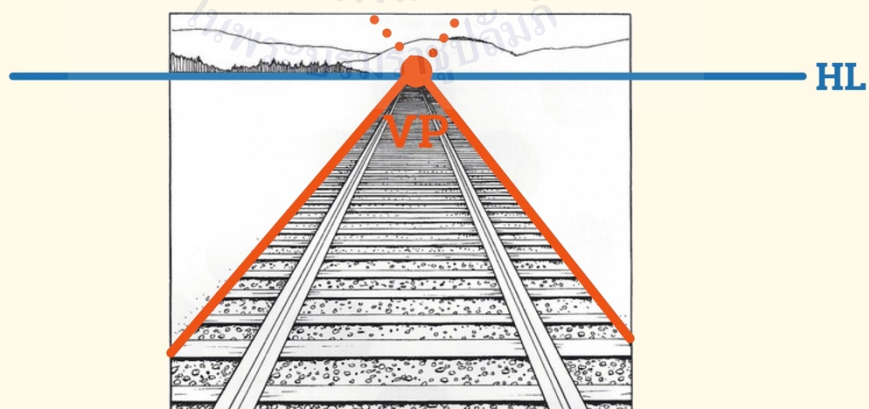
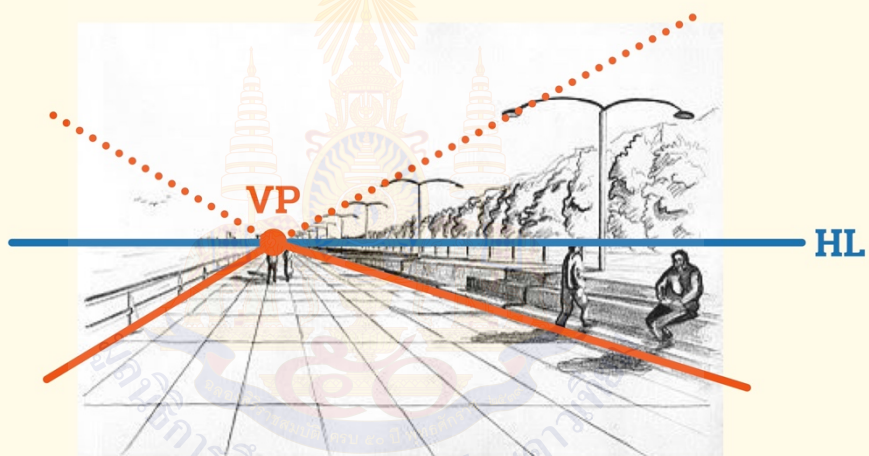
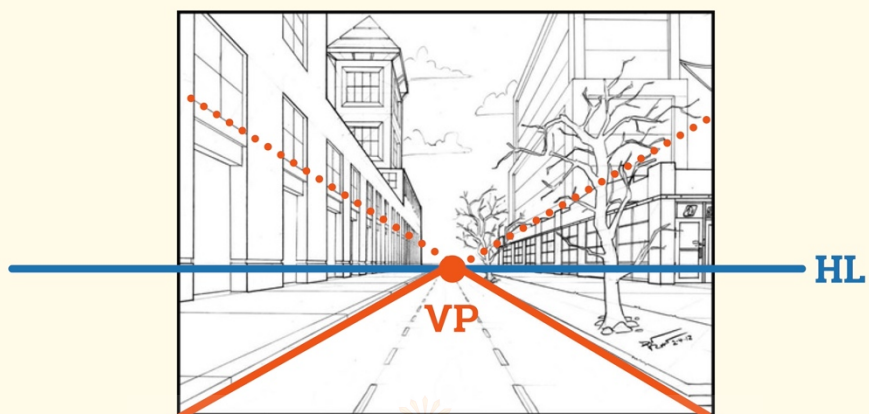
• จุดรวมสายตา VANISHING POINT (VP)

จุดรวมสายตา vanishing point (VP) คือ การเขียนภาพทัศนียภาพให้มีความเหมือนจริง สังเกตจากภาพวัตถุที่อยู่ใกล้ตาจะมีขนาดใหญ่ แล้วจะค่อย ๆ ลดเล็กลงเมื่อเข้าใกล้จุดรวมสายตา

• จุดรวมสายตา 1 จุด

ทัศนียภาพแบบจุดรวมสายตา 1 จุด (One Point of Perspective) คือ การเขียนภาพให้มีจุดรวมสายตาเพียงจุดเดียวบนเส้นระดับสายตาหรือเส้นขอบฟ้า ทำให้ภาพของวัตถุที่อยู่ใกล้ตาจะมีขนาดใหญ่ แล้วจะค่อย ๆ เล็กลง เมื่อเข้าใกล้จุดรวมสายตา

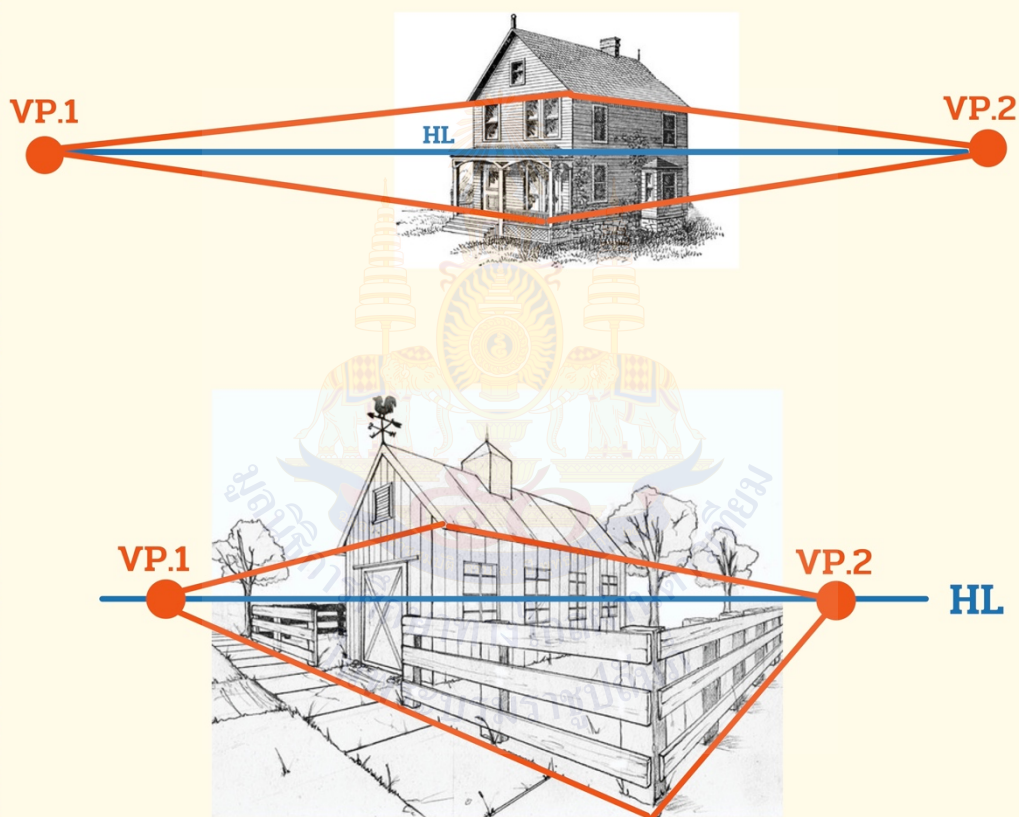
ตัวอย่าง ทศนิยมภาพแบบจุดรวมสายตา 1 จุด



• จุดรวมสายตา 2 จุด

ทัศนียภาพแบบจุดรวมสายตา 2 จุด (Two Point of Perspective)
คือ ภาพ Perspective ที่มีเส้นแนวระดับทั้งด้านหน้าและด้านข้างไปรวมตรง
จุดรวมสายตา (VP. 1 และ VP. 2) ซึ่งอยู่ด้านซ้ายและขวา รวมไปถึง
สามารถที่จะอยู่ภายในภาพหรือนอกภาพก็ได้

ตัวอย่าง ทัศนียภาพแบบจุดรวมสายตา 2 จุด



ใบงานที่ ๑ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้หลักทัศนียภาพ
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

คำชี้แจง

๑. ให้นักเรียนค้นหาภาพทัศนียภาพในรูปแบบผลงาน Art in Paradise ที่สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน “จิตรกรรมทะลุมิติ” แล้วพิมพ์ออกมาแปะลงในใบงานนี้
๒. นักเรียนต้องสามารถระบุได้ว่า วัตถุใดในภาพจะลอยออกมาเป็น ๓ มิติ โดยกำหนดจุดทั้งหมด ๒ จุด
๓. นักเรียนอธิบายถึงความเชื่อมโยงของทัศนียภาพกับแรงบันดาลใจของตนเอง



ระบุตำแหน่งของวัตถุที่จะทำเป็น ๓ มิติ

.....

ระบุความเชื่อมโยงของทัศนียภาพกับแรงบันดาลใจ

.....

ชื่อ - สกุล ชั้น เลขที่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ร่างภาพทะลุมิติ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริง เหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดยอาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กและจางลง ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุดรวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึกของภาพ

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาประเภทของทัศนียภาพ หลักการวาดทัศนียภาพ ขั้นตอนการเขียนภาพทัศนียภาพในรูปแบบ Art in paradise คุณสมบัติของสีโปสเตอร์ ด้วยการบรรยาย เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในพื้นฐาน และสามารถต่อยอดไปใช้ในชีวิตประจำวัน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง ร่างภาพทะลุมิติ

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งคำถามเพื่อทบทวนบทเรียน ดังนี้ - อะไรคือความแตกต่างของ “ทัศนียภาพ” และ “ทัศนียภาพแบบ Art in Paradise” - นักเรียนสามารถสร้างผลงาน “Art in Paradise” ได้หรือไม่ เพราะอะไร ๓. ครูเฉลยคำตอบ พร้อมอธิบายความหมายของทัศนียภาพ คือ การวาดภาพทิวทัศน์ ขณะที่ Art in Paradise คือการใช้ ทฤษฎีภาพวาดลวงตา (Op) ๔. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนทำกิจกรรมเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งคำถามเพื่อทบทวนบทเรียน ดังนี้ - อะไรคือความแตกต่างของ “ทัศนียภาพ” และ “ทัศนียภาพแบบ Art in Paradise” - นักเรียนสามารถสร้างผลงาน “Art in Paradise” ได้หรือไม่ เพราะอะไร ๓. ครูเฉลยคำตอบ พร้อมอธิบายความหมายของทัศนียภาพ คือ การวาดภาพทิวทัศน์ ขณะที่ Art in Paradise คือการใช้ ทฤษฎีภาพวาดลวงตา (Op) ๔. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ร่างภาพทะลุมิติ	๑. ผลงานจิตรกรรมทะลุมิติ	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๒๐ นาที) ๑. ครูบรรยายเนื้อหา เรื่อง หลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์	๑. นักเรียนฟังบรรยายเนื้อหา เรื่อง หลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง ร่างภาพทะลุมิติ

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ออกแบบภาพในงาน ทัศนศิลป์ ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของหลักการวาดทัศนียภาพ	๒. ครูแนะนำแหล่งอ้างอิงที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจและการสืบค้นภาพต้นฉบับ ๓. ครูตั้งคำถามชวนคิดว่า “นักเรียนคิดว่าขั้นตอนใดคือขั้นตอนที่สำคัญมากที่สุด ที่จะทำให้งาน จิตรกรรมทะลุมิติ รูปแบบ Art in Paradise ให้ออกมามีความน่าสนใจมากกว่าทัศนียภาพทั่ว ๆ ไป ๔. ครูเฉลยคำตอบ โดยมีแนวการตอบว่า “หลักการออกแบบภาพด้านทัศนศิลป์”	๒. นักเรียนฟังครูแนะนำแหล่งอ้างอิงที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจและการสืบค้นภาพต้นฉบับ ๓. ครูตั้งคำถามชวนคิดว่า “นักเรียนคิดว่าขั้นตอนใดคือขั้นตอนที่สำคัญมากที่สุด ที่จะทำให้งาน จิตรกรรมทะลุมิติ รูปแบบ Art in Paradise ให้ออกมามีความน่าสนใจมากกว่าทัศนียภาพทั่ว ๆ ไป ๔. ครูเฉลยคำตอบ โดยมีแนวการตอบว่า “หลักการออกแบบภาพด้านทัศนศิลป์”			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ขั้นปฏิบัติ (๒๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ต่อไปนี้ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด	๑. นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ต่อไปนี้ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง ร่างภาพทะลุมิติ

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	- ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๒. ครูทบทวนการเขียนทัศนียภาพ สรุปลขั้นตอนการเขียนทัศนียภาพ ๓. ครูบรรยาย เรื่อง วิธีการร่างภาพผลงานจิตรกรรมทะลุมิติ รูปแบบ Art in paradise ๔. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทะลุมิติ รูปแบบ Art in paradise ลงบนกระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ เซนติเมตร ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๕๐	- ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๒. นักเรียนทบทวนการเขียนทัศนียภาพ สรุปลขั้นตอนการเขียนทัศนียภาพ ๓. นักเรียนฟังครูบรรยาย เรื่อง วิธีการร่างภาพผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ รูปแบบ Art in paradise ๔. นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทะลุมิติ รูปแบบ Art in paradise ลงบนกระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ เซนติเมตร ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๕๐			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูสุ่มตัวอย่างผลงานแบบร่างของนักเรียน ๑ ชิ้น ขึ้นมาเพื่อวิเคราะห์ความคืบหน้า สรุปล	๑. นักเรียนนำผลงาน ๑ ชิ้น ขึ้นมาเพื่อวิเคราะห์ความคืบหน้า สรุปลความคืบหน้า			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง ร่างภาพทะลุมิติ

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ความคืบหน้าของผลงาน โดยมีกรอบในการวิเคราะห์ คือ ความก้าวหน้าโดยภาพรวม ความเหมาะสมและสอดคล้องในการเลือกองค์ประกอบที่จะทำให้ยื่นออกมาเป็นภาพลวงตา ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียนสัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิต์ไ้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย	ของผลงาน โดยมีกรอบในการวิเคราะห์ คือ ความก้าวหน้าโดยภาพรวม ความเหมาะสมและสอดคล้องในการเลือกองค์ประกอบที่จะทำให้ยื่นออกมาเป็นภาพลวงตา ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียนสัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิต์ไ้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง ร่างภาพทะลุมิติ

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ				



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ร่างภาพทะลุมิติ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	ประเมินจากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	แบบประเมินผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้ทัศนียภาพและ การสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงาน มีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้ทัศนียภาพ และการสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงาน มีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์ ปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้ทัศนียภาพและการ สร้างสรรค์ผลงานใน รูปแบบ Art in Paradise ผลงานมี ลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์ พอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ ทัศนียภาพและการ สร้างสรรค์ผลงานใน รูปแบบ Art in Paradise ผลงานมี ลักษณะเป็น ๓ มิติ ได้ยัง ไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ, เปื้อน, ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ริเริ่มแต่งเติมสี

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริง เหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดยอาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กและจางลง ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุดรวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึกของภาพ

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาประเภทของทัศนียภาพ หลักการวาดทัศนียภาพ ขั้นตอนการเขียนภาพทัศนียภาพในรูปแบบ Art in paradise คุณสมบัติของสีโปสเตอร์ ด้วยการบรรยาย เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในพื้นฐาน และสามารถต่อยอดไปใช้ในชีวิตประจำวัน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง ริเริ่มแต่งเติมสี

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเล่นเกมส์ Stroop Test เพื่อประเมินการทำงานของความคิดและประสิทธิภาพของสมอง ๓. ครูเชื่อมโยงความรู้และนำเข้าสู่บทเรียนว่า จะเรียนเรื่อง ทฤษฎีสี่ ประเภทของสีและวงจรสี่ ๔. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนทำกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเล่นเกม Stroop Test เพื่อประเมินการทำงานของความคิดและประสิทธิภาพของสมอง ๓. ครูเชื่อมโยงความรู้และนำเข้าสู่บทเรียนว่า จะเรียนเรื่อง ทฤษฎีสี่ ประเภทของสีและวงจรสี่ ๔. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ริเริ่มแต่งเติมสี	๑. ผลงานจิตรกรรมทะลุมิติ	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูบรรยายเนื้อหา เรื่อง ทฤษฎีสี่ ประเภทของสีและวงจรสี่ ๒. ครูตั้งคำถามชวนคิดว่า “นักเรียนคิดว่าหลักการออกแบบภาพด้านทัศนศิลป์ มีความสำคัญอย่างไร”	๑. นักเรียนฟังบรรยายเนื้อหา เรื่อง หลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์ ๒. นักเรียนตอบคำถามชวนคิดว่า “นักเรียนคิดว่าหลักการออกแบบภาพด้านทัศนศิลป์ มีความสำคัญอย่างไร”			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง ริเริ่มแต่งเติมสี

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ออกแบบภาพในงาน ทัศนศิลป์	ครูเฉลยคำตอบ โดยมีแนวการตอบว่า “ทำให้ ภาพมีมิติและน่าสนใจ”	แนวคำตอบ โดยมีแนวการตอบว่า “ทำให้ ภาพมีมิติและน่าสนใจ”			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ต่อไปนี้ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรม ทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปניתโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓	๑. นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ต่อไปนี้ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรม ทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปניתโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของหลักการวาดทัศนียภาพ	๒. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ทะลุมิติ รูปแบบ Art in paradise ลงบน กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ เซนติเมตร ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๗๐	๒. นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทะลุ มิติ รูปแบบ Art in paradise ลงบน กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ เซนติเมตร ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๗๐			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน					

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง ริเริ่มแต่งเติมสี

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทฤษฎี รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูสุ่มตัวอย่างผลงานของนักเรียน ๑ คน ออกมาแบ่งปัน แนวคิด ปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไข และวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียน สัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรม ทฤษฎี - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๑. นักเรียน ๑ คน ออกมาแบ่งปัน แนวคิด ปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไข และวิธีการ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียน สัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรม ทฤษฎี - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ริเริ่มแต่งเติมสี



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	ประเมินจากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	แบบประเมินผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้ทัศนียภาพและ การสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงาน มีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้ทัศนียภาพ และการสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงาน มีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์ ปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้ทัศนียภาพและการ สร้างสรรค์ผลงานใน รูปแบบ Art in Paradise ผลงานมี ลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์ พอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ ทัศนียภาพและการ สร้างสรรค์ผลงานใน รูปแบบ Art in Paradise ผลงานมี ลักษณะเป็น ๓ มิติ ได้ยัง ไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ, เปื้อน, ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง แต่งเติมเพิ่มสีสัน

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริง เหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดยอาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กและจางลง ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุดรวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึกของภาพ

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาประเภทของทัศนียภาพ หลักการวาดทัศนียภาพ ขั้นตอนการเขียนภาพทัศนียภาพในรูปแบบ Art in paradise คุณสมบัติของสีโปสเตอร์ ด้วยการบรรยาย เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในพื้นฐาน และสามารถต่อยอดไปใช้ในชีวิตประจำวัน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง แต่งเติมเพิ่มสีส่น

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทฤษฎี รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการ เปิดภาพการร่างภาพ ๒ ลักษณะให้ผู้เรียนเลือกว่า ภาพใดเป็นภาพร่างที่มีความเป็นระยะและดูน่าสนใจมากกว่ากัน ๓. ครูเปิดภาพที่มีการลงสี ๒ ลักษณะให้นักเรียนเลือกว่า ภาพใดเป็นภาพที่ให้ความรู้สึกสมจริงและดูมีความน่าสนใจมากกว่ากัน ๔. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการ เปิดภาพการร่างภาพ ๒ ลักษณะให้ผู้เรียนเลือกว่า ภาพใดเป็นภาพร่างที่มีความเป็นระยะและดูน่าสนใจมากกว่ากัน ๓. นักเรียนดูภาพที่มีการลงสี ๒ ลักษณะให้นักเรียนเลือกว่า ภาพใดเป็นภาพที่ให้ความรู้สึกสมจริงและดูมีความน่าสนใจมากกว่ากัน ๔. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง แต่งเติมเพิ่มสีส่น	๑. ผลงานจิตรกรรมทฤษฎี	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ด้านความรู้ ๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการ	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูทบทวนเนื้อหาของคาบเรียนที่ผ่านมา ว่า หากจะสร้างผนังให้มีลักษณะปูนเปลือยหรือขรุขระ ควรใช้เทคนิคใดจึงจะเหมาะสมที่สุด แนวคำตอบคือ การตีตีสี			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง แต่งเติมเพิ่มสีสัน

