

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๒

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๒๐ ชั่วโมง

การศึกษาถึงความสำคัญอาชีพทางทัศนศิลป์ อาชีพที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และทักษะด้านศิลปะในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งครอบคลุมถึงจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย และศิลปะดิจิทัล โดยสามารถทำงานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นศิลปินอิสระ นักออกแบบ นักวาด ภาพประกอบ นักวิจารณ์ศิลปะ นักวิจัยศิลปะ อาจารย์สอนศิลปะ ผู้จัดการจัดการหอศิลป์ เรียนรู้กระบวนการทำงานของสายอาชีพออกแบบ โดยศึกษาการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนผ้าทอสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจและมีความหมาย ศึกษาความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้านบุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ศึกษาความหมายการออกแบบเครื่องแต่งกายในงาน ละคร บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการการบรรยายเนื้อหา เพื่อทำให้เกิดความรู้พื้นฐานในการนำไปบูรณาการการทำงานร่วมกับสาระดนตรีและนาฏศิลป์ให้เกิดเป็นผลงานละครต่อไป ศึกษาวิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกายด้วยสีไม้ โดยวิธีการบรรยายประกอบการสาธิตผ่านวิดีโอ และฝึกการลอกภาพต้นแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานด้านวิธีการวาดและเทคนิคการวาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่น และศึกษาความหมายของสื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อสิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของโปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของโปสเตอร์ องค์ประกอบของโปสเตอร์ หลักการที่ควรคำนึงในการออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมสร้างงาน ขนาดและอัตราส่วนภาพบนสื่อ ออนไลน์ เพื่อนำความรู้ไปสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ต่อไป

ตัวชี้วัด

ศ ๑.๑ ม.๓/๔ ม.๓/๖ ม.๓/๗ ม.๓/๘ ม.๓/๙ ม.๓/๑๐

ศ ๑.๒ ม.๓/๑ ม.๓/๒

รวมทั้งหมด ๘ ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๒

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๒๐ ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

- | | | |
|-----------|---------|---|
| ตัวชี้วัด | ม. ๓/๔ | วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสร้างงาน
ทัศนศิลป์ของ ตนเองให้มีคุณภาพ |
| | ม. ๓/๖ | สร้างงานทัศนศิลป์ ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และ
จินตนาการ |
| | ม. ๓/๗ | สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ทัศนธาตุ
และหลักการออกแบบ |
| | ม. ๓/๘ | วิเคราะห์และอธิบายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของตนเอง
และผู้อื่น หรือของศิลปิน |
| | ม. ๓/๙ | สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่
หลากหลาย |
| | ม. ๓/๑๐ | ระบุอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์และทักษะที่จำเป็นในการประกอบ
อาชีพนั้น ๆ |

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๒ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่า
งานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย

- | | | |
|-----------|--------|--|
| ตัวชี้วัด | ม. ๓/๑ | ศึกษาและอธิบายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของวัฒนธรรม |
| | ม. ๓/๒ | เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของวัฒนธรรมไทย
และสากล |

โครงสร้างรายวิชา

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

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 ฝาต่อต่อลวดลายศิลป์					๑๐	๕๐
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ทัศนศิลป์สร้างอาชีพ	ศ ๑.๑ ม.๓/๑๐	๑. ความสามารถในการสื่อสาร	อาชีพทางทัศนศิลป์ คือ อาชีพที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ และทักษะด้านศิลปะในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งครอบคลุมถึงจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย และศิลปะดิจิทัล โดยสามารถทำงานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นศิลปินอิสระ นักออกแบบ นักวาดภาพประกอบ นักวิจารณ์ศิลปะ นักวิจัยศิลปะ	ประเภทของงานทัศนศิลป์อาชีพทางทัศนศิลป์และคุณสมบัติของผู้ประกอบอาชีพทางทัศนศิลป์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				อาจารย์สอนศิลปะ ผู้บริหาร จัดการหอศิลป์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง เส้นสายลวดลายศิลป์	ศ ๑.๑ ม.๓/๘ ศ ๑.๒ ม.๓/๑ ม.๓/ ๒	๑. ความสามารถในการคิด	การออกแบบลวดลายบนผ้าทอ เป็นการผสมผสานศิลปะและ ประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิด ความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนผ้าทอสามารถ ถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิด สร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และ ยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่ สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจ และมีความหมาย	การศึกษาการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ ลักษณะ รูปแบบ และความสำคัญของ ลวดลายที่ปรากฏบนผ้าทอ การฝึกทักษะการวาดและ สร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับ บริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่า และตระหนักถึงความสำคัญ ของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนา คุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่า ชุมชน	๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง อัตลักษณ์สร้าง ลวดลาย ๑	ศ ๑.๑ ม.๓/๘ ศ ๑.๒ ม.๓/๑ ม.๓/ ๒	๑. ความสามารถในการคิด	การออกแบบลวดลายบนผ้าทอ เป็นการผสมผสานศิลปะและ ประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิด	การศึกษาการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ ลักษณะ รูปแบบ และความสำคัญของ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนผ้าทอสามารถ ถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิด สร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และ ยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่ สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจ และมีความหมาย	ลวดลายที่ปรากฏบนผ้าทอ การฝึกทักษะการวาดและ สร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับ บริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่า และตระหนักถึงความสำคัญ ของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนา คุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่า ชุมชน		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง อัตลักษณ์สร้าง ลวดลาย ๒	ศ ๑.๑ ม.๓/๘ ศ ๑.๒ ม.๓/๑ ม.๓/ ๒	๑. ความสามารถในการคิด	การออกแบบลวดลายบนผ้าทอ เป็นการผสมผสานศิลปะและ ประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิด ความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนผ้าทอสามารถ ถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิด	การนำเสนอการศึกษาการ ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ ลักษณะ รูปแบบ และ ความสำคัญของลวดลายที่ ปรากฏบนผ้าทอ การฝึก ทักษะการวาดและสร้างสรรค์ ลวดลายที่สวยงาม สื่อ ความหมาย สอดคล้องกับ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				สร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และ ยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่ สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจ และมีความหมาย	บริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่า และตระหนักถึงความสำคัญ ของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนา คุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่า ชุมชน		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ร่างเส้นเล่นลวดลาย ผ้าทอ	ศ ๑.๑ ม.๓/๘ ศ ๑.๒ ม.๓/๑ ม.๓/ ๒	๑. ความสามารถในการ คิด	การออกแบบลวดลายบนผ้าทอ เป็นการผสมผสานศิลปะและ ประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิด ความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนผ้าทอสามารถ ถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิด สร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และ ยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่ สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจ และมีความหมาย	การออกแบบลวดลายบนผ้า ทอ ลักษณะ รูปแบบ และ ความสำคัญของลวดลายที่ ปรากฏบนผ้าทอ การฝึก ทักษะการวาดและสร้างสรรค์ ลวดลายที่สวยงาม สื่อ ความหมาย สอดคล้องกับ บริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่า และตระหนักถึงความสำคัญ ของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนา คุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่า ชุมชน	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ฝาห้องต่อลวดลายศิลป์ ๑	ศ ๑.๑ ม.๓/๘ ศ ๑.๒ ม.๓/๑ ม.๓/ ๒	๑. ความสามารถในการคิด	การออกแบบลวดลายบนฝาห้อง เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนฝาห้องสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ และยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจ และมีความหมาย	การออกแบบลวดลายบนฝาห้อง ลักษณะ รูปแบบ และ ความสำคัญของลวดลายที่ปรากฏบนฝาห้อง การฝึกทักษะการวาดและสร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่า และตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่าชุมชน	๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง ฝาห้องต่อลวดลายศิลป์ ๒	ศ ๑.๑ ม.๓/๘ ศ ๑.๒ ม.๓/๑ ม.๓/ ๒	๑. ความสามารถในการคิด	การออกแบบลวดลายบนฝาห้อง เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน	การออกแบบลวดลายบนฝาห้อง ลักษณะ รูปแบบ และ ความสำคัญของลวดลายที่ปรากฏบนฝาห้อง การฝึกทักษะการวาดและสร้างสรรค์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ลวดลายบนผ้าทอสามารถ ถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิด สร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และ ยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่ สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจ และมีความหมาย	ลวดลายที่สวยงาม สื่อ ความหมาย สอดคล้องกับ บริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่า และตระหนักถึงความสำคัญ ของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนา คุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่า ชุมชน		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์ ๓	ศ ๑.๑ ม.๓/๘ ศ ๑.๒ ม.๓/๑ ม.๓/ ๒	๑. ความสามารถในการคิด ๒. ความสามารถในการสื่อสาร	การออกแบบลวดลายบนผ้าทอ เป็นการผสมผสานศิลปะและ ประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิด ความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนผ้าทอสามารถ ถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิด สร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และ ยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่	การออกแบบลวดลายบนผ้า ทอ ลักษณะ รูปแบบ และ ความสำคัญของลวดลายที่ ปรากฏบนผ้าทอ การฝึก ทักษะการวาดและสร้างสรรค์ ลวดลายที่สวยงาม สื่อ ความหมาย สอดคล้องกับ บริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่า และตระหนักถึงความสำคัญ ของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนา	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				สาธิตให้เกิดความน่าสนใจ และมีความหมาย	คุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่า ชุมชน		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๙ เรื่อง ฝาท่อต่อลวดลายศิลป์ ๔	ศ ๑.๑ ม.๓/๘ ศ ๑.๒ ม.๓/๑ ม.๓/ ๒	๑. ความสามารถในการ คิด	การออกแบบลวดลายบนฝาท่อ เป็นการผสมผสานศิลปะและ ประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิด ความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนฝาท่อสามารถ ถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิด สร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และ ยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่ สาธิตให้เกิดความน่าสนใจ และมีความหมาย	การออกแบบลวดลายบนฝาท่อ ลักษณะ รูปแบบ และ ความสำคัญของลวดลายที่ ปรากฏบนฝาท่อ การฝึก ทักษะการวาดและสร้างสรรค์ ลวดลายที่สวยงาม สื่อ ความหมาย สอดคล้องกับ บริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่า และตระหนักถึงความสำคัญ ของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนา คุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่า ชุมชน	๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๐ เรื่อง เล่าวิถีผ่านฝาท่อ	ศ ๑.๑ ม.๓/๘ ศ ๑.๒ ม.๓/๑ ม.๓/ ๒	๑. ความสามารถในการ คิด	การออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ กระบวนการสร้างสรรค์และ พัฒนาเครื่องนุ่งห่ม ตั้งแต่แนวคิด	การออกแบบลวดลายบนฝาท่อ ลักษณะ รูปแบบ และ ความสำคัญของลวดลายที่	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
			๒. ความสามารถในการสื่อสาร	เริ่มต้น การร่างภาพ การเลือกวัสดุ จนถึงการผลิตออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ที่สวมใส่ได้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย ความงาม และการแสดงออกถึงเอกลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของผู้สวมใส่ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์	ปรากฏบนผ้าทอ การฝึกทักษะการวาดและสร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่าชุมชน การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้น		

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
๒	หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์					๑๐	๕๐
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้เรื่องอาภรณ์	ศ ๑.๑ ม.๓/๔	๑. ความสามารถในการสื่อสาร	ศึกษาความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้านบุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ศึกษาความหมายการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานละคร บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการการบรรยายเนื้อหา เพื่อทำให้เกิดความรู้พื้นฐานในการนำไปบูรณาการการทำงานร่วมกับสาระดนตรีและนาฏศิลป์ ให้เกิดเป็นผลงานละครต่อไป	ความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง พินิจอาการตัวละคร	ศ ๑.๑ ม.๓/๔	๑. ความสามารถในการสื่อสาร	ศึกษาความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้านบุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ศึกษาความหมายการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานละคร บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการการบรรยายเนื้อหา เพื่อให้เกิดความรู้พื้นฐานในการนำไปบูรณาการการทำงานร่วมกับสาระดนตรีและนาฏศิลป์ ให้เกิดเป็นผลงานละครต่อไป	การทบทวนความรู้เรื่องความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาและวิเคราะห์สิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งด้านบุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ความหมายการออกแบบเครื่องแต่งกายในงาน ละคร บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการทบทวนด้วยตนเอง	๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัดส่วนโครงสร้างร่างกาย	ศ ๑.๑ ม.๓/๗	๑. ความสามารถในการคิด	ศึกษาความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงในการ	ศึกษาวิธีการวาดสัดส่วนหุ่นแพชั่น โดยวิธีการบรรยายประกอบการสาธิตผ่าน	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้าน บุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ ใช้สอย ศึกษาความหมายการ ออกแบบเครื่องแต่งกายในงาน ละคร บทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการการบรรยายเนื้อหา เพื่อทำให้เกิดความรู้พื้นฐานใน การนำไปบูรณาการการทำงาน ร่วมกับสาระดนตรีและนาฏศิลป์ ให้เกิดเป็นผลงานละครต่อไป	วิดิทัศน์ และฝึกการลอกภาพ ต้นแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจ พื้นฐานด้านวิธีการวาดและ เทคนิคการวาดสัดส่วนหุ่น แฟชั่น		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง วาดริ้วผ้าอาภรณ์	ศ ๑.๑ ม.๓/๗	๑. ความสามารถในการคิด	ศึกษาความหมายของเครื่องแต่ง กายและการออกแบบเครื่องแต่ง กาย ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงในการ ออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้าน บุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ ใช้สอย ศึกษาความหมายการ	ศึกษาวิธีวาดริ้วผ้าและลง น้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่ง กายด้วยสีไม้ โดยวิธีการ บรรยายประกอบการสาธิต ผ่านวิดิทัศน์ และฝึกการลอก ภาพต้นแบบ เพื่อสร้างความ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ออกแบบเครื่องแต่งกายในงาน ละคร บทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการการบรรยายเนื้อหา เพื่อทำให้เกิดความรู้พื้นฐานใน การนำไปบูรณาการการทำงาน ร่วมกับสาระดนตรีและนาฏศิลป์ ให้เกิดเป็นผลงานละครต่อไป ศึกษาวิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนัก แสงเงาบนเครื่องแต่งกายด้วยสีไม้ โดยวิธีการบรรยายประกอบการ สาธิตผ่านวิดีโอทัศน์ และฝึกการ ลอกภาพต้นแบบ เพื่อสร้างความ เข้าใจพื้นฐานด้านวิธีการวาดและ เทคนิคการวาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่น	เข้าใจพื้นฐานด้านวิธีการวาด และเทคนิคการวาดสัดส่วน หุ่นแฟชั่น		

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง เส้นสายลวดลาย อารมณ์	ศ ๑.๑ ม.๓/๗	๑. ความสามารถในการคิด	ศึกษาความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้านบุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ศึกษาความหมายการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานละคร บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการการบรรยายเนื้อหา เพื่อทำให้เกิดความรู้พื้นฐานในการนำไปบูรณาการการทำงานร่วมกับสาระดนตรีและนาฏศิลป์ ให้เกิดเป็นผลงานละครต่อไป ศึกษาและทบทวนวิธีการวาดหุ่นแพชั่น วิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกาย	ศึกษาและทบทวนวิธีการวาดหุ่นแพชั่น วิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกายด้วยสีไม้ ผึกการลอกภาพต้นแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับงานละคร	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ด้วยสีไม้ ฝึกการลอกภาพต้นแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานด้าน การออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับงานละคร			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ศึกษาสื่อ ประชาสัมพันธ์	ศ ๑.๑ ม.๓/๔	๑. ความสามารถในการคิด	ศึกษาความหมายของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของ สื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมาย ของโปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ควรคำนึงใน การออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของ สื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมสร้างงาน ขนาด และอัตราส่วนภาพบนสื่อ ออนไลน์ เพื่อนำความรู้ไป	ศึกษาความหมายและ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ โปสเตอร์ต่อไป			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑	ศ ๑.๑ ม.๓/๔ ม.๓/ ๖ ม.๓/๗ ม.๓/๘	๑. ความสามารถในการคิด	ศึกษาความหมายของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของ สื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมาย ของโปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ควรคำนึงใน การออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของ สื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมสร้างงาน ขนาด และอัตราส่วนภาพบนสื่อ ออนไลน์ เพื่อนำความรู้ไป สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ โปสเตอร์ต่อไป	ศึกษาความหมายและ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ เรียนรู้องค์ประกอบและวิธีการ การสร้างสรรค์สื่อ ประชาสัมพันธ์ผ่านการถอด แบบสื่อประชาสัมพันธ์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๒	ศ ๑.๑ ม.๓/๔ ม.๓/ ๖ ม.๓/๗ ม.๓/๘	๑. ความสามารถในการคิด	ศึกษาความหมายของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของ สื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมาย ของโปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ควรคำนึงใน การออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของ สื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมสร้างงาน ขนาด และอัตราส่วนภาพบนสื่อ ออนไลน์ เพื่อนำความรู้ไป สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ โปสเตอร์ต่อไป	ศึกษาความหมายและ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ เรียนรู้องค์ประกอบและวิธีการ การสร้างสรรค์สื่อ ประชาสัมพันธ์ผ่านการถอด แบบสื่อประชาสัมพันธ์	๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๙ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๓	ศ ๑.๑ ม.๓/๔ ม.๓/ ๖ ม.๓/๗ ม.๓/๘	๑. ความสามารถในการคิด	ศึกษาความหมายของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของ สื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อ	ศึกษาความหมายและ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				สิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมาย ของโปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ควรคำนึงใน การออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของ สื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมสร้างงาน ขนาด และอัตราส่วนภาพบนสื่อ ออนไลน์ เพื่อนำความรู้ไป สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ โปสเตอร์ต่อไป	เรียนรู้องค์ประกอบและวิธีการ สร้างสรรค์สื่อ ประชาสัมพันธ์ผ่านการถอด แบบสื่อประชาสัมพันธ์		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๐ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๔	ศ ๑.๑ ม.๓/๔ ม.๓/ ๖ ม.๓/๗ ม.๓/๘	๑. ความสามารถในการคิด	ศึกษาความหมายของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของ สื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมาย ของโปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ	ศึกษาความหมายและ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ เรียนรู้องค์ประกอบและวิธีการ สร้างสรรค์สื่อ ประชาสัมพันธ์ผ่านการถอด แบบสื่อประชาสัมพันธ์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ควรคำนึงใน การออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของ สื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมสร้างงาน ขนาด และอัตราส่วนภาพบนสื่อ ออนไลน์ เพื่อนำความรู้ไป สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ โปสเตอร์ต่อไป			
รวมตลอดภาคเรียน						๒๐	๑๐๐





หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑

เรื่อง ฝาท่อต่อลวดลายศิลป์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ฝาต่อลวดลายศิลป์

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๒

เวลา ๑๐ ชั่วโมง

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๓/๘ วิเคราะห์และอธิบายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของตนเอง และผู้อื่น หรือของศิลปิน

ม. ๓/๑๐ ระบุอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์และทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพนั้น ๆ

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๒ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย

ตัวชี้วัด ม. ๓/๑ ศึกษาและอธิบายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของวัฒนธรรม

ม. ๓/๒ เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของวัฒนธรรมไทย และสากล

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อาชีพทางทัศนศิลป์ คือ อาชีพที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และทักษะด้านศิลปะในการ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งครอบคลุมถึงจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย และศิลปะดิจิทัล โดยสามารถทำงานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นศิลปินอิสระ นักออกแบบ นักวาดภาพประกอบ นักวิจารณ์ ศิลปะ นักวิจัยศิลปะ อาจารย์สอนศิลปะ ผู้จัดการจัดการหอศิลป์

การออกแบบลวดลายบนฝาต่อ เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนฝาต่อสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดความ น่าสนใจและมีความหมาย

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- ๑.) ตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพทางทัศนศิลป์
- ๒.) อธิบายเรื่องการออกแบบลวดลาย
- ๓.) สามารถบอกกระบวนการออกแบบลวดลายได้
- ๔.) สามารถอธิบายอัตลักษณ์ภูมิภาคที่ได้รับมอบหมาย
- ๕.) บอกประโยชน์ของการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ
- ๖.) นำความรู้เรื่องการออกแบบลวดลายไปใช้ในการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ
- ๗.) นำเสนอผลงานออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๓.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- ๑.) วิเคราะห์คุณสมบัติ ทักษะ และวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพทางทัศนศิลป์
- ๒.) วิเคราะห์ลวดลายบนผ้าทอที่นำเสนอเรื่องราววัฒนธรรมท้องถิ่น
- ๓.) ระดมความคิดวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคเพื่อใช้ในการออกแบบผ้าทอ
- ๔.) นำเสนอการระดมความคิดวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคเพื่อใช้ในการออกแบบผ้าทอ
- ๕.) ออกแบบร่างลวดลายบนผ้าทอ

๓.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- ๑.) เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานทัศนศิลป์และอาชีพทางทัศนศิลป์
- ๒.) เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบลวดลายบนผ้าทอ
- ๓.) เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการนำอัตลักษณ์ภูมิภาคมาใช้ออกแบบลวดลาย

บนผ้าทอ

๔. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๒. เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔)

๓. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ

อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๕.๑ มีวินัย

๕.๒ ใฝ่เรียนรู้

๕.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๖. การประเมินผลรวบยอด

๖.๑ ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) แผนผังความคิด (Mind Map) เรื่อง อาชีพทางทัศนศิลป์

๒.) ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย

๓.) ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์

๖.๒ เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การ วิเคราะห์และ สรุปความรู้ เรื่องอาชีพทาง ทัศนศิลป์	สามารถสรุปและ วิเคราะห์ความรู้ เรื่องอาชีพทาง ทัศนศิลป์ได้ ถูกต้องครบถ้วน ทุกประเด็น ดังนี้ -ประเภทของ ทัศนศิลป์ - อาชีพทาง ทัศนศิลป์ - คุณสมบัติของผู้ ประกอบอาชีพ ทางทัศนศิลป์ - ทักษะและวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ใน การประกอบ	สามารถสรุปและ วิเคราะห์ความรู้เรื่อง อาชีพทางทัศนศิลป์ ได้ถูกต้องอย่างน้อย ๓ ประเด็นจาก ๔ ประเด็น ดังนี้ -ประเภทของ ทัศนศิลป์ - อาชีพทางทัศนศิลป์ - คุณสมบัติของผู้ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์ - ทักษะและวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์	สามารถสรุปและ วิเคราะห์ความรู้เรื่อง อาชีพทางทัศนศิลป์ ได้ถูกต้องอย่างน้อย ๒ ประเด็นจาก ๔ ประเด็น ดังนี้ -ประเภทของ ทัศนศิลป์ - อาชีพทางทัศนศิลป์ - คุณสมบัติของผู้ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์ - ทักษะและวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์	ไม่สามารถสรุปและ วิเคราะห์ความรู้เรื่อง อาชีพทางทัศนศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	อาชีพทาง ทัศนศิลป์			
๒. การ วิเคราะห์ ลักษณะภูมิภาค เพื่อใช้ในการ ออกแบบฝา ทอ	สามารถ วิเคราะห์ ลักษณะภูมิภาคทุก ประเด็นได้อย่าง ครบถ้วน ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรม ที่สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่ สะท้อนถึงภูมิภาค	สามารถวิเคราะห์ ลักษณะภูมิภาค ๒ ประเด็น จาก ๔ ประเด็น ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่ สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อน ถึงภูมิภาค	สามารถวิเคราะห์ ลักษณะภูมิภาคได้ ๑ ประเด็น จาก ๔ ประเด็น ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่ สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อน ถึงภูมิภาค	ไม่สามารถ วิเคราะห์ ลักษณะภูมิภาคใน ทุก ประเด็นได้
๓. การ นำเสนอการ วิเคราะห์ ลักษณะภูมิภาค เพื่อใช้ในการ ออกแบบฝา ทอ	สามารถนำเสนอ การวิเคราะห์ ลักษณะภูมิภาคทุก ประเด็นได้อย่าง ครบถ้วน ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรม ที่สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่ สะท้อนถึงภูมิภาค	สามารถนำเสนอการ วิเคราะห์ ลักษณะภูมิภาค ๒ ประเด็น จาก ๔ ประเด็น ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่ สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อน ถึงภูมิภาค	สามารถนำเสนอการ วิเคราะห์ ลักษณะภูมิภาคได้ ๑ ประเด็น จาก ๔ ประเด็น ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่ สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อน ถึงภูมิภาค	ไม่สามารถนำเสนอ การวิเคราะห์ ลักษณะภูมิภาคใน ทุก ประเด็นได้
๔. การ ออกแบบ ลวดลายบนฝา ทอ	สามารถ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนทุก ประเด็น ดังนี้	สามารถสร้างสรรค์ ผลงานได้อย่างน้อย ๒ ใน ๓ ประเด็น ดังนี้	สามารถสร้างสรรค์ ผลงานได้อย่างน้อย ๑ ใน ๓ ประเด็น ดังนี้	ไม่สามารถ สร้างสรรค์ผลงาน ออกแบบ ลวดลายบนฝาทอ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๕ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	- การสื่อสารถึง จังหวัด/พื้นที่/ ภูมิภาค - การจัดวาง องค์ประกอบ ลวดลายได้ สวยงามเหมาะสม - ความสะอาด เรียบร้อยในการ ทำงาน	- การสื่อสารถึง จังหวัด/พื้นที่/ ภูมิภาค - การจัดวาง องค์ประกอบ ลวดลายได้สวยงาม เหมาะสม - ความสะอาด เรียบร้อยในการ ทำงาน	- การสื่อสารถึง จังหวัด/พื้นที่/ ภูมิภาค - การจัดวาง องค์ประกอบ ลวดลายได้สวยงาม เหมาะสม - ความสะอาด เรียบร้อยในการ ทำงาน	
๕. การ ออกแบบ ลวดลายบนผ้า ทอ	สามารถวาดภาพ ลวดลายบนผ้าทอ ได้เสร็จเรียบร้อย ร้อยละ ๙๐ ขึ้นไป	สามารถวาดภาพ ลวดลายบนผ้าทอได้ เสร็จเรียบร้อย ร้อย ละ ๗๐ – ๘๙	สามารถวาดภาพ ลวดลายบนผ้าทอได้ เสร็จเรียบร้อย ร้อย ละ ๕๐ – ๖๙	สามารถวาดภาพ ลวดลายบนผ้าทอได้ เสร็จเรียบร้อยน้อย กว่า ร้อยละ ๕๐
๖. การ ออกแบบ ลวดลายบนผ้า ทอ	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ ได้ ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ผ้าทอได้ ร้อยละ ๓๐ – ๔๙	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ผ้าทอได้ ร้อยละ ๒๐ – ๓๙	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ผ้าทอได้น้อยกว่า ร้อยละ ๒๐
๗. การ ออกแบบ ลวดลายบนผ้า ทอ	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ ได้ ร้อยละ ๙๐ ขึ้นไป	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ผ้าทอได้ ร้อยละ ๗๐ – ๘๙	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ผ้าทอได้ ร้อยละ ๕๐ – ๖๙	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ผ้าทอได้น้อยกว่า ร้อยละ ๕๐
๘. การ ออกแบบ ลวดลายบนผ้า ทอ	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ ได้ ร้อยละ ๑๐๐	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ผ้าทอได้ ร้อยละ ๗๐ – ๘๙	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ผ้าทอได้ ร้อยละ ๕๐ – ๖๙	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ผ้าทอได้น้อยกว่า ร้อยละ ๕๐
๙. การ นำเสนอการ	สามารถนำเสนอ ประเด็นในการ	สามารถนำเสนอ ประเด็นในการ	สามารถนำเสนอ ประเด็นในการ	ไม่สามารถนำเสนอ ประเด็นในการ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๕ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ออกแบบ ลวดลายบนผ้า ทอ	ออกแบบเครื่อง แต่งกายได้ ครบถ้วนใน ประเด็น - แนวคิด/แรง บันดาลใจในการ ออกแบบ - แนวทางการ พัฒนาลวดลาย - ความรู้ทาง ทัศนศิลป์ที่ นำมาใช้ในการ ออกแบบ ได้แก่ ทัศนธาตุ และ หลักการจัด องค์ประกอบ - ปัญหาที่พบและ แนวทางในการ แก้ไขปัญหาใน การทำงาน	ออกแบบเครื่องแต่ง กายได้ครบถ้วนอย่าง น้อย ๓ ประเด็น จาก ๕ ประเด็น	ออกแบบเครื่องแต่ง กายได้ครบถ้วนอย่าง น้อย ๒ ประเด็น จาก ๕ ประเด็น	ออกแบบเครื่องแต่ง กายได้ครบถ้วน หรือ สามารถนำเสนอได้ เพียง ๑ ประเด็น

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 ทักษะศิลป์สร้างอาชีพ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง ฝาท่อต่อลวดลายศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๓/๑๐ ระบุอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์และทักษะที่จำเป็นในการ ประกอบอาชีพนั้น ๆ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อาชีพทางทัศนศิลป์ คือ อาชีพที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และทักษะด้านศิลปะในการ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งครอบคลุมถึงจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย และศิลปะดิจิทัล โดยสามารถทำงานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นศิลปินอิสระ นักออกแบบ นักวาดภาพประกอบ นักวิจารณ์ ศิลปะ นักวิจัยศิลปะ อาจารย์สอนศิลปะ ผู้จัดการจัดการหอศิลป์

๓. สาระการเรียนรู้

ประเภทของงานทัศนศิลป์ อาชีพทางทัศนศิลป์และคุณสมบัติของผู้ประกอบอาชีพทางทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพทางทัศนศิลป์

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. วิเคราะห์คุณสมบัติ ทักษะ และวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพทางทัศนศิลป์

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานทัศนศิลป์และอาชีพทางทัศนศิลป์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ทักษะศิลป์สร้างอาชีพ

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาท่อต่อหลอดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มี เหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการ วิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่ หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริง และหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔) ด้านความรู้	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียน ทำความเคารพ ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการทำกิจกรรม ใคร เป็นคนทำ โดยให้นักเรียนดูภาพและร่วมกัน อภิปรายว่าใครคือเจ้าของผลงาน ประกอบ อาชีพอะไร และต้องมีคุณสมบัติพิเศษอย่างไร	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนทำกิจกรรม ใครเป็นคนทำ โดย ให้นักเรียนดูภาพและร่วมกันอภิปรายว่าใคร คือเจ้าของผลงาน ประกอบอาชีพอะไร และ ต้องมีคุณสมบัติพิเศษอย่างไร	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ทักษะศิลป์ สร้างอาชีพ	๑. แผนผัง ความคิด (Mind Map) เรื่อง อาชีพ ทางทัศนศิลป์	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้น เรียน และการมี ส่วนร่วมในชั้น เรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ
	ขั้นสอน (๓๐ นาที) ๑. ครูจัดการเรียนการสอน เรื่อง อาชีพทาง ทัศนศิลป์ด้วยการบรรยายและการให้นักเรียนมี ส่วนร่วมในการเรียนด้วยการวิเคราะห์ อภิปราย ถึงคุณสมบัติของผู้ประกอบอาชีพทางทัศนศิลป์	๑. นักเรียนฟังการบรรยาย เรื่อง อาชีพทาง ทัศนศิลป์ด้วยการบรรยายและการให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนด้วยการ วิเคราะห์ อภิปรายถึงคุณสมบัติของผู้ ประกอบอาชีพทางทัศนศิลป์			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ทักษะศิลป์สร้างอาชีพ

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาท่อต่อหลอดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพทางทัศนศิลป์	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๓-๕ คน ทำแผนผังความคิด (Mind Map) สรุปเรื่องอาชีพทางทัศนศิลป์ โดยมีหัวข้อในการทำใบงานดังนี้ - ประเภทของงานทัศนศิลป์ - คุณสมบัติของผู้ประกอบอาชีพทางทัศนศิลป์ ประเภท ต่าง ๆ - ทักษะและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบอาชีพทางทัศนศิลป์แต่ละประเภท	๑. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๓-๕ คน ทำแผนผังความคิด (Mind Map) สรุปเรื่องอาชีพทางทัศนศิลป์ โดยมีหัวข้อในการทำใบงานดังนี้ - ประเภทของงานทัศนศิลป์ - คุณสมบัติของผู้ประกอบอาชีพทางทัศนศิลป์ประเภท ต่าง ๆ - ทักษะและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบอาชีพทางทัศนศิลป์แต่ละประเภท			ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. วิเคราะห์คุณสมบัติ ทักษะ และวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพทางทัศนศิลป์ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานทัศนศิลป์และอาชีพทางทัศนศิลป์					
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแผนผังความคิดของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน ๒. ครูและนักเรียนในชั้นเรียนร่วมสรุปประเด็น	๑. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแผนผังความคิดของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน ๒. ครูและนักเรียนในชั้นเรียนร่วมสรุป			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ทศนศิลป์สร้างอาชีพ

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝ่าท้อต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	จากการทำกิจกรรมแผนผังความคิดของ นักเรียนแต่ละกลุ่มเพิ่มเติม ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	ประเด็นจากการทำกิจกรรมแผนผังความคิด ของนักเรียนแต่ละกลุ่มเพิ่มเติม ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อ สงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ทักษะศิลป์สร้างอาชีพ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพทางทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. วิเคราะห์คุณสมบัติ ทักษะ และวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพทางทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมวิเคราะห์ข้อมูล	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานทัศนศิลป์และอาชีพทางทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามและกิจกรรมในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามและ กิจกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “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 เรื่อง อาชีพทางทัศนศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๓ (ดีมาก)	๒ (ดี)	๑ (พอใช้)	๐ (ปรับปรุง)
๑. การวิเคราะห์ และสรุปความรู้ เรื่องอาชีพทาง ทัศนศิลป์	สามารถสรุปและ วิเคราะห์ความรู้ เรื่องอาชีพทาง ทัศนศิลป์ได้ถูกต้อง ครบถ้วนทุกประเด็น ดังนี้ -ประเภทของ ทัศนศิลป์ - อาชีพทาง ทัศนศิลป์ - คุณสมบัติของผู้ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์ - ทักษะและวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์	สามารถสรุปและ วิเคราะห์ความรู้ เรื่องอาชีพทาง ทัศนศิลป์ได้ถูกต้อง อย่างน้อย ๓ ประเด็นจาก ๔ ประเด็น ดังนี้ -ประเภทของ ทัศนศิลป์ - อาชีพทาง ทัศนศิลป์ - คุณสมบัติของผู้ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์ - ทักษะและวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์	สามารถสรุปและ วิเคราะห์ความรู้เรื่อง อาชีพทางทัศนศิลป์ได้ ถูกต้องอย่างน้อย ๒ ประเด็นจาก ๔ ประเด็น ดังนี้ -ประเภทของทัศนศิลป์ - อาชีพทางทัศนศิลป์ - คุณสมบัติของผู้ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์ - ทักษะและวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์	ไม่สามารถสรุป และวิเคราะห์ ความรู้เรื่องอาชีพ ทางทัศนศิลป์

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	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๒ เรื่อง เส้นสายลวดลายศิลป์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต้องงานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด ม. ๓/๘	วิเคราะห์และอธิบายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของ ตนเองและผู้อื่น หรือของศิลปิน
มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๒	เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย
ตัวชี้วัด ม.๓/๑	ศึกษาและอธิบายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของ วัฒนธรรม
ม.๓/๒	เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของ วัฒนธรรมไทยและสากล

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การออกแบบลวดลายบนฝาต่อ เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนฝาต่อสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจและมีความหมาย

๓. สาระการเรียนรู้

การศึกษาการออกแบบลวดลายบนฝาต่อ ลักษณะ รูปแบบ และความสำคัญของลวดลายที่ปรากฏบนฝาต่อ การฝึกทักษะการวาดและสร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่าชุมชน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. อธิบายเรื่องการออกแบบลวดลาย

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. วิเคราะห์ลวดลายบนผ้าทอที่นำเสนอเรื่องราววัฒนธรรมท้องถิ่น

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดยึดแสดงความคิด ความรู้สึกรู้สีก ขอบเขต ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง เส้นสายลวดลายศิลป์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ 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 ประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ด้านความรู้ ๑. อธิบายเรื่องการออกแบบ ลวดลาย ด้านทักษะกระบวนการ ๑. วิเคราะห์ลวดลายบนฝา ต่อที่นำเสนอเรื่องราว วัฒนธรรมท้องถิ่น	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียน ทำความเคารพ ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการให้นักเรียนดู ภาพลวดลายฝาต่อที่ผ่านการออกแบบถ่ายทอด เรื่องราววัฒนธรรมท้องถิ่น แล้วร่วมกัน วิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ - สิ่งที่เห็นคืออะไร - เพราะอะไรถึงคิดว่าเป็นสิ่งนั้น - นักเรียนเห็นอะไรจากภาพบ้าง <u>แนวคำตอบ</u> - ฝาท่อน้ำ - รูปร่าง ลายเส้นที่เป็นลักษณะของฝาท่อน้ำ และบริบทรอบ ๆ - รูปร่าง ลายเส้น สี	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนดูรูปและร่วมกันวิเคราะห์จากสิ่ง ที่เห็นในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ - สิ่งที่เห็นคืออะไร - เพราะอะไรถึงคิดว่าเป็นสิ่งนั้น - นักเรียนเห็นอะไรจากภาพบ้าง	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เส้นสาย ลวดลายศิลป์		วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ๒. เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๒. เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง เสน่ห์ลายรดลายศิลป์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบลวดลายบนฝาต่อ	๓. ครูสรุปให้นักเรียนฟังว่า ภาพที่ปรากฏอยู่คือ ลวดลายบนฝาต่อของกรุงเทพมหานคร เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาเรื่องการออกแบบลวดลาย	๓. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปข้อมูล			ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสอน (๓๕ นาที) ๑. ครูบรรยาย เรื่อง การออกแบบลวดลาย	๑. นักเรียนฟังการบรรยาย			
	ขั้นปฏิบัติ (๐ นาที)				
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ด้วยการตอบคำถามดังนี้ - ขั้นตอนการออกแบบลวดลาย <u>แนวคำตอบ</u> ๑) ศึกษารวบรวมข้อมูล ๒) จินตนาการ ๓) ออกแบบ	๑. นักเรียนร่วมตอบคำถามทบทวนความรู้ดังนี้ - ขั้นตอนการออกแบบลวดลาย <u>แนวคำตอบ</u> ๑) ศึกษารวบรวมข้อมูล ๒) จินตนาการ ๓) ออกแบบ			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน					

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง เสนายลวดลายศิลป์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๔) ประเมินการออกแบบ - องค์ประกอบที่นำมาออกแบบลวดลาย <u>แนวคำตอบ</u> ๑) เส้น ๒) รูปร่าง รูปทรง ๓) สี ๔) แสงเงา ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนทำการศึกษา เตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย - ข้อมูลและรูปภาพอัตลักษณ์ของภูมิภาคที่ เลือก เช่น - สถานที่ วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม โทนสี สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงภูมิภาค - กระดาษร่ายปอนด์ ขนาด A3 - ดินสอ - ไม้บรรทัด	๔) ประเมินการออกแบบ - องค์ประกอบที่นำมาออกแบบลวดลาย <u>แนวคำตอบ</u> ๑) เส้น ๒) รูปร่าง รูปทรง ๓) สี ๔) แสงเงา ๒. รับฟังการมอบหมายงานและจับกลุ่มเพื่อ เตรียมข้อมูลในการทำงานสัปดาห์ถัดไป			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง เสนสายลวดลายศิลป์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

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



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เส้นสายลวดลายศิลป์



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. อธิบายการออกแบบลวดลาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. วิเคราะห์ลวดลายบนผ้าทอที่นำเสนอเรื่องราววัฒนธรรมท้องถิ่น	๑. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมวิเคราะห์ข้อมูล	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยึดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “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



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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ตั้งแต่วระดับ 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 อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด ม. ๓/๘	วิเคราะห์และอธิบายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่น หรือของศิลปิน
มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๒	เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย
ตัวชี้วัด ม.๓/๑	ศึกษาและอธิบายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของ วัฒนธรรม
ม.๓/๒	เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของ วัฒนธรรมไทยและสากล

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การออกแบบลวดลายบนฝาต่อ เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนฝาต่อสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดความ น่าสนใจและมีความหมาย

๓. สาระการเรียนรู้

การศึกษาการออกแบบลวดลายบนฝาต่อ ลักษณะ รูปแบบ และความสำคัญของลวดลายที่ปรากฏบน ฝาต่อ การฝึกทักษะการวาดและสร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่าชุมชน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถบอกกระบวนการออกแบบลวดลายได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ระดมความคิดวิเคราะห์หาลักษณะภูมิภาคเพื่อใช้ในการออกแบบผ้าทอ

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการนำอัตลักษณ์ภูมิภาคมาใช้ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๑

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถามทบทวนความรู้ว่า กระบวนการในการออกแบบลวดลายประกอบด้วยอะไรบ้าง คำตอบ ๑) ศึกษารวบรวมข้อมูล ๒) จินตนาการ ๓) ออกแบบ ๔) ประเมินการออกแบบ	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนตอบคำถามทบทวนบทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๑	๑. ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามที่ได้กำหนด ซึ่งแบ่งออกเป็น ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคอีสาน และภาคใต้ เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติระดม	๑. นักเรียนแบ่งกลุ่มตามที่ได้จัดไว้ในสัปดาห์ก่อน และนำข้อมูลที่ได้จัดเตรียมมาเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์แต่			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๑

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. สามารถบอกกระบวนการ ออกแบบลวดลายได้ ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ระดมความคิดวิเคราะห์อัต ลักษณ์ภูมิภาคเพื่อใช้ในการ ออกแบบฝาต่อ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการนำอัต	ความคิดในการวิเคราะห์อัตลักษณ์แต่ละ ภูมิภาค เพื่อนำมาออกแบบฝาต่อของนักเรียน แต่ละคน โดยมีประเด็นในการวิเคราะห์ ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงภูมิภาค	ละภูมิภาค โดยมีประเด็นในการวิเคราะห์ ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงภูมิภาค			พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนเข้ากลุ่มเพื่อลงมือปฏิบัติ กิจกรรมระดมความคิดวิเคราะห์อัตลักษณ์แต่ละ ละภูมิภาค ตามที่ได้เตรียมข้อมูลจากการ มอบหมายของครู และเตรียมการนำเสนอ ข้อมูลในคาบเรียนถัดไป	๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมระดม ความคิด วิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคที่ได้รับ และเตรียมการนำเสนอข้อมูลในคาบเรียน ถัดไป			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที)				

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๑

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ลักษณะภูมิภาคมามีเอกลักษณ์ ลวดลายบนฝาต่อ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. ครูสุ่มกลุ่มนักเรียนเพื่อนำเสนอข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ห้อัตลักษณ์ภูมิภาคที่ได้รับ ซึ่งจะนำไปสู่การออกแบบฝาต่อของนักเรียนแต่ละบุคคลเบื้องต้น ได้แก่ ความคืบหน้าในการวิเคราะห์ห้อัตลักษณ์ ๒. ครูปรบมือและกล่าวชมเชยนักเรียนกลุ่มตัวแทน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อให้ นักเรียนนำไปพัฒนาผลงานต่อไป ๓. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย และเตรียมการนำเสนอข้อมูลในคาบเรียนถัดไป - ข้อมูลและรูปภาพอัตลักษณ์ของภูมิภาคที่เลือก เช่น - สถานที่ วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม โทนสี สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงภูมิภาค	๑. นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสุ่มเลือกออกไปนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน นักเรียนคนอื่นฟังการนำเสนอของเพื่อน เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานของตนเอง ๒. ปรบมือให้กับนักเรียนกลุ่มตัวแทน และรับฟังข้อเสนอแนะจากครูเพื่อนำไปพัฒนาผลงานของตนเอง ๓.รับฟังการมอบหมายงานและเตรียมการนำเสนอข้อมูลในคาบเรียนถัดไป			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๑

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาห่อต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	- กระดาษรอยปอนด์ ขนาด A3 - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - สีสำหรับตกแต่ง ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง อัตลักษณ์สร้างลดตาย ๑



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถบอกกระบวนการออกแบบลวดลายได้	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ระดมความคิดวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคเพื่อใช้ในการออกแบบฝาห้อง	๑. ประเมินจากผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย	๑. แบบประเมินผลงาน ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการนำอัตลักษณ์ภูมิภาคมาใช้ออกแบบลวดลายบนฝาห้อง	๑. ประเมินจากผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย	๑. แบบประเมินผลงาน ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง อัตลักษณ์สร้างพลวตลาย

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคเพื่อใช้ในการออกแบบผ้าทอ	สามารถวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคทุกประเด็นได้อย่างครบถ้วน ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงภูมิภาค	สามารถวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาค ๒ ประเด็นจาก ๔ ประเด็น ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงภูมิภาค	สามารถวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคได้ ๑ ประเด็นจาก ๔ ประเด็น ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงภูมิภาค	ไม่สามารถวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคในทุกประเด็นได้

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	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง ฝาท่อลวดลายศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๘	วิเคราะห์และอธิบายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของ ตนเองและผู้อื่น หรือของศิลปิน
มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๒	เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย
ตัวชี้วัด ม.๓/๑	ศึกษาและอธิบายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของ วัฒนธรรม
ม.๓/๒	เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของ วัฒนธรรมไทยและสากล

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การออกแบบลวดลายบนฝาท่อ เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนฝาท่อสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจและมีความหมาย

๓. สาระการเรียนรู้

การนำเสนอการศึกษาการออกแบบลวดลายบนฝาท่อ ลักษณะ รูปแบบ และความสำคัญของลวดลายที่ปรากฏบนฝาท่อ การฝึกทักษะการวาดและสร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่าชุมชน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถอธิบายอัตลักษณ์ภูมิภาคที่ได้รับมอบหมาย

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. นำเสนอการระดมความคิดวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคเพื่อใช้ในการออกแบบผ้าทอ

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการนำอัตลักษณ์ภูมิภาคมาใช้ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถามทบทวนความรู้ว่า สิ่งที่เราควรนำเสนอผลงานการวิเคราะห์อัตลักษณ์ควรมีอะไรบ้าง คำตอบ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงภูมิภาค	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนตอบคำถามทบทวนบทเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒	๑. ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๐ นาที)				
	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตรวจสอบความเรียบร้อยของผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย	๑. นักเรียนแต่ละกลุ่มตรวจสอบความเรียบร้อยของผลงาน อัตลักษณ์สร้าง			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. สามารถอธิบายอัตลักษณ์ ภูมิภาคที่ได้รับมอบหมาย	เตรียมการนำเสนอ และออกมานำเสนองาน วิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคที่จะนำไปพัฒนา ผลงานออกแบบฝาต่อของตนเองหน้าชั้นเรียนที่ ละกลุ่ม	ลวดลาย เตรียมการนำเสนอ และออกมา นำเสนองานวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคที่จะ นำไปพัฒนาผลงานออกแบบฝาต่อของ ตนเองหน้าชั้นเรียนที่ละกลุ่ม			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นำเสนอการระดมความคิด วิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาค เพื่อใช้ในการออกแบบฝาต่อ	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูสรุปประเด็นในการวิเคราะห์อัตลักษณ์ ของนักเรียนเพื่อให้ นักเรียนสามารถนำ ข้อเสนอแนะไปพัฒนาและเป็นแนวคิดในการ พัฒนาการออกแบบฝาต่อของตนเอง ใน ประเด็นดังนี้ - การใช้ภาพหรือสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อสาร ให้กับผู้ชมได้อย่างตรงไปตรงมา เข้าใจง่าย - การใช้โทนสีสามารถช่วยสื่อถึงพื้นที่ต่าง ๆ ได้ เช่น สีเขียว พื้นที่ทางการเกษตรหรือป่าไม้ สีฟ้า สื่อถึงพื้นที่ทางทะเล หรือแหล่งน้ำต่าง ๆ			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการนำอัต ลักษณ์ภูมิภาคมาใช้ออกแบบ ลวดลายบนฝาต่อ					

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	- การใช้ตัวอักษรประกอบเพื่อช่วยในการ สื่อสารได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อลวดลาย ศิลป์ ดังนี้ ๒.๑ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒.๒ ภาพฝาต่อสำหรับออกแบบลวดลายฝาต่อ ๒.๓ อุปกรณ์สำหรับออกแบบลวดลายฝาต่อ - ดินสอ - ยางลบ - ไม้บรรทัด - สีไม้ - ปากกาตัดเส้น/ปากกาเมจิก	๒. นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการ สร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์ ดังนี้ ๒.๑ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒.๒ ภาพฝาต่อสำหรับออกแบบลวดลายฝา ต่อ ๒.๓ อุปกรณ์สำหรับออกแบบลวดลายฝา ต่อ - ดินสอ - ยางลบ - ไม้บรรทัด - สีไม้ - ปากกาตัดเส้น/ปากกาเมจิก			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาห่อต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

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



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง อัตลักษณ์สร้างลอยลาย ๒



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายอัตลักษณ์ ภูมิภาคที่ได้รับมอบหมาย	๑. ประเมินจากผลงาน อัตลักษณ์ สร้างลวดลาย	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน อัต ลักษณ์สร้าง ลวดลาย	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นำเสนอการระดมความคิด วิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคเพื่อใช้ ในการออกแบบผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน อัตลักษณ์ สร้างลวดลาย	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน อัต ลักษณ์สร้าง ลวดลาย	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการนำอัตลักษณ์ ภูมิภาคมาใช้ออกแบบลวดลายบน ผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน อัตลักษณ์ สร้างลวดลาย	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน อัต ลักษณ์สร้าง ลวดลาย	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง อัตลักษณ์สร้างพลพล