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ออกแบบภาพในงาน ทัศนศิลป์	๒. ครูบรรยายเนื้อหา เรื่อง การลงสีโปสเตอร์ ทัศนียภาพ ภายใต้ หัวข้อ “Art in Paradise”	คือ การดีดสี ๒. นักเรียนฟังบรรยายเนื้อหา เรื่อง การลงสี โปสเตอร์ ทัศนียภาพ ภายใต้ หัวข้อ “Art in Paradise”			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ต่อไปนี้ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรม ทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิโต - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓	๑. นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ต่อไปนี้ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรม ทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิโต - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของหลักการวาดทัศนียภาพ	๒. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ทะลุมิติ รูปแบบ Art in paradise ลงบน กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน	๒. นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทะลุ มิติ รูปแบบ Art in paradise ลงบน กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน					

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง แต่งเติมเพิ่มสีสัน

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	กระดาษร่ายปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ เซนติเมตร ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๙๐	๑ เซนติเมตร ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๙๐			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูสุ่มตัวอย่างผลงานของนักเรียน ๑ คน ออกมาแบ่งปัน แนวคิด ปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไข และวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียน สัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษกาวหรือเทปนิโต้ - กระดาษร่ายปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย	๑. นักเรียน ๑ คน ออกมาแบ่งปัน แนวคิด ปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไข และวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียน สัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษกาวหรือเทปนิโต้ - กระดาษร่ายปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง แต่งเติมเพิ่มสีสัน

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทฤษฎี รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	สงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง แต่งเติมเพิ่มสีสัน



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทฤษฎีในรูปแบบ Art in Paradise	ประเมินจากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทฤษฎีในรูปแบบ Art in Paradise	แบบประเมินผลงาน จิตรกรรมทฤษฎีในรูปแบบ Art in Paradise	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้ทัศนียภาพและ การสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงาน มีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้ทัศนียภาพ และการสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงาน มีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์ ปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้ทัศนียภาพและการ สร้างสรรค์ผลงานใน รูปแบบ Art in Paradise ผลงานมี ลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์ พอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ ทัศนียภาพและการ สร้างสรรค์ผลงานใน รูปแบบ Art in Paradise ผลงานมี ลักษณะเป็น ๓ มิติ ได้ยัง ไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ, เปื้อน, ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ตกแต่งเติมสีส้น

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริง เหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดยอาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กและจางลง ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุดรวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึกของภาพ

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาประเภทของทัศนียภาพ หลักการวาดทัศนียภาพ ขั้นตอนการเขียนภาพทัศนียภาพในรูปแบบ Art in paradise คุณสมบัติของสีโปสเตอร์ ด้วยการบรรยาย เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในพื้นฐาน และสามารถต่อยอดไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง ตกแต่งเติมสีส้น

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทฤษฎี รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงประเด็นที่นักเรียนควรกล่าวถึงในการนำเสนอผลงานว่า วามีประเด็นใดบ้าง <u>แนวคำตอบ</u> แนวคิด แรงบันดาลใจ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โจทย์ที่ได้รับ เป็นต้น ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงประเด็นที่นักเรียนควรกล่าวถึงในการนำเสนอผลงานว่า วามีประเด็นใดบ้าง <u>แนวคำตอบ</u> แนวคิด แรงบันดาลใจ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โจทย์ที่ได้รับ เป็นต้น ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ตกแต่งเติมสีส้น	๑. ผลงานจิตรกรรมทฤษฎี	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้ ๑.๑ ชื่อผลงาน ๑.๒ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ๑.๓ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์ ๑.๔ แนวทางการพัฒนาผลงาน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการนำเสนอ	๑. นักเรียนฟังครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้ ๑.๑ ชื่อผลงาน ๑.๒ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ๑.๓ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์ ๑.๔ แนวทางการพัฒนาผลงาน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการนำเสนอ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง ตกแต่งเติมสีส้น

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ออกแบบภาพในงาน ทัศนศิลป์	ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ตามประเด็นการ นำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการนำเสนอ ผลงานในสัปดาห์ถัดไป	นำเสนอผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ตาม ประเด็นการนำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ใ การนำเสนอผลงานในสัปดาห์ถัดไป			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	๓. ครูบรรยายเนื้อหา เรื่อง การลงสีโปสเตอร์ ทัศนียภาพ ภายใต้ หัวข้อ “Art in Paradise” เพื่อเป็นการทบทวนขั้นตอนการทำงาน	๓. นักเรียนฟังบรรยายเนื้อหา เรื่อง การลงสี โปสเตอร์ ทัศนียภาพ ภายใต้ หัวข้อ “Art in Paradise” เพื่อเป็นการทบทวนขั้นตอนการ ทำงาน			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของหลักการวาดทัศนียภาพ	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ต่อไปนี้ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรม ทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิโต - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔	๑. นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ต่อไปนี้ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรม ทะลุมิติ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิโต - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน					

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง ตกแต่งเติมสีส้น

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	-กระดานรองวาด ขนาด A๓ ๒. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทะลุมิติ รูปแบบ Art in paradise ลงบนกระดาษร่ายปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ เซนติเมตร ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๑๐๐	-กระดานรองวาด ขนาด A๓ ๒. นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทะลุมิติ รูปแบบ Art in paradise ลงบนกระดาษร่ายปอนด์ ขนาด A๔ กรอบผลงาน ๑ เซนติเมตร ผลงานความคืบหน้าร้อยละ ๑๐๐			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูเลือกตัวอย่างผลงานของนักเรียนที่มีความคืบหน้ามากที่สุด ๑ คน ออกมาแบ่งปัน แนวคิด ปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไข และวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมความพร้อมสำหรับการนำเสนอผลงาน - ใบงานที่ ๑ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ - ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย	๑. นักเรียนที่ผลงานมีความคืบหน้ามากที่สุด ๑ คน ออกมาแบ่งปัน แนวคิด ปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไข และวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมความพร้อมสำหรับการนำเสนอผลงาน - ใบงานที่ ๑ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ - ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง ตกแต่งเติมสีส้น

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทฤษฎี รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	สงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ตกแต่งเติมสีสัน



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	ประเมินจากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	แบบประเมินผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้ทัศนียภาพและ การสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงาน มีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้ทัศนียภาพ และการสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงาน มีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์ ปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้ทัศนียภาพและการ สร้างสรรค์ผลงานใน รูปแบบ Art in Paradise ผลงานมี ลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์ พอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ ทัศนียภาพและการ สร้างสรรค์ผลงานใน รูปแบบ Art in Paradise ผลงานมี ลักษณะเป็น ๓ มิติ ได้ยัง ไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

[illegible]

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ชื่นชมงานจิตรกรรมทะลุมิติ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ คือ การสร้างภาพให้ดูมีมิติสมจริง เหมือนมองเห็นด้วยตาจริง โดยอาศัยหลักการว่าวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กและจางลง ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้จะขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้น หัวใจหลัก คือ การใช้เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ Eye Level Line) และจุดรวมสายตา (Vanishing Point) เพื่อกำหนดทิศทางและความลึกของภาพ

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาประเภทของทัศนียภาพ หลักการวาดทัศนียภาพ ขั้นตอนการเขียนภาพทัศนียภาพในรูปแบบ Art in paradise คุณสมบัติของสีโปสเตอร์ ด้วยการบรรยาย เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในพื้นฐาน และสามารถต่อยอดไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. นำเสนอการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง ชื่นชมงานจิตรกรรมทะลุมิติ

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. ครูสำรวจผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ ของนักเรียน พร้อมยกตัวอย่างผลงานที่น่าสนใจ ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนร่วมกิจกรรม สำรวจผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ ของนักเรียน พร้อมยกตัวอย่างผลงานที่น่าสนใจ ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ชื่นชมงาน จิตรกรรมทะลุมิติ	๑. ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ ๒. ใบงานที่ ๑ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี
	ขั้นสอน (๕ นาที) ๑. ครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้ ๑.๑ ชื่อผลงาน ๑.๒ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ๑.๓ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์ ๑.๔ แนวทางการพัฒนาผลงาน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการนำเสนอผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ตามประเด็นการ	๑. นักเรียนฟังครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้ ๑.๑ ชื่อผลงาน ๑.๒ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ๑.๓ เทคนิคและการใช้วัสดุอุปกรณ์ ๑.๔ แนวทางการพัฒนาผลงาน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการนำเสนอผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม ตาม			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง ชื่นชมงานจิตรกรรมทะลุมิติ

หน่วยที่ ๒ เรื่อง จิตรกรรมทะลุมิติ รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ออกแบบภาพในงาน ทัศนศิลป์	นำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการนำเสนอ ผลงาน	ประเด็นการนำเสนอ ๔ ประเด็น เพื่อใช้ ในการนำเสนอผลงาน			พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นำเสนอการสร้างสรรค์ ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติใน รูปแบบ Art in Paradise	ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนออกมานำเสนอผลงานของ ตนเองที่ละคนตามเลขที่ ๒. ครูให้นักเรียนเลขที่ถัดไปเป็นผู้แสดงความ คิดเห็นถึงผลงานของนักเรียนคนก่อนหน้า	๑. นักเรียนออกมานำเสนอผลงานของ ตนเองที่ละคนตามเลขที่ ๒. นักเรียนเลขที่ถัดไปเป็นผู้แสดงความ คิดเห็นถึงผลงานของนักเรียนคนก่อนหน้า			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของหลักการวาดทัศนียภาพ	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปการ นำเสนอผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย	๑. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปการ นำเสนอผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อ สงสัย			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๓. ครูให้นักเรียนบอกทำความเคารพ	๓. ครูให้นักเรียนบอกทำความเคารพ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ชื่นชมงานจิตรกรรมทะลุมิติ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นำเสนอการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทฤษฎีในรูปแบบ Art in Paradise	ประเมินจากการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน จิตรกรรมทฤษฎีในรูปแบบ Art in Paradise	แบบประเมินการนำเสนอและผลงานจิตรกรรมทฤษฎีในรูปแบบ Art in Paradise	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่ง	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้ทัศนียภาพและ การสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงาน มีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้ทัศนียภาพ และการสร้างสรรค์ ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงาน มีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์ ปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้ทัศนียภาพและการ สร้างสรรค์ผลงานใน รูปแบบ Art in Paradise ผลงานมี ลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์ พอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ ทัศนียภาพและการ สร้างสรรค์ผลงานใน รูปแบบ Art in Paradise ผลงานมี ลักษณะเป็น ๓ มิติ ได้ยัง ไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ, เปื้อน, ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

[illegible]

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓
เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ต่อภาพการละเล่นไทย

รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๒

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๘ ชั่วโมง

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓ วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะใกล้ไกลเป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์
วัฒนธรรมและศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่มักพบในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ
วิหาร ช่างไทยนิยมวาดบนผนังปูนแห้ง (Secco) โดยมีการเตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้สีติดทน ต่างจาก
เทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูนปลาสเตอร์เปียก

การละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนาการ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็น
เครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความ
เชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้และขัด
เกลาทางสังคมที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต

การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญใน
งานศิลปะและการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนหรือการขยายภาพต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่
ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตี
ตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตาเป็นการอ้างอิง
ด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องและสมบูรณ์

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- เข้าใจทัศนียภาพได้ผ่านรูปแบบงานจิตรกรรมฝาผนัง
- เข้าใจความหมายและประโยชน์ของการละเล่นไทย

๓.) ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตาราง

๔.) เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน

๓.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางผลงาน

๒.) ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ

การละเล่นไทย

๓.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

๑.) เห็นคุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ

๔. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๕.๑ มีวินัย

๕.๒ ใฝ่เรียนรู้

๕.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๖. การประเมินผลรวบยอด

๖.๑ ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ๑.) ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย
- ๒.) ใบงานที่ ๑ เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ
- ๓.) ใบงานที่ ๒ เรื่อง เติมสีเส้นการละเล่นไทย

๖.๒ เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความ ถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบ ของการตีตาราง ขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มีเฉดสีที่ถูกต้อง และสมบูรณ์ ตาม ภาพต้นฉบับ	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของ การตีตารางขยาย ภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของ การตีตารางขยาย ภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของ การตีตารางขยาย ภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ยังไม่ดี เท่าที่ควร
๒. ความคิด สร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลก ใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้อง พัฒนาด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานเป็นการ คัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพ ได้
๓. ความงาม	สามารถสร้าง ผลงานให้มีความ สวยงามทั้งด้าน การวาดภาพ และ ลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้าน การวาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการ วาดภาพและลงสี
๔. การจัด องค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	องค์ประกอบศิลป์ ได้	องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	องค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	
๕. ความ สมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มีรอยยับ,เปื้อน, ฉีกขาด และลงสี ในกรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนใน บางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีก ขาด และรอยเปื้อน ขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่มักพบในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ข้างไทยนิยมวาดบนผนังปูนแห้ง (Secco) โดยมีการเตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้สีติดทน ต่างจาก เทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูนปลาสเตอร์เปียก

การละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนาการ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็น เครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความ เชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้และขัด เกลาทางสังคมที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต

การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญใน งานศิลปะและการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนหรือการขยายภาพต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตี ตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตาเป็นการอ้างอิง ด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องและสมบูรณ์

๓. สาระการเรียนรู้

จิตรกรรมฝาผนัง

การละเล่นไทย

การตีตารางขยายภาพ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. เข้าใจทัศนียภาพได้ผ่านรูปแบบงานจิตรกรรมฝาผนัง
๒. เข้าใจความหมายและประโยชน์ของการละเล่นไทย
๓. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตาราง

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางผลงาน

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดยแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุฒแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการ คิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่ เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือ สามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่ง ใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. ครูให้นักเรียนเล่นเกม ดา วินชี เกมถอดรหัส โดยให้นักเรียนทายคำให้ถูกต้องจากภาพ โดยมี ข้อคำถามจำนวน ๓ ข้อ และครูเฉลย ว่า ๑) วีรี ข้าวสาร ๒) หมากเก็บ ๓) โพงพาง ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนเล่นเกม ดา วินชี เกมถอดรหัส โดยให้นักเรียนทายคำให้ถูกต้องจากภาพ โดยมีข้อคำถามจำนวน ๓ ข้อ และครูเฉลย ว่า ๑) วีรีข้าวสาร ๒) หมากเก็บ ๓) โพงพาง ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เรียนรู้ จิตรกรรมต่อภาพ ๒. ใบงานที่ ๑ เรียนรู้จิตรกรรม ต่อภาพ ๓. ใบความรู้ที่ ๑ เรียนรู้จิตรกรรม ต่อภาพ	๑. ผลงาน ต่อ ภาพ การเล่น ไทย	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้น เรียน และการมี ส่วนร่วมในชั้น เรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๒๐ นาที) ๑. ครูบรรยายประกอบสื่อนำเสนอเกี่ยวกับ ความหมายของจิตรกรรมฝาผนัง ๒. ครูยกตัวอย่างงานจิตรกรรมฝาผนังที่มีอายุ เก่าแก่ที่สุด คือภาพเขียนผนังถ้ำลาสโกซ์ ๓. ครูอธิบายถึงรูปแบบของงานจิตรกรรมฝา ผนัง 3 รูปแบบ จิตรกรรมปูนเปียก (Buon	๑. นักเรียนฟังครูบรรยายประกอบสื่อ นำเสนอเกี่ยวกับความหมายของจิตรกรรม ฝาผนัง ๒. นักเรียนฟังครูยกตัวอย่างงานจิตรกรรม ฝาผนังที่มีอายุเก่าแก่ที่สุด คือภาพเขียนผนัง ถ้ำลาสโกซ์ ๓. นักเรียนฟังครูอธิบายถึงรูปแบบของงาน จิตรกรรมฝาผนัง 3 รูปแบบ จิตรกรรมปูน			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. เข้าใจทัศนียภาพได้ผ่านรูปแบบงานจิตรกรรมฝาผนัง ๒. เข้าใจความหมายและประโยชน์ของการเล่นไทย ๓. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตาราง	Fresco) จิตรกรรมปูนแห้ง (A Secco) (Mezzo-Fresco) ๔. ครูอธิบายถึงความหมายของการเล่นไทย ยกตัวอย่างการเล่นไทย 7 ชนิด ได้แก่ กระโดดเชือก กระต่ายขาเดียว มอญซ่อนผ้า หมากเก็บ ชักเย่อ โพงพาง และรื้อข้าวสาร พร้อมทั้งบอกประโยชน์ของการเล่น	เปียก (Buon Fresco) จิตรกรรมปูนแห้ง (A Secco) (Mezzo-Fresco) ๔. นักเรียนฟังครูอธิบายถึงความหมายของการเล่นไทย ยกตัวอย่างการเล่นไทย 7 ชนิด ได้แก่ กระโดดเชือก กระต่ายขาเดียว มอญซ่อนผ้า หมากเก็บ ชักเย่อ โพงพาง และรื้อข้าวสาร พร้อมทั้งบอกประโยชน์ของการเล่น			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางผลงาน	ขั้นปฏิบัติ (๒๐ นาที) ๑. ครูหาภาพตัวอย่างการเล่นแบบไทยและแบ่งภาพตามจำนวนนักเรียน (ตัวอย่างจากนักเรียนราว ๓๐ คน หากจำนวนไม่ลงตัว ให้ปรับจำนวนและขนาดตามความเหมาะสม)	๑. ครูหาภาพตัวอย่างการเล่นแบบไทยและแบ่งภาพตามจำนวนนักเรียน (ตัวอย่างจากนักเรียนราว ๓๐ คน หากจำนวนไม่ลงตัว ให้ปรับจำนวนและขนาดตามความเหมาะสม)			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	๒. ครูกำหนดให้นักเรียนตีตาราง (Scale) โดยมีรายละเอียดดังนี้	๒. นักเรียนตีตาราง (Scale) โดยมีรายละเอียดดังนี้			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของจิตรกรรมฝาผนัง การเล่นไทย และการตี ตารางลายภาพ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	- ภาพต้นฉบับที่ได้รับมาตีตารางทับที่ตัวภาพ ด้วยปากกา - ขั้นตอนการทำงาน แบ่งช่องภาพต้นฉบับด้วย ปากกาขนาดช่องละ ๐.๕ ซม. โดยกำหนดจุดใน แนวตั้งเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-J กำกับ เส้นแนวนอน และตัวเลข ๑-๑๐ กำกับเส้น แนวตั้ง ๓. ครูบรรยายการตีตารางภาพต้นฉบับ และตี ตารางสำหรับร่างภาพผลงาน	- ภาพต้นฉบับที่ได้รับมาตีตารางทับที่ตัว ภาพ ด้วยปากกา - ขั้นตอนการทำงาน แบ่งช่องภาพต้นฉบับ ด้วยปากกาขนาดช่องละ ๐.๕ ซม. โดย กำหนดจุดในแนวตั้งเป็นตัวอักษร ภาษาอังกฤษ A-J กำกับเส้นแนวนอน และ ตัวเลข ๑-๑๐ กำกับเส้นแนวตั้ง ๓. นักเรียนฟังครูบรรยายการตีตารางภาพ ต้นฉบับ และตีตารางสำหรับร่างภาพผลงาน			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูสรุปเนื้อหาโดยให้นักเรียนตอบคำถาม ๓ ข้อ โดยให้นักเรียนช่วยกันตอบและแสดงความคิด เห็น และครูเฉลยพร้อมอธิบายเพิ่มเติม ๒. ครูให้นักเรียนดูภาพที่นักเรียนจะได้วาดด้วย เทคนิคการขยายภาพด้วยการตีตาราง และแจก ภาพต้นฉบับให้นักเรียน ๓. ครูให้นักเรียนกลับไปตีตารางภาพต้นฉบับ	๑. นักเรียนตอบคำถาม ๓ ข้อ โดยช่วยกัน ตอบและแสดงความคิดเห็น และครูเฉลย พร้อมอธิบายเพิ่มเติม ๒. นักเรียนดูภาพที่นักเรียนจะได้วาดด้วย เทคนิคการขยายภาพด้วยการตีตาราง และ แจกภาพต้นฉบับให้นักเรียน ๓. นักเรียนกลับไปตีตารางภาพต้นฉบับและ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	และกระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ๔. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียน สัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การเล่นไทย - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษกาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๕. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๖. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ ๔. นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียนสัปดาห์ ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การเล่นไทย - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษกาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๕. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๖. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ
๒. ใบงานที่ ๑ เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ
๓. ใบความรู้ที่ ๑ เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจทัศนียภาพได้ผ่านรูปแบบงานจิตรกรรมฝาผนัง ๒. เข้าใจความหมายและประโยชน์ของการละเล่นไทย ๓. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตาราง	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางผลงาน	ประเมินจาก ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย	แบบประเมินผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่ง ใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อ ตนเอง (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับ	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของ การตีตารางขยาย ภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิค สีโปสเตอร์ มีเฉดสีที่ ถูกต้องและสมบูรณ์ ตามภาพต้นฉบับพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ รูปแบบของการตีตาราง ขยายภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มีเฉด สีที่ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการเล่นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting)

จิตรกรรมฝาผนัง หมายถึง ภาพเขียนที่เขียนลงบนผนังหรือเพดาน เป็นงานศิลปะชนิดแรก ๆ ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อใช้เล่าเรื่องราวที่ได้เห็นมาตั้งแต่ยุคโบราณ โดยภาพเขียนบนผนังที่มีอายุเก่าแก่ที่สุดในโลก คือ ภาพเขียนผนังถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของประเทศฝรั่งเศส เป็นจิตรกรรมฝาผนังในยุคหินเก่า อายุประมาณ 15,000-13,000 ปีก่อนคริสตกาล ภาพมีเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์ต่าง ๆ ทั้ง วัวไบซัน นก กวาง ที่กำลังแสดงท่าทางเคลื่อนไหว



ภาพเขียนวัวกระทิงบนผนังถ้ำลาสโกซ์ ตั้งอยู่บริเวณหุบเขาทางตะวันตกเฉียงใต้ของประเทศฝรั่งเศส

จิตรกรรมฝาผนังของทางชาติตะวันตกนิยมเขียนเป็นภาพเสมือนจริง มีมิติความลึก ในขณะที่จิตรกรรมฝาผนังของตะวันออกมักจะเป็นภาพสองมิติ ภาพแบน แบ่งพื้นผนังออกเป็นส่วน ๆ ด้วยเส้นหนาหรือภาพต้นไม้ แล้วใส่เรื่องราวลงไปในช่วงว่าง โดยจิตรกรรมฝาผนังของไทยมักจะเป็นภาพตามผนังโบสถ์ ซึ่งสะท้อนความเป็นอยู่ของคนไทยในแต่ละชุมชนผ่านภาพวาดด้วย



ตัวอย่างผลงานจิตรกรรมฝาผนังของตะวันตก
ที่วังพระสันตะปาปาในนครรัฐวาติกัน
The School of Athens (1509-1511) - Raphael



ตัวอย่างผลงานจิตรกรรมฝาผนังของตะวันออก
จิตรกรรมฝาผนังอนุสรณ์สถาน Shaheed-Smarak
ที่เมืองจามาลเปอร์ (Jabalpur) ประเทศอินเดีย
วาดโดย Beohar Rammanohar Sinha

การเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังมี 3 รูปแบบ ได้แก่

1. จิตรกรรมปูนเปียก (Buon Fresco) เป็นวิธีที่ใช้สีผสมน้ำแล้ววาดลงบนปูนปลาสเตอร์ที่ปาดไว้บาง ๆ เมื่อปูนแห้งจะทำให้สีติดที่ผนังอย่างถาวร



ขั้นตอนการวาดภาพจิตรกรรมปูนเปียก

2. จิตรกรรมปูนแห้ง (A Secco) เป็นวิธีที่ช่างจะผสมสีกับสารที่ทำให้ติดผนัง เช่น ไข่ขาว หรือน้ำมัน วิธีนี้จะทำให้งานเสร็จเร็ว และสามารถแก้ไขได้ง่าย แต่จะติดทนทานน้อยกว่าการเขียนบนปูนเปียก บางครั้งศิลปินจะใช้วิธีการเขียนบนปูนแห้งกับการเขียนบนปูนเปียก เพื่อเก็บรายละเอียดหรือเพิ่มความเข้มของสี เช่น สีน้ำเงินจากแร่ Azurite และ Lapis Lazuli ที่จะให้สีที่ไม่สลายเมื่อเขียนบนปูนเปียก จึงต้องเขียนทับเมื่อแห้งอีกครั้งหนึ่ง

Note*

จิตรกรรมฝาผนังไทยส่วนใหญ่เป็นจิตรกรรมปูนแห้ง คนโบราณมีภูมิปัญญาไทยการคิดวิธีการที่ทำให้สีติดทน โดยใช้การหมักปูนขาวประมาณ 3 เดือน แล้วนำมาผสมเป็นปูนฉาบ เมื่อแห้งแล้วใช้โคลนด้วยน้ำตมใบขี้เหล็กเพื่อลดความเป็นด่าง นอกจากนั้นก่อนเขียนภาพจะมีการรองพื้นผนัง ทำจากดินสอพองผสมกับกาวที่ได้จากน้ำตมมะขาม



จิตรกรรมปูนแห้งในประเทศไทย
จิตรกรรมฝาผนังพระที่นั่งพุทไธสวรรย์

3. จิตรกรรมปูนชื้น (Mezzo-Fresco) เป็นวิธีที่ศิลปินจะวาดรูปบนผนังปูนที่ใกล้แห้ง เพื่อให้สีซึมลงไปในเนื้อปูนเล็กน้อย หลังจากศตวรรษที่ 16 วิธีการนี้ได้ถูกนำมาใช้แทนวิธีการวาดบนปูนเปียกอย่างแพร่หลาย



ภาพจิตรกรรมบนเพดานโบสถ์ Sistine Chapel
ที่นครวาติกัน วาดโดย Michelangelo
ในศ.ค. 1508-1512
โดยใช้วิธีการแบบจิตรกรรมปูนเปียก ปูนแห้ง
และปูนชื้นผสมผสานกัน

การละเล่นไทย

การละเล่น เป็นกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่มีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง โดยเป็นกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนานมากกว่าการตัดสินแพ้ชนะ

การละเล่นไทยมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ แต่ในปัจจุบันสามารถพบเห็นได้น้อยลงเนื่องจากยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ทำให้วิถีชีวิตของคนในสังคมเปลี่ยนไปด้วย

ในวัฒนธรรมไทยมีการละเล่นที่หลากหลาย โดยมีตัวอย่าง ดังนี้

1. กระโดดเชือก

มีทั้งการกระโดดเชือกเดี่ยวและเชือกหมู่ ในอดีตมักจะใช้เชือกปอในการเล่น



2. กระต่ายขาเดียว

เป็นการเล่นไล่จับชนิดหนึ่ง โดยคนที่เป็กระต่ายจะต้องยืนด้วยขาเดียว แล้วกระโดดเพื่อไล่จับคนอื่น ใครโดนจับได้จะต้องออกจากการแข่งขัน และรอรอบต่อไป

3. มอญซ่อนผ้า

ทุกคนนั่งล้อมวงและร้องเพลงมอญซ่อนผ้า คนที่เป็นมอญจะถือผ้าเดินรอบวงแล้วแอบหย่อนผ้าไว้ข้างหลังผู้เล่คนใดคนหนึ่ง หากผู้เล่คนนั้นรู้ตัวจะต้องหยิบผ้ามาใส่ต้มอญแล้วพยายามแย่งที่นั่งกับมอญ หากผู้เล่คนนั้นไม่รู้ตัว แล้วมอญเดินวนกลับมาอีกครั้ง จะถูกมอญเอาผ้าตีหลัง และต้องรับบทเป็นมอญแทน



4. หมากรุกเก็บ

ใช้ผู้เล่น 2 – 4 คน นั่งล้อมวงกันแล้วใช้ก้อนหินหรือกรวดที่มีลักษณะกลม 5 ก้อน มีวิธีเล่นเป็นการทอดหมากลงพื้น โยนหมากรุกเก็บหมากรุกบนพื้น แล้วรับหมากรุกให้ทันเวลา โดยจะเพิ่มความยากขึ้นไปเรื่อย ๆ หากรับหมากรุกไม่ได้หรือทำหมากรุกในมือหล่น จะถือว่าแพ้



5. ชักเย่อ

ใช้เชือกเส้นยาว แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย จับปลายเชือกคนละฝั่ง เมื่อให้สัญญาณเริ่มให้ออกแรงดึงเชือก ให้ฝ่ายตรงข้ามถูกดึงเข้ามาในแดนของตน เป็นการละเล่นที่สร้างความสามัคคีได้เป็นอย่างดี

6. โพงพาง

ผู้เล่นคนหนึ่งจะต้องรับบทเป็นปลา ถูกปิดตาแล้วหมุนรอบตัว 3 รอบ ในขณะที่คนอื่น ๆ ล้อมวงร้องเพลง เมื่อร้องจบแล้วจึงถามว่า "ปลาเป็นหรือปลาตาย?" ถ้าปลาตอบว่า "ปลาตาย" แปลว่าห้ามขยับ แต่ถ้าตอบว่า "ปลาเป็น" จะสามารถขยับได้ ถ้าผู้เล่นที่เป็นปลาจับตัวใครได้ แล้วทายชื่อคนคนนั้นถูกต้อง คนที่ถูกจับจะต้องรับบทเป็นปลาในรอบต่อไป โดยคำว่า โพงพาง หมายถึง กับดักปลาชนิดหนึ่ง



7. รีรีข้าวสาร

ให้ผู้เล่นสองคนจับมือกันแล้วยกขึ้นเป็นขั้วประตู่ ผู้เล่นที่เหลือจับเอวหรือบ่าต่อแถวกับเดินลอดพร้อมกับร้องเพลง เมื่อถึงคำสุดท้ายของเพลงขั้วประตู่จะลดมือลงกักตัวผู้เล่นที่เดินผ่าน ใครถูกกักตัวจะต้องถูกคัดออก หรืออาจจะถูกลงโทษด้วยการทำให้ทำทางต่าง ๆ

ประโยชน์ของการละเล่นไทย

1. พัฒนาร่างกาย ผ่านการวิ่ง กระโดด พัฒนาระบบกล้ามเนื้อและกระดูกผ่านการออกกำลังกายอย่างสนุกสนาน
2. พัฒนาความคิด ผ่านการร้องเพลง ประมือตามจังหวะ ช่วยฝึกความจำ รวมไปถึงส่งผลต่อการจัดการอารมณ์ ให้ความสนุกสนานและผ่อนคลายจากความเครียด
3. พัฒนาด้านสังคม ผ่านการเล่นเป็นกลุ่ม มีการทำงานร่วมกัน ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี การวางแผน รวมถึงการปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดความกล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก



ประโยชน์ของการละเล่นไทย

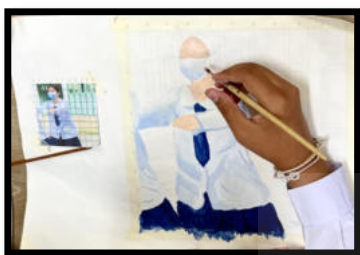
1. พัฒนาร่างกาย ผ่านการวิ่ง กระโดด พัฒนาระบบกล้ามเนื้อและกระดูกผ่านการออกกำลังกายอย่างสนุกสนาน
2. พัฒนาความคิด ผ่านการร้องเพลง ประบือตามจังหวะ ช่วยฝึกความจำ รวมไปถึงส่งผลต่อการจัดการอารมณ์ ให้ความสนุกสนานและผ่อนคลายจากความเครียด
3. พัฒนาด้านสังคม ผ่านการเล่นเป็นกลุ่ม มีการทำงานร่วมกัน ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี การวางแผน รวมถึงการปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดความกล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก



ใบงานที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้จิตรกรรมต่อภาพ
รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติงานตามตารางสำหรับขยายภาพ ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย ดังนี้

๑. นำภาพต้นแบบมาติดบนกระดาษ A๔ (เพื่อให้พื้นที่เขียนตัวเลขและตัวอักษร) แล้วตัดตารางด้วยปากกา

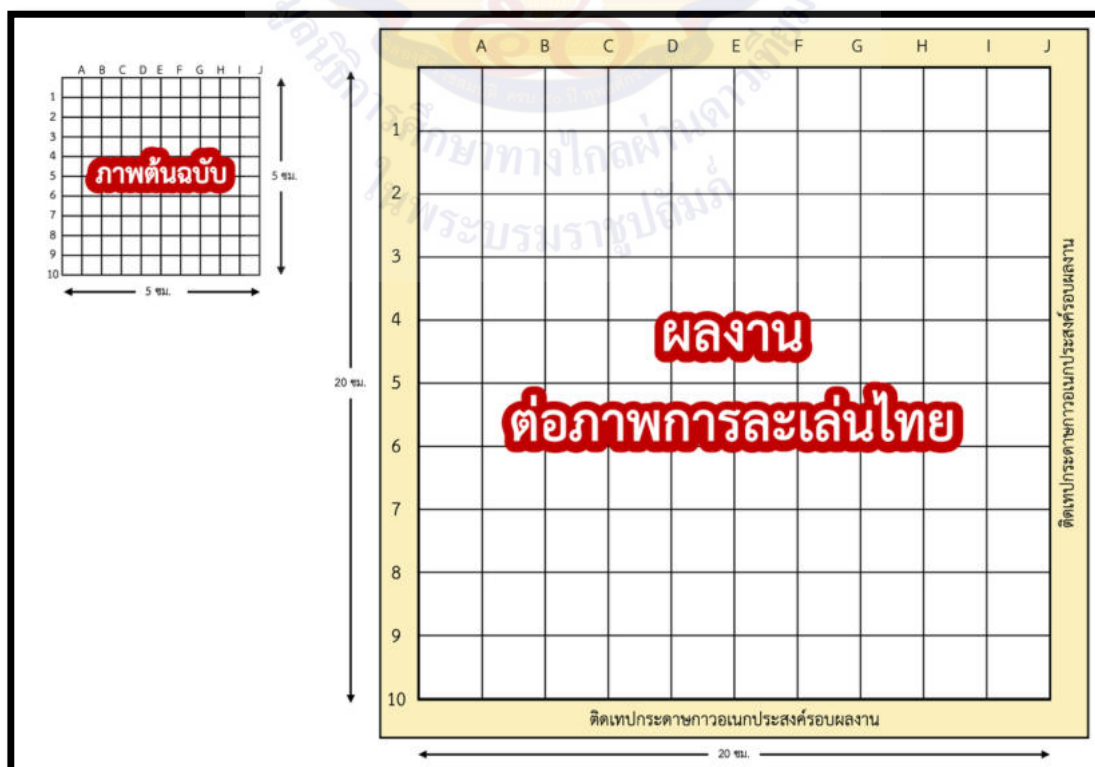


ภาพต้นฉบับมีขนาด กว้าง ๕ ซม. ยาว ๕ ซม. ตีตารางช่องละ ๐.๕ ซม. เมื่อตีตารางเสร็จแล้ว ได้แถวละ ๑๐ ช่อง ทั้งแนวตั้งและแนวนอน จำนวนรวม ๑๐๐ ช่อง

๒. เขียนตัวอักษร A-J กำกับเส้นแถวแนวนอน เขียนตัวเลข ๑-๑๐ กำกับเส้นแถวแนวตั้งตามตัวอย่าง

๓. นำกระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ขนาด A๔ มาตีกรอบตารางขนาด ๒๐x๒๐ ซม. และแบ่งช่องตารางเพื่อขยายภาพ ช่องละ ๒ ซม. (วิธีทำแบบเดียวกับภาพต้นฉบับเพียงแต่ช่องมีขนาดใหญ่กว่า) โดยเว้นกรอบด้านละ ๑ ซม. เพื่อติดเทปกระดาษกาวอเนกประสงค์

๔. เมื่อตีตารางเสร็จแล้วจะได้แถวละ ๑๐ ช่อง ทั้งแนวตั้งและแนวนอน จำนวนรวม ๑๐๐ ช่อง เส้นรอบนอก มีขนาดกว้าง ๒๐ ซม. และยาว ๒๐ ซม.



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ร่างภาพการละเล่นไทย

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่มักพบในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ข้างไทยนิยมวาดบนผนังปูนแห้ง (Secco) โดยมีการเตรียมพื้นผิวให้เรียบเพื่อช่วยให้สีติดทน ต่างจาก เทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูนปลาสเตอร์เปียก

การละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนาการ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็น เครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความ เชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้และขัด เกลาทางสังคมที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต

การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญใน งานศิลปะและการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนหรือการขยายภาพต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตี ตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตาเป็นการอ้างอิง ด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องและสมบูรณ์

๓. สาระการเรียนรู้

จิตรกรรมฝาผนัง

การละเล่นไทย

การตีตารางขยายภาพ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ

การละเล่นไทย

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดยุติความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ

(๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง ร่างภาพการเล่นไทย

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยึดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการ คิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือ สามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่ง ใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. ครูให้นักเรียนตอบคำถาม ๒ ข้อ นักเรียน คิดว่า “ภาพใดคือภาพที่มีสัดส่วนถูกต้อง” โดยให้นักเรียนพยายามตอบและอธิบาย เหตุผล ครูเฉลยและอธิบายเหตุผล ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน สรุปว่าวันนี้ จะมา ร่างภาพจากตารางขยายภาพที่นักเรียนนำมา และมาทำความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดภาพ ระบายสีเทคนิคสีโปสเตอร์เป็นลำดับถัดไป	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนตอบคำถาม ๒ ข้อ นักเรียนคิด ว่า “ภาพใดคือภาพที่มีสัดส่วนถูกต้อง” โดยให้นักเรียนพยายามตอบและอธิบาย เหตุผล ครูเฉลยและอธิบายเหตุผล ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน สรุปว่าวันนี้ จะ มาร่างภาพจากตารางขยายภาพที่นักเรียน นำมา และมาทำความเข้าใจเกี่ยวกับการ วาดภาพระบายสีเทคนิคสีโปสเตอร์เป็น ลำดับถัดไป	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ร่างภาพ การเล่นไทย	๑. ผลงาน ต่อ ภาพ การเล่น ไทย	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้น เรียน และการมี ส่วนร่วมในชั้น เรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๒๐ นาที) ๑. ครูอธิบายเกี่ยวกับเทคนิคการร่างภาพจาก การตีตารางขยายภาพ ดังนี้ - เตรียมงานต้นฉบับและผลงานที่ตีตาราง เรียบร้อย	๑. นักเรียนฟังครูอธิบายเกี่ยวกับเทคนิคการ ร่างภาพจากการตีตารางขยายภาพ ดังนี้ - เตรียมงานต้นฉบับและผลงานที่ตีตาราง เรียบร้อย			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง ร่างภาพการเล่นไทย