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การนำเสนอ การวิเคราะห์อัต ลักษณ์ภูมิภาคเพื่อ ใช้ในการออกแบบ ผ้าทอ	สามารถนำเสนอ การวิเคราะห์อัต ลักษณ์ภูมิภาคทุก ประเด็นได้อย่าง ครบถ้วน ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่ สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อน ถึงภูมิภาค	สามารถนำเสนอ การวิเคราะห์อัต ลักษณ์ภูมิภาค ๒ ประเด็น จาก ๔ ประเด็น ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่ สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่ สะท้อนถึงภูมิภาค	สามารถนำเสนอการ วิเคราะห์อัตลักษณ์ ภูมิภาคได้ ๑ ประเด็น จาก ๔ ประเด็น ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่ สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึง ภูมิภาค	ไม่สามารถ นำเสนอการ วิเคราะห์อัต ลักษณ์ภูมิภาคใน ทุกประเด็นได้

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	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๕ เรื่อง ร่างเส้นเล่นลวดลายผ้าทอ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๘	วิเคราะห์และอธิบายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของ ตนเองและผู้อื่น หรือของศิลปิน
มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๒	เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย
ตัวชี้วัด ม.๓/๑	ศึกษาและอธิบายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของ วัฒนธรรม
ม.๓/๒	เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของ วัฒนธรรมไทยและสากล

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การออกแบบลวดลายบนผ้าทอ เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนผ้าทอสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจและมีความหมาย

๓. สาระการเรียนรู้

การออกแบบลวดลายบนผ้าทอ ลักษณะ รูปแบบ และความสำคัญของลวดลายที่ปรากฏบนผ้าทอ การฝึกทักษะการวาดและสร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่าชุมชน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. บอกประโยชน์ของการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ออกแบบร่างลวดลายบนผ้าทอ

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการนำอัตลักษณ์ภูมิภาคมาใช้ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง ร่างเส้นลวดลายผ้าทอ

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการให้ดูภาพการออกแบบลวดลายบนผ้าทอในประเทศไทย ๓. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้จากการดูภาพการออกแบบลวดลายบนผ้าทอในประเทศไทย ประเด็นที่จะได้จากการอภิปราย - แนวคิดในการพัฒนาและออกแบบผ้าทอระบายน้ำในกรุงเทพฯ - ประโยชน์ที่ได้จากการออกแบบลวดลายบนผ้าทอระบายน้ำในกรุงเทพฯ	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนดูภาพการออกแบบลวดลายบนผ้าทอในประเทศไทย ๓. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้จากการดูภาพการออกแบบลวดลายบนผ้าทอในประเทศไทย ประเด็นที่จะได้จากการอภิปราย - แนวคิดในการพัฒนาและออกแบบผ้าทอระบายน้ำในกรุงเทพฯ - ประโยชน์ที่ได้จากการออกแบบลวดลายบนผ้าทอระบายน้ำในกรุงเทพฯ	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ร่างเส้นลวดลายผ้าทอ	๑. ผลงาน ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูบรรยายถึงแนวทางในการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ โดยเน้นย้ำให้นักเรียนนำเอา	๑. นักเรียนฟังการบรรยายเรื่องแนวทางในการออกแบบลวดลายผ้าทอ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง ร่างเส้นลวดลายผ้าทอ

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. บอกประโยชน์ของการ ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ออกแบบร่างลวดลายบน ผ้าทอ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการนำอัต ลักษณ์ภูมิภาคมาใช้ออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	ข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ในกิจกรรมก่อนมา มา พัฒนารูปแบบ ลวดลายให้สวยงาม เหมาะสม และสามารถสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของพื้นที่นั้น ๆ				ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ๑. ครูแจกใบงานการออกแบบลวดลายบนผ้า ทอให้นักเรียนแต่ละคนลงมือปฏิบัติงาน ออกแบบร่างลวดลายบนผ้าทอ	๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติงานออกแบบร่างผ้า ทอในใบงาน			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูสุ่มให้นักเรียนตัวแทนจำนวน ๓ คน ออกมานำเสนอแบบร่างลวดลายผ้าทอของ ตนเอง ครูและเพื่อนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาภาพร่างของ เพื่อนที่นำเสนอผลงาน เพื่อนำไปพัฒนาผลงาน ในการทำงานจริง ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ผ้าทอต่อลวดลาย	๑. นักเรียนที่ได้รับการสุ่มออกนำเสนองาน หน้าชั้นเรียน และนักเรียนไม่ได้ออกมา นำเสนอ นั่งฟังการนำเสนอผลงานของเพื่อน นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและให้ ข้อเสนอแนะในการทำงานของเพื่อนที่เป็น ตัวแทน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ผ้าทอต่อ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง ร่างเส้นเล่นลวดลายผ้าทอ

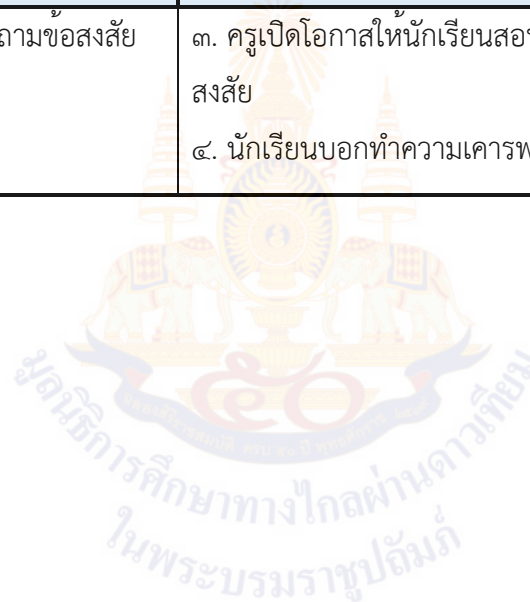
หน่วยที่ ๑ เรื่อง ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ศิลป์ ดังนี้ ๒.๑ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒.๒ อุปกรณ์สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - วงเวียน - สีโปสเตอร์ - พู่กัน 3 ขนาด เล็ก กลาง ใหญ่ - จานสี - ภาชนะใส่น้ำและผ้าสะอาด - กระดาษขาว - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๓ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓	ลวดลายศิลป์ ดังนี้ ๒.๑ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒.๒ อุปกรณ์สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - วงเวียน - สีโปสเตอร์ - พู่กัน 3 ขนาด เล็ก กลาง ใหญ่ - จานสี - ภาชนะใส่น้ำและผ้าสะอาด - กระดาษขาว - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๓ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง ร่างเส้นเล่นลวดลายผ้าทอ
 หน่วยที่ ๑ เรื่อง ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

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



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ร่างเส้นเล่นลวดลายผ้าทอ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายอัตลักษณ์ ภูมิภาคที่ได้รับมอบหมาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ออกแบบร่างลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการนำอัตลักษณ์ ภูมิภาคมาใช้ออกแบบลวดลายบน ผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง อัตลักษณ์สร้างพลเมือง

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การออกแบบ ร่างพลเมืองบนฝาท่อ	สามารถสร้างสรรค์ ผลงานได้ครบถ้วน ทุกประเด็น ดังนี้ - การสื่อสารถึง จังหวัด/พื้นที่/ ภูมิภาค - การจัดวาง องค์ประกอบ พลเมืองได้สวยงาม เหมาะสม - ความสะอาด เรียบร้อยในการ ทำงาน	สามารถสร้างสรรค์ ผลงานได้อย่าง น้อย ๒ ใน ๓ ประเด็น ดังนี้ - การสื่อสารถึง จังหวัด/พื้นที่/ ภูมิภาค - การจัดวาง องค์ประกอบ พลเมืองได้สวยงาม เหมาะสม - ความสะอาด เรียบร้อยในการ ทำงาน	สามารถสร้างสรรค์ ผลงานได้อย่างน้อย ๑ ใน ๓ ประเด็น ดังนี้ - การสื่อสารถึงจังหวัด/ พื้นที่/ภูมิภาค - การจัดวาง องค์ประกอบพลเมือง ได้สวยงามเหมาะสม - ความสะอาด เรียบร้อยในการทำงาน	ไม่สามารถ สร้างสรรค์ ผลงานออกแบบ ร่างพลเมืองบนฝาท่อ

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	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๖ เรื่อง ฝาต่อต่อลวดลายศิลป์ ๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง ฝาต่อต่อลวดลายศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	ภาคเรียนที่ ๒	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด ม. ๓/๘	วิเคราะห์และอภิปรายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของ ตนเองและผู้อื่น หรือของศิลปิน
มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๒	เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย
ตัวชี้วัด ม.๓/๑	ศึกษาและอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของ วัฒนธรรม
ม.๓/๒	เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของ วัฒนธรรมไทยและสากล

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การออกแบบลวดลายบนฝาต่อ เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนฝาต่อสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจและมีความหมาย

๓. สาระการเรียนรู้

การออกแบบลวดลายบนฝาต่อ ลักษณะ รูปแบบ และความสำคัญของลวดลายที่ปรากฏบนฝาต่อ การฝึกทักษะการวาดและสร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่าชุมชน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นำความรู้เรื่องการออกแบบลวดลายไปใช้ในการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๑

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยสุ่มนักเรียนจำนวน ๒ คน เพื่อออกมาแนะนำเสนอภาพร่างการออกแบบลวดลายบนฝาต่อที่ได้ปฏิบัติเมื่อคาบเรียนก่อน ๓. ครูให้นักเรียนในชั้นเรียนร่วมกันวิเคราะห์และให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาภาพร่างของตัวเองตัวแทนก่อนนำไปวาดเป็นผลงานจริง	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนตัวแทนนำเสนอภาพร่างของตนเอง และเพื่อนคนอื่นนั่งฟังการนำเสนอของเพื่อน ๓. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาภาพร่างของตัวเองตัวแทนที่มานำเสนอหน้าชั้นเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๑	๑. ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี
	ขั้นสอน (๕ นาที) ๑. ครูชี้แจงเป้าหมายในการปฏิบัติงานและข้อควรระมัดระวังในการทำงาน ดังนี้ - วาดภาพลวดลายฝาต่อในรูปร่างวงกลม ที่มีเส้นผ่านศูนย์กลางขนาด ๒๕ เซนติเมตร	๑. นักเรียนฟังการชี้แจงเป้าหมายในการปฏิบัติงานและข้อควรระมัดระวังในการทำงาน			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๑

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. นำความรู้เรื่องการ ออกแบบลวดลายไปใช้ในการ ออกแบบลวดลายบนฝาต่อ ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ออกแบบลวดลายบนฝา ต่อ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	- เป้าหมายในการทำงาน คือวาดเส้นด้วยดินสอ เสร็จร้อยละ ๑๐๐ - ระมัดระวังเรื่องการจัดวางตำแหน่งของภาพ ควรให้อยู่ตรงกลางหน้ากระดาษ - ระมัดระวังเรื่องความสะอาดในการทำงาน ควรใช้ดินสอไม้ ความเข้ม HB ในการร่างภาพ	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนลงมือปฏิบัติวาดภาพออกแบบ ฝาต่อที่ได้พัฒนาจากแบบร่างในสัปดาห์ก่อน โดยครูเดินดูความเรียบร้อยและให้คำแนะนำใน การทำงานเพิ่มเติม			พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. สุ่มให้นักเรียนตัวแทนจำนวน ๓ คน ออกมา นำเสนอความก้าวหน้าในการทำงานของตนเอง	๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติงานออกแบบฝาต่อ ในกระดาษร้อยปอนด์ที่ได้เตรียมมาตามข้อ ชี้แจงในการปฏิบัติงาน คือ วาดวงกลม ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง ๒๕ เซนติเมตร ร่างภาพด้วยดินสอ HB ๑. นักเรียนที่ได้รับการสุ่มออกนำเสนอ ความก้าวหน้าในการทำงานหน้าชั้นเรียน			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๑

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบลวดลายบนฝาต่อ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์ ดังนี้ ๒.๑ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒.๒ อุปกรณ์สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - วงเวียน - สีโปสเตอร์ - พู่กัน 3 ขนาด เล็ก กลาง ใหญ่ - จานสี - ภาชนะใส่น้ำและผ้าสะอาด - กระดาษขาว	๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์ ดังนี้ ๒.๑ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒.๒ อุปกรณ์สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - วงเวียน - สีโปสเตอร์ - พู่กัน 3 ขนาด เล็ก กลาง ใหญ่ - จานสี - ภาชนะใส่น้ำและผ้าสะอาด - กระดาษขาว			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง ฝาหอยต่อลวดลายศิลป์ ๑

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาหอยต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	- กระจายรอยปอนด์ ขนาด A๓ - กระจายรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	- กระจายรอยปอนด์ ขนาด A๓ - กระจายรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ฝ่าท้อต่อลวดลายศิลป์ ๑



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นำความรู้เรื่องการออกแบบ ลวดลายไปใช้ในการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ฝาท่อต่อลวดลายศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การออกแบบ ลวดลายบนฝาท่อ	สามารถวาดภาพ ลวดลายบนฝาท่อได้ เสร็จเรียบร้อย ร้อย ละ ๙๐ ขึ้นไป	สามารถวาดภาพ ลวดลายบนฝาท่อ ได้เสร็จเรียบร้อย ร้อยละ ๗๐ – ๘๙	สามารถวาดภาพ ลวดลายบนฝาท่อได้ เสร็จเรียบร้อย ร้อยละ ๕๐ – ๖๙	สามารถวาดภาพ ลวดลายบนฝาท่อ ได้เสร็จเรียบร้อย น้อยกว่า ร้อยละ ๕๐

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	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๗ เรื่อง ฝาต่อต่อลวดลายศิลป์ ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง ฝาต่อต่อลวดลายศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๘	วิเคราะห์และอภิปรายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของ ตนเองและผู้อื่น หรือของศิลปิน
มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๒	เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย
ตัวชี้วัด ม.๓/๑	ศึกษาและอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของ วัฒนธรรม
ม.๓/๒	เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของ วัฒนธรรมไทยและสากล

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การออกแบบลวดลายบนฝาต่อ เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนฝาต่อสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจและมีความหมาย

๓. สาระการเรียนรู้

การออกแบบลวดลายบนฝาต่อ ลักษณะ รูปแบบ และความสำคัญของลวดลายที่ปรากฏบนฝาต่อ การฝึกทักษะการวาดและสร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่าชุมชน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นำความรู้เรื่องการออกแบบลวดลายไปใช้ในการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

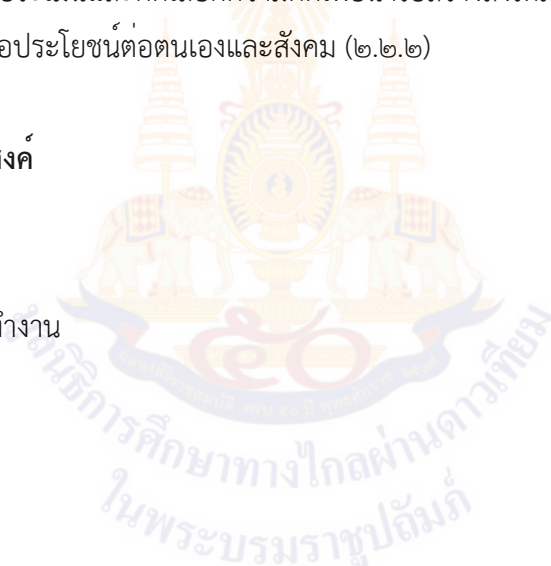
๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการให้นักเรียนดูภาพการออกแบบฝาต่อ ๓. ครูให้นักเรียนในชั้นเรียนร่วมกันวิเคราะห์รายละเอียดของศิลปวัฒนธรรมที่ปรากฏในผลงานการออกแบบฝาต่อรวมถึงวิธีการสร้างสรรค์	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนดูภาพการออกแบบฝาต่อ ๓. นักเรียนในชั้นเรียนร่วมกันวิเคราะห์รายละเอียดของศิลปวัฒนธรรมที่ปรากฏในผลงานการออกแบบฝาต่อรวมถึงวิธีการสร้างสรรค์	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๒	๑. ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๕ นาที) ๑. ครูชี้แจงเป้าหมายในการปฏิบัติงานและข้อควรระมัดระวังในการทำงาน ดังนี้ - เป้าหมายในการทำงาน คือความก้าวหน้าในการลงสีในผลงาน ร้อยละ ๕๐ - ระมัดระวังเรื่องการผสมสีให้มีความเข้มข้นพอดี เพื่อให้ผลงานมีความเรียบร้อยสวยงาม	๑. นักเรียนฟังการชี้แจงเป้าหมายในการปฏิบัติงานและข้อควรระมัดระวังในการทำงาน			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. นำความรู้เรื่องการ ออกแบบลวดลายไปใช้ในการ ออกแบบลวดลายบนฝาต่อ	และควรระบายสีไปในทิศทางเดียวกัน โดยอาจ เริ่มระบายจากขอบภาพก่อนเพื่อป้องกันการ ระบายออกจากกรอบ				ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนลงมือปฏิบัติวาดภาพออกแบบ ฝาต่อที่ได้พัฒนาจากแบบร่างในสัปดาห์ก่อน โดยครูเดินดูความเรียบร้อยและให้คำแนะนำใน การทำงานเพิ่มเติม	๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติงานออกแบบฝาต่อ ในกระดาษร้อยปอนด์ที่ได้เตรียมมาตามข้อ ชี้แจงในการปฏิบัติงาน			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. สุ่มให้นักเรียนตัวแทนจำนวน ๑-๒ คน ออกมานำเสนอความก้าวหน้าในการทำงานของ ตนเอง ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อลวดลาย ศิลป์ ดังนี้ ๒.๑ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย	๑. นักเรียนที่ได้รับการสุ่มออกนำเสนอ ความก้าวหน้าในการทำงานหน้าชั้นเรียน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อต่อ ลวดลายศิลป์ ดังนี้ ๒.๑ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย			
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ออกแบบลวดลายบนฝา ต่อ					
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการออกแบบ ลวดลายบนฝาต่อ					

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๒.๒ อุปกรณ์สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - วงเวียน - สีโปสเตอร์ - พู่กัน 3 ขนาด เล็ก กลาง ใหญ่ - จานสี - ภาชนะใส่น้ำและผ้าสะอาด - กระดาษขาว - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๓ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๒.๒ อุปกรณ์สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - วงเวียน - สีโปสเตอร์ - พู่กัน 3 ขนาด เล็ก กลาง ใหญ่ - จานสี - ภาชนะใส่น้ำและผ้าสะอาด - กระดาษขาว - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๓ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ฝ่าท้อต่อลวดลายศิลป์ ๒



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นำความรู้เรื่องการออกแบบ ลวดลายไปใช้ในการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ฝาต่อต่อลอยศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การออกแบบ ลอยศิลป์บนฝาต่อ	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลอยศิลป์ บนฝาต่อได้ ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลอยศิลป์บนฝาต่อ ได้ ร้อยละ ๓๐ – ๔๙	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลอยศิลป์บน ฝาต่อได้ ร้อยละ ๒๐ – ๓๙	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลอยศิลป์บนฝาต่อ ได้น้อยกว่า ร้อย ละ ๒๐

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	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๘ เรื่อง ฝาต่อต่อลวดลายศิลป์ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง ฝาต่อต่อลวดลายศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๘	วิเคราะห์และอธิบายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของ ตนเองและผู้อื่น หรือของศิลปิน
มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๒	เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย
ตัวชี้วัด ม.๓/๑	ศึกษาและอธิบายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของ วัฒนธรรม
ม.๓/๒	เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของ วัฒนธรรมไทยและสากล

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การออกแบบลวดลายบนฝาต่อ เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนฝาต่อสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจและมีความหมาย

๓. สาระการเรียนรู้

การออกแบบลวดลายบนฝาต่อ ลักษณะ รูปแบบ และความสำคัญของลวดลายที่ปรากฏบนฝาต่อ การฝึกทักษะการวาดและสร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่าชุมชน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นำความรู้เรื่องการออกแบบลวดลายไปใช้ในการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

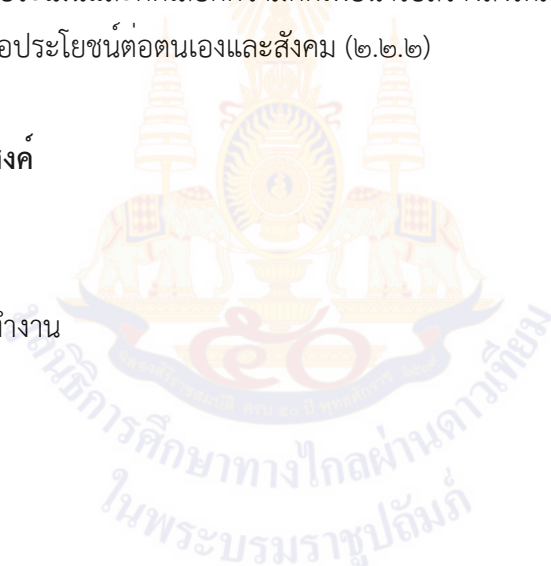
๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๓

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยสื่อนักเรียนจำนวน ๒ คน เพื่อออกมานำเสนอผลงานการออกแบบลวดลายบนฝาต่อที่ได้ปฏิบัติเมื่อคาบเรียนก่อน ๓. ครูให้นักเรียนในชั้นเรียนร่วมกันวิเคราะห์และให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาภาพร่างของตัวเองก่อนนำไปลงสี	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนตัวแทนนำเสนอผลงานของตนเอง และเพื่อนคนอื่นนั่งฟังการนำเสนอของนักเรียนตัวแทน ๓. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาภาพร่างของนักเรียนตัวแทนที่มานำเสนอหน้าชั้นเรียน	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๓	๑. ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๕ นาที) ๑. ครูชี้แจงเป้าหมายในการปฏิบัติงานและข้อควรระมัดระวังในการทำงาน ดังนี้ - เป้าหมายในการทำงาน คือความก้าวหน้าในการลงสีในผลงาน ร้อยละ ๕๐ - ระมัดระวังเรื่องการผสมสีให้มีความเข้มข้นพอดี เพื่อให้ผลงานมีความเรียบร้อยสวยงาม	๑. นักเรียนฟังการชี้แจงเป้าหมายในการปฏิบัติงานและข้อควรระมัดระวังในการทำงาน			

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๓

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. นำความรู้เรื่องการ ออกแบบลวดลายไปใช้ในการ ออกแบบลวดลายบนฝาต่อ	และควรระบายสีไปในทิศทางเดียวกัน โดยอาจ เริ่มระบายจากขอบภาพก่อนเพื่อป้องกันการ ระบายออกจากกรอบ				ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนลงมือปฏิบัติวาดภาพออกแบบ ฝาต่อที่ได้พัฒนาจากแบบร่างในสัปดาห์ก่อน โดยครูเดินดูความเรียบร้อยและให้คำแนะนำใน การทำงานเพิ่มเติม	๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติงานออกแบบฝาต่อ ในกระดาษร้อยปอนด์ที่ได้เตรียมมาตามข้อ ชี้แจงในการปฏิบัติงาน			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. สุ่มให้นักเรียนตัวแทนจำนวน ๑-๒ คน ออกมานำเสนอความก้าวหน้าในการทำงานของ ตนเอง ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อลวดลาย ศิลป์ ดังนี้ ๒.๑ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย	๑. นักเรียนที่ได้รับการสุ่มออกนำเสนอ ความก้าวหน้าในการทำงานหน้าชั้นเรียน ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อ ลวดลายศิลป์ ดังนี้ ๒.๑ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย			
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ออกแบบลวดลายบนฝา ต่อ					
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการออกแบบ ลวดลายบนฝาต่อ					

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๓

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๒.๒ อุปกรณ์สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - วงเวียน - สีโปสเตอร์ - พู่กัน 3 ขนาด เล็ก กลาง ใหญ่ - จานสี - ภาชนะใส่น้ำและผ้าสะอาด - กระดาษขาว - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๓ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๒.๒ อุปกรณ์สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์ - ดินสอ - ไม้บรรทัด - ยางลบ - วงเวียน - สีโปสเตอร์ - พู่กัน 3 ขนาด เล็ก กลาง ใหญ่ - จานสี - ภาชนะใส่น้ำและผ้าสะอาด - กระดาษขาว - กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A๓ - กระดาษรองวาด ขนาด A๓ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ฝ่าท้อต่อลวดลายศิลป์ ๓



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นำความรู้เรื่องการออกแบบ ลวดลายไปใช้ในการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ฝาท่อต่อลวดลายศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การออกแบบ ลวดลายบนฝาท่อ	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลาย บนฝาท่อได้ ร้อยละ ๙๐ ขึ้นไป	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนฝาท่อ ได้ ร้อยละ ๗๐ – ๘๙	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ฝาท่อได้ ร้อยละ ๕๐ – ๖๙	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนฝาท่อ ได้น้อยกว่า ร้อย ละ ๕๐