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิค การตีเส้นตารางและใช้สี โปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการเล่นไทย ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของจิตรกรรมฝาผนัง การเล่นไทย และการตี ตารางขยายภาพ	แล้วสำหรับร่างภาพ - พิจารณาต้นฉบับ แล้วร่างภาพขยายลงบน กระดาษผลงานในช่องตารางขนาด ๒๐x๒๐ ซม. โดยเทียบเส้นร่างให้สอดคล้องตามช่องและ เส้นกำกับให้สัมพันธ์กัน - ครูยกตัวอย่างการร่างภาพ อีก ๓ จุดตัด ๒. ครูอธิบายเกี่ยวกับเทคนิคการระบายสี โปสเตอร์ ดังนี้ - อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการผสมสีโปสเตอร์ชั้น หัตถิภูมิและสีพื้นฐาน - การผสมสีโปสเตอร์ชั้นพื้นฐาน - เทคนิคการลงสีผิวคน - เทคนิคการลงสีเสื้อผ้า - เทคนิคการลงสีพื้นหญ้า	แล้วสำหรับร่างภาพ - พิจารณาต้นฉบับ แล้วร่างภาพขยายลงบน กระดาษผลงานในช่องตารางขนาด ๒๐x๒๐ ซม. โดยเทียบเส้นร่างให้สอดคล้องตามช่อง และเส้นกำกับให้สัมพันธ์กัน - ครูยกตัวอย่างการร่างภาพ อีก ๓ จุดตัด ๒. นักเรียนฟังครูอธิบายเกี่ยวกับเทคนิคการ ระบายสีโปสเตอร์ ดังนี้ - อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการผสมสีโปสเตอร์ชั้น หัตถิภูมิและสีพื้นฐาน - การผสมสีโปสเตอร์ชั้นพื้นฐาน - เทคนิคการลงสีผิวคน - เทคนิคการลงสีเสื้อผ้า - เทคนิคการลงสีพื้นหญ้า			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นปฏิบัติ (๒๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนปฏิบัติกรร่างภาพ ผลงาน ต่อ	๑. นักเรียนปฏิบัติกรร่างภาพ ผลงาน ต่อ ภาพการเล่นไทย โดยให้ร่างภาพด้วย			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง ร่างภาพการเล่นไทย
 หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ภาพการเล่นไทย โดยให้ร่างภาพด้วยดินสอตามภาพต้นฉบับที่นักเรียนแต่ละคนได้รับ	ดินสอตามภาพต้นฉบับที่นักเรียนแต่ละคนได้รับ			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวสรุปเนื้อหา ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียนสัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการเล่นไทย - อุปกรณ์สีโปสเตอร์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๑. นักเรียนฟังครูกล่าวสรุปเนื้อหา ๒. นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียนสัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการเล่นไทย - อุปกรณ์สีโปสเตอร์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ร่างภาพการละเล่นไทย



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ประเมินจาก ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	แบบประเมินผล งาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของ จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับ	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของ การตีตารางขยาย ภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิค สีโปสเตอร์ มีเฉดสีที่ ถูกต้องและสมบูรณ์ ตามภาพต้นฉบับพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ รูปแบบของการตีตาราง ขยายภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มีเฉด สีที่ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง เติมสีสันการละเล่นไทย ๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓ วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่มักพบในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ข้างไทยนิยมวาดบนผนังปูนแห้ง (Secco) โดยมีการเตรียมพื้นผิวให้เรียบเพื่อช่วยให้สีติดทน ต่างจาก เทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูนปลาสเตอร์เปียก

การละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนาการ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็น เครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความ เชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้และขัด เกลาทางสังคมที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต

การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญใน งานศิลปะและการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนหรือการขยายภาพต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตี ตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตาเป็นการอ้างอิง ด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องและสมบูรณ์

๓. สาระการเรียนรู้

จิตรกรรมฝาผนัง

การละเล่นไทย

การตีตารางขยายภาพ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ

การละเล่นไทย

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

- ๕.๑ พูดยุติความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ

(๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง เดิมสี่ส้นการละเล่นไทย ๑

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยึดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการ คิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือ สามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่ง ใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. ครูให้นักเรียนตอบคำถาม ๒ ข้อ - สีอะไรเอ่ย ผสมแล้วได้สีนี้ - สีอะไรเอ่ย ไม่เกี่ยวข้องกับสีนี้ ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนตอบคำถาม ๒ ข้อ - สีอะไรเอ่ย ผสมแล้วได้สีนี้ - สีอะไรเอ่ย ไม่เกี่ยวข้องกับสีนี้ ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เดิมสี่ส้น การละเล่นไทย ๑ ๒. ใบงานที่ ๒ เรื่อง เดิมสี่ส้น การละเล่นไทย	๑. ผลงาน ต่อ ภาพ การละเล่น ไทย	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้น เรียน และการมี ส่วนร่วมในชั้น เรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิค การวาดภาพระบายสีโปสเตอร์ ดังนี้ - การผสมสีโปสเตอร์ขั้นพื้นฐาน - เทคนิคการลงสีผิวคน - เทคนิคการลงสีเสื้อผ้า - เทคนิคการลงสีพื้นหญ้า	๑. นักเรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิค การวาดภาพระบายสีโปสเตอร์ ดังนี้ - การผสมสีโปสเตอร์ขั้นพื้นฐาน - เทคนิคการลงสีผิวคน - เทคนิคการลงสีเสื้อผ้า - เทคนิคการลงสีพื้นหญ้า			
	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนปฏิบัติการลงสี ผลงาน ต่อ ภาพการละเล่นไทย ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดย	๑. นักเรียนปฏิบัติการลงสี ผลงาน ต่อ ภาพการละเล่นไทย ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดย			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง เดิมสี่สัณการละเล่นไทย ๑

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน	ผสมให้ได้เฉดสีใกล้เคียงตามภาพต้นฉบับที่ นักเรียนแต่ละคนได้รับมากที่สุด เพื่อให้โทนสี ภาพรวมของทั้งห้องเรียนเป็นไปในทิศทาง เดียวกัน ความสำเร็จในการลงสีผลงานร้อยละ ๓๐	ผสมให้ได้เฉดสีใกล้เคียงตามภาพต้นฉบับที่ นักเรียนแต่ละคนได้รับมากที่สุด เพื่อให้โทน สีภาพรวมของทั้งห้องเรียนเป็นไปในทิศทาง เดียวกัน ความสำเร็จในการลงสีผลงานร้อยละ ๓๐			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิค การตีเส้นตารางและใช้สี โปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงปัญหา และอุปสรรคในการสร้างสรรค์ผลงาน พร้อม ร่วมกันหาแนวทางในการแก้ไขปัญห ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียน สัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย - อุปกรณ์สีโปสเตอร์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ	๑. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงปัญหา และอุปสรรคในการสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมร่วมกันหาแนวทางในการแก้ไขปัญห ๒. นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียนสัปดาห์ ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย - อุปกรณ์สีโปสเตอร์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตี ตารางขยายภาพ					

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง เดิมสี่ส้นการละเล่นไทย ๑

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	- กระดาษขาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดานรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	- กระดาษขาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดานรองวาด ขนาด A๓ ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เต็มสีสันการละเล่นไทย ๑



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจการใช้สปีปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สปีปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ประเมินจาก ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	แบบประเมินผล งาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของ จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับ	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของ การตีตารางขยาย ภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิค สีโปสเตอร์ มีเฉดสีที่ ถูกต้องและสมบูรณ์ ตามภาพต้นฉบับพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ รูปแบบของการตีตาราง ขยายภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มีเฉด สีที่ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

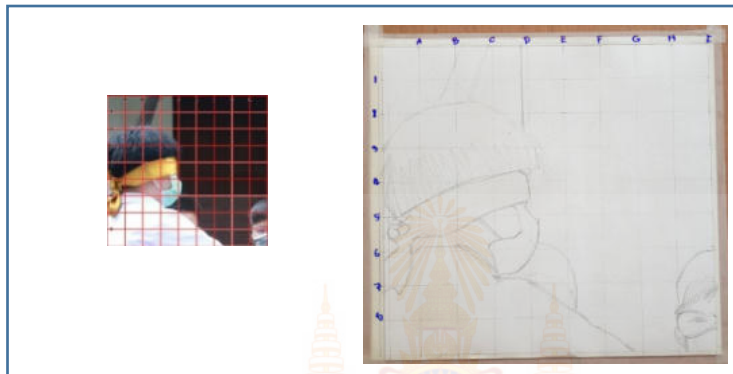
ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

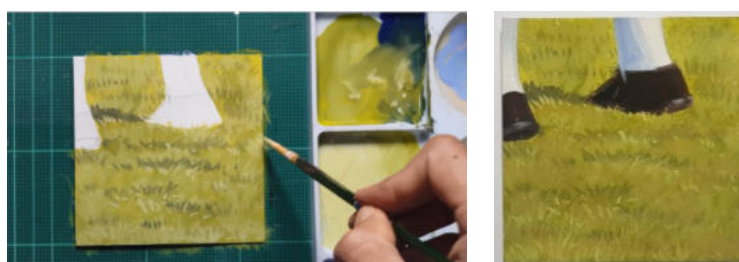
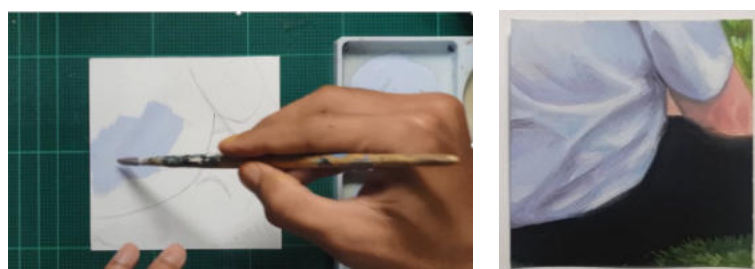
ใบงานที่ ๒ เรื่อง เติมสีส่นการละเล่นไทย
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง เติมสีส่นการละเล่นไทย ๑
รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติงานระบายสีโปสเตอร์ ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย ดังนี้

๑. เตรียมภาพต้นแบบที่ร่างภาพไว้เรียบร้อยแล้ว



๒. ระบายสีให้เต็มพื้นที่ของผลงาน ไล่น้ำหนักสีให้ครบถ้วนตามต้นแบบ ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยผสมให้ได้เฉดสีใกล้เคียงตามภาพต้นฉบับที่นักเรียนแต่ละคนได้รับมากที่สุด เพื่อให้โทนสีภาพรวมของทั้งห้องเรียนเป็นไปในทิศทางเดียวกัน



เมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์

๑. เขียนหมายเลข (ตำแหน่งภาพ) และชื่อ-นามสกุล เลขที่ห้อง ด้านหลังผลงาน

๒. ติดผลงานต้นฉบับไว้ที่ด้านหลังภาพด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง เติมสีสันการละเล่นไทย ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่มักพบในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ข้างไทยนิยมวาดบนผนังปูนแห้ง (Secco) โดยมีการเตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้สีติดทน ต่างจาก เทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูนปลาสเตอร์เปียก

การละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนาการ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็น เครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความ เชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้และขัด เกลาทางสังคมที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต

การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญใน งานศิลปะและการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนหรือการขยายภาพต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตี ตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตาเป็นการอ้างอิง ด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องและสมบูรณ์

๓. สาระการเรียนรู้

จิตรกรรมฝาผนัง

การละเล่นไทย

การตีตารางขยายภาพ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ
การเล่นไทย

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนัง การเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดยึดความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ
(๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด
หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ
และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง เดิมสี่สันทนาการละเล่นไทย ๒

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุฒแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการ คิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่ เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือ สามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่ง ใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. ครูให้ตัวแทนนักเรียนที่ผลงานมีความ คืบหน้าและสมบูรณ์มากที่สุด ออกมานำเสนอ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นแนวทางและ เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ให้กับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. ตัวแทนนักเรียนที่ผลงานมีความคืบหน้า และสมบูรณ์มากที่สุด ออกมานำเสนอ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นแนวทาง และเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผลงานให้กับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เดิมสี่สันทนาการละเล่นไทย ๒	๑. ผลงาน ต่อ ภาพ การละเล่น ไทย	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้น เรียน และการมี ส่วนร่วมในชั้น เรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับ เทคนิคการวาดภาพพระบายสีโปสเตอร์ ดังนี้ - การผสมสีโปสเตอร์ขั้นพื้นฐาน - เทคนิคการลงสีผิวคน - เทคนิคการลงสีเสื้อผ้า - เทคนิคการลงสีพื้นหญ้า	๑. นักเรียนทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับ เทคนิคการวาดภาพพระบายสีโปสเตอร์ ดังนี้ - การผสมสีโปสเตอร์ขั้นพื้นฐาน - เทคนิคการลงสีผิวคน - เทคนิคการลงสีเสื้อผ้า - เทคนิคการลงสีพื้นหญ้า			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง เดิมสีสันการเล่นไทย ๒

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิค การตีเส้นตารางและใช้สี โปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการเล่นไทย ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของจิตรกรรมฝาผนัง	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนปฏิบัติการลงสี ผลงาน ต่อ ภาพการเล่นไทย ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดย ผสมให้ได้เฉดสีใกล้เคียงตามภาพต้นฉบับที่ นักเรียนแต่ละคนได้รับมากที่สุด เพื่อให้โทนสี ภาพรวมของทั้งห้องเรียนเป็นไปในทิศทาง เดียวกัน ความคืบหน้าการลงสีผลงานร้อยละ ๕๐	๑. นักเรียนปฏิบัติการลงสี ผลงาน ต่อภาพ การเล่นไทย ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดย ผสมให้ได้เฉดสีใกล้เคียงตามภาพต้นฉบับที่ นักเรียนแต่ละคนได้รับมากที่สุด เพื่อให้โทนสี ภาพรวมของทั้งห้องเรียนเป็นไปในทิศทาง เดียวกัน ความคืบหน้าการลงสีผลงานร้อยละ ๕๐			พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูถามนักเรียนว่า - หากต้องการลงสีส่วนต่าง ๆ ตามภาพต้นฉบับ นักเรียนต้องใช้เทคนิคใดบ้าง - หากนักเรียนต้องการระบาย “สีหลัก” ของ เสื้อนักเรียนให้ถูกต้องตามสีต้นฉบับ นักเรียน ควรใช้สีอะไรผสมบ้างและในอัตราส่วน ประมาณเท่าไร	๑. นักเรียนตอบคำถามครูว่า - หากต้องการลงสีส่วนต่าง ๆ ตามภาพ ต้นฉบับ นักเรียนต้องใช้เทคนิคใดบ้าง - หากนักเรียนต้องการระบาย “สีหลัก” ของเสื้อนักเรียนให้ถูกต้องตามสีต้นฉบับ นักเรียนควรใช้สีอะไรผสมบ้างและใน อัตราส่วนประมาณเท่าไร			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง เดิมสี่ส้นการละเล่นไทย ๒

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
การละเล่นไทย และการตี ตารางขายภาพ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	- หากนักเรียนต้องการระบาย “สี่เงา” ของเสื้อนักเรียนให้ถูกต้องตามสีต้นฉบับ นักเรียนควรใช้สีอะไรผสมบ้างและในอัตราอัตราส่วนประมาณเท่าไร ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียนสัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย - อุปกรณ์สีโปสเตอร์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิโต้ - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	- หากนักเรียนต้องการระบาย “สี่เงา” ของเสื้อนักเรียนให้ถูกต้องตามสีต้นฉบับ นักเรียนควรใช้สีอะไรผสมบ้างและในอัตราส่วนประมาณเท่าไร ๒. นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียนสัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย - อุปกรณ์สีโปสเตอร์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิโต้ - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เต็มสีสันการละเล่นไทย ๒



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจการใช้สปีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สปีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ประเมินจาก ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	แบบประเมินผล งาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของ จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับ	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของ การตีตารางขยาย ภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิค สีโปสเตอร์ มีเฉดสีที่ ถูกต้องและสมบูรณ์ ตามภาพต้นฉบับพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ รูปแบบของการตีตาราง ขยายภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มีเฉด สีที่ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง เติมสีสันการละเล่นไทย ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่มักพบในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ช่างไทยนิยมวาดบนผนังปูนแห้ง (Secco) โดยมีการเตรียมพื้นผิวให้เรียบเพื่อช่วยให้สีติดทน ต่างจาก เทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูนปลาสเตอร์เปียก

การละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนาการ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็น เครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความ เชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้และขัด เกลาทางสังคมที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต

การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญใน งานศิลปะและการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนหรือการขยายภาพต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตี ตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตาเป็นการอ้างอิง ด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องและสมบูรณ์

๓. สาระการเรียนรู้

จิตรกรรมฝาผนัง

การละเล่นไทย

การตีตารางขยายภาพ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ

การละเล่นไทย

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

- ๕.๑ พูดยุติความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ

(๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง เดิมสี่สัณการละเล่นไทย ๓

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการ คิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือ สามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่ง ใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. ครูให้นักเรียนสำรวจผลงานในกลุ่มของตนเอง และร่วมกันอภิปรายถึงความเหมือน และความแตกต่าง รวมถึงข้อค้นพบ ข้อสังเกต ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในผลงานของสมาชิกในกลุ่ม ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนสำรวจผลงานในกลุ่มของตนเอง และร่วมกันอภิปรายถึงความเหมือนและ ความแตกต่าง รวมถึงข้อค้นพบ ข้อสังเกต ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในผลงานของสมาชิกในกลุ่ม ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เดิมสี่สัณ การละเล่นไทย ๓	๑. ผลงาน ต่อ ภาพ การละเล่น ไทย	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิคการวาดภาพพระบายสีโปสเตอร์ ดังนี้ - การผสมสีโปสเตอร์ขั้นพื้นฐาน - เทคนิคการลงสีผิวคน - เทคนิคการลงสีเสื้อผ้า - เทคนิคการลงสีพื้นหญ้า	๑. นักเรียนทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิคการวาดภาพพระบายสีโปสเตอร์ ดังนี้ - การผสมสีโปสเตอร์ขั้นพื้นฐาน - เทคนิคการลงสีผิวคน - เทคนิคการลงสีเสื้อผ้า - เทคนิคการลงสีพื้นหญ้า			
	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนปฏิบัติการลงสี ผลงาน ต่อ	๑. นักเรียนปฏิบัติการลงสี ผลงาน ต่อภาพ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง เดิมสี่ส้นการละเล่นไทย ๓

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน	ภาพการละเล่นไทย ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดย ผสมให้ได้เฉดสีใกล้เคียงตามภาพต้นฉบับที่ นักเรียนแต่ละคนได้รับมากที่สุด เพื่อให้โครง ภาพรวมของทั้งห้องเรียนเป็นไปในทิศทาง เดียวกัน ความสำเร็จของการลงสีผลงานร้อยละ ๗๐	การละเล่นไทย ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดย ผสมให้ได้เฉดสีใกล้เคียงตามภาพต้นฉบับที่ นักเรียนแต่ละคนได้รับมากที่สุด เพื่อให้โครง ภาพรวมของทั้งห้องเรียนเป็นไปในทิศทาง เดียวกัน ความสำเร็จของการลงสีผลงานร้อยละ ๗๐			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิค การตีเส้นตารางและใช้สี โปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม แบ่งปันความ เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากที่ได้สำรวจ ผลงานในกลุ่มของตนเอง และร่วมกันอภิปราย ถึงความเหมือนและความแตกต่าง รวมถึงข้อ ค้นพบ ข้อสังเกตต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในผลงานของ สมาชิกในกลุ่ม ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียน สัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	๑. นักเรียนแต่ละกลุ่ม แบ่งปันความ เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากที่ได้สำรวจ ผลงานในกลุ่มของตนเอง และร่วมกัน อภิปรายถึงความเหมือนและความแตกต่าง รวมถึงข้อค้นพบ ข้อสังเกตต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในผลงานของสมาชิกในกลุ่ม ๒. นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียนสัปดาห์ ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตี ตารางขยายภาพ					

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง เดิมสี่สันทนาการละเล่นไทย ๓

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	- อุปกรณ์สีโปสเตอร์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	- อุปกรณ์สีโปสเตอร์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษขาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เต็มสีสันการละเล่นไทย ๓



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ประเมินจาก ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	แบบประเมินผล งาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของ จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับ	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของ การตีตารางขยาย ภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิค สีโปสเตอร์ มีเฉดสีที่ ถูกต้องและสมบูรณ์ ตามภาพต้นฉบับพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ รูปแบบของการตีตาราง ขยายภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มีเฉด สีที่ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง เติมสีสันการละเล่นไทย ๔

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่มักพบในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ช่างไทยนิยมวาดบนผนังปูนแห้ง (Secco) โดยมีการเตรียมพื้นผิวให้เรียบเพื่อช่วยให้สีติดทน ต่างจาก เทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูนปลาสเตอร์เปียก

การละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนาการ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็น เครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความ เชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้และขัด เกลาทางสังคมที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต

การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญใน งานศิลปะและการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนหรือการขยายภาพต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตี ตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตาเป็นการอ้างอิง ด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องและสมบูรณ์

๓. สาระการเรียนรู้

จิตรกรรมฝาผนัง

การละเล่นไทย

การตีตารางขยายภาพ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ

การละเล่นไทย

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดยแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ

(๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง เดิมสี่สันทนาการละเล่นไทย ๔

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยึดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการ คิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่ เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือ สามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่ง ใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. ครูให้นักเรียนวางผลงานของตนเองไว้ที่โต๊ะ และให้สมาชิกทุกคนในห้องเรียน เดินสำรวจ ผลงานของเพื่อนร่วมชั้นคนอื่น ๆ และร่วมกัน อภิปรายถึงข้อค้นพบที่ได้จากการสำรวจผลงาน เพื่อน ๆ ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนวางผลงานของตนเองไว้ที่โต๊ะ และให้สมาชิกทุกคนในห้องเรียน เดิน สำรวจผลงานของเพื่อนร่วมชั้นคนอื่น ๆ และร่วมกันอภิปรายถึงข้อค้นพบที่ได้จาก การสำรวจผลงานเพื่อน ๆ ๓. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เดิมสี่สันทนาการละเล่นไทย ๔	๑. ผลงาน ต่อ ภาพ การละเล่น ไทย	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับ เทคนิคการวาดภาพพระบายสีโปสเตอร์ ดังนี้ - การผสมสีโปสเตอร์ขั้นพื้นฐาน - เทคนิคการลงสีผิวคน - เทคนิคการลงสีเสื้อผ้า - เทคนิคการลงสีพื้นหญ้า	๑. นักเรียนทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับ เทคนิคการวาดภาพพระบายสีโปสเตอร์ ดังนี้ - การผสมสีโปสเตอร์ขั้นพื้นฐาน - เทคนิคการลงสีผิวคน - เทคนิคการลงสีเสื้อผ้า - เทคนิคการลงสีพื้นหญ้า			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง เดิมสี่สันทนาการละเล่นไทย ๔

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิค การตีเส้นตารางและใช้สี โปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของจิตรกรรมฝาผนัง	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนปฏิบัติการลงสี ผลงาน ต่อ ภาพการละเล่นไทย ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดย ผสมให้ได้เฉดสีใกล้เคียงตามภาพต้นฉบับที่ นักเรียนแต่ละคนได้รับมากที่สุด เพื่อให้โครง ภาพรวมของทั้งห้องเรียนเป็นไปในทิศทาง เดียวกัน ความสำเร็จของการลงสีผลงานร้อยละ ๙๐	๑. นักเรียนปฏิบัติการลงสี ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดย ผสมให้ได้เฉดสีใกล้เคียงตามภาพต้นฉบับที่ นักเรียนแต่ละคนได้รับมากที่สุด เพื่อให้โครง ภาพรวมของทั้งห้องเรียนเป็นไปในทิศทาง เดียวกัน ความสำเร็จของการลงสีผลงานร้อยละ ๙๐			พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า จะทำอะไรให้ ผลงานของทั้งห้อง มีเฉดสีในผลงานเป็นไปใน ทิศทางเดียวกัน ก่อนที่จะนำผลงานของทุกคน มาต่อรวมกันเป็นผลงาน ต่อภาพการละเล่น ไทยของห้องเรียน ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียน สัปดาห์ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ	๑. นักเรียนตอบคำถามว่า จะทำอะไรให้ ผลงานของทั้งห้อง มีเฉดสีในผลงานเป็นไปใน ทิศทางเดียวกัน ก่อนที่จะนำผลงานของ ทุกคนมาต่อรวมกันเป็นผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทยของห้องเรียน ๒. นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียนสัปดาห์ ต่อไป อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง เดิมสี่สันทะการละเล่นไทย ๔

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
การละเล่นไทย และการตี ตารางขายภาพ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	การละเล่นไทย - อุปกรณ์สี่โปสเตอร์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษกาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	การละเล่นไทย - อุปกรณ์สี่โปสเตอร์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - กระดาษกาวหรือเทปนิตโต้ - กระดาษร่อยปอนด์ ขนาด A๔ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เต็มสีสันการละเล่นไทย ๔



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ประเมินจาก ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	แบบประเมินผล งาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของ จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับ	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของ การตีตารางขยาย ภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิค สีโปสเตอร์ มีเฉดสีที่ ถูกต้องและสมบูรณ์ ตามภาพต้นฉบับพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ รูปแบบของการตีตาราง ขยายภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มีเฉด สีที่ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง ทดลองต่อภาพการละเล่นไทย

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่มักพบในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ข้างไทยนิยมวาดบนผนังปูนแห้ง (Secco) โดยมีการเตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้สีติดทน ต่างจาก เทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูนปลาสเตอร์เปียก

การละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนาการ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็น เครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความ เชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้และขัด เกลาทางสังคมที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต

การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญใน งานศิลปะและการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนหรือการขยายภาพต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตี ตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตาเป็นการอ้างอิง ด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องและสมบูรณ์

๓. สาระการเรียนรู้

จิตรกรรมฝาผนัง

การละเล่นไทย

การตีตารางขยายภาพ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ

การละเล่นไทย

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดยึดความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ

(๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ทดลองต่อภาพการละเล่นไทย

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ 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. กำหนดเป้าหมายในการ คิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือ สามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่ง ใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. ครูให้นักเรียนทุกคน เขียนเลขตำแหน่งภาพ ของตนเอง ชื่อ-สกุล เลขที่ ห้อง ด้านหลัง ผลงาน จากนั้นตัดผลงานของตนเองตาม ขอบกระดาษกาอเนกประสงค์ เพื่อนำผลงาน ของทุกคนมาวางต่อกัน ๓. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า จะมี แนวทางอย่างไรในการพัฒนาผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย มีความสมบูรณ์และเป็นไปใน ทิศทางเดียวกัน ๔. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนทุกคน เขียนเลขตำแหน่งภาพ ของตนเอง ชื่อ-สกุล เลขที่ ห้อง ด้านหลัง ผลงาน จากนั้นตัดผลงานของตนเองตาม ขอบกระดาษกาอเนกประสงค์ เพื่อนำ ผลงานของทุกคนมาวางต่อกัน ๓. นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า จะมีแนวทาง อย่างไรในการพัฒนาผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย มีความสมบูรณ์และเป็นไป ในทิศทางเดียวกัน ๔. ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ทดลองต่อ ภาพการละเล่น ไทย	๑. ผลงาน ต่อ ภาพ การละเล่น ไทย	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้น เรียน และการมีส่วนร่วมในชั้น เรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับ เทคนิคการวาดภาพระบายสีโปสเตอร์ ดังนี้ - การผสมสีโปสเตอร์ขั้นพื้นฐาน	๑. นักเรียนทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับ เทคนิคการวาดภาพระบายสีโปสเตอร์ ดังนี้ - การผสมสีโปสเตอร์ขั้นพื้นฐาน			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ทดลองต่อภาพการละเล่นไทย

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน	- เทคนิคการลงสีผิวคน - เทคนิคการลงสีเสื้อผ้า - เทคนิคการลงสีพื้นหญ้า	- เทคนิคการลงสีผิวคน - เทคนิคการลงสีเสื้อผ้า - เทคนิคการลงสีพื้นหญ้า			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิค การตีเส้นตารางและใช้สี โปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนปฏิบัติการลงสี ผลงาน ต่อ ภาพการละเล่นไทย ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดย ผสมให้ได้เฉดสีใกล้เคียงตามภาพต้นฉบับที่ นักเรียนแต่ละคนได้รับมากที่สุด เพื่อให้โสรสี ภาพรวมของทั้งห้องเรียนเป็นไปในทิศทาง เดียวกัน ความคืบหน้าการลงสีผลงานร้อยละ ๑๐๐ โดยปรับผลงานของตนเองให้เป็นไปใน ทิศทางเดียวกันกับเพื่อนทั้งห้องเรียน	๑. นักเรียนปฏิบัติการลงสี ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดย ผสมให้ได้เฉดสีใกล้เคียงตามภาพต้นฉบับที่ นักเรียนแต่ละคนได้รับมากที่สุด เพื่อให้โสรสี ภาพรวมของทั้งห้องเรียนเป็นไปในทิศทาง เดียวกัน ความคืบหน้าการลงสีผลงานร้อยละ ๑๐๐ โดยปรับผลงานของตนเองให้ เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับเพื่อนทั้ง ห้องเรียน			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตี ตารางขยายภาพ	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า การ สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย มี ความแตกต่างจากการสร้างสรรค์ผลงานอื่น ๆ	๑. นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า การ สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย มี ความแตกต่างจากการสร้างสรรค์ผลงานอื่น			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ทดลองต่อภาพการละเล่นไทย
 หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ที่เป็นงานเดี่ยวอย่างไรบ้าง ๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย พร้อมภาพต้นฉบับมาใช้ในคาบ เรียนถัดไป ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	ๆ ที่เป็นงานเดี่ยวอย่างไรบ้าง ๒. นักเรียนเตรียมผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย พร้อมภาพต้นฉบับมาใช้ใน คาบเรียนถัดไป ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ทดลองต่อภาพการละเล่นไทย



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ประเมินจาก ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	แบบประเมินผล งาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของ จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับ	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของ การตีตารางขยาย ภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิค สีโปสเตอร์ มีเฉดสีที่ ถูกต้องและสมบูรณ์ ตามภาพต้นฉบับพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ รูปแบบของการตีตาราง ขยายภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มีเฉด สีที่ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย	
รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม. ๑/๓

วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะไกลใกล้เป็น ๓ มิติ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

จิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) เป็นศิลปะที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและศาสนาอย่างมาก โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่มักพบในศาสนสถาน เช่น พระอุโบสถ วิหาร ข้างไทยนิยมวาดบนผนังปูนแห้ง (Secco) โดยมีการเตรียมพื้นผิวให้หยาบเพื่อช่วยให้สีติดทน ต่างจาก เทคนิคปูนเปียก (Fresco) ในยุโรปที่วาดบนปูนปลาสเตอร์เปียก

การละเล่นไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรม และ กิจกรรมสันทนาการ ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ เป็น เครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมพัฒนาการและพฤติกรรมของคนในสังคม โดยสะท้อนถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความ เชื่อ และความสัมพันธ์ของคนในชุมชน การละเล่นไทยจึงเป็นมากกว่าเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้และขัด เกลาทางสังคมที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมาตั้งแต่อดีต

การตีตารางขยายภาพ หรือที่เรียกว่า การตีสเกล (Scaling with Grid) เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญใน งานศิลปะและการวาดภาพ โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนหรือการขยายภาพต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ ยังคง สัดส่วน (Proportion) และ ตำแหน่ง (Position) ของรายละเอียดภาพไว้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การตี ตารางขยายภาพจึงเป็นเทคนิคที่เปลี่ยนกระบวนการวาดภาพจากการกะประมาณด้วยสายตาเป็นการอ้างอิง ด้วยระบบพิกัดที่วัดได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องและสมบูรณ์

๓. สาระการเรียนรู้

จิตรกรรมฝาผนัง

การละเล่นไทย

การตีตารางขยายภาพ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ

การละเล่นไทย

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดยแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ

(๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ 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. กำหนดเป้าหมายในการ คิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือ สามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่ง ใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. ครูให้นักเรียนนั่งแยกตามแถวของเลขที่ ผลงาน (กรณีนี้ ใช้ขนาดห้อง ๓๐ คน) โดย แถวที่ ๑ ภาพหมายเลข ๑-๖ แถวที่ ๒ ภาพหมายเลข ๗-๑๒ แถวที่ ๓ ภาพหมายเลข ๑๓-๑๘ แถวที่ ๔ ภาพหมายเลข ๑๙-๒๔ แถวที่ ๕ ภาพหมายเลข ๒๕-๓๐ ๓. ครูให้นักเรียนติดภาพต้นฉบับด้านหลัง ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย	๑. ครูทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน ภายในชั้นเรียน ๒. นักเรียนนั่งแยกตามแถวของเลขที่ผลงาน (กรณีนี้ ใช้ขนาดห้อง ๓๐ คน) โดย แถวที่ ๑ ภาพหมายเลข ๑-๖ แถวที่ ๒ ภาพหมายเลข ๗-๑๒ แถวที่ ๓ ภาพหมายเลข ๑๓-๑๘ แถวที่ ๔ ภาพหมายเลข ๑๙-๒๔ แถวที่ ๕ ภาพหมายเลข ๒๕-๓๐ ๓. ครูให้นักเรียนติดภาพต้นฉบับด้านหลัง ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ต่อภาพ การละเล่นไทย	๑. ผลงาน ต่อ ภาพ การละเล่น ไทย	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๐ นาที)				
	ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที) ๑. ครูตรวจสอบความพร้อม	๑. ๑. ครูตรวจสอบความพร้อม			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ต่อกภาพการละเล่นไทย

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อกภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิค การตีเส้นตารางและใช้สี โปสเตอร์สร้างสรรค์ผลงาน ต่อกภาพการละเล่นไทย ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญ ของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตี ตารางขยายภาพ	ของนักเรียน พร้อมเตรียมอุปกรณ์สำหรับต่อ ภาพ ได้แก่ คัตเตอร์ กรรไกร กระดาษขาว และ ภาพที่ลงสีเรียบร้อยแล้ว หากมีนักเรียนไม่นำ ภาพให้ครูแจกกระดาษร้อยปอนด์สีขาวขนาด ๒๐x๒๐ ซม. แทน และให้นำภาพที่เสร็จ เรียบร้อยแล้วมาติดภายหลัง ๒. เรียงภาพจากด้านหน้า โดยเรียงจากภาพ หมายเลขน้อยไปมากจากซ้ายไปขวา และติด กระดาษขาวอเนกประสงค์ด้านหน้าเพื่อ เชื่อมต่อกัน ๓. พลิกด้านหลัง แล้วใช้เทปกาวต่อภาพไว้ ด้วยกัน ใช้คัตเตอร์ตัดเทปส่วนเกินออก ๔. กระดาษขาวอเนกประสงค์ด้านหน้าออก ๕. นำภาพที่ต่อเสร็จเรียบร้อยแล้วของแต่ละแถว มาต่อรวมกัน ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์โดยใช้เทป กาวยึดด้านหลัง ๖. ทำให้ครบทั้ง ๕ แถว	ของนักเรียน พร้อมเตรียมอุปกรณ์สำหรับ ต่อกภาพ ได้แก่ คัตเตอร์ กรรไกร กระดาษ ขาว และภาพที่ลงสีเรียบร้อยแล้ว หากมี นักเรียนไม่นำภาพให้ครูแจกกระดาษร้อย ปอนด์สีขาวขนาด ๒๐x๒๐ ซม. แทน และ ให้นำภาพที่เสร็จเรียบร้อยแล้วมาติดภายหลัง ๒. เรียงภาพจากด้านหน้า โดยเรียงจากภาพ หมายเลขน้อยไปมากจากซ้ายไปขวา และ ติดกระดาษขาวอเนกประสงค์ด้านหน้าเพื่อ เชื่อมต่อกัน ๓. พลิกด้านหลัง แล้วใช้เทปกาวต่อภาพไว้ ด้วยกัน ใช้คัตเตอร์ตัดเทปส่วนเกินออก ๔. กระดาษขาวอเนกประสงค์ด้านหน้าออก ๕. นำภาพที่ต่อเสร็จเรียบร้อยแล้วของแต่ละ แถว มาต่อรวมกัน ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ โดยใช้เทปกาวยึดด้านหลัง ๖. ทำให้ครบทั้ง ๕ แถว			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย

หน่วยที่ ๓ เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๗. ดิตเทปที่แนวนอน โดยอาจจับคู่ แถว ๑-๒ แถว ๔-๕ แล้วค่อยมาเชื่อมต่อกันก็ได้ ๘. ดิตเทปขาวเพื่อเชื่อมต่อกันในแนวทแยงให้ เต็มพื้นที่ ๙. ผลงานจิตรกรรมต่อภาพขึ้นเดียวกัน ๑๐. นักเรียนให้ตรวจสอบความเรียบร้อย หาก มีบริเวณใดเกิดข้อผิดพลาดให้แก้ไขให้สมบูรณ์	๗. ดิตเทปที่แนวนอน โดยอาจจับคู่ แถว ๑- ๒ แถว ๔-๕ แล้วค่อยมาเชื่อมต่อกันก็ได้ ๘. ดิตเทปขาวเพื่อเชื่อมต่อกันในแนวทแยง ให้เต็มพื้นที่ ๙. ผลงานจิตรกรรมต่อภาพขึ้นเดียวกัน ๑๐. นักเรียนให้ตรวจสอบความเรียบร้อย หากมีบริเวณใดเกิดข้อผิดพลาดให้แก้ไขให้ สมบูรณ์			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า - การสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย นักเรียนได้ประสบการณ์อะไรบ้าง - ขึ้นใดควรพัฒนาด้านผสมสี - ขึ้นใดควรพัฒนาด้านความประณีต - ขึ้นใดที่โล่น้ำหนักไม่สมบูรณ์ ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. ครูให้นักเรียนบอกทำความเคารพ	๑. นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า - การสร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพการละเล่น ไทย นักเรียนได้ประสบการณ์อะไรบ้าง - ขึ้นใดควรพัฒนาด้านผสมสี - ขึ้นใดควรพัฒนาด้านความประณีต - ขึ้นใดที่โล่น้ำหนักไม่สมบูรณ์ ๒. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเคารพ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ต่อภาพการละเล่นไทย



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ประเมินจาก ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	แบบประเมินผล งาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของ จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับ	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของ การตีตารางขยาย ภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิค สีโปสเตอร์ มีเฉดสีที่ ถูกต้องและสมบูรณ์ ตามภาพต้นฉบับพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ รูปแบบของการตีตาราง ขยายภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มีเฉด สีที่ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของ ผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ภาคผนวก ก

แบบประเมินรวม

- แบบประเมินการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้
- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ได้ ๒. เปรียบเทียบวิธีการออกแบบงานทัศนศิลป์แต่ละด้านได้ ๓. เห็นความแตกต่างระหว่างศิลปะบริสุทธิ์และศิลปะประยุกต์	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P)			
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจรูปแบบและความแตกต่างของงานศิลปะสื่อผสม ๒. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. รู้วิธีการนำงานศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นำเสนอผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม โดยใช้คำขวัญประจำจังหวัดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อสารผ่านสื่อผสม	ประเมินผลงานและการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินผลงานและการนำเสนอผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะสื่อผสม	ประเมินผลงานและการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินผลงานและการนำเสนอผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินผลงานและการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินผลงานและการนำเสนอผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน สื่อสารผ่านสื่อผสม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลาย	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลายปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องและหลากหลายพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากคำขวัญประจำจังหวัด มีการใช้สื่อวัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานได้ยังไม่ดีเท่าที่ควร
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,ฉีกขาดและลงสีในกรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาดและรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. อธิบายความเข้าใจในเกี่ยวกับหลักการเขียนภาพทัศนียภาพได้ ๒. เปรียบเทียบและระบุประเภทของทัศนียภาพได้	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P)			
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