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	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๙ เรื่อง ฝาต่อต่อลวดลายศิลป์ ๕

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง ฝาต่อต่อลวดลายศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๘	วิเคราะห์และอธิบายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของ ตนเองและผู้อื่น หรือของศิลปิน
มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๒	เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย
ตัวชี้วัด ม.๓/๑	ศึกษาและอธิบายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของ วัฒนธรรม
ม.๓/๒	เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของ วัฒนธรรมไทยและสากล

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การออกแบบลวดลายบนฝาต่อ เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนฝาต่อสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจและมีความหมาย

๓. สาระการเรียนรู้

การออกแบบลวดลายบนฝาต่อ ลักษณะ รูปแบบ และความสำคัญของลวดลายที่ปรากฏบนฝาต่อ การฝึกทักษะการวาดและสร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่าชุมชน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นำความรู้เรื่องการออกแบบลวดลายไปใช้ในการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๔

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ ๒. ครูให้นักเรียนผลงานการออกแบบลวดลายบนฝาต่อวางบนโต๊ะเพื่อให้ครูตรวจ ๓. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงปัญหาอุปสรรค และแนวทางแก้ไขในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบลวดลายฝาต่อ	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนผลงานวางบนโต๊ะ ๓. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงปัญหาอุปสรรค และแนวทางแก้ไขในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบลวดลายฝาต่อ	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ฝาต่อลวดลายศิลป์ ๔	๑. ผลงาน ฝาต่อลวดลายศิลป์	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นและอภิปรายว่าการนำเสนอผลงานการออกแบบลวดลายบนฝาต่อควรมีประเด็นใดบ้าง <u>แนวทางประเด็นในการนำเสนอ</u> - แนวคิด/แรงบันดาลใจในการออกแบบ - แนวทางการพัฒนาลวดลาย	๑. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นและอภิปรายว่าการนำเสนอผลงานการออกแบบลวดลายบนฝาต่อควรมีประเด็นใดบ้าง <u>แนวทางคำตอบ</u> - แนวคิด/แรงบันดาลใจในการออกแบบ - แนวทางการพัฒนาลวดลาย			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง ฝาห่อต่อลวดลายศิลป์ ๔

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาห่อต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. นำความรู้เรื่องการออกแบบลวดลายไปใช้ในการออกแบบลวดลายบนฝาห่อ ด้านทักษะกระบวนการ ๑. ออกแบบลวดลายบนฝาห่อ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบลวดลายบนฝาห่อ	- ความรู้ทางทัศนศิลป์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ ได้แก่ ทัศนธาตุ และหลักการจัดองค์ประกอบ - ปัญหาที่พบและแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการทำงาน	- ความรู้ทางทัศนศิลป์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ ได้แก่ ทัศนธาตุ และหลักการจัดองค์ประกอบ - ปัญหาที่พบและแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการทำงาน			พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่านตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนลงมือปฏิบัติวาดภาพออกแบบฝาห่อที่ได้พัฒนาจากแบบร่างในสัปดาห์ก่อน โดยครูเดินดูความเรียบร้อยและให้คำแนะนำในการทำงานเพิ่มเติมและเตรียมการนำเสนอผลงาน	๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติงานออกแบบฝาห่อในกระดาษร่ายปอนด์ที่ได้เตรียมมาตามข้อชี้แจงในการปฏิบัติงาน และเตรียมการนำเสนอผลงาน			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. สุ่มให้นักเรียนตัวแทนจำนวน ๑-๒ คน ออกมานำเสนอความก้าวหน้าในการทำงานของ	๑. นักเรียนที่ได้รับการสุ่มออกนำเสนอความก้าวหน้าในการทำงานหน้าชั้นเรียน			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง ฝาห่อต่อลวดลายศิลป์ ๔

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝาห่อต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ตนเอง ๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ฝาห่อต่อลวดลาย ศิลป์ ดังนี้ ๒.๑ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒.๒ ผลงาน ฝาห่อต่อลวดลายศิลป์ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ฝาห่อต่อ ลวดลายศิลป์ ดังนี้ ๒.๑ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย ๒.๒ ผลงาน ฝาห่อต่อลวดลายศิลป์ ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อ สงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ฝ่าท้อต่อลวดลายศิลป์ ๔



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นำความรู้เรื่องการออกแบบ ลวดลายไปใช้ในการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ฝาห่อต่อลวดลายศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การออกแบบ ลวดลายบนฝาห่อ	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลาย บนฝาห่อได้ ร้อยละ ๑๐๐	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนฝาห่อ ได้ ร้อยละ ๗๐ – ๘๙	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ฝาห่อได้ ร้อยละ ๕๐ – ๖๙	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนฝาห่อ ได้น้อยกว่า ร้อย ละ ๕๐

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	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๑๐ เรื่อง เล่าวิถีผ่านผ้าทอ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๘	วิเคราะห์และอภิปรายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของ ตนเองและผู้อื่น หรือของศิลปิน
มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๒	เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย
ตัวชี้วัด ม.๓/๑	ศึกษาและอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของ วัฒนธรรม
ม.๓/๒	เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของ วัฒนธรรมไทยและสากล

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การออกแบบลวดลายบนผ้าทอ เป็นการผสมผสานศิลปะและประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ และเพิ่มคุณค่าให้กับชุมชน ลวดลายบนผ้าทอสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วัฒนธรรม หรือความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และยังมีส่วนในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้เกิดความน่าสนใจและมีความหมาย

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. สารการเรียนรู้

การออกแบบลวดลายบนผ้าทอ ลักษณะ รูปแบบ และความสำคัญของลวดลายที่ปรากฏบนผ้าทอ การฝึกทักษะการวาดและสร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม สื่อความหมาย สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างคุณค่าชุมชน

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้น

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นำความรู้เรื่องการออกแบบลวดลายไปใช้ในการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. นำเสนอผลงานออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เรื่อง เล่าวิถีผ่านผ้าทอ

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ ๒. ครูทบทวนประเด็นในการนำเสนอผลงานด้วยการให้นักเรียนตอบคำถามว่าในการนำเสนอผลงานมีประเด็นใดบ้าง <u>แนวทางประเด็นในการนำเสนอ</u> - แนวคิด/แรงบันดาลใจในการออกแบบ - แนวทางการพัฒนาลวดลาย - ความรู้ทางทัศนศิลป์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ ได้แก่ ทัศนธาตุ และหลักการจัดองค์ประกอบ - ปัญหาที่พบและแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการทำงาน	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนร่วมตอบคำถามเรื่องประเด็นในการนำเสนอผลงาน <u>แนวทางประเด็นในการนำเสนอ</u> - แนวคิด/แรงบันดาลใจในการออกแบบ - แนวทางการพัฒนาลวดลาย - ความรู้ทางทัศนศิลป์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ ได้แก่ ทัศนธาตุ และหลักการจัดองค์ประกอบ - ปัญหาที่พบและแนวทางในการแก้ไข ปัญหาในการทำงาน ผ้าทอ	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เล่าวิถีผ่านผ้าทอ	๑. ผลงาน ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๐ นาที)				

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เรื่อง เล่าวิถีผ่านผ้าทอ

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. นำความรู้เรื่องการออกแบบลวดลายไปใช้ในการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นำเสนอผลงานออกแบบลวดลายบนผ้าทอ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ	ขั้นปฏิบัติ (๔๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนนำเสนอ ผลงาน อัตลักษณ์ สร้างลวดลาย และ ผลงาน ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์ ตามประเด็นการนำเสนอ ดังนี้ <u>แนวทางประเด็นในการนำเสนอ</u> - แนวคิด/แรงบันดาลใจในการออกแบบ - แนวทางการพัฒนาลวดลาย - ความรู้ทางทัศนศิลป์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ ได้แก่ ทัศนธาตุ และหลักการจัดองค์ประกอบ - ปัญหาที่พบและแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการทำงาน	๑. นักเรียนนำเสนอ ผลงาน อัตลักษณ์สร้างลวดลาย และ ผลงาน ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์ ตามประเด็นการนำเสนอ ดังนี้ <u>แนวทางประเด็นในการนำเสนอ</u> - แนวคิด/แรงบันดาลใจในการออกแบบ - แนวทางการพัฒนาลวดลาย - ความรู้ทางทัศนศิลป์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ ได้แก่ ทัศนธาตุ และหลักการจัดองค์ประกอบ - ปัญหาที่พบและแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการทำงาน			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นร่วมและประเด็นที่แตกต่างกันระหว่างการออกแบบลวดลายบนผ้าทอของนักเรียนในชั้นเรียน ได้แก่	๑. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นร่วมและประเด็นที่แตกต่างกันระหว่างการออกแบบลวดลายบนผ้าทอของนักเรียนในชั้นเรียน ได้แก่			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เรื่อง เล่าวิถีผ่านฝ่าท้อ

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ฝ่าท้อต่อลวดลายศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	- แนวคิดในการออกแบบของนักเรียนที่ได้รับหัวข้อในภูมิภาคเดียวกัน - ปัญหาที่พบในการทำงาน - การแก้ปัญหาในการทำงาน - ประโยชน์ในการเรียนรู้เรื่องการออกแบบลวดลายบนฝ่าท้อ ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	ออกแบบลวดลายบนฝ่าท้อของนักเรียนในชั้นเรียน ได้แก่ - แนวคิดในการออกแบบของนักเรียนที่ได้รับหัวข้อในภูมิภาคเดียวกัน - ปัญหาที่พบในการทำงาน - การแก้ปัญหาในการทำงาน - ประโยชน์ในการเรียนรู้เรื่องการออกแบบลวดลายบนฝ่าท้อ ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เล่าวิถีผ่านผ้าทอ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นำความรู้เรื่องการออกแบบ ลวดลายไปใช้ในการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นำเสนอผลงานออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากการนำเสนอผลงาน ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากการนำเสนอผลงาน ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ฝาท่อต่อลวดลายศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การนำเสนอ การออกแบบ ลวดลายบนฝาท่อ	สามารถนำเสนอ ประเด็นในการ ออกแบบเครื่องแต่ง กายได้ครบถ้วนใน ประเด็น - แนวคิด/แรงบันดาลใจในการ ออกแบบ - แนวทางการ พัฒนาลวดลาย - ความรู้ทาง ทัศนศิลป์ที่นำมาใช้ ในการออกแบบ ได้แก่ ทัศนธาตุ และหลักการจัด องค์ประกอบ - ปัญหาที่พบและ แนวทางในการ แก้ไขปัญหาในการ ทำงาน	สามารถนำเสนอ ประเด็นในการ ออกแบบเครื่อง แต่งกายได้ ครบถ้วนอย่างน้อย ๓ ประเด็น จาก ๔ ประเด็น	สามารถนำเสนอ ประเด็นในการ ออกแบบเครื่องแต่ง กายได้ครบถ้วนอย่าง น้อย ๒ ประเด็น จาก ๕ ประเด็น	ไม่สามารถ นำเสนอประเด็น ในการออกแบบ เครื่องแต่งกายได้ ครบถ้วน หรือ สามารถนำเสนอ ได้เพียง ๑ ประเด็น

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	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 นิรमितอาภรณ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ นิรมิตอารมณ์

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๒

เวลา ๑๐ ชั่วโมง

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด ม. ๓/๔	วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสร้างงาน ทัศนศิลป์ของ ตนเองให้มีคุณภาพ
ม. ๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และ จินตนาการ
ม. ๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบ
ม. ๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่ หลากหลาย

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศึกษาความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงในการ ออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้านบุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ศึกษาความหมายการออกแบบเครื่อง แต่งกายในงาน ละคร บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการการบรรยายเนื้อหา เพื่อทำ ให้เกิดความรู้พื้นฐานในการนำไปบูรณาการการทำงานร่วมกับสาระดนตรีและนาฏศิลป์ให้เกิดเป็นผลงานละคร ต่อไป

ศึกษาวิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกายด้วยสีไม้ โดยวิธีการบรรยายประกอบการ สานิตผ่านวิดีโอทัศน์ และฝึกการลอกภาพต้นแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานด้านวิธีการวาดและเทคนิคการ วาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่น

ศึกษาความหมายของสื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อสิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของโปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของโปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ควรคำนึงในการออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมสร้างงาน ขนาดและ อัตราส่วนภาพบนสื่อ ออนไลน์ เพื่อนำความรู้ไปสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ต่อไป

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- ๑.) อธิบายความหมายของเครื่องแต่งกายและความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกายได้
- ๒.) อธิบายสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้านประโยชน์ใช้สอยได้
- ๓.) ระบุบทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องกายละครได้
- ๔.) ระบุขั้นตอนและวิธีการวาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่นได้
- ๕.) ระบุขั้นตอนและวิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกายได้
- ๖.) ระบุบทบาทของเครื่องแต่งกายสำหรับการละคร/การแสดงได้
- ๗.) สรุปความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ได้
- ๘.) สรุปเทคนิคการร่างภาพให้มีขนาดและสัดส่วนตรงกับภาพต้นแบบ
- ๙.) ระบุวิธีการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ได้

๓.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- ๑.) วิเคราะห์บทบาทของเครื่องแต่งกายของตัวละครได้
- ๒.) สามารถวาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่นได้
- ๓.) สามารถวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกาย
- ๔.) เลือกภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายและสามารถคัดลอกภาพต้นแบบได้
- ๕.) สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพได้
- ๖.) สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพ วิธีการเลือกพู่กัน โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ได้

๓.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- ๑.) เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย
- ๒.) เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์

๔. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)
๒. เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐาน

จริงประกอบ (๑.๑.๔)

๓. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๕.๑ มีวินัย

๕.๒ ใฝ่เรียนรู้

๕.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๖. การประเมินผลรวบยอด

๖.๑ ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) ใบงานที่ ๑ เรื่อง พินิจอารมณ์ตัวละคร

๒.) ใบงานที่ ๒ เรื่อง สัดส่วนโครงสร้างร่างกาย

๓.) ใบงานที่ ๓ เรื่อง วาดริ้วผ้าอารมณ์

๔.) ใบงานที่ ๔ เรื่อง เส้นสายลวดลายอารมณ์

๕.) ใบงานที่ ๕ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑

๖.) ผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ

๖.๒ เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. อธิบาย ความหมาย ของเครื่องแต่ง กายและ ความหมาย ของการ ออกแบบ เครื่องแต่งกาย ได้	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกาย และความหมาย ของการออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสิ่งที่ควร คำนึงในการออก แบบเครื่องแต่ง กายด้าน	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของการ ออกแบบเครื่องแต่ง กาย และสิ่งที่ควร คำนึงในการ ออกแบบเครื่องแต่ง กายด้านบุคลิกภาพ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของการ ออกแบบเครื่องแต่ง กาย และสิ่งที่ควร คำนึงในการ ออกแบบเครื่องแต่ง กายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้าน	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของการ ออกแบบเครื่องแต่ง กาย และสิ่งที่ควร คำนึงในการ ออกแบบเครื่องแต่ง กายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้าน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
อธิบายสิ่งที่ ควรคำนึงใน การออกแบบ เครื่องแต่งกาย ด้าน บุคลิกภาพ ด้านโอกาส และด้าน ประโยชน์ใช้ สอยได้	บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอย ได้มากกว่า ๒ ข้อ	ด้านโอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ ๒ ข้อ	ประโยชน์ใช้สอยได้ ๑ ข้อ	ประโยชน์ใช้สอย ไม่ได้
๒. ระบุ บทบาทหน้าที่ การออกแบบ เครื่องกาย ละครได้	-	นักเรียนระบุบทบาท หน้าที่การออกแบบ เครื่องกายละครได้ ๒ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาท หน้าที่การออกแบบ เครื่องกายละครได้ ๑ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาท หน้าที่การออกแบบ เครื่องกายละครไม่ได้
๓. นักเรียน ระบุขั้นตอน และวิธีการ วาดสัดส่วนหุ่น แพชั่นได้	-	นักเรียนระบุขั้นตอน และวิธีการวาด สัดส่วนหุ่นแพชั่นได้ มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนระบุขั้นตอน และวิธีการวาด สัดส่วนหุ่นแพชั่นได้ มากกว่า ๑ ข้อ	นักเรียนระบุขั้นตอน และวิธีการวาด สัดส่วนหุ่นแพชั่น ไม่ได้
๔. นักเรียน สามารถวาด สัดส่วนหุ่น แพชั่นได้ (ด้าน ความสมบูรณ์)	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบ ได้ครบทุก องค์ประกอบและ สามารถวาดโดย ไม่มีต้นแบบได้ ครบทุก องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถวาด ตามต้นแบบได้ครบ ทุกองค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถวาด ตามต้นแบบได้ มากกว่า ๒ องค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนไม่สามารถ วาดตามต้นแบบได้ ครบทุกองค์ประกอบ และสามารถวาดโดย ไม่มีต้นแบบได้ครบ ทุกองค์ประกอบ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๕. นักเรียน สามารถวาด สัดส่วนหุ่น แพ้นั้นได้ (ด้านความ เรียบร้อย)	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบ ได้และสามารถ วาดโดยไม่มี ต้นแบบพร้อมทั้ง ตัดเส้นหรือลบ เส้นร่างออกได้ หมดทุกจุด	นักเรียนสามารถวาด ตามต้นแบบได้และ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบพร้อมทั้งตัด เส้นหรือลบเส้นร่าง ออกได้มากกว่า ๒ จุด	นักเรียนสามารถวาด ตามต้นแบบได้และ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบพร้อมทั้งตัด เส้นหรือลบเส้นร่าง ออกได้มากกว่า ๑ จุด	นักเรียนสามารถวาด ตามต้นแบบได้และ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบพร้อมทั้งตัด เส้นหรือลบเส้นร่าง ออกไม่ได้
๖. ระบุ ขั้นตอนและ วิธีการวาดริ้ว ผ้าและลง น้ำหนักแสง เงาบนเครื่อง แต่งกายได้	-	นักเรียนระบุขั้นตอน และวิธีการวาดริ้วผ้า และลงน้ำหนักแสง เงาบนเครื่องแต่งกาย ได้มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนระบุขั้นตอน และวิธีการวาดริ้วผ้า และลงน้ำหนักแสง เงาบนเครื่องแต่งกาย ได้มากกว่า ๑ ข้อ	นักเรียนระบุขั้นตอน และวิธีการวาดริ้วผ้า และลงน้ำหนักแสง เงาบนเครื่องแต่งกาย ไม่ได้
๗. วาดริ้วผ้า และลงน้ำหนัก แสงเงาบน เครื่องแต่งกาย ได้ (ด้านความ สมบูรณ์)	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียนรอยยับและ ลงสีตามแสงเงา ของธรรมชาติได้ ได้ครบทุก องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียน รอยยับและลงสีตาม แสงเงาของธรรมชาติ ได้ได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียน รอยยับและลงสีตาม แสงเงาของธรรมชาติ ได้ ๑ องค์ประกอบ	นักเรียนไม่สามารถ กำหนดทิศทาง เขียน รอยยับและลงสีตาม แสงเงาของธรรมชาติ ได้ได้
๘. วาดริ้วผ้า และลงน้ำหนัก แสงเงาบนเครื่อง แต่งกายได้ (ด้านความ เรียบร้อย)	นักเรียนสามารถ กำหนดเส้นหลัก ของรอยยับเสื้อผ้า การระบายสีตาม ทิศทางเดียวกัน และการเกลี่ยสี ตามธรรมชาติได้	นักเรียนสามารถ กำหนดเส้นหลักของ รอยยับเสื้อผ้า การ ระบายสีตามทิศทาง เดียวกันและการ เกลี่ยสีตามธรรมชาติ ได้มากกว่า ๒ จุด	นักเรียนสามารถ กำหนดเส้นหลักของ รอยยับเสื้อผ้า การ ระบายสีตามทิศทาง เดียวกันและการ เกลี่ยสีตามธรรมชาติ ได้มากกว่า ๑ จุด	นักเรียนสามารถ กำหนดเส้นหลักของ รอยยับเสื้อผ้า การ ระบายสีตามทิศทาง เดียวกันและการ เกลี่ยสีตามธรรมชาติ ไม่ได้

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๙. ระบุ บทบาทของ เครื่องแต่งกาย สำหรับการ ละคร/การ แสดงได้	นักเรียนระบุ บทบาทของ เครื่องแต่งกาย สำหรับการละคร/ การแสดงได้ครบ ๓ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาท ของเครื่องแต่งกาย สำหรับการละคร/ การแสดงได้ครบ ๒ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาท ของเครื่องแต่งกาย สำหรับการละคร/ การแสดงได้ครบ ๑ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาท ของเครื่องแต่งกาย สำหรับการละคร/ การแสดงไม่ได้
๑๐. เลือก ภาพการ ออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสามารถ คัดลอกภาพ ต้นแบบได้ (ด้านความ สมบูรณ์เรื่อง สัดส่วน)	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบ ได้ครบทุก องค์ประกอบและ สามารถวาดโดย ไม่มีต้นแบบได้ ครบทุก องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถวาด ตามต้นแบบได้ครบ ทุกองค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถวาด ตามต้นแบบได้ มากกว่า ๒ องค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนไม่สามารถ วาดตามต้นแบบได้ ครบทุกองค์ประกอบ และสามารถวาดโดย ไม่มีต้นแบบได้ครบ ทุกองค์ประกอบ
๑๑. เลือก ภาพการ ออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสามารถ คัดลอกภาพ ต้นแบบได้ (ด้านความ สมบูรณ์เรื่อง รอยยับและ แสงเงา)	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียนรอยยับและ ลงสีตามแสงเงา ของธรรมชาติได้ ได้ครบทุก องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียน รอยยับและลงสีตาม แสงเงาของธรรมชาติ ได้ได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียน รอยยับและลงสีตาม แสงเงาของธรรมชาติ ได้ ๑ องค์ประกอบ	นักเรียนไม่สามารถ กำหนดทิศทาง เขียน รอยยับและลงสีตาม แสงเงาของธรรมชาติ ได้ได้

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑๒. เลือก ภาพการ ออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสามารถ คัดลอกภาพ ต้นแบบได้ (ด้านการลงสี)	นักเรียนสามารถ ๑)ระบายด้วยการ เกลี่ยสีได้อย่าง เป็นธรรมชาติ๒) สามารถระบายสี ไปทิศเดียวกัน และ๓) ลบเส้น ร่างหรือตัดเส้น หลักได้ครบทั้ง ๓ ข้อ	นักเรียนสามารถ๑) ระบายด้วยการเกลี่ย สีได้อย่างเป็น ธรรมชาติ๒) สามารถ ระบายสีไปทิศ เดียวกันและ๓) ลบ เส้นร่างหรือตัดเส้น หลักได้ครบทั้ง ๒ ข้อ	นักเรียนสามารถ๑) ระบายด้วยการเกลี่ย สีได้อย่างเป็น ธรรมชาติ๒) สามารถ ระบายสีไปทิศ เดียวกันและ๓) ลบ เส้นร่างหรือตัดเส้น หลักได้ครบ ๑ ข้อ	นักเรียนไม่สามารถ ๑)ระบายด้วยการ เกลี่ยสีได้อย่างเป็น ธรรมชาติ๒) สามารถ ระบายสีไปทิศ เดียวกันและ๓) ลบ เส้นร่างหรือตัดเส้น หลักได้
๑๓. สรุป ความรู้ เบื้องต้น เกี่ยวกับสื่อ ประชาสัมพันธ์ ได้	สรุปความหมาย ของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของ สื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ ควรคำนึงในการ ออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ ที่นิยม สร้างงาน ขนาดและอัตราส่วน ภาพบนสื่อออนไลน์ ของสื่อสิ่งพิมพ์ที่	สรุปความหมายของ สื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ศึกษา สื่อ สิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ ควรคำนึงในการ ออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ ที่นิยม สร้างงาน ขนาดและอัตราส่วน ภาพบนสื่อออนไลน์ ได้ ๗-๕ ข้อ	สรุปความหมายของ สื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ศึกษา สื่อ สิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ ควรคำนึงในการ ออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ ที่นิยม สร้างงาน ขนาดและอัตราส่วน ภาพบนสื่อออนไลน์ ได้ ๒-๔ ข้อ	สรุปความหมายของ สื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ศึกษา สื่อ สิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ ควรคำนึงในการ ออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ ที่นิยม สร้างงาน ขนาดและอัตราส่วน ภาพบนสื่อออนไลน์ ได้ ๐-๑ ข้อ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	นิยม สร้างงาน ขนาดและ อัตราส่วนภาพบน สื่อออนไลน์ได้ ๘- ๑๐ ข้อ			
๑๔. สรุป เทคนิคการร่าง ภาพให้มีขนาด และสัดส่วน ตรงกับภาพ ต้นแบบได้	นักเรียนสามารถ สรุปเทคนิคการ ร่างภาพให้มี ขนาดและสัดส่วน ตรงกับภาพ ต้นแบบได้ ๒ เทคนิค	นักเรียนสามารถสรุป เทคนิคการร่างภาพ ให้มีขนาดและ สัดส่วนตรงกับภาพ ต้นแบบได้อย่างใด อย่างหนึ่ง	นักเรียนระบุและสรุป ไม่ได้	นักเรียนระบุและสรุป ไม่ได้
๑๕. สร้างสรรค์ ผลงานการ ออกแบบ โปสเตอร์ได้ โดยใช้ความรู้ เรื่องเทคนิค การร่างภาพได้	นักเรียนสามารถ การร่างภาพได้ ร้อยละ ๓๐ ของ ภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถการ ร่างภาพได้ร้อยละ ๒๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถการ ร่างภาพได้ร้อยละ ๑๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนไม่สามารถ การร่างภาพได้
๑๖. ระบุ วิธีการเลือก พู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้	สามารถระบุ วิธีการเลือกพู่กัน ในงานสีโปสเตอร์ ได้ ๓ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๒ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๑ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ไม่ได้
๑๗. สร้างสรรค์ ผลงานการ ออกแบบ โปสเตอร์ได้ โดยใช้ความรู้	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่อง	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
เรื่องเทคนิค การร่างภาพ วิธีการเลือก พู่กัน โดยใช้ เทคนิคสี โปสเตอร์ได้	เทคนิคการร่าง ภาพและวิธีการ เลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๓๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๒๐ ของภาพรวมทั้งหมด	วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๑๐ ของภาพรวมทั้งหมด	วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีไม่ได้
๑๘. สร้างสรรค์ ผลงานการ ออกแบบ โปสเตอร์ได้ โดยใช้ความรู้ เรื่องเทคนิค การร่างภาพ วิธีการเลือก พู่กัน โดยใช้ เทคนิคสี โปสเตอร์ได้	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่าง ภาพและวิธีการ เลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๗๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๕๐ ของภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๓๐ ของภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีไม่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๗๒ - ๕๕	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๕๔ - ๓๗	คะแนน	หมายถึง	ดี
คะแนน	๓๖ - ๑๙	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๑๘ - ๐	คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้เรื่องอารมณ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง นิรมิตอารมณ์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๔ วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการ สร้างงานทัศนศิลป์ของ ตนเองให้มีคุณภาพ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศึกษาความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงในการ ออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้านบุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ศึกษาความหมายการออกแบบเครื่อง แต่งกายในงาน ละคร บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการการบรรยายเนื้อหา เพื่อทำ ให้เกิดความรู้พื้นฐานในการนำไปบูรณาการการทำงานร่วมกับสาระดนตรีและนาฏศิลป์ให้เกิดเป็นผลงานละคร ต่อไป