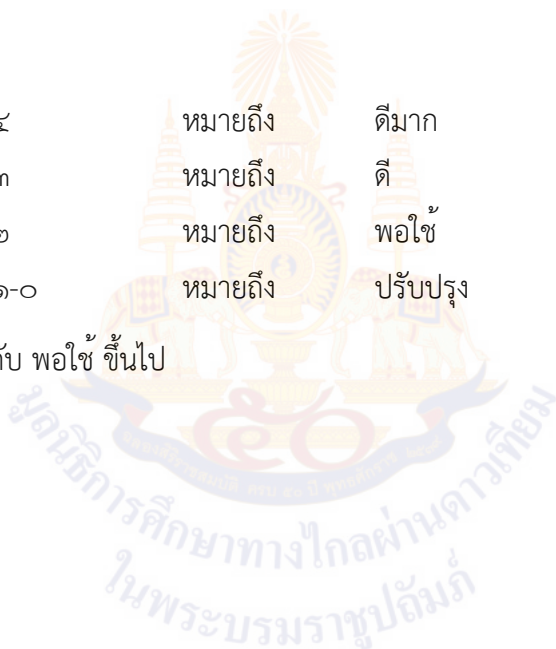
เกณฑ์การประเมิน เรียนรู้หลักทัศนียภาพ

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. อธิบายความเข้าใจใน เกี่ยวกับหลักการเขียน ภาพทัศนียภาพได้	นักเรียนอธิบาย หลักการเขียนภาพ ทัศนียภาพและ สามารถเปรียบเทียบ	นักเรียนอธิบาย หลักการเขียนภาพ ทัศนียภาพและ สามารถเปรียบเทียบ	นักเรียนอธิบาย หลักการเขียนภาพ ทัศนียภาพและ สามารถเปรียบเทียบ	นักเรียนอธิบายหลักการ เขียนภาพทัศนียภาพ และสามารถ เปรียบเทียบและระบุ
๒. เปรียบเทียบและระบุ ประเภทของทัศนียภาพ ได้	และระบุประเภทของ ทัศนียภาพได้ มากกว่า ๒ ข้อ	และระบุประเภทของ ทัศนียภาพได้ ๒ ข้อ	และระบุประเภทของ ทัศนียภาพได้ ๑ ข้อ	ประเภทของทัศนียภาพ ไม่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๔	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๓	หมายถึง	ดี
คะแนน	๒	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๑-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	ประเมินจากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	แบบประเมินผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติในรูปแบบ Art in Paradise	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุหลักการเขียนภาพทัศนียภาพและหลักการออกแบบภาพในงานทัศนศิลป์	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นำเสนอการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทฤษฎีในรูปแบบ Art in Paradise	ประเมินจากการสร้างสรรค์และการนำเสนอผลงาน จิตรกรรมทฤษฎีในรูปแบบ Art in Paradise	แบบประเมินการนำเสนอและผลงานจิตรกรรมทฤษฎีในรูปแบบ Art in Paradise	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของหลักการวาดทัศนียภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน จิตรกรรมทะลุมิติ

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ทัศนียภาพและการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงานมีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ทัศนียภาพและการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงานมีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์ปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ทัศนียภาพและการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงานมีลักษณะเป็น ๓ มิติ ถูกต้องและสมบูรณ์พอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ทัศนียภาพและการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Art in Paradise ผลงานมีลักษณะเป็น ๓ มิติ ได้ยังไม่ดีเท่าที่ควร
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 และลงสีในกรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาดเรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจทัศนียภาพได้ผ่านรูปแบบงานจิตรกรรมฝาผนัง ๒. เข้าใจความหมายและประโยชน์ของการละเล่นไทย ๓. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตาราง	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางผลงาน	ประเมินจาก ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย	แบบประเมินผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุฒแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่ง	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ใหม่ที่สูงขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การเล่นเกมไทย	ประเมินจาก ผลงาน ต่อภาพ การเล่นเกมไทย	แบบประเมินผล งาน ต่อภาพ การเล่นเกมไทย	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของ จิตรกรรมฝาผนัง การเล่นเกมไทย และการตีตารางขยายภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่ง	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ใหม่ที่สูงขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน”



การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. เข้าใจการใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ขยายภาพโดยใช้เทคนิคการตีเส้นตารางและใช้สีโปสเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ประเมินจาก ผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	แบบประเมินผลงาน ต่อภาพ การละเล่นไทย	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของ จิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นไทย และการตีตารางขยายภาพ	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิดที่ หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่ง	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ใหม่ที่สูงขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน”



เกณฑ์การประเมิน ผลงาน ต่อภาพการละเล่นไทย

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับ	ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบของ การตีตารางขยาย ภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มี เฉดสีที่ถูกต้องและ สมบูรณ์ ตามภาพ ต้นฉบับปานกลาง	ผลงานสร้างสรรค์โดย ใช้รูปแบบของการตี ตารางขยายภาพ จิตรกรรมต่อภาพ การละเล่นไทย เทคนิค สีโปสเตอร์ มีเฉดสีที่ ถูกต้องและสมบูรณ์ ตามภาพต้นฉบับพอใช้	ผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ รูปแบบของการตีตาราง ขยายภาพจิตรกรรมต่อ ภาพการละเล่นไทย เทคนิคสีโปสเตอร์ มีเฉด สีที่ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

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



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๔	๓	๒	๑
๑. มีวินัย	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียม อุปกรณ์การเรียน มาครบ	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมา มากกว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนตรงเวลา และเตรียมอุปกรณ์ การเรียนมาน้อย กว่าร้อยละ ๕๐	เขาเรียนสาย เกิน ๑๐ นาที
๒. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน และให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถาม	ตั้งใจตอบคำถาม ตลอดคาบเรียน	ตั้งใจเรียนบางเวลา	ไม่ตั้งใจเรียน
๓. รักความเป็นไทย	มีส่วนร่วมในการ ตอบคำถาม เกี่ยวกับงาน ทัศนศิลป์ไทย ๓ ครั้งขึ้นไป	มีส่วนร่วมในการ ตอบคำถาม เกี่ยวกับงาน ทัศนศิลป์ไทย ๒ ครั้ง	มีส่วนร่วมในการ ตอบคำถาม เกี่ยวกับงาน ทัศนศิลป์ไทย ๑ ครั้ง	ไม่มีส่วนร่วมใน การตอบคำถาม เกี่ยวกับงาน ทัศนศิลป์ไทย

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๒-๑๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๙-๗	หมายถึง	ดี
คะแนน	๖-๔	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๓-๐	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

ภาคผนวก ข

- แบบประเมินตนเอง (Self Reflection Form)
- แบบบันทึกการเรียนรู้ (Learning Logs)
- แนวคำถามการบันทึกผลหลังการสอนสำหรับครู (Reflection Question)

การประเมินตนเอง (Self Reflection) และการทำแบบบันทึกการเรียนรู้ (Learning log)

การประเมินตนเอง/การบันทึกการเรียนรู้ เป็นการประเมินตนเอง/บันทึกสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จาก เนื้อหา บทเรียน หรือวิธีการดำเนินงานเกี่ยวกับกระบวนการที่ได้จากการเรียนรู้ของตนเอง การประเมินตนเอง/บันทึกการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่สะท้อนการเรียนรู้ของผู้เรียนและการค้นพบปัญหาการเรียนรู้ รวมทั้งเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เรียนรู้กับประสบการณ์เดิม

แนวทางการใช้แบบประเมินตนเอง (Self Reflection Form)/แบบบันทึกการเรียนรู้ (Learning log)

ก่อนการประเมินตนเอง/การบันทึกการเรียนรู้ ครูควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจความหมายของการประเมินตนเอง/การบันทึกการเรียนรู้ ลักษณะของการบันทึกประโยชน์ ความยาวของการบันทึก การเรียนรู้ที่เขียนในแต่ละครั้ง เกณฑ์การเขียน การกำหนดเวลาส่งบันทึกการเรียนรู้ การยกตัวอย่างของการประเมินตนเอง/การบันทึกการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนวางแผนการประเมินตนเอง/การบันทึกการเรียนรู้ของตนเองได้ ทั้งนี้ในครั้งแรกครูควรให้เวลากับการทำแบบประเมินตนเอง/แบบบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน โดยทำร่วมกับนักเรียนเพื่อแนะนำวิธีการประเมิน/การบันทึกแบบสะท้อนคิด

การประเมินตนเอง/การบันทึกการเรียนรู้ในระยะเริ่มต้น ควรให้นักเรียนบันทึกการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาที่เรียน เพราะสามารถเขียนได้ง่ายกว่า จะทำให้ผู้เรียนมีกำลังใจในการบันทึกการเรียนรู้

การให้ผลสะท้อนกลับของครูต่อนักเรียนควรทำด้วยความเต็มใจ ครูอ่านบันทึกการเรียนรู้แล้วพูดหรือเขียนตอบกลับไปบนบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียนในทันที สิ่งที่ครูตอบกลับควรเป็นการแนะนำแนวทาง การให้ความคิดเห็น การให้กำลังใจ การชมเชย หรือตอบกลับปัญหาที่นักเรียนถาม รวมไปถึงการตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนได้มีการคิดและตอบกลับมายังครูผู้สอน หากครูมีเวลาควรอ่านบันทึกการเรียนรู้และตอบกลับในชั้นเรียน และควรอ่านสิ่งที่นักเรียนบันทึกพร้อมให้ข้อมูลย้อนกลับ ข้อเสนอแนะในเชิงบวกและสร้างสรรค์

การประเมินการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน โดยการประเมินตนเอง/การบันทึกการเรียนรู้ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนคิดสิ่งที่เรียนรู้ทั้งที่ทำได้ดีและยังต้องพัฒนา นักเรียนทำแบบประเมินตนเองหลังจบการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้/หน่วยการเรียนรู้ย่อย และทำแบบบันทึกการเรียนรู้ในช่วงกลางภาคเรียน และปลายภาคเรียน/หลังจบแต่ละหน่วยการเรียนรู้ โดยประเมินตนเองตามประเด็นสำคัญที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้หรือหัวเรื่องของแต่ละวิชา และเพื่อให้ครูได้นำข้อมูลจากแบบประเมินตนเอง/แบบบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน ไปพัฒนาการสอนของตนเองและช่วยเหลือนักเรียนเป็นรายบุคคลต่อไป

แบบบันทึกการเรียนรู้

ชื่อ : _____ สกุล : _____ ชั้น _____ เลขที่ _____
หน่วยการเรียนรู้ที่ _____ เรื่อง _____

คำชี้แจง นักเรียนเลือกตอบคำถาม

๑. สิ่งดี ๆ ที่เกิดขึ้นในการเรียนหน่วยการเรียนรู้นี้

.....

.....

.....

.....

๒. สิ่งใดที่ฉันน่าจะทำได้ดีกว่านี้

.....

.....

.....

.....

๓. คำถามที่ฉันอยากทราบคำตอบ

.....

.....

.....

.....

๔. สิ่งที่เป็นปัญหาของฉันคือ

.....

.....

.....

.....

คำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูปลายทาง

1. การเข้าสู่บทเรียนช่วยให้นักเรียนของฉันกระตือรือร้น กับบทเรียนที่จะเรียนต่อไปหรือไม่ เพียงใด
ฉันมีบทบาทในการช่วยให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงกับบทเรียนหรือไม่ อย่างไร
2. วันนี้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้หรือไม่ และมากน้อยเพียงใด เพราะเหตุใด ในบทเรียน
ต่อไปฉันควรจะทำอย่างไร เพื่อสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น
3. การจัดกิจกรรมในวันนี้ราบรื่นดีหรือไม่ ฉันพอใจกับการจัดกลุ่มของนักเรียนในระดับใด เพราะเหตุใด
มีสิ่งใด/เทคนิคใดที่ควรปรับให้การจัดการราบรื่น/ดีขึ้นกว่าเดิม
4. วันนี้ฉันดูแลนักเรียนทั่วถึงและเป็นไปตามความแตกต่างของนักเรียนในชั้นหรือไม่ อย่างไร
5. ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่น่าสนใจหรือแตกต่างในระหว่างการเรียนรู้จากที่ผ่านมาหรือไม่ อย่างไร
6. ในวันนี้ฉันมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนของฉันในรูปแบบใดบ้าง (เช่น ให้กำลังใจ กล่าวชมเชย
ให้ความช่วยเหลือ ฯลฯ)
7. วันนี้ฉันมีปัญหาในการกำกับชั้นเรียนหรือไม่ หากมี ฉันใช้วิธีการใดในการแก้ปัญหา
8. ในช่วงนี้มีสิ่งดี ๆ อะไรบ้างที่เกิดขึ้น และมีเรื่องใดที่ฉันรู้สึกรู้ว่าเป็นไปตามความคาดหวัง
9. สิ่งหนึ่งที่ฉันได้เรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้ในวันนี้
10. ตามความรู้สึกของฉัน นักเรียนชอบอะไรมากที่สุดในการเรียนวันนี้ และสิ่งใดที่นักเรียน
ยังตอบสนองไม่ดีพอ

(ปรับจาก Richards, J.C. 1988. Beyond Training. New York: Cambridge University Press. หน้า 169-170.)



ภาคผนวก ค

ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
โรงเรียนวังไกลกังวล ในพระบรมราชูปถัมภ์

ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
โรงเรียนวังไกลกังวล ในพระบรมราชูปถัมภ์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึกและทัศนะของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. พุดถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ด้วยภาษาของตนเองได้	พุดถ่ายทอดประเด็นสำคัญที่ได้รับตาม วัตถุประสงค์ของสารที่ได้รับ	พุดถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์ หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหา อย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ	พุดถ่ายทอดประเด็นสำคัญ พร้อมทั้งประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากสาร ที่ได้รับ
2. พุดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและทัศนะของตน เองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ด้วยภาษาของตนเองได้	พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองจากสารที่ได้รับ	- พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ - มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแ หลังข้อมูลที่หลากหลาย	- พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง - ประเมินค่าของสารที่ได้รับ - มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่ง ข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานประกอบ

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
3. เขียนถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่านฟัง หรือดู ด้วยภาษาของตนเองได้	เขียนประเด็นสำคัญที่ได้รับตามวัตถุประสงค์ ของสารที่ได้รับ	เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจาก <u>สถานการณ์</u> หรือหัวข้อที่กำหนด โดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ	เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญ พร้อมทั้งประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากสาร ที่ได้รับ
4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและทัศนคติของตนเอง จากสารที่อ่าน ฟัง หรือ ดูด้วยภาษาของตนเองได้	เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ	- เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ - มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแ แหล่งข้อมูลที่หลากหลาย	- เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง - <u>ประเมินค่าของสารที่ได้รับ</u> - มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่ง ข้อมูลที่หลากหลาย <u>โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ</u>

ตัวชี้วัดที่ 2 พุดเจรจาต่อรอง

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. พุดเจรจาโน้มน้าวได้ อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและ สังคม	พุดเจรจาโน้มน้าว ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้ข้อมูลประกอบคำพูด ทำทาง และน้ำเสียง	พุดเจรจาโน้มน้าว ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเสนอมุมมองและเหตุผล เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม	พุดเจรจาโน้มน้าว โดยมีหลักการ เหตุผล หลักฐานอ้างอิง ที่ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูล ในการเสนอความคิดและสามารถตอบข้อซักถามขอ ผู้ฟัง เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
2. พุดเจรจาต่อรองได้อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม	พุดเจรจาต่อรอง ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้ข้อมูลประกอบคำพูด ทำทางและน้ำเสียง	พุดเจรจาต่อรอง ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเสนอมุมมองและเหตุผลเพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม	พุดเจรจาต่อรอง โดยมีหลักการ เหตุผล หลักฐานอ้างอิง ที่ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลในการเสนอความคิดและสามารถตอบข้อซักถามของผู้ฟัง เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

ตัวชี้วัดที่ 3 เลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. รับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์	รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และมีการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล	- รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย - และมีการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล - วิเคราะห์และตีความข้อเท็จจริงเป็นแนวคิด หรือความรู้ และข้อคิดทั้งเชิงบวกและเชิงลบที่นำไปใช้ได้	- รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย - และมีการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล - วิเคราะห์และตีความข้อเท็จจริงเป็นแนวคิด หรือความรู้ และข้อคิดทั้งเชิงบวกและเชิงลบ - สามารถเชื่อมโยงแนวคิดของสารที่ได้รับกับมุมมองแนวคิดหรือประสบการณ์ของตนเองได้

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
2. ตัดสินใจเลือกรับหรือไม่รับ ข้อมูลข่าวสารได้อย่าง มีเหตุผล	ตรวจสอบ และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าว สารที่ได้รับ ตัดสินใจเลือกรับ หรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร อย่างมีเหตุผล สนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์และตรงตาม วัตถุประสงค์	ตรวจสอบ และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าว สารที่ได้รับ ตัดสินใจเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร อย่างมีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์ และตรงตามวัตถุประสงค์ <u>โดยคำนึงถึงประโยชน์ที่มีต่อการพัฒนาตนเองและส่วนรวม</u>	ตรวจสอบ และประเมินความถูกต้องของข้อเท็จจริง <u>ความน่าเชื่อถือ และความเป็นกลางของข้อมูล</u> ตัดสินใจเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร โดยคำนึงถึงประโยชน์ที่มีต่อการพัฒนาตนเอง และส่วนรวม

ตัวชี้วัดที่ 4 เลือกใช้วิธีการสื่อสาร

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. เลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มี ประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อ ตนเองและสังคม	เลือกใช้วิธีการสื่อสารในลักษณะต่างๆ ทั้งวจนภาษาและอวจนภาษา ตลอดจนการสื่อสารผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการสื่อสาร โดยคำนึงถึงประโยชน์ต่อตนเอง	- เลือกใช้กลวิธีในการสื่อสารที่ <u>หลากหลายโดยปราศจากอคติ</u> - <u>สามารถสรุปประเด็น ดีความ</u> <u>มีจุดมุ่งหมายในการสื่อสาร</u> - <u>มีการผลิตสื่อและการออกแบบการสื่อสาร</u> <u>เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม</u>	- เลือกใช้กลวิธีในการสื่อสารที่หลากหลายโดยปราศจากอคติ - มีการสรุปประเด็น ดีความ <u>วิเคราะห์</u> <u>และประเมินค่า</u> ในขั้นตอนที่ซับซ้อนขึ้น - <u>เข้าใจกฎหมายเกี่ยวกับการสื่อสาร</u>

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
			- มีชั้นเชิงในการสื่อสารที่มีการเรียบเรียงอย่างเป็นระบบ โดยคำนึงถึงประโยชน์ต่อตนเองและสังคม



สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์)

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญ และเปรียบเทียบข้อมูลในบริบทของการดำเนินชีวิตประจำวัน	จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล ตามเกณฑ์ที่กำหนด และเปรียบเทียบข้อมูลจากสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน	ระบอบองค์ประกอบของสิ่งที่วิเคราะห์ จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล ตามเกณฑ์ที่กำหนด และเปรียบเทียบข้อมูลจากสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้อย่างสมเหตุสมผล	ระบอบองค์ประกอบของสิ่งที่วิเคราะห์ ตั้งเกณฑ์และจำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และเปรียบเทียบข้อมูลจากสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้อย่างสมเหตุสมผล
2. หาความสัมพันธ์ของส่วนประกอบต่าง ๆ ของข้อมูลที่พบเห็นในบริบทของการดำเนินชีวิตประจำวัน	หาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีเนื้อหาหรือรายละเอียด ระบุมหาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่วิเคราะห์ การนำไปใช้อธิบายหรือทำความเข้าใจในสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างสมเหตุสมผล	หาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีเนื้อหาหรือรายละเอียดที่มากขึ้น อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่วิเคราะห์ การนำไปใช้อธิบายหรือทำความเข้าใจในสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างสมเหตุสมผล	หาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีเนื้อหา และมีรายละเอียดที่มากขึ้น เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่วิเคราะห์ การนำไปใช้อธิบายหรือทำความเข้าใจในสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างสมเหตุสมผล
3. สามารถระบุหลักการสำคัญ แนวคิดหรือความรู้ที่ปรากฏในข้อมูลที่พบเห็นในบริบทของการดำเนินชีวิตประจำวัน	ระบุข้อเท็จจริง แนวคิด หลักการสำคัญ หรือความรู้ที่ปรากฏในข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นจากสถานการณ์ในชีวิตจริง	อธิบายแนวคิด หลักการสำคัญ หรือความรู้ที่เพิ่มขึ้น ที่ปรากฏในข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นจากสถานการณ์ในชีวิตจริง	อธิบายแนวคิด หลักการสำคัญ หรือความรู้ที่เชื่อมโยงกัน ที่ปรากฏในข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นจากสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำเสนอผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์

ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ)

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. คิดสังเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การวางแผน ออกแบบ คาดการณ์ กำหนดเป็นเป้าหมาย ในอนาคต เพื่อประกอบ การตัดสินใจต่อตนเองและ สังคม	กำหนดวัตถุประสงค์และวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใหม่ที่ต้องการสร้าง เลือกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการผสม รวมกันสร้างเป็นสิ่งใหม่ สร้างสิ่งใหม่ตามวัตถุประสงค์ อธิบายและนำเสนอสิ่งใหม่ให้ผู้อื่นเข้าใจ เพื่อกำหนดเป็นเป้าหมายในการประกอบ การตัดสินใจต่อตนเอง	กำหนดวัตถุประสงค์และวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใหม่ที่ต้องการสร้าง เลือกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการผสม รวมกันสร้างเป็นสิ่งใหม่ <u>จัดทำกรอบแนวคิดในการสร้างสิ่งใหม่</u> สร้างสิ่งใหม่ตามวัตถุประสงค์ <u>และตาม</u> <u>กรอบแนวคิดที่กำหนดไว้</u> อธิบายและนำเสนอสิ่งใหม่ให้ผู้อื่นเข้าใจ เพื่อกำหนดเป็นเป้าหมายในการประกอบ การตัดสินใจต่อตนเอง	กำหนดวัตถุประสงค์และวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใหม่ที่ต้องการสร้าง เลือกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการผสมรวมกัน สร้างเป็นสิ่งใหม่ จัดทำกรอบแนวคิด ในการสร้างสิ่งใหม่ สร้างสิ่งใหม่ ตามวัตถุประสงค์และตามกรอบแนวคิดที่ กำหนดไว้ อธิบายและนำเสนอสิ่งใหม่ ให้ผู้อื่นเข้าใจ โดย <u>แสดงให้เห็นถึงลักษณะ</u> <u>เอกลักษณ์ และคุณสมบัติเฉพาะของสิ่งนั้น</u> เพื่อกำหนดเป็นเป้าหมายในการประกอบ การตัดสินใจต่อตนเอง <u>และสังคม</u>
2. คิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการ คิดในทางบวก และสามารถประยุกต์สร้าง	กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิด	กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ	กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กับเรื่องที่คิด <u>และสามารถจินตนาการ</u>

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
สรรค์สิ่งใหม่ เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม	ที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง	ความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้าง สิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง	ความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมิน และคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานได้ดีกว่าเดิม ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม
3. คิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อตัดสินใจเลือกทางเลือก ที่หลากหลาย โดยใช้เกณฑ์ที่เหมาะสม	ระบุประเด็นที่คิด ประมวลข้อมูลทั้งทาง ด้านข้อเท็จจริง ข้อโต้แย้ง และความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับประเด็น ที่คิด วิเคราะห์ข้อมูล และเลือกข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการหา คำตอบ ประเมินข้อมูลที่ใช้ในการคิด ตามเกณฑ์ที่กำหนด พิจารณาข้อมูล ข้อโต้แย้งและความคิดเห็น ตามหลักเหตุผล ระบุทางเลือก และเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด	ระบุประเด็นที่คิด ประมวลข้อมูลทั้งทาง ด้านข้อเท็จจริง ข้อโต้แย้ง และความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่คิด <u>ตัวอย่าง</u> หลากหลาย และคิดอย่างลึกซึ้ง วิเคราะห์ข้อมูลและเลือกข้อมูลที่จะนำมา ใช้ในการหาคำตอบ ประเมินข้อมูล ที่ใช้ในการคิดตามเกณฑ์ที่กำหนด พิจารณาข้อมูล ข้อโต้แย้ง และความคิดเห็นตามหลักเหตุผล ระบุทางเลือกและเลือกทางเลือกที่ เหมาะสมที่สุด	ระบุประเด็นที่คิด ประมวลข้อมูลทั้งทาง ด้านข้อเท็จจริง ข้อโต้แย้ง และความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ คิดอย่างหลากหลาย คิดอย่างลึกซึ้ง และคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้นในอนาคต วิเคราะห์ข้อมูลและเลือกข้อมูลที่จะนำมาใช้ ในการหาคำตอบ <u>โดยตั้งเกณฑ์</u> <u>ในการพิจารณาข้อมูล</u> ประเมินข้อมูล ที่ใช้ในการคิดตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ พิจารณาข้อมูล ข้อโต้แย้งและความคิดเห็นตามหลักเหตุผล ระบุทางเลือก <u>ประเมินทางเลือก</u>

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
			และเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด <u>และไตร่ตรอง ทบทวนทางเลือก</u> <u>ที่เลือกไว้อีกครั้ง</u>



สมรรถนะที่ 3 ความสามารถในการแก้ปัญหา

ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้กระบวนการแก้ปัญหาโดยวิเคราะห์ปัญหา วางแผนในการแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหา ตรวจสอบและสรุปผล

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. วิเคราะห์ปัญหา			
1.1 ระบุปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเอง	ระบุปัญหา สาเหตุของปัญหา และผลกระทบที่สอดคล้องกับปัญหา จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ ผ่านการพูด เขียน แผนภาพหรือแผนผัง วาดภาพ หรือเคลื่อนไหวร่างกาย	ระบุปัญหา สาเหตุของปัญหา และผลกระทบ <u>ทั้งทางตรงและทางอ้อม</u> ที่สอดคล้องกับปัญหา จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ <u>หรือที่ตนเองสนใจ</u> ผ่านการพูด เขียน แผนภาพหรือแผนผัง วาดภาพ หรือเคลื่อนไหวร่างกาย	ระบุปัญหา สาเหตุและต้นตอของปัญหา และผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมที่สอดคล้องกับปัญหา จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ <u>หรือที่ตนเองสนใจ</u> ผ่านการพูด เขียน แผนภาพหรือแผนผัง วาดภาพ หรือเคลื่อนไหวร่างกาย
2. ระบุปัญหาที่เกิดขึ้นกับบุคคลใกล้เคียงตัว			
3. ระบุสาเหตุของปัญหา			
4. จัดระบบข้อมูล	ระบุเกณฑ์และจำแนกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นโดยใช้เกณฑ์ที่กำหนด พร้อมจัดลำดับความสำคัญของปัญหา	ระบุเกณฑ์และจำแนกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนด พร้อมจัดลำดับ ความสำคัญของสาเหตุของ	<u>แตกปัญหาที่มีความซับซ้อนให้เป็นปัญหาย่อยที่มีความซับซ้อนน้อยลง</u> ระบุเกณฑ์จำแนกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น
1. การจำแนก			
2. การจัดลำดับ			

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
3. เชื่อมโยง		<u>ปัญหาและเชื่อมโยง</u> <u>ความสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุของปัญหา</u> <u>และผลกระทบ โดยมีข้อมูลสนับสนุน</u>	โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนด พร้อมจัดลำดับ ความสำคัญของสาเหตุของปัญหา และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่าง สาเหตุของปัญหาและผลกระทบ โดยมีข้อมูลสนับสนุน
5. การตั้งสมมติฐาน	เสนอแนวทางในการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ ระบุแนวโน้มของผลที่จะเกิดขึ้นจากวิธีการ แก้ปัญหานั้นและตัดสินใจเลือกวิธีการ แก้ปัญหาโดยพิจารณาความเหมาะสมกับ ปัญหาและความยากง่ายของวิธีการแก้ ปัญหา	เสนอแนวทางในการแก้ปัญหาที่<u>หลากหลาย</u> และเป็นไปได้ ระบุแนวโน้มของผล ที่จะเกิดขึ้นจากวิธีการแก้ปัญหานั้น และตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาโดย พิจารณาความเหมาะสมกับปัญหาและ ความยากง่ายของวิธีการแก้ปัญหา <u>พร้อมบอกข้อดีและข้อจำกัดของวิธีการ</u> <u>แก้ปัญหานั้นที่เลือก</u>	เสนอแนวทางในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย และเป็นไปได้ ระบุแนวโน้ม ของ<u>ผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบ</u> ที่จะเกิดขึ้นจากวิธีการแก้ปัญหานั้น<u>รวมทั้ง</u> <u>คาดการณ์อุปสรรคที่จะเกิดขึ้นและตัดสินใจ</u> เลือกวิธีการแก้ปัญหาโดยพิจารณา ความเหมาะสมกับปัญหาและความยากง่าย ของวิธีการแก้ปัญหา พร้อมบอกข้อดี และข้อจำกัดของวิธีการแก้ปัญหานั้นที่เลือก
6. การกำหนดทางเลือก			
7. การตัดสินใจเลือกวิธีการ			

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
2. การวางแผนในการแก้ปัญหา			
	ออกแบบและวางแผนวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้ข้อมูลประกอบ ระบุขั้นตอนของแผนงานอย่างชัดเจน	ออกแบบและวางแผนวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้ข้อมูลประกอบ ระบุขั้นตอนของแผนงานและกำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน	ออกแบบและวางแผนวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้ข้อมูลประกอบ ระบุขั้นตอนของแผนงานกำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน <u>มีแนวทางการจัดการความเสี่ยง</u> <u>เมื่อการดำเนินงานไม่เป็นไปตามแผนงานที่กำหนดไว้</u>
3. การดำเนินการแก้ปัญหา			
3.1 การปฏิบัติตามแผน	ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนด	ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนด	ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนด

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
3.2 การตรวจสอบ ทบทวนแผน	ไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้น	ไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้น	ไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้น
3.3 การบันทึก ผลการปฏิบัติ	เพื่อระบุข้อดีและข้อบกพร่องของ แผนการดำเนินงาน	เพื่อระบุข้อดีและข้อบกพร่องของ แผนการดำเนินงาน <u>พร้อมทั้งเสนอแนะ</u> <u>แนวทางในการลดหรือแก้ไขข้อบกพร่อง</u>	เพื่อระบุข้อดีและข้อบกพร่องของแผนการ ดำเนินงาน <u>พร้อมทั้งดำเนินการ</u> <u>ลดหรือแก้ไขข้อบกพร่อง</u>
4. สรุปผลและรายงาน			
	นำเสนอผลการดำเนินงานที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ ข้อดีและข้อบกพร่อง ของการดำเนินงาน และข้อค้นพบ ที่มีพื้นฐานสนับสนุน	นำเสนอผลการดำเนินงานที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ ข้อดีและข้อบกพร่อง ของการดำเนินงาน ข้อค้นพบที่มีพื้นฐาน สนับสนุนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับ <u>สถานการณ์อื่น</u>	<u>นำเสนอและเขียนรายงานผลการดำเนิน</u> <u>งาน ตามรูปแบบที่กำหนด</u> โดยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ข้อดีและข้อบกพร่องของการดำเนินงาน ข้อค้นพบที่มีพื้นฐานสนับสนุนสามารถ นำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์อื่น

ตัวชี้วัดที่ 2 ผลลัพธ์ที่เกิดจากการแก้ปัญหา

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. คุณภาพของผลงาน/การแก้ปัญหา			
	ผลงาน/การแก้ปัญหามีประสิทธิผลตรงตามวัตถุประสงค์และแผนการแก้ปัญหาที่ได้ออกแบบไว้ หรือระบุปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้ผลงาน/การแก้ปัญหาไม่มีประสิทธิผล	ผลงาน/การแก้ปัญหามีประสิทธิผลตรงตามวัตถุประสงค์และแผนการแก้ปัญหาที่ได้ออกแบบไว้ หรือระบุปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้ผลงาน/การแก้ปัญหาไม่มีประสิทธิผล <u>พร้อมเสนอแนวทางในการเพิ่มประสิทธิผล</u>	ผลงาน/การแก้ปัญหามีประสิทธิผล <u>และประสิทธิภาพ</u> ตรงตามวัตถุประสงค์และตามแผนการแก้ปัญหาที่ได้ออกแบบไว้หรือระบุปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้ผลงาน/การแก้ปัญหาไม่มีประสิทธิผล <u>และประสิทธิภาพ</u> พร้อมเสนอแนวทางในการเพิ่มประสิทธิผล <u>และประสิทธิภาพ</u>
2. นำไปประยุกต์ใช้			
	นำผลงาน/การแก้ปัญหาไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่กำหนดให้	นำผลงาน/การแก้ปัญหาไปประยุกต์ใช้ในการ <u>ป้องกันหรือ</u> แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่มีบริบทใกล้เคียง	นำผลงาน/การแก้ปัญหาไปประยุกต์ใช้ในการ <u>ป้องกันและ</u> แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่มีบริบทใกล้เคียง

สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 1 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในชีวิตประจำวัน

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. นำความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่หลากหลายมาสร้างผลงาน/โครงการที่เป็นระบบ มีขั้นตอนชัดเจน และมีประสิทธิภาพ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม	สร้างชิ้นงาน/ผลงานโดยใช้ความรู้ ทักษะ และกระบวนการ เพื่อขยายความสามารถของตนเองในการเล่น ทำงาน ใช้ชีวิตอย่างสะดวก และแก้ปัญหาของตนเองในชีวิตประจำวัน และสถานการณ์ปัจจุบัน ได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม	นำความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่หลากหลายมาสร้างผลงาน/โครงการที่เป็นระบบ มีขั้นตอนชัดเจน ไปใช้ในการแก้ปัญหาและดำเนินชีวิตประจำวันและสถานการณ์ปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม	นำความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่หลากหลายมาสร้างผลงาน/โครงการ/นวัตกรรมที่เป็นระบบ มีขั้นตอนชัดเจน มีประสิทธิภาพไปใช้ในการแก้ปัญหาการดำเนินชีวิตประจำวันและสถานการณ์ปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม



ตัวชี้วัดที่ 2 เรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. มีทักษะในการแสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร	ใช้วิธีการที่เหมาะสมในการแสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ได้ตามจุดประสงค์จากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ รวมทั้งประเมินความถูกต้องและกลั่นกรองข้อมูลที่อาจเป็นข่าวลวง (fake news)	ใช้วิธีการที่หลากหลายในการแสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ได้ตามจุดประสงค์จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่น่าเชื่อถือ <u>จับประเด็นสำคัญทั้งเชิงบวกและลบ</u> รวมทั้งประเมินความถูกต้องและกลั่นกรองข้อมูลที่อาจเป็นข่าวลวง (fake news)	ใช้วิธีการที่หลากหลายในการแสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ได้ตามจุดประสงค์จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ โดยประเมินความน่าเชื่อถือ จับประเด็นสำคัญทั้งเชิงบวกและลบ และนำเสนอองค์ความรู้ รวมทั้งประเมินความถูกต้องและกลั่นกรองข้อมูลที่อาจเป็นข่าวลวง (fake news)
2. สามารถเชื่อมโยงความรู้	สังเคราะห์ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และเชื่อมโยงสิ่งที่ได้จากการสังเคราะห์กับบทเรียน	สังเคราะห์ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และเชื่อมโยงสิ่งที่ได้จากการสังเคราะห์กับเรื่องที่ต้องการศึกษาได้	สังเคราะห์ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และสามารถนำเสนอประเด็นที่เป็นแก่นสาระสำคัญครบถ้วน และเปรียบเทียบกับข้อมูลอื่น ๆ หลักการ ทฤษฎีได้อย่างสอดคล้องน่าเชื่อถือ
3. มีวิธีการในการศึกษาความรู้เพิ่มเติมเพื่อขยายประสบการณ์ไปสู่การเรียนรู้สิ่งใหม่ตามความ สนใจอย่างต่อเนื่อง	มีวิธีการที่หลากหลายในการศึกษาความรู้เพิ่มเติมเพื่อขยายประสบการณ์ไปสู่การเรียนรู้สิ่งใหม่	มีวิธีการที่หลากหลายในการศึกษาความรู้เพิ่มเติมเพื่อขยายประสบการณ์ไปสู่การเรียนรู้สิ่งใหม่ และสร้างองค์ความรู้ตามความสนใจ	มีวิธีการที่หลากหลายในการศึกษาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร เพื่อสร้างองค์ความรู้ตามความสนใจและประเด็นการเรียนรู้ใหม่ ๆ และนำไปประยุกต์ใช้

ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ สามารถแสดงความคิดเห็นของตน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ มีการวางแผนการทำงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นด้วยกิริยาวาจาที่สุภาพ เข้าใจยอมรับความแตกต่าง และรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น สร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองเพื่อหาจุดเด่นในการสนับสนุนการทำงานของกลุ่ม เพื่อให้งานพัฒนาและสำเร็จและรู้จักใช้ประโยชน์จากทรัพยากรในชุมชนอย่างรู้คุณค่า	ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ สามารถแสดงความคิดเห็นของตนอย่างสมเหตุสมผล รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นโดยสนับสนุนหรือคัดค้านด้วยกิริยาวาจาที่สุภาพ ให้เกียรติผู้อื่น สร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองเพื่อหาจุดเด่นในการสนับสนุนการทำงานของกลุ่ม เพื่อให้งานพัฒนาและสำเร็จและรู้จักใช้ประโยชน์จากทรัพยากรในชุมชนอย่างรู้คุณค่า	ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีหลักการและเหตุผล โดยมีข้อมูลที่น่าเชื่อถือประกอบการสนับสนุนความคิดเห็นของตนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นโดยสนับสนุนหรือคัดค้านด้วยวาจาที่สุภาพ ให้เกียรติผู้อื่น สร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองเพื่อหาจุดเด่นในการสนับสนุนการทำงานของกลุ่ม รู้จักใช้ประโยชน์จากทรัพยากรในชุมชนอย่างรู้คุณค่าในการพัฒนางานหรือนวัตกรรม หรือต่อยอดจากของเดิมเพื่อให้งานพัฒนาและสำเร็จ
2. ปฏิบัติตามกฎหมาย กติกา หน้าที่ ความรับผิดชอบ	เคารพและปฏิบัติตามกฎ กติกา ในข้อตกลงของกฎหมาย บนพื้นฐานบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของตนเอง สามารถยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น โดยคำนึงถึงผลกระทบของตนเองและผู้อื่นเป็นหลัก	เคารพและปฏิบัติตามกฎ กติกา ในข้อตกลงของกฎหมาย โดยยอมรับปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองตามแนวปฏิบัติตามวิถีวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย โดยคำนึงถึงผลกระทบของตนเองและผู้อื่น เพื่อให้เกิดการพัฒนาไปสู่ความสำเร็จของตนเองและชุมชนได้อย่างเหมาะสม	เคารพและปฏิบัติตามกฎหมาย กติกา ในข้อตกลงของกฎหมาย ยอมรับและปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ให้เกิดความเหมาะสมตรงความต้องการของตนเองและผู้อื่นในสังคม โดยปฏิบัติตามวิถีวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย ในฐานะพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ซึ่งต้องอยู่บนพื้นฐานของการคำนึงถึงการพัฒนาส่วนรวมไปสู่ความสำเร็จต่อตนเองและทุกสถาบันทางสังคมได้อย่างเหมาะสมอย่างมีประสิทธิภาพ