๓. สาระการเรียนรู้

ความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. อธิบายความหมายของเครื่องแต่งกายและความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกายได้
๒. อธิบายสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้
๓. ระบุบทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละครได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

-

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดยแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง เรียนรู้เรื่องอาภรณ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ด้านความรู้ ๑. อธิบายความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของการออกแบบ เครื่องแต่งกายได้ ๒. อธิบายสิ่งที่ควรคำนึงใน การออกแบบเครื่องแต่งกาย ด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาส และด้านประโยชน์ใช้สอยได้	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียน ทำความเคารพ ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งคำถามจาก รูปภาพ ๒ ภาพ ดังนี้ ๒.๑ นักเรียนคิดว่าละครเรื่องนี้เป็นเรื่องราวที่ เกิดขึ้นในประเทศใด ๒.๒ นักเรียนคิดว่านักแสดงกลุ่มนี้มีบทบาท อะไรในเรื่อง ๓. ครูเฉลยคำตอบ อธิบายประโยชน์และ บทบาทเครื่องแต่งกายแบบสังเขปก่อนเข้าสู่ เนื้อหาการเรียนรู้ ๓.๑ คำถามข้อ ๑ ควรมีแนวคำตอบว่า “สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนจีน”	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนร่วมตอบคำถาม ๓. นักเรียนฟังครูครูเฉลยคำตอบ	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เรียนรู้เรื่อง อาภรณ์	-	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้น เรียน และการมี ส่วนร่วมในชั้น เรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง เรียนรู้เรื่องอารมณ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๓. ระบุบทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่องกายละครได้	๓.๒ คำถามข้อ ๒ ควรมีแนวคำตอบว่า “ราชวงศ์ กษัตริย์ ราชนี เจ้าหญิง” ๔. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน	๔. นักเรียนฟังครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ	ขั้นสอน (๓๐ นาที)				
-	๑. ครูบรรยายเนื้อหา ดังนี้ ๑.๑ ความหมายของเครื่องแต่ง ๑.๒ ความหมายของการออกแบบเครื่องแต่ง กาย ๓.๓ สิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่ง กายด้านบุคลิกภาพ ๑.๔ สิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่ง กายด้านโอกาสและประโยชน์ใช้สอย ๑.๕ ความหมายการออกแบบเครื่องแต่งกายใน งานละคร ๑.๖ บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกาย ละคร	๑. นักเรียนฟังครูบรรยาย			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของเครื่องแต่ง กายและการออกแบบเครื่อง แต่งกาย				
คุณลักษณะอันพึงประสงค์	๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้				

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง เรียนรู้เรื่องอาภรณ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๒. ครูถามนักเรียนว่านักเรียนเคยดูละครทีวีหรือละครเวทีหรือไม่ อย่างไร เครื่องแต่งกายของตัวละครมีเอกลักษณ์อย่างไร	๒. นักเรียนร่วมตอบคำถาม			
	ขั้นปฏิบัติ (๕ นาที) ๑. ครูทบทวนเนื้อหาจากการตั้งคำถาม ดังนี้ ๑.๑ จากภาพที่กำหนดทั้ง ๓ ภาพ นักเรียนคิดว่านักแสดงคนนี้ได้รับบทบาทใดบ้าง ? ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนอภิปรายร่วมกันระหว่างเพื่อนข้าง ๆ ๓. ครูสรุปความรู้เรื่องความสำคัญและบทบาทของเครื่องแต่งกายจากภาพ ๓ ภาพ ซึ่งมาจากนักแสดงคนเดียวกันแต่ต่างที่เนื้อหาของละคร ดังนี้ ๓.๑ บทบาทครู ๓.๒ บทบาทราชโอรส	๑. ตั้งใจฟังครูทบทวนเนื้อหาด้วยการตอบคำถามของครู ๒. ตอบคำถาม โดยมีแนวคำตอบว่า บทบาทครู บทบาทราชโอรส บทบาททหาร ๓. ตั้งใจฟังครูสรุปความรู้			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง เรียนรู้เรื่องอาภรณ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๓.๓ บทบาททหาร				
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูทบทวนความรู้ด้วยวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง ความสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานละคร โดยการถาม-ตอบดังนี้ - สิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้านบุคลิกภาพ - มีอะไรบ้าง - สิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้านโอกาสและประโยชน์ใช้สอยมีอะไรบ้าง ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๑. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นร่วมและประเด็นที่แตกต่างกันระหว่างการออกแบบลวดลายบนผ้าทอของนักเรียนในชั้นเรียน ได้แก่ - แนวคิดในการออกแบบของนักเรียนที่ได้รับหัวข้อในภูมิภาคเดียวกัน - ปัญหาที่พบในการทำงาน - การแก้ปัญหาในการทำงาน - ประโยชน์ในการเรียนรู้เรื่องการออกแบบลวดลายบนผ้าทอ ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เรียนรู้เรื่องอากรณ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. อธิบายความหมายของเครื่องแต่งกายและความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกายได้ ๒. อธิบายสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้านประโยชน์ใช้สอยได้ ๓. ระบุบทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องกายละครได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) -	-	-	-
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยึดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “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 เรื่อง เรียนรู้เรื่องอารมณ์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. อธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของ การออกแบบ เครื่องแต่งกายได้ ๒. อธิบายสิ่งที่ควร คำนึงในการ ออกแบบเครื่อง แต่งกายด้าน บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของการ ออกแบบเครื่องแต่ง กาย และสิ่งที่ควร คำนึงในการ ออกแบบเครื่องแต่ง กายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของ การออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสิ่งที่ควรคำนึง ในการออกแบบ เครื่องแต่งกายด้าน บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของเครื่อง แต่งกายและ ความหมายของการ ออกแบบเครื่องแต่ง กาย และสิ่งที่ควรคำนึง ในการออกแบบเครื่อง แต่งกายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ ๑ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกาย และความหมาย ของการออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสิ่งที่ควร คำนึงในการออก แบบเครื่องแต่ง กายด้าน บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอย ไม่ได้
๓. ระบุบทบาท หน้าที่การ ออกแบบเครื่อง กายละครได้	-	นักเรียนระบุ บทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่อง กายละครได้ ๒ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาท หน้าที่การออกแบบ เครื่องกายละครได้ ๑ ข้อ	นักเรียนระบุ บทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่อง กายละครไม่ได้

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

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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ตั้งแต่วระดับ 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 เรียนรู้เรื่องอารมณ์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้เรื่องอารมณ์
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

(ข้อมูลนักเรียน) ชื่อ..... นามสกุล.....

ส่วนความรู้ที่ ๑ : การออกแบบสิ่งทอและสิ่งทอศิลป์ ๑) การออกแบบสิ่งทอศิลป์

ส่วนที่ 1 ใบความรู้ประกอบการเรียน



เครื่องแต่งกาย หรือ เครื่องนุ่งห่มเป็น 1 ในปัจจัย 4 ที่ตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์

โดยเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งกับมนุษย์สวมใส่เพื่อปกป้องร่างกายจากสภาวะอากาศ สภาพแวดล้อม เช่น ปกป้องผิวจากมลพิษทางอากาศ ปกป้องผิวจากแสงแดด ความหนาว เป็นต้น ให้ความสะดวกสบาย ให้การปกปิดร่างกาย และเพื่อสะท้อนถึงสังคม ศาสนา วัฒนธรรม ที่เราจะเห็นได้ว่าแต่ละชนชาติจะมีวัฒนธรรมการแต่งกายที่แตกต่างกัน



การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง

การใช้ความคิดสร้างสรรค์และหลักการทางศิลปะ มาสร้างเป็นผลงานที่มีแนวคิดใหม่ๆ โดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ รอบตัว ทั้งนี้จะต้องมีประโยชน์ด้านการใช้สอยและความงามเป็นสำคัญ ตลอดจนแสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านวัฒนธรรม ประเพณี แนวคิดของการออกแบบจะสามารถเปลี่ยนแปลงและมีวิวัฒนาการขึ้นตามช่วงเวลาและความกระแสมโนบายของคนในยุคนั้นๆ

การออกแบบเครื่องแต่งกายในงานละคร

เป็นการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเพื่อใช้ในละคร ซึ่งแต่ละเรื่อง การออกแบบจะแตกต่างกันไปตามบทละคร *ประเภทของละคร แนวคิดและความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ

*ประเภทของละครมีหลากหลายประเภทยกตัวอย่างเช่น

บทบาทและหน้าที่ของเครื่องแต่งกายสำหรับงานละคร

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานละครสามารถบอกเรื่องราวและให้ข้อมูลด้านต่างๆ ได้ ดังนี้

1. อธิบายประเภทของงานละครหรือบทละคร

การแต่งกายของนักแสดงจะทำให้เรารู้เกี่ยวกับเนื้อหา เรื่องราวและประเภทของละครแบบพอสังเขป



ภาพจากละครเรื่อง วันทอง



ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง MALEFICENT

- ตัวอย่างการวิเคราะห์ประเภทของงานละครหรือบทละครจากการแต่งกายของนักแสดง เมื่อพิจารณาภาพแรก การแต่งกายของตัวละครมีลักษณะโบราณ ดูย้อนยุค เรื่องราวในละครน่าจะสื่อถึงวิถีชีวิตในอดีตของคนกลุ่มนี้ และเมื่อพิจารณาจากภาพที่สอง จะเห็นได้ว่า.....

2. แสดงถึงยุคสมัยของละครหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในงานละคร

นำเสนอลักษณะการแต่งกายของผู้คนในแต่ละสมัย ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของตน ดังนั้นเครื่องแต่งกายที่ตัวละครสวมใส่สามารถแสดงถึงยุคสมัยและแสดงถึงวิถีชีวิต ค่านิยมของผู้คนในสมัยนั้นๆได้



ภาพจากละครเรื่อง นุเอะเพสินนิवास

3. แสดงสถานภาพของตัวละคร บทบาท ลักษณะหรือคาแรคเตอร์ (Character) ของตัวละคร
 ลักษณะและรายละเอียดของเครื่องแต่งกายจะนำเสนอสถานภาพของตัวละคร บทบาท อาชีพการงาน
 คาแรคเตอร์หรือลักษณะเฉพาะตัว



ภาพจากละครเวที เรื่อง พระร่วง



ภาพจากละครเวที เรื่อง แฟนจ๋า เดอะมิวสิคัล

- นักแสดงคนนี้ได้รับบทบาทอะไร?

- นักแสดงกลุ่มนี้ได้รับบทบาทอะไร?

4. แสดงถึงสถานที่และสิ่งแวดล้อมที่ในการแสดงนั้นๆ

เครื่องแต่งกายแต่ละประเภทมีหน้าที่และมีข้อจำกัดในการใช้ต่างกัน เช่น สภาพแวดล้อมที่มีอากาศหนาวเย็น
 ตัวละครจะสวมใส่เสื้อแขนยาวหนา ดังนั้นคนดูก็จะสามารถเข้าใจได้ถึงลักษณะอากาศและภูมิประเทศนั้นๆ



ภาพจากละครเรื่อง GOBLIN

- ลักษณะภูมิอากาศในละครเรื่องนี้เป็นอย่างไร?
และสังเกตได้จากอะไร?

- ลักษณะภูมิอากาศในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นอย่างไร?
และสังเกตได้จากอะไร?



ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง THE MARTIAN

• คำถามชวนคิด

มักเรียกชื่อว่าการแต่งกายแบบใด
เหมาะสมกับคนมากอาชีพนักงานในองค์กรมากที่สุด



หากตัวละครหญิง มีลักษณะนิสัยเรียบร้อย อ่อนหวาน
ควรเลือกและออกแบบเครื่องแต่งกายแบบใด



สิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้ออกแบบควรมีความรู้ความเข้าใจในหลักการออกแบบเพื่อปรับปรุง พัฒนาเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับผู้สวมใส่ ออกแบบให้มีการอำพรางส่วนที่พกพร่อง และช่วยเสริมจุดเด่นให้มีบุคลิกลักษณะที่ดียิ่งขึ้น

1. สีผิว



สีผิวขาวซีด และผิวขาวอมชมพู (Pale-White to Fair Skin)

สำหรับผู้ที่ผิวขาวมาก การใส่เสื้อผ้าที่มีสี.....
อาจจะไม่เหมาะสมกับสีผิวเท่าที่ควร เพราะจะทำให้ผู้สวมใส่ดูตัวขาวซีดมากขึ้น



สีผิวขาวปานกลาง (Medium Skin)

สามารถใส่เสื้อผ้าที่สีสดใสได้ เพราะจะทำให้สีผิวโดดเด่นขึ้นมา
สีผิวโทนนี้จะไม่เหมาะสมกับสี.....



สีผิวสีองุ่น (Olive Skin)

สีผิวโทนนี้สามารถใส่เสื้อผ้าได้แทบทุกสี โดยเฉพาะสีแดง ชมพู ส้ม ขาว
อาจจะสีเทาหรือสีหม่นบางสีที่อาจจะไม่เหมาะสม



สีผิวเข้ม (Dark Skin)

สี.....จะช่วยส่งเสริมให้สีผิวเข้มออกมา
สีแดงและสีส้มก็สามารถช่วยขับผิวให้ดูโดดเด่นได้เช่นกัน แต่**ควรหลีกเลี่ยง**
เสื้อผ้าสี.....

2. เพศและวัย

โดยทั่วไปผู้ที่อยู่ในวัยต่างกันจะสวมเสื้อผ้าไม่เหมือนกัน เช่น วัยเด็ก จะสวมเสื้อผ้าต่างกับวัยผู้ใหญ่ โดยที่เสื้อผ้าของวัยเด็กจะเน้นความสะดวกสบายในการทำกิจกรรมโดยเสื้อผ้าจะไม่ขัดต่อพัฒนาการ จะต้องมีความปลอดภัยต่อการสวมใส่ ไม่คับและหลวมเกินไป สีสันสดใส เป็นต้น ส่วนในเรื่องของเพศ ในอดีตผู้หญิงและผู้ชาย จะสวมเสื้อผ้าในลักษณะที่แตกต่างกันและมีการแบ่งแยกชัดเจน แต่ในปัจจุบันเริ่มมีการให้ความสำคัญกับความเท่าเทียมระหว่างหญิงและชายมากขึ้น ทำให้เกิดกระแสนิยมหรือเทรนด์ใหม่เข้ามา ชื่อว่า Gender neutral style เป็นการแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าที่ไม่ระบุเพศ ผู้หญิงใส่ก็ได้ ผู้ชายใส่ก็ได้



เครื่องแต่งกายแบบ GENDER NEUTRAL

3. รูปร่างของผู้สวมใส่

แต่ละคนล้วนมีบุคลิกที่แตกต่างกัน มีข้อบกพร่องตามจุดต่างๆของร่างกาย ดังนั้นเครื่องแต่งกายจะเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้สวมใส่ให้ดีขึ้น เกิดความมั่นใจในผู้สวมใส่มากขึ้น

• ผู้มีรูปร่างผอม

ควรออกแบบลายเครื่องแต่งกายโดยใช้เส้น.....

.....และเลือกใช้สี.....

..... **ควรหลีกเลี่ยง** ลวดลายเส้นแนวตั้ง เสื้อคอวี คอลึก ไม่มีปก เสื้อแขนสั้นช่วงลำตัวยาว มีเส้นตกแต่ง เสื้อและกระโปรงเป็นแนวยาว และไม่ควรใช้ผ้าที่มีความรัดรูปและบางพริ้ว



• ผู้มีรูปร่างอ้วน

ควรออกแบบโดยใช้เส้นตั้ง เสื้อคอวีและลึกหรืออาจเป็นเสื้อเปิดไหล่ เลือกสีเครื่องแต่งกายให้อยู่ในโทนเข้ม อาจใช้เข็มขัดเส้นเล็กช่วยเพื่อแสดงสัดส่วนว่าช่วงเอว **ควรหลีกเลี่ยง**.....

• ผู้มีรูปร่างตัวเล็ก

ควรเลือกสวมใส่เสื้อผ้าที่มีลวดลายตามแนวยาว และกางเกงรัดรูปหรือกางเกงเอวสูง เพื่อให้ดูสูงเพรียวขึ้น เสื้อที่ใส่ไม่ควรใหญ่เกินไป ใส่เสื้อให้พอดีกับตัวเอง



การออกแบบเครื่องแต่งกายควรให้มีความเหมาะสมกับโอกาสและประโยชน์ใช้สอย
โดยพิจารณาดังนี้

1. การออกแบบชุดลำลอง

เป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สามารถใส่ได้.....



2. การออกแบบชุดทำงาน

เครื่องแต่งกายควรเป็นแบบ.....



3. เครื่องแต่งกายในโอกาสพิเศษหรือเฉพาะโอกาสนั้นๆ

ไม่สามารถนำมาสวมใส่ เป็นชุดปกติได้ เช่น

- เลือกกันหนาวการออกแบบควรให้ใช้ได้ในทุกหนาว



- ชุดราตรี



การออกแบบเครื่องแต่งกายควรให้มีความเหมาะสมกับโอกาสและประโยชน์ใช้สอย
โดยพิจารณาดังนี้

1. การออกแบบชุดลำลอง

เป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สามารถใส่ได้.....



2. การออกแบบชุดทำงาน

เครื่องแต่งกายควรเป็นแบบ.....



3. เครื่องแต่งกายในโอกาสพิเศษหรือเฉพาะโอกาสนั้นๆ

ไม่สามารถนำมาสวมใส่ เป็นชุดปกติได้ เช่น

- เลือกกันหนาวการออกแบบควรให้ใช้ได้ในทุกหนาว



- ชุดราตรี



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง พินิจอารมณ์ตัวละคร

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง นิรมิตอารมณ์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๔ วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการ สร้างงานทัศนศิลป์ของ ตนเองให้มีคุณภาพ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศึกษาความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงในการ ออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้านบุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ศึกษาความหมายการออกแบบเครื่อง แต่งกายในงาน ละคร บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการการบรรยายเนื้อหา เพื่อทำ ให้เกิดความรู้พื้นฐานในการนำไปบูรณาการการทำงานร่วมกับสาระดนตรีและนาฏศิลป์ให้เกิดเป็นผลงานละคร ต่อไป

๓. สาระการเรียนรู้

การทบทวนความรู้เรื่องความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาและ วิเคราะห์สิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้านบุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ความหมายการออกแบบเครื่องแต่งกายในงาน ละคร บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดย วิธีการทบทวนด้วยตนเอง

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. อธิบายความหมายของเครื่องแต่งกายและความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกายได้
๒. อธิบายสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้าน

ประโยชน์ใช้สอยได้

๓. ระบุบทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องกายละครได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. วิเคราะห์บทบาทของเครื่องแต่งกายของตัวละครได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง พินิจอารมณ์ตัวละคร

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริง และหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔) ด้านความรู้ ๑. อธิบายความหมายของ เครื่องแต่งกายและ	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียน ทำความเคารพ ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งคำถาม เกี่ยวกับเรื่องราวในชีวิตประจำวันของนักเรียน ตลอด ๑ สัปดาห์ที่ผ่านมา นักเรียนได้มีโอกาสดูละครทีวีหรือภาพยนตร์หรือไม่ ๓. สุ่มนักเรียน ๑ คนจากคนที่ได้ดูละครทีวีหรือ ภาพยนตร์ ออกมาเล่าเรื่องราวที่ได้ดู ๔. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ว่า วันนี้จะเป็น การทบทวนความรู้และวิเคราะห์เนื้อหาเรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ ๒. นักเรียนร่วมตอบคำถาม ๓. นักเรียนได้รับการสุ่ม เล่าเรื่องราวที่ได้ดู ละครทีวีหรือภาพยนตร์ ๔. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู ตอบ คำถามที่ครูถาม หากมีข้อสงสัยสามารถ ชักถามได้	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง พินิจ อารมณ์ตัวละคร	๑. ใบงานที่ ๑ เรื่อง พินิจ อารมณ์ตัวละคร	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูแจกใบงาน เรื่อง วิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑. ตั้งใจศึกษาใบงานเรื่อง วิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกาย			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง พินิจอารมณ์ตัวละคร

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ความหมายของการออกแบบ เครื่องแต่งกายได้ ๒. อธิบายสิ่งที่ควรคำนึงใน การออกแบบเครื่องแต่งกาย ด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาส และด้านประโยชน์ใช้สอยได้ ๓. ระบุบทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่องกายละครได้ ด้านทักษะกระบวนการ ๑. วิเคราะห์บทบาทของ เครื่องแต่งกายของตัวละครได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนทบทวนความคิด เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนสัปดาห์ที่ผ่านมา ประมาณ ๒ นาที ๓. ครูให้นักเรียนทำใบงานส่วนที่ ๑ ทบทวน ความรู้จากสัปดาห์ที่ผ่านมา ให้จดบันทึกลงใน ใบงาน อาจจะเขียนเป็นตัวอักษรหรือวาดเป็น แผนผังความคิดก็ได้ ๔. ครูสรุปบทเรียนว่า ในครั้งที่ผ่านมา เราได้ เรียนเรื่อง ๔.๑ ความหมายของเครื่องแต่ง ๔.๒ ความหมายของการออกแบบเครื่องแต่ง กาย ๔.๓ สิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่ง กายด้านบุคลิกภาพ ๔.๔ สิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่ง กายด้านโอกาสและประโยชน์ใช้สอย	๒. ทบทวนความคิดเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน สัปดาห์ที่ผ่านมา ๓. ตั้งใจทำใบงาน อาจจะเขียนเป็นตัวอักษร หรือวาดเป็นแผนผังความคิดก็ได้ ๔. ตั้งใจฟังครูสรุป			พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง พินิจอารมณ์ตัวละคร

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย	๔.๕ ความหมายการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานละคร ๔.๖ บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร				
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ขั้นปฏิบัติ (๒๐ นาที) ๑. ครูชี้แจงใบงานส่วนที่ ๒ การวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้ ๑.๑ เมื่อพิจารณาจากการแต่งกายของตัวละครในภาพนี้ ให้นักเรียนวิเคราะห์ถึงบทบาทของตัวละครในการแสดง ทั้งบอกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ของตัวละครแต่ละตัวตามความคิดเห็นของตนเอง ๑.๒ เมื่อพิจารณาจากการแต่งกายของตัวละครในภาพนี้ นักเรียนคิดว่าการแสดงเรื่องนี้จะมีแนวละครหรือมีเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร พร้อมบอกเหตุผล	๑. ตั้งใจฟังครูชี้แจงใบงานส่วนที่ ๒ การวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกาย			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง พินิจอารมณ์ตัวละคร

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนอภิปรายร่วมกันระหว่างเพื่อนข้างๆ ประมาณ ๒ นาที ๓. ครูให้นักเรียนทำใบงาน	๒. อภิปรายร่วมกันระหว่างเพื่อนข้างๆ ประมาณ ๒ นาที ๓. ตั้งใจทำใบงาน			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูทบทวนความรู้ด้วยวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง ความสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานละคร โดยการถาม-ตอบดังนี้ - สิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้านบุคลิกภาพ มีอะไรบ้าง - สิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้านโอกาสและประโยชน์ใช้สอยมีอะไรบ้าง ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๑. ร่วมตอบคำถาม ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง พินิจอารมณ์ตัวละคร



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. อธิบายความหมายของเครื่องแต่งกายและความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกายได้ ๒. อธิบายสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้านประโยชน์ใช้สอยได้ ๓. ระบุบทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องกายละครได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. วิเคราะห์บทบาทของเครื่องแต่งกายของตัวละครได้	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	-
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “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 เรื่อง พินิจอารมณ์ตัวละคร

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. อธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของ การออกแบบ เครื่องแต่งกายได้ อธิบายสิ่งที่ควร คำนึงในการ ออกแบบเครื่อง แต่งกายด้าน บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของการ ออกแบบเครื่องแต่ง กาย และสิ่งที่ควร คำนึงในการ ออกแบบเครื่องแต่ง กายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของ การออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสิ่งที่ควรคำนึง ในการออกแบบ เครื่องแต่งกายด้าน บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของเครื่อง แต่งกายและ ความหมายของการ ออกแบบเครื่องแต่ง กาย และสิ่งที่ควรคำนึง ในการออกแบบเครื่อง แต่งกายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ ๑ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกาย และความหมาย ของการออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสิ่งที่ควร คำนึงในการออก แบบเครื่องแต่ง กายด้าน บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอย ไม่ได้
๒. นักเรียนระบุ บทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่อง กายละครได้	-	นักเรียนระบุ บทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่อง กายละครได้ ๒ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาท หน้าที่การออกแบบ เครื่องกายละครได้ ๑ ข้อ	นักเรียนระบุ บทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่อง กายละครไม่ได้

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

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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๑ เรื่อง พินิจอารมณ์ตัวละคร
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง พินิจอารมณ์ตัวละคร
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำใบงานด้วยปากกาหรือดินสอตามถนัด

ให้นักเรียนนิเทศพบความรู้อาจสลับคำที่ผ่านมา แล้วจดบันทึกลงในช่องด้านล่างนี้
 อาจวาดเป็นภาพหรือแผนผังความคิด (Mind Map) ก็ได้



2. พิจารณาเครื่องแต่งกายของตัวละครในภาพที่กำหนด แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. เมื่อพิจารณาจากการแต่งกายของตัวละครในภาพนี้ ให้นักเรียนวิเคราะห์ถึงบทบาทของตัวละครในการแสดง ทั้งบอกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ของตัวละครแต่ละคน ตามความคิดเห็นของตนเอง



2. เมื่อพิจารณาเครื่องแต่งกายของตัวละครในภาพนี้ นักเรียนคิดว่าการแสดงเรื่องนี้มีแนวละคร
หรือมีเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร พร้อมบอกเหตุผล



ชื่อ - สกุล ชั้น..... เลขที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัดส่วนโครงสร้างร่างกาย

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง นิรมิตอารมณ์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๗ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศึกษาความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงในการ ออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้านบุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ศึกษาความหมายการออกแบบเครื่อง แต่งกายในงาน ละคร บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการการบรรยายเนื้อหา เพื่อทำ ให้เกิดความรู้พื้นฐานในการนำไปบูรณาการการทำงานร่วมกับสาระดนตรีและนาฏศิลป์ให้เกิดเป็นผลงานละคร ต่อไป

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาวิธีการวาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่น โดยวิธีการบรรยายประกอบการสาธิตผ่านวิดีโอ และฝึกการลอก ภาพต้นแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานด้านวิธีการวาดและเทคนิคการวาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่น

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)
๑. ระบุขั้นตอนและวิธีการวาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่นได้
- ๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)
๑. สามารถวาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่นได้
- ๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)
๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง สัดส่วนโครงสร้างร่างกาย

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และ สามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมิน และคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งาน ตลอดจนนำเสนอและอธิบาย สิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเปิดภาพ เครื่องแต่งกายให้นักเรียนชมและตั้งคำถาม ดังนี้ ภาพที่ ๑ - ตัวอย่างภาพที่นักเรียนได้ชมนักเรียนคิดว่า เป็นละครที่เกิดขึ้นในยุคใด ? - ตัวอย่างภาพที่นักเรียนได้ชมนักเรียนคิดว่า เป็นละครที่เกิดขึ้นในประเทศใด ? แนวคำตอบ - ในอดีต / ยุคอาณาจักรสุโขทัย - เกาหลีใต้ ภาพที่ ๒ - ลองสังเกตเครื่องแต่งกายในงานละคร สามารถเดาเนื้อเรื่องได้หรือไม่ แนวคำตอบ	๑. กล่าวทักทายครู ตั้งใจฟังคำถามของครู และร่วมตอบคำถาม	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง สัดส่วน โครงสร้างร่างกาย	๑. ใบงานที่ ๒ เรื่อง สัดส่วน โครงสร้างร่างกาย	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง สัดส่วนโครงสร้างร่างกาย

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. ระบุขั้นตอนและวิธีการ วาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่นได้ ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สามารถวาดสัดส่วนหุ่น แฟชั่นได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของเครื่องแต่ง กายและการออกแบบเครื่อง แต่งกาย	- เป็นเรื่องเกี่ยวกับราชวงศ์ของจีน ๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ว่า วันนี้จะเป็น การฝึกวาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่นซึ่งเป็นขั้นตอนแรก ของการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานละคร	๒. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูบรรยายถึงความสำคัญของการวาด สัดส่วนหุ่นแฟชั่น โดยหุ่นเพศชายมักแบ่งเป็น ๑๐ ช่อง และหุ่นหญิงมักแบ่งเป็น ๙ ช่อง ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนทบทวนความคิด เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนสัปดาห์ที่ผ่านมา ประมาณ ๒ นาที ๓. ครูบรรยาย เรื่อง “วาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่น” ๔. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย	๑. ตั้งใจฟังการบรรยายถึงความสำคัญของ การวาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่น ๒. ตั้งสติทบทวนความคิดเกี่ยวกับเนื้อหาที่ เรียนสัปดาห์ที่ผ่านมา ๓. ตั้งใจฟังบรรยาย เรื่อง “วาดสัดส่วนหุ่น แฟชั่น” ๔. หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง สัดส่วนโครงสร้างร่างกาย

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ขั้นปฏิบัติ (๒๐ นาที) ๑. ครูแจกใบงานและชี้แจงใบงาน การฝึกวาด สัดส่วนหุ่นแพชั่น ดังนี้ ให้นักเรียนร่างภาพตาม ต้นแบบด้วยดินสอ ร่างลงบนใบงาน จำนวน ๒ หุ่น ชั้นที่ ๑ วาดตามต้นแบบ และชั้นที่ ๒ วาด โดยไม่มีต้นแบบ ๒. ครูให้นักเรียนทำใบงาน	๑. ตั้งใจฟังครูชี้แจงใบงานส่วนที่ ๒ การ วิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกาย ๒. ตั้งใจทำใบงาน			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูทบทวนความรู้ด้วยวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง ขั้นตอนวาดสัดส่วนหุ่นแพชั่น แนวคำตอบ -การแบ่งหุ่นแพชั่น ออกเป็น ๙ ช่อง -ช่องที่ ๑ แบ่งออกเป็น ตาจมูก ปาก ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๑. ร่วมตอบคำถาม ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง สัดส่วนโครงสร้างร่างกาย



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุขั้นตอนและวิธีการวาดสัดส่วนหุ่นแพชั่นได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถวาดสัดส่วนหุ่นแพชั่นได้	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	-
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง สัดส่วนโครงสร้างร่างกาย

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. นักเรียนระบุ ขั้นตอนและวิธีการ วาดสัดส่วนหุ่น แพ้นั้นได้	-	นักเรียนระบุ ขั้นตอนและวิธีการ วาดสัดส่วนหุ่น แพ้นั้นได้มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนระบุขั้นตอน และวิธีการวาดสัดส่วน หุ่นแพ้นั้นได้มากกว่า ๑ ข้อ	นักเรียนระบุ ขั้นตอนและ วิธีการวาดสัดส่วน หุ่นแพ้นั้นไม่ได้
๒. นักเรียน สามารถวาด สัดส่วนหุ่นแพ้นั้น ได้ (ด้านความ สมบูรณ์)	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบได้ ครบทุก องค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้ครบทุก องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบได้ ครบทุก องค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้ มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถวาด ตามต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนไม่ สามารถวาดตาม ต้นแบบได้ครบทุก องค์ประกอบและ สามารถวาดโดย ไม่มีต้นแบบได้ ครบทุก องค์ประกอบ
๓. นักเรียน สามารถวาด สัดส่วนหุ่นแพ้นั้น ได้ (ด้านความ เรียบร้อย)	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบได้ และสามารถวาด โดยไม่มีต้นแบบ พร้อมทั้งตัดเส้นหรือ ลบเส้นร่างออกได้ หมดทุกจุด	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบได้ และสามารถวาด โดยไม่มีต้นแบบ พร้อมทั้งตัดเส้น หรือลบเส้นร่าง ออกได้มากกว่า ๒ จุด	นักเรียนสามารถวาด ตามต้นแบบได้และ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบพร้อมทั้งตัด เส้นหรือลบเส้นร่างออก ได้มากกว่า ๑ จุด	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบ ได้และสามารถ วาดโดยไม่มี ต้นแบบพร้อมทั้ง ตัดเส้นหรือลบ เส้นร่างออกไม่ได้

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



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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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

.....

.....

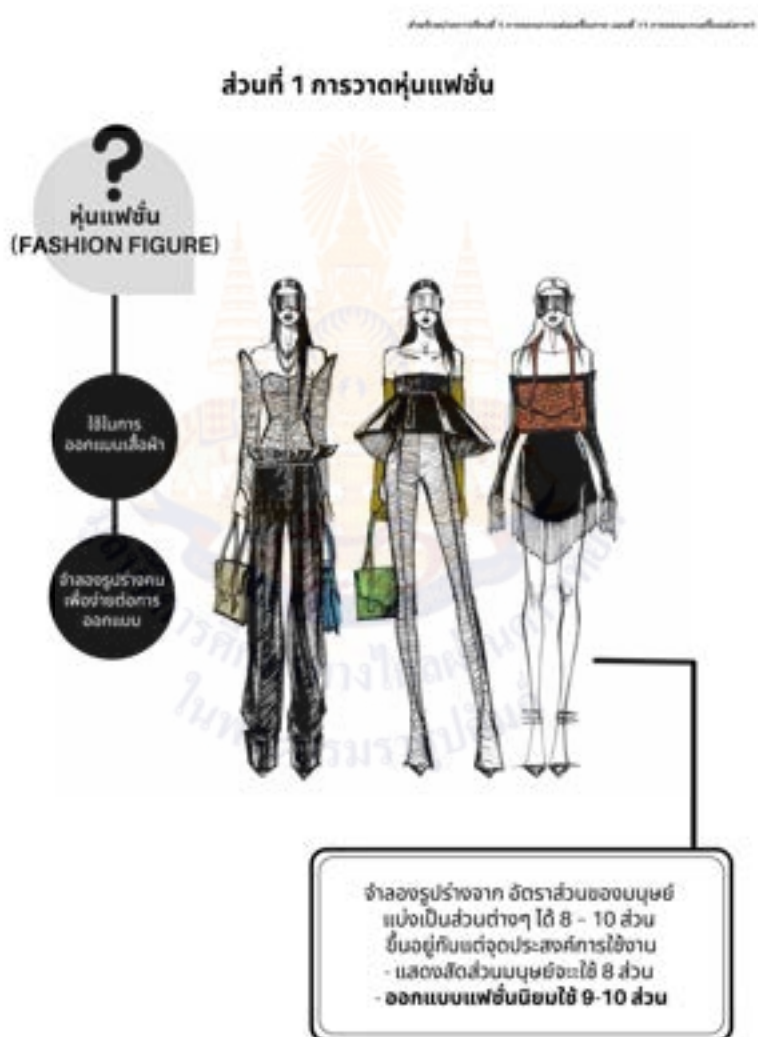
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

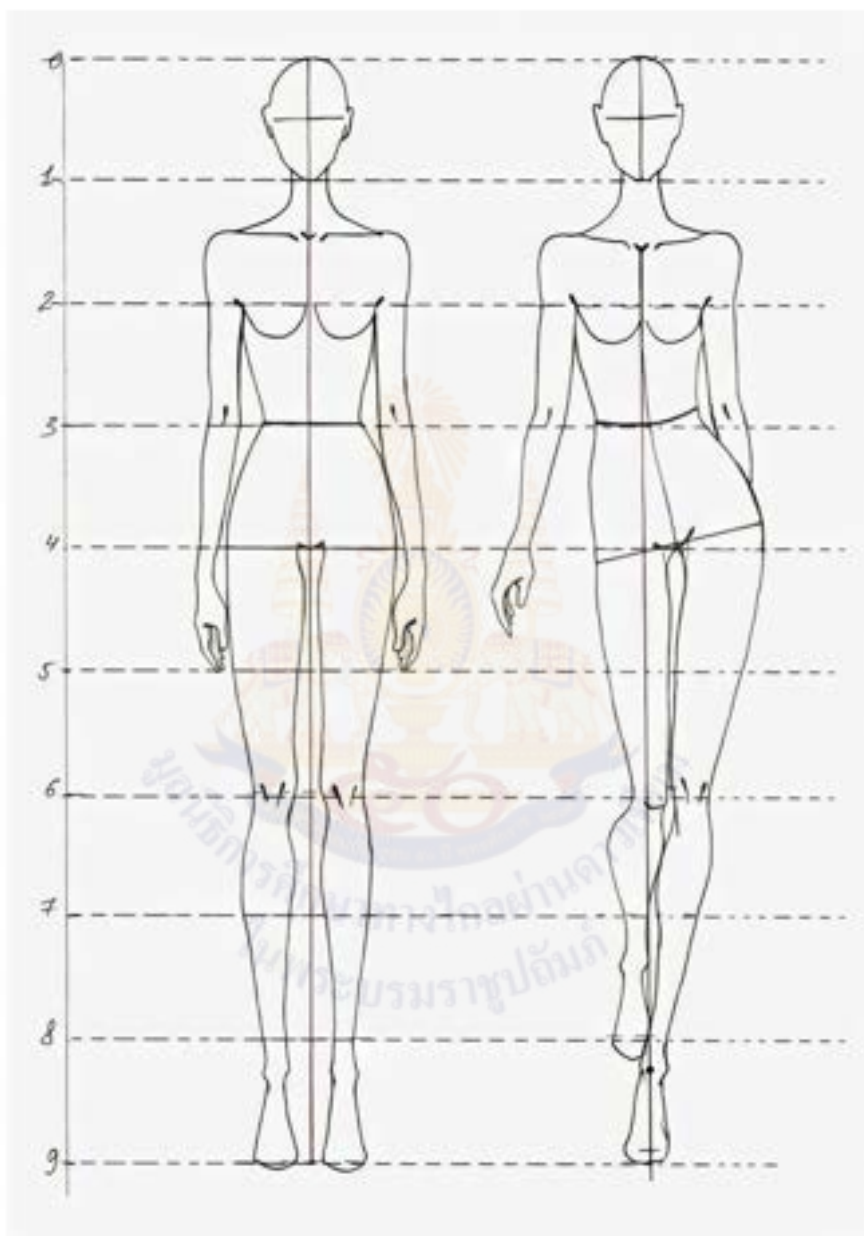
วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๒ เรื่อง สัดส่วนโครงสร้างร่างกาย
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัดส่วนโครงสร้างร่างกาย
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

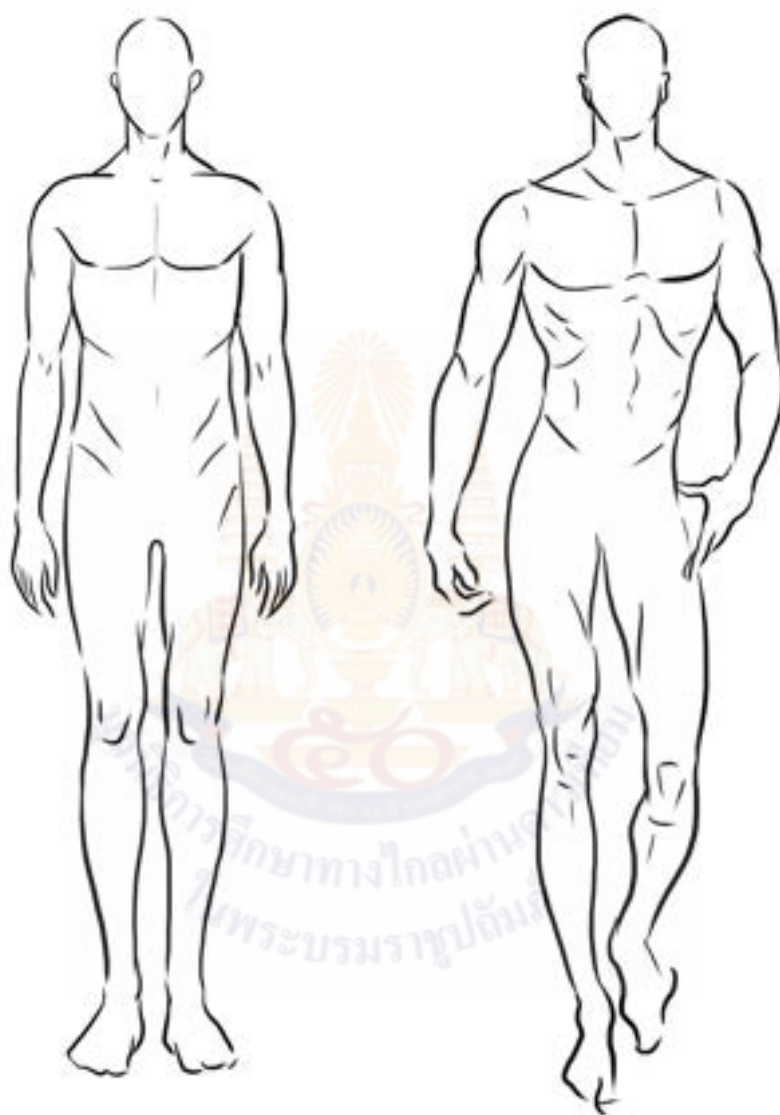
คำชี้แจง ให้นักเรียนทำใบงานด้วยดินสออาจจะตัดเส้นด้วยปากกาในตอนท้ายก็ได้



ตัวอย่างหุ่นแฟชั่นผู้หญิง



ตัวอย่างหุ่นแฟชันผู้ชาย



ขั้นที่ 1 นักเรียนวาดตามต้นแบบด้านซ้ายมือด้วยดินสอ



ชื่อ - สกุล ชั้น..... เลขที่.....

ชั้นที่ 2 นักเรียนวาดโดยไม่มีต้นแบบด้วยดินสอ

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง วาดริ้วผ้าอาภรณ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง นิรมิตอาภรณ์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๗ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศึกษาความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงในการ ออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้านบุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ศึกษาความหมายการออกแบบเครื่อง แต่งกายในงาน ละคร บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการการบรรยายเนื้อหา เพื่อทำ ให้เกิดความรู้พื้นฐานในการนำไปบูรณาการการทำงานร่วมกับสาระดนตรีและนาฏศิลป์ให้เกิดเป็นผลงานละคร ต่อไป

ศึกษาวิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกายด้วยสีไม้ โดยวิธีการบรรยายประกอบการ สาธิตผ่านวิดีโอทัศน์ และฝึกการลอกภาพต้นแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานด้านวิธีการวาดและเทคนิคการ วาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่น

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาวิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกายด้วยสีไม้ โดยวิธีการบรรยาย ประกอบการสาธิตผ่านวิดีโอทัศน์ และฝึกการลอกภาพต้นแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานด้านวิธีการวาดและ เทคนิคการวาดสัดส่วนหุ่นแฟชั่น

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. ระบุขั้นตอนและวิธีวาดรี้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกายได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถวาดรี้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกาย

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง วาดริ้วผ้าอาภรณ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และ สามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมิน และคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเปิดภาพเครื่องแต่งกายให้นักเรียนชมและตั้งคำถามจำนวน ๒ ภาพ ดังนี้ - ลองสังเกตเครื่องแต่งกายในงานละคร สามารถเดาเนื้อเรื่องได้หรือไม่ แนวคำตอบ - เกี่ยวกับกิจกรรมของโรงเรียนชั้นมัธยมศึกษา - ความรักและการผจญภัย ที่เกิดขึ้นในประเทศอินเดีย ๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ว่า วันนี้จะเป็นระบุด้านตอนและวิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกาย	๑. กล่าวทักทายครู ตั้งใจฟังคำถามของครู และร่วมตอบคำถาม ๒. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง วาดริ้วผ้าอาภรณ์	๑. ใบงานที่ ๓ เรื่อง วาดริ้วผ้าอาภรณ์	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี ดีพอ

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง วาดริ้วผ้าอาภรณ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. ระบุขั้นตอนและวิธีวาดริ้ว ผ้าและลงน้ำหนักแสงเงา บนเครื่องแต่งกายได้ ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สามารถวาดริ้วผ้าและลง น้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่ง กาย ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของเครื่องแต่ง	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูบรรยาย เรื่อง “วาดริ้วผ้าและลงน้ำหนัก แสงเงาบนเครื่องแต่งกาย” ขั้นปฏิบัติ (๒๐ นาที) ๑. ครูแจกใบงานและชี้แจงใบงาน วาดริ้วผ้าและ ลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกาย ดังนี้ ให้ นักเรียนร่างภาพตามต้นแบบด้วยดินสอ แล้ว ระบายสีด้วยสีไม้ ใบงานมีจำนวน ๓ แผ่น (๓ ชิ้นงาน) ดังนี้ ๑.๑ การวาดรอยยับบนเสื้อ โดยกำหนดให้แสง เข้าทางขวาของภาพ ๑.๒ การวาดรอยยับบนเสื้อและกางเกง โดย กำหนดให้แสงเข้าทางซ้ายของภาพ ๑.๓ การวาดรอยยับบนเสื้อและกางเกง โดย กำหนดให้แสงเข้าทางขวาของภาพ ๒. ครูให้นักเรียนทำใบงาน	๑. ตั้งใจฟังบรรยาย เรื่อง “วาดสัดส่วนหุ่น แฟชั่น” ๑. ตั้งใจฟังครูชี้แจงใบงาน ๒. ตั้งใจทำใบงาน			พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง วาดริ้วผ้าอาภรณ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูทบทวนความรู้ด้วยวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง การวาดรอยยับบนเสื้อผ้า แนวคำตอบ -การกำหนดทิศทางแสง -การตัดเส้น ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๑. ร่วมตอบคำถาม ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง วาดรู้ฟ้าอาภรณ์



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุขั้นตอนและวิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกายได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกาย	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	-
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง วาดริ้วผ้าอาภรณ์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ระบุขั้นตอน และวิธีการวาดริ้ว ผ้าและลงน้ำหนัก แสงเงาบนเครื่อง แต่งกายได้	-	นักเรียนระบุ ขั้นตอนและวิธีการ วาดริ้วผ้าและลง น้ำหนักแสงเงา บนเครื่องแต่งกาย ได้มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนระบุขั้นตอน และวิธีการวาดริ้วผ้า และลงน้ำหนักแสงเงา บนเครื่องแต่งกายได้ มากกว่า ๑ ข้อ	นักเรียนระบุ ขั้นตอนและ วิธีการวาดริ้วผ้า และลงน้ำหนัก แสงเงาบนเครื่อง แต่งกายไม่ได้
๒. วาดริ้วผ้าและ ลงน้ำหนักแสงเงา บน เครื่องแต่งกายได้ (ด้านความ สมบูรณ์)	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียนรอยยับและลง สีตามแสงเงาของ ธรรมชาติได้ครบ ทุกองค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียนรอยยับและ ลงสีตามแสงเงา ของธรรมชาติได้ มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียน รอยยับและลงสีตาม แสงเงาของธรรมชาติได้ ๑ องค์ประกอบ	นักเรียนไม่ สามารถกำหนด ทิศทาง เขียนรอย ยับและลงสีตาม แสงเงาของ ธรรมชาติได้
๓. วาดริ้วผ้าและ ลงน้ำหนักแสงเงา บนเครื่องแต่งกาย ได้ (ด้านความ เรียบร้อย)	นักเรียนสามารถ กำหนดเส้นหลักของ รอยยับเสื้อผ้า การ ระบายสีตามทิศทาง เดียวกันและการ เกลี่ยสีตาม ธรรมชาติได้	นักเรียนสามารถ กำหนดเส้นหลัก ของรอยยับเสื้อผ้า การระบายสีตาม ทิศทางเดียวกัน และการเกลี่ยสี ตามธรรมชาติได้ มากกว่า ๒ จุด	นักเรียนสามารถ กำหนดเส้นหลักของ รอยยับเสื้อผ้า การ ระบายสีตามทิศทาง เดียวกันและการเกลี่ยสี ตามธรรมชาติได้ มากกว่า ๑ จุด	นักเรียนสามารถ กำหนดเส้นหลัก ของรอยยับเสื้อผ้า การระบายสีตาม ทิศทางเดียวกัน และการเกลี่ยสี ตามธรรมชาติ ไม่ได้

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



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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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
(.....)