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
3. การเข้าร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์	ปฏิบัติตามสิทธิของตนเอง รู้เคารพสิทธิ เข้าใจความแตกต่างของผู้อื่น ทุกคนมีบทบาทหน้าที่รับผิดชอบตนเองตามศักยภาพ แบ่งสิ่งของและช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเห็นอกเห็นใจ ในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์	ปฏิบัติตามสิทธิของตนเอง รู้เคารพสิทธิ ยอมรับความแตกต่างของผู้อื่น ทุกคนมีบทบาทหน้าที่รับผิดชอบตนเองตามศักยภาพ และช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเห็นอกเห็นใจ ในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดผลดีต่อตนเอง	ปฏิบัติตามสิทธิของตนเอง รู้เคารพสิทธิ ยอมรับความแตกต่างของผู้อื่น ทุกคนมีบทบาทหน้าที่รับผิดชอบตนเองตามศักยภาพและช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเห็นอกเห็นใจ ในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดผลดีต่อตนเองและส่วนรวม
4. เห็นคุณค่าของการมีชีวิต	ตัดสินใจและมุ่งมั่นที่จะจัดการสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิต สามารถบอกคุณลักษณะทางบวกของตน รับรู้และจัดการอารมณ์ ความรู้สึก และละเว้นการกระทำที่ไม่ควรทำ	เห็นคุณค่าและมีความภาคภูมิใจในตนเอง สามารถตัดสินใจ วางแผน บอกเป้าหมายและแนวทางในการไปสู่เป้าหมายในชีวิต รับรู้และจัดการอารมณ์และความเครียด แสดงออกถึงความเชื่อทางบวกในความสามารถของตนเอง ที่จะประสบความสำเร็จ	เห็นคุณค่าและมีความภาคภูมิใจในตนเอง สามารถตัดสินใจ วางแผน บอกเป้าหมายและแนวทางในการไปสู่เป้าหมายชีวิต สามารถกำกับตนเองให้ลงมือทำตามแผน เพื่อบรรลุเป้าหมายที่กำหนด รับรู้จัดการอารมณ์และความเครียด แสดงพฤติกรรมตามความเชื่อและจุดยืนของตนเอง
5. เข้าใจ ยอมรับ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ความเสมอภาคทางเพศ	รู้จักปกป้องสิทธิ เสรีภาพของตนเองและผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่น ทางร่างกายและวาจายอมรับกับผู้อื่นที่แตกต่างทางร่างกายทางความคิด ต่างเพศ ต่างวัย ช่วยเหลือผู้อื่นและรู้จักแบ่งปันสิ่งของต่างๆ ให้ผู้อื่น	รู้จักปกป้องสิทธิ เสรีภาพของตนเองและผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่น ทางร่างกาย วาจาและความสัมพันธ์ทางสังคม (Social bullying) ให้เกียรติและช่วยเหลือผู้อื่น ไม่อคติ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy) และรู้จักแบ่งปันสิ่งของต่างๆ ให้ผู้อื่นตามความเหมาะสม	รู้จักปกป้องสิทธิ เสรีภาพของตนเองและผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่น ทางร่างกาย วาจา ความสัมพันธ์ทางสังคม (Social bullying) และความสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์ (Cyber bullying) และรู้จักแบ่งปันสิ่งของต่างๆ ให้ผู้อื่นให้เกียรติผู้อื่น ช่วยเหลือผู้อื่น โดยไม่เลือกปฏิบัติ

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
6. ใช้ภาษา กิริยา ท่าทาง เหมาะสมกับบุคคล และ โอกาสตามมารยาทสังคม	เป็นพลเมืองที่ใช้ภาษา กิริยา ท่าทางและการ แต่งกายที่ดี โดยเป็นการเคารพสิทธิของผู้อื่น ในสถานที่ต่างๆให้เกิดความเหมาะสมทุก โอกาส	เป็นพลเมืองที่ดี ใช้ภาษาถูกต้อง มี กิริยามารยาทและการแต่งกายเหมาะสมใน ทุกสถานที่และโอกาสต่างๆ เน้นการเจรจา พูดคุยกับบุคคลทั่วไปด้วยความเป็นมิตร เพื่อ ปกป้องตนเองจากการคุกคามจากบุคคล ภายในสถานศึกษา โดยเคารพสิทธิของตนเอง และผู้อื่นในทุกโอกาส	เป็นพลเมืองที่ดีตามวิถีมนุษยชนที่ดี มีกิริยาท่าทาง มารยาทและการแต่งกายที่เหมาะสมในทุกสถานที่ และโอกาสต่างๆ เน้นการเจรจาอย่างมีเหตุผล ไม่ ส่อเสียดให้เกิดความเดือดร้อนต่อตนเองและผู้อื่น เพื่อป้องกันความขัดแย้งกับคนในสถาบันและสังคม ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ
7. ปฏิบัติงาน ในส่วนรวม อย่างมีความสุข	ร่วมปฏิบัติงานของตนเองและของกลุ่ม ใน ฐานะผู้นำ หรือในฐานะสมาชิกที่ดีของกลุ่ม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อนตนเองและผู้อื่น	ร่วมปฏิบัติงานของตนเองและของกลุ่มโดย ความเต็มใจ ในฐานะผู้นำ หรือในฐานะ สมาชิกที่ดีของกลุ่ม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อ ตนเอง ผู้อื่น สังคม และสิ่งแวดล้อม	มีทัศนคติเชิงบวกในการทำงานร่วมกับ ผู้อื่น ชื่นชม และเห็นความทุ่มเท พยายาม ในการทำงานของ สมาชิกของกลุ่ม โดยใช้วิธีการที่เหมาะสมกับบุคคล และ สถานการณ์ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีโดย คำนึงถึงผลกระทบต่อนตนเอง ผู้อื่น สังคม และ สิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัดที่ 4 จัดการกับปัญหาและความขัดแย้งในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. วิเคราะห์ สถานการณ์ ปัญหาและมีการจัดการได้เหมาะสม	- <u>เข้าใจปัญหา แก่ปัญหาและความขัดแย้ง</u> ที่เกี่วข้องกับสถานการณ์ชีวิต ด้วยการยอมรับความแตกต่าง ใช้วิธีการแก้ปัญหาและลดความขัดแย้งที่ทำให้บรรลุเป้าหมาย	- <u>เผชิญปัญหาและยอมรับผลของปัญหา</u> ที่เกิดจากการตัดสินใจของตนเอง - <u>แก้ปัญหาและความขัดแย้ง</u> ที่เกี่วข้องกับสถานการณ์ชีวิต ด้วยการยอมรับความแตกต่าง ใช้วิธีการแก้ปัญหาและลดความขัดแย้ง ที่ทำให้บรรลุเป้าหมาย	- <u>เผชิญปัญหาและยอมรับผลของปัญหา</u> ที่เกิดจากการตัดสินใจของตนเองและผู้อื่นที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและส่วนรวม - <u>แก้ปัญหาและความขัดแย้ง</u> ที่เกี่วข้องกับสถานการณ์ชีวิต ด้วยการยอมรับความแตกต่าง ใช้วิธีการแก้ปัญหาและลดความขัดแย้งที่หลากหลาย ที่ทำให้บรรลุเป้าหมาย

ตัวชี้วัดที่ 5 ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและสภาพแวดล้อม

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. ติดตามข่าวสาร เหตุการณ์ปัจจุบันของสังคมโลก	<u>ติดตาม สืบค้นข่าวสาร</u> รวมทั้งเหตุการณ์ของสังคมปัจจุบันที่มีความเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม จากแหล่งเรียนรู้ที่น่าเชื่อถือ พร้อมทั้ง <u>เล่าและแสดงความคิดเห็นจากสถานการณ์</u> ที่เกิดขึ้นได้	<u>ติดตาม สืบค้นข่าวสาร</u> รวมทั้งเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบันที่มีความเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม จากแหล่งเรียนรู้ที่น่าเชื่อถือ พร้อมทั้ง <u>อธิบายผลกระทบจากสถานการณ์</u> ที่เกิดขึ้นได้	<u>ติดตาม สืบค้นข่าวสาร</u> รวมทั้งเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบันที่มีความเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม จากแหล่งเรียนรู้ที่น่าเชื่อถือ พร้อมทั้ง <u>วิเคราะห์ผลกระทบจากสถานการณ์</u> ที่เกิดขึ้นได้

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
2. ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมสภาพแวดล้อม	<u>หาแนวทางรับมือกับปัญหาจากสถานการณ์ทางสังคมและเข้าร่วมกิจกรรม</u> ที่มุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลง โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมและเป็นธรรม ด้วยสันติวิธีและวิถีประชาธิปไตย	<u>เลือกใช่วิธีการ</u> แก้ไขปัญหามาตรียมกับสถานการณ์ทางสังคมและ <u>เสนอกิจกรรม</u> ที่มุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลง โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมและเป็นธรรม ด้วยสันติวิธีและวิถีประชาธิปไตย	<u>เลือกใช่วิธีการ</u> แก้ไขปัญหามาตรียมกับสถานการณ์ทางสังคม พร้อมทั้ง <u>สร้างสรรค์กิจกรรมและเชิญชวน</u> ผู้อื่นให้เข้าร่วมกิจกรรมที่มุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลง โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมและเป็นธรรม ด้วยสันติวิธีและวิถีประชาธิปไตย

ตัวชี้วัดที่ 6 หลีกเลียงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. รู้จักป้องกัน หลีกเลียงพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพการล่วงละเมิดทางเพศ อุบัติเหตุ สารเสพติด และความรุนแรง	- <u>หลีกเลียงบุคคล</u> สถานการณ์ สถานที่ สภาพแวดล้อมที่นำไปสู่การเกี่ยวข้องกับสารเสพติด การติดเกม การพนัน ความรุนแรง อุบัติเหตุ และพฤติกรรมล่วงละเมิดทางเพศ	- <u>หลีกเลียงและป้องกันตนเอง</u> จาก บุคคล สถานการณ์ สถานที่ สภาพแวดล้อมที่นำไปสู่การเกี่ยวข้องกับสารเสพติด การติดเกม การพนัน ความรุนแรง อุบัติเหตุ และพฤติกรรมล่วงละเมิดทางเพศ	- <u>หลีกเลียงและป้องกันตนเองและผู้อื่น</u> จาก บุคคล สถานการณ์ สถานที่ สภาพแวดล้อมที่นำไปสู่การเกี่ยวข้องกับสารเสพติด การติดเกม การพนัน ความรุนแรง อุบัติเหตุ และพฤติกรรมล่วงละเมิดทางเพศ
2. จัดการกับอารมณ์และความเครียดได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	ควบคุมอารมณ์โดยไม่แสดงความรู้สึกทางลบหรือไม่พอใจด้วยคำพูดกิริยาอาการต่อหน้าผู้อื่น	- ควบคุมอารมณ์โดยไม่แสดงความรู้สึกทางลบหรือไม่พอใจด้วยคำพูดกิริยาอาการต่อหน้าผู้อื่น - ใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์	- ควบคุมอารมณ์โดยไม่แสดงความรู้สึกทางลบหรือไม่พอใจด้วยคำพูดกิริยาอาการต่อหน้าผู้อื่น - ใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ - ใช้วิธีการที่หลากหลายในการส่งเสริมสุขภาพจิตใจของตน

สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ตัวชี้วัดที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	เลือกและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่อออนไลน์	- เลือกและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายในการสืบค้นข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ - <u>เปรียบเทียบข้อมูลและข้อเท็จจริงที่เก็บรวบรวมจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์</u>	- เลือกและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูล - <u>วิเคราะห์ จำแนกข้อมูล ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลสารสนเทศก่อนนำข้อมูลมาใช้ประโยชน์หรือนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้</u>
2. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	เลือกและใช้เทคโนโลยีในการรับส่งข้อมูลข่าวสารกับผู้อื่นโดยคำนึงถึงประโยชน์ที่มีตนเอง	- เลือกและใช้เทคโนโลยีในการรับส่งข้อมูลข่าวสาร ผ่านช่องทางที่หลากหลาย - <u>ไม่แบ่งปันข้อมูลที่ทำให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น</u>	- เลือกและใช้เทคโนโลยีในการรับส่งข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางที่หลากหลาย - <u>แบ่งปันข้อมูลโดยคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อเท็จจริง และคำนึงถึงผลดีและผลเสียที่จะเกิดขึ้นต่อสังคม</u>
3. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการทำงานอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อลดขั้นตอน เวลา ทรัพยากรในการทำงาน	เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อลดขั้นตอนเวลา ทรัพยากร ในการทำงาน การแก้ปัญหาและ <u>นำเสนอผลงานที่เป็น</u>	เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อลดขั้นตอนเวลา ทรัพยากร ในการทำงาน การแก้ปัญหาและ <u>นำเสนอผลงานที่เป็นประโยชน์</u>

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
4. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	การแก้ปัญหาและนำเสนอผลงานที่มีประโยชน์ต่อตนเองหรือสังคม	<u>ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม</u> <u>โดยไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน</u> <u>ไม่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม</u>	ต่อตนเองและสังคม <u>โดยมีความหลากหลายแปลกใหม่ น่าสนใจ</u> <u>ไม่ลอกเลียนแบบไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน</u> <u>ไม่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสามารถแนะนำผู้อื่นได้</u>

ตัวชี้วัดที่ 2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. การกำหนดปัญหาหรือความต้องการ	กำหนดปัญหาหรือความต้องการในชีวิตประจำวัน	กำหนดปัญหาหรือความต้องการ <u>ค้นหาสาเหตุและผลกระทบที่เกิดขึ้น</u>	กำหนดปัญหาหรือความต้องการ วิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้น
2. การรวบรวมข้อมูล	รวบรวมข้อมูลที่สอดคล้องกับปัญหาหรือความต้องการ	รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ <u>สาเหตุและผลกระทบที่เกิดขึ้น</u>	- รวบรวมและจัดอันดับความสำคัญของสาเหตุของปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้น - <u>รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสาเหตุต่างๆ และผลกระทบที่เกิดขึ้น</u>

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
3. เลือกวิธีการ	เลือกวิธีการแก้ปัญหาให้เหมาะสมและสอดคล้องกับปัญหาหรือความต้องการ	เลือกวิธีการแก้ปัญหา <u>เปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของวิธีการ</u> ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสาเหตุของปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้น	เลือกวิธีการแก้ปัญหา <u>เปรียบเทียบข้อดี ข้อเสีย ความสอดคล้องกับทรัพยากรที่มีอยู่ ความประหยัด และการนำไปใช้ได้จริงของแต่ละวิธี</u> ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสาเหตุและผลกระทบที่เกิดขึ้น
4. การออกแบบและปฏิบัติการ	วางแผนและถ่ายทอดความคิดหรือจัดลำดับความคิดหรือจินตนาการให้เป็นขั้นตอนเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันหรือสนองความต้องการ ออกแบบและสร้างผลงานตามแนวทางที่ได้คิดและวางแผน	วางแผนและถ่ายทอดความคิดหรือจัดลำดับความคิดหรือจินตนาการ ให้เป็นขั้นตอนเกี่ยวกับ <u>วิธีการแก้ปัญหา</u> <u>ที่ซับซ้อนหรือสนองความต้องการ</u> ลงมือปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอน <u>ออกแบบและสร้างผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ</u>	วางแผนและถ่ายทอดความคิดหรือจัดลำดับความคิดหรือจินตนาการ ให้เป็นขั้นตอนและเป็นระบบเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อนหรือสนองความต้องการ ลงมือปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอน <u>และสร้างผลงานตามแนวทางที่ได้คิดและวางแผน</u>
5. ทดสอบ	ทดสอบผลงานตามวิธีการที่กำหนด	<u>ออกแบบวิธีการทดสอบผลงานและทดสอบผลงาน</u> ตามวิธีการที่ออกแบบ	ออกแบบวิธีการทดสอบผลงานและ <u>ทดสอบผลงานอย่างเป็นระบบ ระบุข้อแก้ไข ปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นกับผลงาน</u>

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
6. ปรับปรุงแก้ไขงาน	นำผลจากการทดสอบผลงาน มาปรับปรุงแก้ไข ให้สอดคล้องกับปัญหาหรือความต้องการ	นำผลจากการทดสอบผลงาน มาปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาผลงาน <u>ให้สามารถแก้ไขปัญหาลดผลกระทบ ที่เกิดขึ้น</u>	- นำผลจากการทดสอบผลงาน มาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาผลงาน ที่สามารถแก้ไขปัญหาลดผลกระทบที่เกิด ขึ้น - <u>เกิดความคิดใหม่ในการพัฒนาผลงาน</u>
7. การประเมินผล	ประเมินวิธีการและประสิทธิภาพของผลงาน โดยใช้เครื่องมือที่กำหนดให้	ประเมินวิธีการและประสิทธิภาพของผลงาน โดยเลือก <u>ใช้เครื่องมือให้เหมาะสมกับวิธีการ ประเมิน</u>	ประเมินวิธีการและประสิทธิภาพของผลงาน โดยออกแบบและสร้างเครื่องมือให้เหมาะสมกับ <u>วิธีการประเมิน</u>



คณะกรรมการปรับปรุงคู่มือครู - แผนการจัดการเรียนรู้
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ภาคเรียนที่ 2
เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม (DLTV)

ที่ปรึกษามูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

พลเอก ดาว์พงษ์ รัตนสุวรรณ	ประธานกรรมการบริหารมูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์
รองศาสตราจารย์นราพร จันทร์โอชา	รองประธานกรรมการบริหารมูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์
นายอนุสรณ์ พูเจริญ	ผู้ช่วยเลขาธิการมูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์
รองศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบูลชล	คณะกรรมการบริหารมูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

ที่ปรึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ว่าที่ร้อยตรี ธนุ วงษ์จินดา	เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
นางเกศทิพย์ ศุภวานิช	รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
นายวิษณุ ทรัพย์สมบัติ	ผู้อำนวยการสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
นางสาวจรรยาตรี แจบไธสง	ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนากระบวนการเรียนรู้ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คณะกรรมการอำนวยการ

รองศาสตราจารย์นราพร จันทร์โอชา	ประธานคณะกรรมการ
รองประธานกรรมการบริหาร มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
รองศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบูลชล	รองประธานคณะกรรมการ
กรรมการบริหาร มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นางเกศทิพย์ ศุภวานิช	รองประธานคณะกรรมการ
กรรมการบริหาร มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นายอนุสรณ์ พูเจริญ	คณะกรรมการ
ผู้ช่วยเลขาธิการ มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นายวิษณุ ทรัพย์สมบัติ	คณะกรรมการ
ผู้อำนวยการสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	

นางสาวจรรยา ศรี แจบไธสง	คณะกรรมการ
ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนากระบวนการเรียนรู้ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา	
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	
นางสาวสุพัตรา ผาติวิสันต์	คณะกรรมการ
รองผู้อำนวยการสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)	
นางสาวกุศลสิน มุสิกกุล	คณะกรรมการ
ผู้ช่วยผู้อำนวยการสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)	
นายสมเกียรติ เพ็ญทอง	คณะกรรมการ
ผู้อำนวยการ สาขาคณิตศาสตร์ประถมศึกษา สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)	
นางสาวจิระพร สังข์เวทย์	คณะกรรมการ
ผู้อำนวยการ สาขาเทคโนโลยี สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)	
นางราตรี ศรีไพรวรรณ	คณะกรรมการ
ผู้อำนวยการโรงเรียนวังไกลกังวล ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นายธีระพล เช่งวา	คณะกรรมการ
รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ ฝ่ายมัธยมศึกษา โรงเรียนวังไกลกังวล ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นางสาวศิริรัตน์ มูลไชยศรี	คณะกรรมการ
นักทรัพยากรบุคคล กลุ่มวิชาการ มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นางสาวทิพจุฑา ชุนเกษ	คณะกรรมการ
นักทรัพยากรบุคคล กลุ่มวิชาการ มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นางวิภา ตันจุฬพงษ์	คณะกรรมการและเลขานุการ
รองหัวหน้าสำนักงาน มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นางสาวณัฐพร เพื่อดจันทิก	คณะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
นักวิชาการศึกษา กลุ่มวิชาการ มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นางสาวนิสาชล แสงฟ้า	คณะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
นักวิชาการศึกษา กลุ่มวิชาการ มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นายพันธ์พัทธ์ ชัยดวง	คณะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
นักวิชาการศึกษา กลุ่มวิชาการ มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นางสาวสรिता แก้วหาวงค์	คณะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
นักวิชาการศึกษา กลุ่มวิชาการ มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	

คณะทำงานตรวจและแก้ไขคู่มือครูคู่มือครู - แผนการจัดการเรียนรู้

นายณัฐวุฒิ ขาวสมุทร

ครูชำนาญการ โรงเรียนหัวหิน สพม.ประจวบคีรีขันธ์

นายปิ่น รัตนศักดิ์

ครูชำนาญการ โรงเรียนหัวหิน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษามัธยมศึกษาประจำบุรีรัมย์
ช่วยปฏิบัติหน้าที่สอนในโรงเรียนวังไกลกังวล ในพระ
บรมราชูปถัมภ์