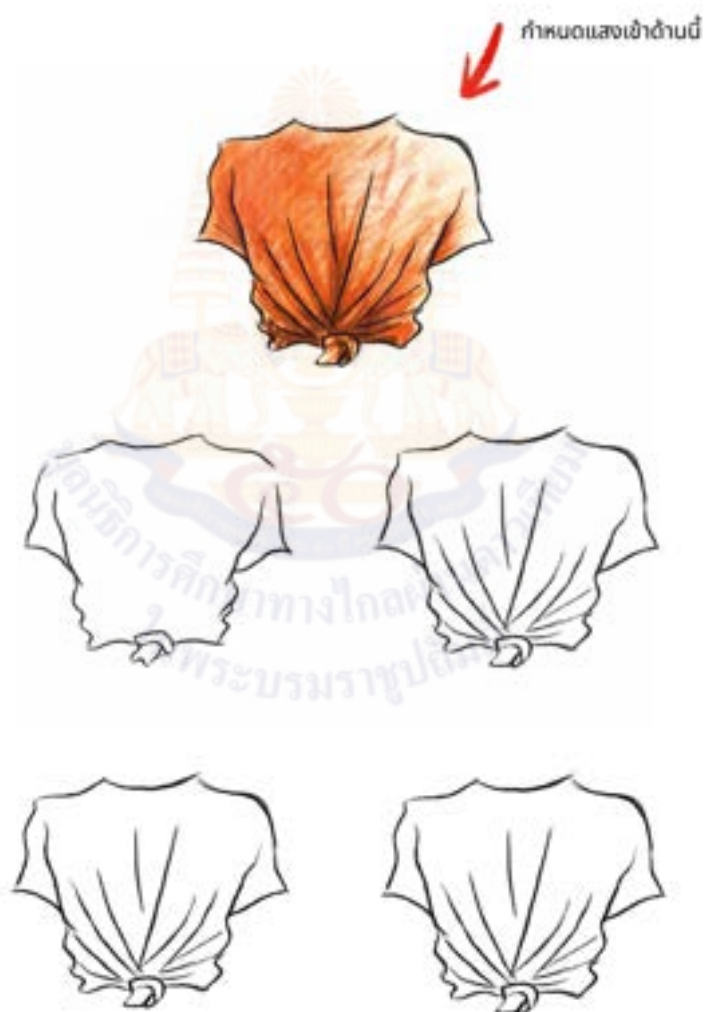
วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๓ เรื่อง วาดริ้วผ้าอาภรณ์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง วาดริ้วผ้าอาภรณ์
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำใบงานด้วยดินสอและระบายด้วยสีไม้

สำหรับนักเรียนที่ 1 ระบายสีด้วยสีไม้ และ 16 ระบายสีด้วยสีน้ำ

ชิ้นงานที่ 1 นักเรียนองสีด้วยสีไม้ โดยกำหนดทิศทางของแสงเข้าทางขวา



ชิ้นงานที่ 2 นักเรียนลองสัด้วยสีไม้ โดยกำหนดทิศทางของแสงเข้าทางซ้าย



ชื่อ - สกุล ชั้น..... เลขที่.....

ชิ้นงานที่ 3 นักเรียนลงสีด้วยสีไม้ โดยกำหนดทิศทางของแสงเข้าทางขวา



ชื่อ - สกุล ชั้น..... เลขที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง เส้นสายลดลายอารมณ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง นิรมิตอารมณ์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๗ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศึกษาความหมายของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย ศึกษาสิ่งที่ควรคำนึงในการ ออกแบบ เครื่องแต่งกายทั้งด้านบุคลิกภาพ โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ศึกษาความหมายการออกแบบเครื่อง แต่งกายในงาน ละคร บทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร โดยวิธีการการบรรยายเนื้อหา เพื่อทำ ให้เกิดความรู้พื้นฐานในการนำไปบูรณาการการทำงานร่วมกับสาระดนตรีและนาฏศิลป์ให้เกิดเป็นผลงานละคร ต่อไป

ศึกษาและทบทวนวิธีการวาดหุ่นแฟชั่น วิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกายด้วยสีไม้ ฝึกการลอกภาพต้นแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับงานละคร

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาและทบทวนวิธีการวาดหุ่นแฟชั่น วิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกายด้วยสีไม้ ฝึกการลอกภาพต้นแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับงานละคร

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. ระบุบทบาทของเครื่องแต่งกายสำหรับการละคร/การแสดงได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. เลือกภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายและสามารถคัดลอกภาพต้นแบบได้
- ๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)
 ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง เส้นสายลวดลายอารมณ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งคำถาม ทบทวนประสบการณ์เดิมของนักเรียน ๑.๑ หลังจากที่ได้เรียนและฝึกการวาดภาพ แฟชั่นไปแล้วนั้น มีใครอยากเป็นนักออกแบบ แฟชั่นหรือไม่ ๑.๒ สุ่มนักเรียนที่อยากเป็น พร้อมกับตั้งคำถามที่ว่า นักเรียนอยากออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับตัวละครเรื่องใด อย่างไรบ้าง ๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ว่า วันนี้จะเป็นการทบทวนความรู้ เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานละคร	๑. กล่าวทักทายครู ตั้งใจฟังคำถามของครู และร่วมตอบคำถาม ๒. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เส้นสาย ลวดลายอารมณ์	๑. ใบงานที่ ๔ เรื่อง เส้นสาย ลวดลายอารมณ์	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๑๕ นาที) ๑. ครูทบทวนเนื้อหา เรื่อง บทบาทของเครื่องแต่งกายสำหรับการละคร/การแสดง ดังนี้	๑. ตั้งใจฟังบรรยาย เรื่อง เรื่องบทบาทของเครื่องแต่งกายสำหรับการละคร/การแสดง			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง เสน่ห์สายลวดลายอาภรณ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. ระบุบทบาทของเครื่องแต่งกายสำหรับการละคร/การแสดงได้	- อธิบายประเภทของละครหรือบทละคร - แสดงถึงยุคสมัยของละคร หรือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในงานละคร - แสดงสถานภาพของตัวละคร บทบาทลักษณะ				ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. เลือกภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายและสามารถคัดลอกภาพต้นแบบได้	หรือคาแรคเตอร์ (Character) ของตัวละคร ๒. ครูให้นักเรียนวิเคราะห์บทบาทของเครื่องแต่งกายจากตัวละคร ดังนี้ - นิวท์ สคามันเตอร์ (Newt Scamander) จากเรื่อง	๒. นักเรียนวิเคราะห์บทบาทของเครื่องแต่งกายจากตัวละคร ดังนี้ - นิวท์ สคามันเตอร์ (Newt Scamander) จากเรื่อง			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่ง	- Cruella และ Estella จากเรื่อง Cruella - King t'challa จากเรื่อง Black panther - Dora Milaje จากเรื่อง Black panther - เกสร จากเรื่อง บุพเพสันนิวาส2	- Cruella และ Estella จากเรื่อง Cruella - King t'challa จากเรื่อง Black panther - Dora Milaje จากเรื่อง Black panther - เกสร จากเรื่อง บุพเพสันนิวาส2			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง เสน่ห์สายลวดลายอาภรณ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ๑. ครูแจกใบงานและชี้แจงใบงาน ดังนี้ ให้ นักเรียนคัดลอกภาพการออกแบบแฟชั่น ๑ ภาพ ลงบนใบงาน โดยความรู้และทักษะเรื่อง การเขียนหุ่นแฟชั่น การวาดรอยยับและลงแสง เงา ๒. ครูให้นักเรียนทำใบงาน	๑. ตั้งใจฟังครูชี้แจงใบงาน ๒. ตั้งใจทำใบงาน			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูทบทวนความรู้ด้วยวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง ความสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกายใน งานละคร แนวคำตอบ -ทำให้เราทราบประเภทของละคร และบท ละครพอสังเขป -นำเสนอลักษณะการแต่งกายของผู้คนในแต่ละ ยุคสมัยซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน	๑. ร่วมตอบคำถาม			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง เสนสายลวดลายอาภรณ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	-นำเสนอลักษณะและรายละเอียดของเครื่องแต่งกาย จะนำเสนอสถานภาพของตัวละคร บทบาทอาชีพ การงาน คาร์แคเตอร์ หรือลักษณะเฉพาะตัว ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง เส้นสายลวดลายอาภรณ์



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุบทบาทของเครื่องแต่งกายสำหรับการละคร/การแสดงได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. เลือกภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายและสามารถคัดลอกภาพต้นแบบได้	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	-
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง เส้นสายลวดลายอาภรณ์

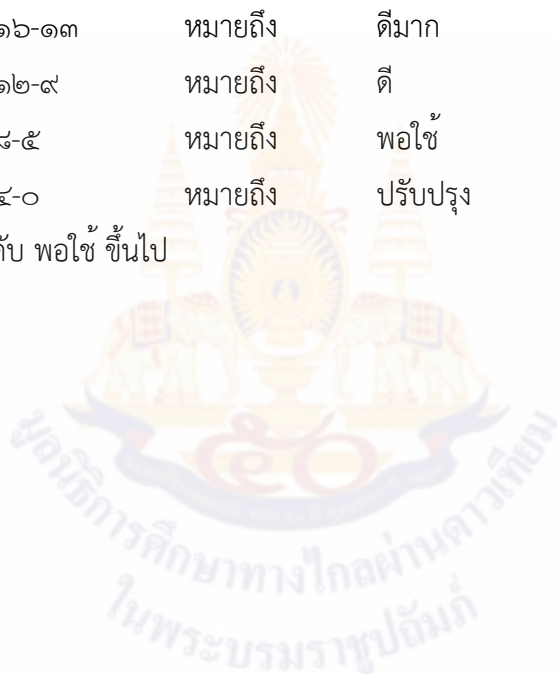
ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ระบุบทบาท ของเครื่องแต่งกาย สำหรับการละคร/ การแสดงได้	นักเรียนระบุ บทบาทของเครื่อง แต่งกายสำหรับการ ละคร/การแสดงได้ ครบ ๓ ข้อ	นักเรียนระบุ บทบาทของเครื่อง แต่งกายสำหรับ การละคร/การ แสดงได้ครบ ๒ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาท ของเครื่องแต่งกาย สำหรับการละคร/การ แสดงได้ครบ ๑ ข้อ	นักเรียนระบุ บทบาทของ เครื่องแต่งกาย สำหรับการละคร/ การแสดงไม่ได้
๒. เลือกภาพการ ออกแบบเครื่อง แต่งกายและ สามารถคัดลอก ภาพต้นแบบได้ (ด้านความสมบูรณ์ เรื่องสัดส่วน)	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบได้ ครบทุก องค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้ครบทุก องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบได้ ครบทุก องค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้ มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถวาด ตามต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนไม่ สามารถวาดตาม ต้นแบบได้ครบทุก องค์ประกอบและ สามารถวาดโดย ไม่มีต้นแบบได้ ครบทุก องค์ประกอบ
๓. เลือกภาพการ ออกแบบเครื่อง แต่งกายและ สามารถคัดลอก ภาพต้นแบบได้ (ด้านความสมบูรณ์ เรื่องรอยยับและ แสงเงา)	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียนรอยยับและลง สีตามแสงเงาของ ธรรมชาติได้ได้ครบ ทุกองค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียนรอยยับและ ลงสีตามแสงเงา ของธรรมชาติได้ได้ มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียน รอยยับและลงสีตาม แสงเงาของธรรมชาติได้ ๑ องค์ประกอบ	นักเรียนไม่ สามารถกำหนด ทิศทาง เขียนรอย ยับและลงสีตาม แสงเงาของ ธรรมชาติได้ได้
๔. เลือกภาพการ ออกแบบเครื่อง แต่งกายและ	นักเรียนสามารถ๑) ระบายด้วยการ เกลี่ยสีได้อย่างเป็น	นักเรียนสามารถ๑) ระบายด้วยการ เกลี่ยสีได้อย่างเป็น	นักเรียนสามารถ๑) ระบายด้วยการเกลี่ยสี ได้อย่างเป็นธรรมชาติ	นักเรียนไม่ สามารถ๑)ระบาย ด้วยการเกลี่ยสีได้

สามารถคัดลอก ภาพต้นแบบได้ (ด้านการลงสี)	ธรรมชาติ๒) สามารถระบายสีไป ทิศเดียวกันและ๓) ลบเส้นร่างหรือตัด เส้นหลักได้ครบทั้ง ๓ ข้อ	ธรรมชาติ๒) สามารถระบายสี ไปทิศเดียวกันและ ๓) ลบเส้นร่างหรือ ตัดเส้นหลักได้ครบ ทั้ง ๒ ข้อ	๒) สามารถระบายสีไป ทิศเดียวกันและ๓) ลบ เส้นร่างหรือตัดเส้นหลัก ได้ครบ ๑ ข้อ	อย่างเป็น ธรรมชาติ๒) สามารถระบายสี ไปทิศเดียวกัน และ๓) ลบเส้น ร่างหรือตัดเส้น หลักได้
---	---	---	--	---

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๙	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๔ เรื่อง เส้นสายลวดลายอาภรณ์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง เส้นสายลวดลายอาภรณ์
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำใบงาน โดยการเลือกภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ๑ ภาพ จากนั้น คัดลอกภาพต้นแบบด้วยดินสอและระบายด้วยสีไม้ อาจจะตัดเส้นหรือไม่ก็ได้



ต้นแบบ





ชื่อ - สกุล ชั้น..... เลขที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สื่อประชาสัมพันธ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง นิรโทษกรรม	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๔ วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการ สร้างงานทัศนศิลป์ ของตนเองให้มีคุณภาพ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศึกษาความหมายของสื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์ สื่อสิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของโปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของโปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ควรคำนึงในการออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมสร้างงาน ขนาดและ อัตราส่วนภาพบนสื่อ ออนไลน์ เพื่อนำความรู้ไปสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ต่อไป

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาความหมายและความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สรุปความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

-

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง ศึกษาสื่อประชาสัมพันธ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรโทษกรรม รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิดเห็น รู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ด้านความรู้ ๑. สรุปความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ได้ ด้านทักษะกระบวนการ - ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑.ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งคำถาม ทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนและยกตัวอย่าง ผลงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียนสัปดาห์ที่แล้ว โดยมีเนื้อหาตามลำดับดังนี้ - การวาดสัดส่วนหุ่นแพชั่น - การวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกาย - การลอกแบบหุ่นแพชั่น ๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ว่า จะเป็นเนื้อหาใหม่คือ การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์	๑. กล่าวทักทายครู ตั้งใจฟังคำถามของครู และร่วมตอบคำถาม ๒. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ศึกษาสื่อ ประชาสัมพันธ์		วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๑๕ นาที) ๑. ครูบรรยายเนื้อหา การออกแบบสื่อ	๑. ตั้งใจฟังบรรยาย เรื่อง การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง ศึกษาสื่อประชาสัมพันธ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ประชาสัมพันธ์ ดังนี้  ๑.๑ ความหมายของสื่อประชาสัมพันธ์ ๑.๒ ความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์ ๑.๓ สื่อสิ่งพิมพ์ในงานประชาสัมพันธ์ ๑.๔ ประเภทโปสเตอร์ ๑.๕ ความหมายของโปสเตอร์ ๑.๖ วัตถุประสงค์ของโปสเตอร์ ๑.๗ องค์ประกอบของโปสเตอร์ ๑.๘ หลักการที่ควรคำนึงในการออกแบบโปสเตอร์ ๑.๙ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยม สร้างงาน ๑.๑๐ ขนาดและอัตราส่วนภาพบนสื่อออนไลน์				ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง ศึกษาสื่อประชาสัมพันธ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๒. ครูร่วมกับนักเรียนวิเคราะห์ลักษณะของโปสเตอร์ที่ดี โดยมีแนวคำตอบ คือ - รูปแบบต้องสอดคล้องกับเนื้อหาและเป้าหมาย - มีลักษณะเด่นชัด มองเห็นสะดุดตา - ข้อความต้องกระชับได้ใจความ - รูปภาพสร้างความสนใจ ชวนติดตาม - แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์	๒. นักเรียนวิเคราะห์ลักษณะของโปสเตอร์ที่ดี			
	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) -	-			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูตั้งคำถามว่า “ในสัปดาห์ที่ผ่านมา มีนักเรียนคนใดได้ชมภาพยนตร์หรือไม่ และเป็นเรื่องอะไร” ครูสุ่มนักเรียนที่ได้ชมภาพยนตร์จำนวน ๑ คน แล้วออกมาเล่าเนื้อหาที่ได้ชม	๑. ร่วมตอบคำถาม			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง ศึกษาสื่อประชาสัมพันธ์

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรุตตากรณ รหัสนิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	พร้อมกับระบุลักษณะของโปสเตอร์ของหนังที่ได้ชม ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ศึกษาสื่อประชาสัมพันธ์



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สรุปความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) -	-	-	-
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

เกณฑ์การประเมิน เรื่อง สื่อประชาสัมพันธ์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. สรุปความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับ สื่อประชาสัมพันธ์ ได้	สรุปความหมายของ สื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ใน งานประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ ควรคำนึงในการ ออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่ง พิมพ์ที่นิยม สร้าง งาน ขนาดและ อัตราส่วนภาพบน สื่อออนไลน์ได้ ๘- ๑๐ ข้อ	สรุปความหมาย ของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ ในงาน ประชาสัมพันธ์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ ความหมายของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการ ที่ควรคำนึงในการ ออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่ง พิมพ์ที่นิยม สร้าง งาน ขนาดและ อัตราส่วนภาพบน สื่อออนไลน์ได้ ๗- ๕ ข้อ	สรุปความหมายของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ศึกษา สื่อ สิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ ของโปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ ควรคำนึงในการ ออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ที่ นิยม สร้างงาน ขนาด และอัตราส่วนภาพบน สื่อออนไลน์ได้ ๒-๔ ข้อ	สรุปความหมาย ของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของ สื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ควร คำนึงในการ ออกแบบ โปสเตอร์ ขนาด ของสื่อสิ่งพิมพ์ที่ นิยม สร้างงาน ขนาดและ อัตราส่วนภาพบน สื่อออนไลน์ได้ ๐- ๑ ข้อ

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	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๗ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง นิรมิตอารมณ์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๔	วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการ สร้างงานทัศนศิลป์ ของตนเองให้มีคุณภาพ
ม. ๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
ม. ๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
ม. ๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่ หลากหลาย

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศึกษาความหมายของสื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อสิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของโปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของโปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ควรคำนึงในการออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมสร้างงาน ขนาดและ อัตราส่วนภาพบนสื่อ ออนไลน์ เพื่อนำความรู้ไปสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ต่อไป

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาความหมายและความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์

เรียนรู้องค์ประกอบและวิธีการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ผ่านการถอดแบบสื่อประชาสัมพันธ์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สรุปเทคนิคการร่างภาพให้มีขนาดและสัดส่วนตรงกับภาพต้นแบบ

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยนาเข้าสู่บทเรียนโดยกิจกรรมเปิดแผ่นป้ายรูปภาพตามตัวเลขและให้นักเรียนทายคำตอบว่าเป็นภาพโปสเตอร์ จากภาพยนตร์เรื่องใด ๑.๑ โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง ET ๑.๒ โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง Guardians of the Galaxy ๑.๓ โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง COCO ๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ว่า หากนักเรียนออกแบบโปสเตอร์ได้น่าสนใจ ก็จะสามารถทำให้ผู้ชมจดจำภาพยนตร์นั้นๆ ได้ดี แม้เห็นเพียงเสี้ยวเดียวของภาพ	๑. กล่าวทักทายครู ตั้งใจฟังคำถามของครู และร่วมตอบคำถาม ๒. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑	๑. ใบงานที่ ๕ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑ ๒. ผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูตรวจสอบอุปกรณ์ที่นักเรียนนำมา ดังนี้	๑. นักเรียนตรวจสอบอุปกรณ์ที่นักเรียนนำมา			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. สรุปเทคนิคการร่างภาพให้มีขนาดและสัดส่วนตรงกับภาพต้นแบบ	- กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ (หยาบหรือเรียบก็ได้) - ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ 1 ภาพ - ดินสอ - ยางลบ - ไม้บรรทัด				ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพได้	๒. ครูชี้แจงชิ้นงาน Reproduct โปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ โดยให้นักเรียนเลือกภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบนำมาวาดถอดแบบโดยผสมผสานความเป็นตัวตนของตัวเองลงไปในงาน (ส่งใบงานนี้พร้อมกับผลงานถ่ายทอดถอดแบบสื่อ) ๓. ครูอธิบายขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด - ร่างภาพ - ผสมสี เลือกพู่กัน - ลงสี	๒. นักเรียนฟังการชี้แจงชิ้นงาน Reproduct โปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ ๓. นักเรียนฟังขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม					

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

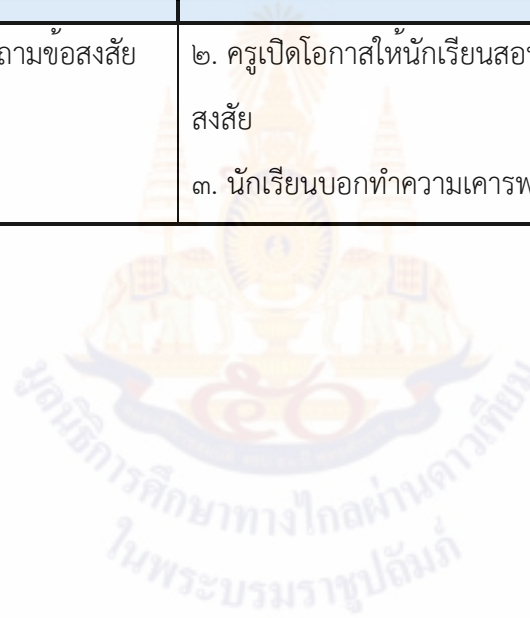
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	- ตัดเส้น				
	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ และให้คำแนะนำนักเรียนระหว่างการ สร้างสรรค์ผลงาน	๑. นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ โดยใช้เทคนิคสี โปสเตอร์			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูสุ่มนักเรียนจำนวน ๑ คน แล้วออกมาเล่า เกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการร่างภาพ ผลงาน Reproduct โปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ และร่วมกันอภิปรายปัญหาและอุปสรรค ในการร่างภาพผลงาน Reproduct โปสเตอร์ ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ	๑. ร่วมตอบคำถาม หากได้รับการสุ่ม ก็ ตั้งใจเล่าเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการ ร่างภาพผลงาน Reproduct โปสเตอร์ ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ ที่เกิดขึ้นในคาบเรียน และร่วมกันอภิปรายปัญหาและอุปสรรคใน การร่างภาพผลงาน Reproduct โปสเตอร์ ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สรุปเทคนิคการร่างภาพให้มีขนาดและสัดส่วนตรงกับภาพต้นแบบ	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพได้	ประเมินผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. สรุปเทคนิคการ ร่างภาพให้มีขนาด และสัดส่วนตรงกับ ภาพต้นแบบได้	นักเรียนสามารถ สรุปเทคนิคการร่าง ภาพให้มีขนาดและ สัดส่วนตรงกับภาพ ต้นแบบได้ ๒ เทคนิค	นักเรียนสามารถ สรุปเทคนิคการร่าง ภาพให้มีขนาดและ สัดส่วนตรงกับภาพ ต้นแบบได้อย่างใด อย่างหนึ่ง	นักเรียนระบุและสรุป ไม่ได้	นักเรียนระบุและ สรุปไม่ได้
๒. สร้างสรรค์ ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ ได้โดยใช้ความรู้ เรื่องเทคนิคการ ร่างภาพได้	นักเรียนสามารถ การร่างภาพได้ร้อยละ ๓๐ ของ ภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถ การร่างภาพได้ร้อยละ ๒๐ ของ ภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถการ ร่างภาพได้ร้อยละ ๑๐ ของภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนไม่ สามารถการร่าง ภาพได้

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๕ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบนำมาวาดถอดแบบโดยผสมผสานความเป็นตัวตนของตัวเองลงไปในงาน (ส่งใบงานนี้พร้อมกับผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ)

ASSIGNMENT

ชิ้นงาน "Reproduct" โปสเตอร์ภาพยนตร์

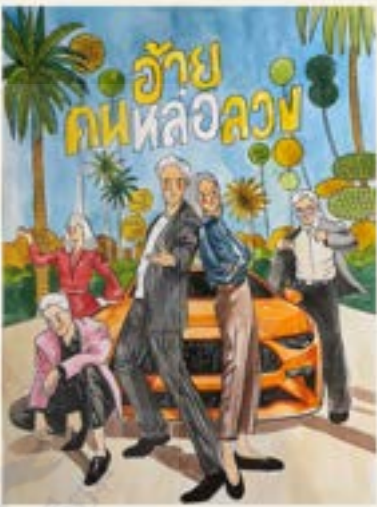
งาน Reproduct = งานเขียนแบบ หรืองานที่ลอกแบบมาจากงานต้นฉบับ

ให้นักเรียนเลือกโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบแล้วนำมาวาดเขียนแบบ
โดยต้องสร้างสรรค์งานที่แสดงความเป็นตัวของตัวเองลงในงานด้วย

ชิ้นงานขนาด A4

เทคนิคการวาดระบายสีบนกระดาษจริงเท่านั้น ไม่จำกัดประเภทสี
ห้ามใช้ อุปกรณ์ประเภทคอมพิวเตอร์ Ipad โปรแกรมและแอปพลิเคชันต่างๆ

ตัวอย่างชิ้นงาน



๑. ชื่อ ภาพยนตร์.....
๒. เขียนสะท้อนความเป็นตัวเองที่ใส่ลงไปในงาน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อ - สกุล ชั้น..... เลขที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง นิรมิตอารมณ์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
ม. ๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
ม. ๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่ หลากหลาย

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศึกษาความหมายของสื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อสิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของโปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของโปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ควรคำนึงในการออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมสร้างงาน ขนาดและ อัตราส่วนภาพบนสื่อ ออนไลน์ เพื่อนำความรู้ไปสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ต่อไป

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาความหมายและความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์

เรียนรู้องค์ประกอบและวิธีการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ผ่านการถอดแบบสื่อประชาสัมพันธ์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. ระบุวิธีการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพ วิธีการเลือกพู่กัน โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๒

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรมทบทวนความรู้ เรื่อง โปสเตอร์ผ่านการร่วมกันระหว่างครูและนักเรียนวิเคราะห์องค์ประกอบของโปสเตอร์และการจัดองค์ประกอบศิลป์ในโปสเตอร์ภาพโปสเตอร์จำนวนรวม ๓ เรื่อง ๑.๑ สะครเวที่ “ณสถานที่ที่เราพบกัน” แนวการวิเคราะห์ ระบุบริเวณของรูปภาพประกอบ ข้อความพาดหัว พาดหัวรอง ข้อความบอกรายละเอียด แบะข้อความลงท้าย ๑.๒ สะครเวที่ “ห้ามเปิดก่อนได้รับอนุญาต” แนวการวิเคราะห์ ระบุบริเวณของรูปภาพประกอบ ข้อความพาดหัว พาดหัวรอง ข้อความบอกรายละเอียด แบะข้อความลงท้าย ๑.๓ ภาพยนตร์ “Maleficent” แนวการวิเคราะห์ ความมีจุดเด่นด้วยสีแดง	๑. กล่าวทักทายครู ตั้งใจฟังคำถามของครู และร่วมตอบคำถาม	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๒	๑. ใบงานที่ ๕ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑ ๒. ผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๒

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. ระบุวิธีการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ได้ ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพ วิธีการเลือกพู่กัน โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ว่า หากนักเรียนระบอบุญประกอบของโปสเตอร์ได้ครบ ก็จะทำให้สื่อสารข้อมูลรายละเอียดการแสดงได้ตรงประเด็น อีกทั้งการออกแบบโปสเตอร์ได้น่าสนใจ ก็จะสามารถทำให้ผู้ชมจดจำภาพยนตร์นั้นๆได้ดี	๒. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูตรวจสอบอุปกรณ์ที่นักเรียนนำมา ดังนี้ -ผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ โปสเตอร์ ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ ความคืบหน้าร้อยละ ๕๐ -สีที่นักเรียนถนัด พร้อมอุปกรณ์การระบายสี -ดินสอ -ยางลบ -ไม้บรรทัด ๒. ครูอธิบายวิธีการเลือกพู่กันที่เหมาะสมกับงานสีโปสเตอร์	๑. นักเรียนตรวจสอบอุปกรณ์ที่นักเรียนนำมา ๒. นักเรียนฟังขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๒

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ และให้คำแนะนำนักเรียนระหว่างการ สร้างสรรค์ผลงาน เป้าหมายความคืบหน้าร้อยละ ๗๐	๑. นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ โดยใช้เทคนิคสี โปสเตอร์			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูสุ่มนักเรียนจำนวน ๑ คน ออกมา นำเสนอความคืบหน้า ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ โดยมีแนวการอภิปรายคือ - ขนาดของพู่กัน ควรมีความสอดคล้องกับ ขนาดของพื้นที่ - พู่กันหัวกลม ใช้สำหรับงานลากเส้น เกือบ รายละเอียดขณะที่ พู่กันหัวแบน เหมาะสำหรับ	๑. นักเรียนจำนวน ๑ คน ออกมานำเสนอ ความคืบหน้า ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเลือกพู่กันใน งานสีโปสเตอร์ โดยมีแนวการอภิปรายคือ - ขนาดของพู่กัน ควรมีความสอดคล้องกับ ขนาดของพื้นที่ - พู่กันหัวกลม ใช้สำหรับงานลากเส้น เกือบ รายละเอียดขณะที่ พู่กันหัวแบน เหมาะ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๒

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	งานในพื้นที่แคบ ๆ การเล่นน้ำหนักของสี การผสมสี การระบายอย่างรวดเร็ว ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	สำหรับงานในพื้นที่แคบ ๆ การเล่นน้ำหนักของสี การผสมสี การระบายอย่างรวดเร็ว ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๒



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุวิธีการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพ วิธีการเลือกพู่กัน โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ได้	ประเมินผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๓ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๒ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๑ ข้อ	สามารถระบุ วิธีการเลือกพู่กัน ในงานสีโปสเตอร์ ไม่ได้
๒. สร้างสรรค์ ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ ได้โดยใช้ความรู้ เรื่องเทคนิคการ ร่างภาพ วิธีการ เลือกพู่กัน โดยใช้ เทคนิคสีโปสเตอร์ ได้	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๓๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๒๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ได้ โดยใช้ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่างภาพ และวิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้มากกว่า ร้อยละ ๑๐ ของ ภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่าง ภาพและวิธีการ เลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีไม่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๕	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๙ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง นิรมิตอารมณ์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
ม. ๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
ม. ๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่ หลากหลาย

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศึกษาความหมายของสื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อสิ่งพิมพ์ในงานประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของโปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของโปสเตอร์ องค์ประกอบของโปสเตอร์ หลักการที่ควรคำนึงในการออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมสร้างงาน ขนาดและอัตราส่วนภาพบนสื่อ ออนไลน์ เพื่อนำความรู้ไปสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ต่อไป

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาความหมายและความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์

เรียนรู้องค์ประกอบและวิธีการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ผ่านการถอดแบบสื่อประชาสัมพันธ์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. ระบุวิธีการเลือกพิกัดในงานสีโปสเตอร์ได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพ วิธีการเลือกพู่กัน โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๓

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรม “Stroop Test” เพื่อประเมินการทำงานของความคิดและประสิทธิภาพของสมอง ร่วมกับการรับรู้และความจำ ๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ว่า หากนักเรียนต้องทำงานออกแบบหรือเป็นนักออกแบบควรเลือกภาพ การจัดภาพให้มีความเหมาะสมตามการรับรู้ของผู้ชมผลงาน	๑. กล่าวทักทายครู ตั้งใจฟังคำถามของครู และร่วมตอบคำถาม ๒. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๓	๑. ใบงานที่ ๕ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑ ๒. ผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูตรวจสอบอุปกรณ์ที่นักเรียนนำมา ดังนี้ -ผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ โปสเตอร์ ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ ความคืบหน้าร้อยละ ๗๐ -สีที่นักเรียนถนัด พร้อมอุปกรณ์การระบายสี -ดินสอ	๑. นักเรียนตรวจสอบอุปกรณ์ที่นักเรียนนำมา			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๓

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ ๑. ระบุวิธีการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ได้	-ยางลบ -ไม้บรรทัด ๒. ครูอธิบายวิธีการเลือกพู่กันที่เหมาะสมกับงานสีโปสเตอร์	๒. นักเรียนฟังขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพ วิธีการเลือกพู่กัน โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ได้	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานถ่ายทอดถอดแบบสื่อ โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ และให้คำแนะนำนักเรียนระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน เป้าหมายความคืบหน้าร้อยละ ๙๐	๑. นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานถ่ายทอดถอดแบบสื่อ โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูสุ่มนักเรียนจำนวน ๑ คน ออกมานำเสนอความคืบหน้าร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ โดยมีแนวการอภิปรายคือ	๑. นักเรียนจำนวน ๑ คน ออกมานำเสนอความคืบหน้าร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ โดยมีแนวการอภิปรายคือ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๓

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	- ขนาดของพู่กัน ควรมีความสอดคล้องกับ ขนาดของพื้นที่ - พู่กันหัวกลม ใช้สำหรับงานลากเส้น เก็บ รายละเอียดขณะที่ พู่กันหัวแบน เหมาะสำหรับ งานในพื้นที่แคบ ๆ การเล่นน้ำหนักของสี การ ผสมสี การระบายอย่างรวดเร็ว ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	- ขนาดของพู่กัน ควรมีความสอดคล้องกับ ขนาดของพื้นที่ - พู่กันหัวกลม ใช้สำหรับงานลากเส้น เก็บ รายละเอียดขณะที่ พู่กันหัวแบน เหมาะ สำหรับงานในพื้นที่แคบ ๆ การเล่นน้ำหนัก ของสี การผสมสี การระบายอย่างรวดเร็ว ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อ สงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๓



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุวิธีการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพ วิธีการเลือกพู่กัน โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ได้	ประเมินผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ระบุวิธีการ เลือกผู้กันในงานสี โปสเตอร์ได้	สามารถระบุวิธีการ เลือกผู้กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๓ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกผู้กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๒ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกผู้กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๑ ข้อ	สามารถระบุ วิธีการเลือกผู้กัน ในงานสีโปสเตอร์ ไม่ได้
๒. สร้างสรรค์ ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ ได้โดยใช้ความรู้ เรื่องเทคนิคการ ร่างภาพ วิธีการ เลือกผู้กัน โดยใช้ เทคนิคสีโปสเตอร์ ได้	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกผู้กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๗๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกผู้กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๕๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ได้ โดยใช้ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่างภาพ และวิธีการเลือกผู้กันได้ นักเรียนลงสีได้มากกว่า ร้อยละ ๓๐ ของ ภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่าง ภาพและวิธีการ เลือกผู้กันได้ นักเรียนลงสีไม่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๕	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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 ๑๐ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๔

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง นิรมิตอารมณ์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
ม. ๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
ม. ๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่ หลากหลาย

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ศึกษาความหมายของสื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อสิ่งพิมพ์ในงานประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของโปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของโปสเตอร์ องค์ประกอบของโปสเตอร์ หลักการที่ควรคำนึงในการออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ที่นิยมสร้างงาน ขนาดและอัตราส่วนภาพบนสื่อ ออนไลน์ เพื่อนำความรู้ไปสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ต่อไป

๓. สาระการเรียนรู้

ศึกษาความหมายและความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์

เรียนรู้องค์ประกอบและวิธีการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ผ่านการถอดแบบสื่อประชาสัมพันธ์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. ระบุวิธีการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพและวิธีการเลือกพู่กันได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๔

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอาภรณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมิน และคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรม สํารวจผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ และรํอมอปริยายถึง วิธีการ ปัญหา และอุปสรรคในการ ๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน	๑. กล่าวทักทายครู ตั้งใจฟังคำถามของครู และร่วมตอบคำถาม ๒. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๔	๑. ใบงานที่ ๕ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๑ ๒. ผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูตรวจสอบอุปกรณ์ที่นักเรียนนำมา ดังนี้ -ผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ โปสเตอร์ ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ ความคืบหน้าร้อยละ ๙๐ -สีที่นักเรียนถนัด พร้อมอุปกรณ์การระบายสี -ดินสอ -ยางลบ -ไม้บรรทัด ๒. ครูอธิบายวิธีการเลือกพู่กันที่เหมาะสมกับงานสีโปสเตอร์	๑. นักเรียนตรวจสอบอุปกรณ์ที่นักเรียนนำมา ๒. นักเรียนฟังขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๔

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. ระบุวิธีการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ได้ ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพ วิธีการเลือกพู่กัน โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานถ่ายทอดถอดแบบสื่อ โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์และให้คำแนะนำนักเรียนระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน เป้าหมายความคืบหน้าร้อยละ ๑๐๐	๑. นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานถ่ายทอดถอดแบบสื่อ โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์			พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูสุ่มนักเรียนจำนวน ๑ คน ออกมานำเสนอความคืบหน้าร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ โดยมีแนวการอภิปรายคือ - ขนาดของพู่กัน ควรมีความสอดคล้องกับขนาดของพื้นที่ - พู่กันหัวกลม ใช้สำหรับงานลากเส้น เก็บรายละเอียดขณะที่ พู่กันหัวแบน เหมาะสำหรับ	๑. นักเรียนจำนวน ๑ คน ออกมานำเสนอความคืบหน้าร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ โดยมีแนวการอภิปรายคือ - ขนาดของพู่กัน ควรมีความสอดคล้องกับขนาดของพื้นที่ - พู่กันหัวกลม ใช้สำหรับงานลากเส้น เก็บรายละเอียดขณะที่ พู่กันหัวแบน เหมาะ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๔

หน่วยที่ ๒ เรื่อง นิรมิตอารมณ์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	งานในพื้นที่แคบ ๆ การเล่นน้ำหนักของสี การ ผสมสี การระบายอย่างรวดเร็ว ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	สำหรับงานในพื้นที่แคบ ๆ การเล่นน้ำหนัก ของสี การผสมสี การระบายอย่างรวดเร็ว ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อ สงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ ๕



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุวิธีการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพ วิธีการเลือกพู่กัน โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ได้	ประเมินผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ระบุวิธีการ เลือกผู้กันในงานสี โปสเตอร์ได้	สามารถระบุวิธีการ เลือกผู้กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๓ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกผู้กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๒ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกผู้กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๑ ข้อ	สามารถระบุ วิธีการเลือกผู้กัน ในงานสีโปสเตอร์ ไม่ได้
๒. สร้างสรรค์ ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ ได้โดยใช้ความรู้ เรื่องเทคนิคการ ร่างภาพ วิธีการ เลือกผู้กัน โดยใช้ เทคนิคสีโปสเตอร์ ได้	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกผู้กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๓๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกผู้กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๒๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ได้ โดยใช้ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่างภาพ และวิธีการเลือกผู้กันได้ นักเรียนลงสีได้มากกว่า ร้อยละ ๑๐ ของ ภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่าง ภาพและวิธีการ เลือกผู้กันได้ นักเรียนลงสีไม่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หัวข้อการวัดและ ประเมินผล	คะแนน/เกณฑ์การประเมินผล			
	๕	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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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

.....

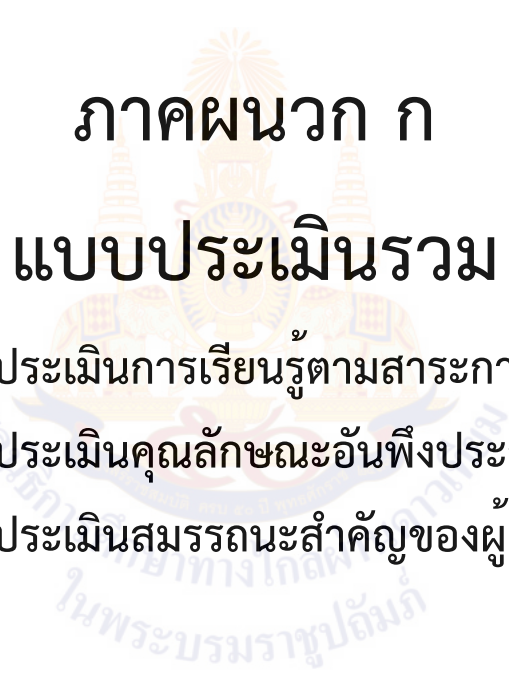
.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.



ภาคผนวก ก

แบบประเมินรวม

- แบบประเมินการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้
- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพทางทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. วิเคราะห์คุณสมบัติ ทักษะ และวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพทางทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมวิเคราะห์ข้อมูล	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและความสำคัญของงานทัศนศิลป์และอาชีพทางทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามและกิจกรรมในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามและ กิจกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “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 เรื่อง อาชีพทางทัศนศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๓ (ดีมาก)	๒ (ดี)	๑ (พอใช้)	๐ (ปรับปรุง)
๑. การวิเคราะห์ และสรุปความรู้ เรื่องอาชีพทาง ทัศนศิลป์	สามารถสรุปและ วิเคราะห์ความรู้ เรื่องอาชีพทาง ทัศนศิลป์ได้ถูกต้อง ครบถ้วนทุกประเด็น ดังนี้ -ประเภทของ ทัศนศิลป์ - อาชีพทาง ทัศนศิลป์ - คุณสมบัติของผู้ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์ - ทักษะและวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์	สามารถสรุปและ วิเคราะห์ความรู้ เรื่องอาชีพทาง ทัศนศิลป์ได้ถูกต้อง อย่างน้อย ๓ ประเด็นจาก ๔ ประเด็น ดังนี้ -ประเภทของ ทัศนศิลป์ - อาชีพทาง ทัศนศิลป์ - คุณสมบัติของผู้ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์ - ทักษะและวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์	สามารถสรุปและ วิเคราะห์ความรู้เรื่อง อาชีพทางทัศนศิลป์ได้ ถูกต้องอย่างน้อย ๒ ประเด็นจาก ๔ ประเด็น ดังนี้ -ประเภทของทัศนศิลป์ - อาชีพทางทัศนศิลป์ - คุณสมบัติของผู้ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์ - ทักษะและวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการ ประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์	ไม่สามารถสรุป และวิเคราะห์ ความรู้เรื่องอาชีพ ทางทัศนศิลป์

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. อธิบายการออกแบบลวดลาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามใน ชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. วิเคราะห์ลวดลายบนผ้าทอที่ นำเสนอเรื่องราววัฒนธรรมท้องถิ่น	๑. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมวิเคราะห์ข้อมูล	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามใน ชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของงานออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามใน ชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทัศนะของตนเองประเมินค่าของ สารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต	

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถบอกกระบวนการ ออกแบบลงลายได้	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ระดมความคิดวิเคราะห์อัต ลักษณ์ภูมิภาคเพื่อใช้ในการ ออกแบบผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน อัตลักษณ์ สร้างลงลาย	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน อัต ลักษณ์สร้าง ลงลาย	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการนำอัตลักษณ์ ภูมิภาคมาใช้ออกแบบลงลายบน ผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน อัตลักษณ์ สร้างลงลาย	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน อัต ลักษณ์สร้าง ลงลาย	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง อัตลักษณ์สร้างพลตาย

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคเพื่อใช้ในการออกแบบผ้าทอ	สามารถวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคทุกประเด็นได้อย่างครบถ้วน ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงภูมิภาค	สามารถวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาค ๒ ประเด็นจาก ๔ ประเด็น ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงภูมิภาค	สามารถวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคได้ ๑ ประเด็นจาก ๔ ประเด็น ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - - ศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงภูมิภาค	ไม่สามารถวิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคในทุกประเด็นได้

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. สามารถอธิบายอัตลักษณ์ ภูมิภาคที่ได้รับมอบหมาย	๑. ประเมินจากผลงาน อัตลักษณ์ สร้างลงดลย	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน อัต ลักษณ์สร้าง ลงดลย	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นำเสนอการระดมความคิด วิเคราะห์อัตลักษณ์ภูมิภาคเพื่อใช้ ในการออกแบบผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน อัตลักษณ์ สร้างลงดลย	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน อัต ลักษณ์สร้าง ลงดลย	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการนำอัตลักษณ์ ภูมิภาคมาใช้ออกแบบลงดลยบน ผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน อัตลักษณ์ สร้างลงดลย	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน อัต ลักษณ์สร้าง ลงดลย	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง อัตลักษณ์สร้างพลวตลาย

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การนำเสนอ การวิเคราะห์อัต ลักษณ์ภูมิภาคเพื่อ ใช้ในการออกแบบ ผ้าทอ	สามารถนำเสนอ การวิเคราะห์อัต ลักษณ์ภูมิภาคทุก ประเด็นได้อย่าง ครบถ้วน ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่ สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อน ถึงภูมิภาค	สามารถนำเสนอ การวิเคราะห์อัต ลักษณ์ภูมิภาค ๒ ประเด็น จาก ๔ ประเด็น ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่ สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่ สะท้อนถึงภูมิภาค	สามารถนำเสนอการ วิเคราะห์อัตลักษณ์ ภูมิภาคได้ ๑ ประเด็น จาก ๔ ประเด็น ดังนี้ - สถานที่สำคัญ - ศิลปวัฒนธรรมที่ สำคัญ - โทนสี - สิ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนถึง ภูมิภาค	ไม่สามารถ นำเสนอการ วิเคราะห์อัต ลักษณ์ภูมิภาคใน ทุกประเด็นได้

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. สามารถอธิบายอัตลักษณ์ ภูมิภาคที่ได้รับมอบหมาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ออกแบบร่างลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการนำอัตลักษณ์ ภูมิภาคมาใช้ออกแบบลวดลายบน ผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง อัตลักษณ์สร้างพลเมือง

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การออกแบบ ร่างพลเมืองบน ผ้า ทอ	สามารถสร้างสรรค์ ผลงานได้ครบถ้วน ทุกประเด็น ดังนี้ - การสื่อสารถึง จังหวัด/พื้นที่/ ภูมิภาค - การจัดวาง องค์ประกอบ พลเมืองได้สวยงาม เหมาะสม - ความสะอาด เรียบร้อยในการ ทำงาน	สามารถสร้างสรรค์ ผลงานได้อย่าง น้อย ๒ ใน ๓ ประเด็น ดังนี้ - การสื่อสารถึง จังหวัด/พื้นที่/ ภูมิภาค - การจัดวาง องค์ประกอบ พลเมืองได้สวยงาม เหมาะสม - ความสะอาด เรียบร้อยในการ ทำงาน	สามารถสร้างสรรค์ ผลงานได้อย่างน้อย ๑ ใน ๓ ประเด็น ดังนี้ - การสื่อสารถึงจังหวัด/ พื้นที่/ภูมิภาค - การจัดวาง องค์ประกอบพลเมือง ได้สวยงามเหมาะสม - ความสะอาด เรียบร้อยในการทำงาน	ไม่สามารถ สร้างสรรค์ ผลงานออกแบบ ร่างพลเมืองบน ผ้า ทอ

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. นำความรู้เรื่องการออกแบบ ลวดลายไปใช้ในการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ฝาต่อต่อลวดลายศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การออกแบบ ลวดลายบนฝาต่อ	สามารถวาดภาพ ลวดลายบนฝาต่อได้ เสร็จเรียบร้อย ร้อย ละ ๙๐ ขึ้นไป	สามารถวาดภาพ ลวดลายบนฝาต่อ ได้เสร็จเรียบร้อย ร้อยละ ๗๐ – ๘๙	สามารถวาดภาพ ลวดลายบนฝาต่อได้ เสร็จเรียบร้อย ร้อยละ ๕๐ – ๖๙	สามารถวาดภาพ ลวดลายบนฝาต่อ ได้เสร็จเรียบร้อย น้อยกว่า ร้อยละ ๕๐

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. นำความรู้เรื่องการออกแบบ ลวดลายไปใช้ในการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ฝาห่อต่อลวดลายศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การออกแบบ ลวดลายบนฝาห่อ	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลาย บนฝาห่อได้ ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนฝาห่อ ได้ ร้อยละ ๓๐ – ๔๙	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ฝาห่อได้ ร้อยละ ๒๐ – ๓๙	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนฝาห่อ ได้น้อยกว่า ร้อย ละ ๒๐

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. นำความรู้เรื่องการออกแบบ ลวดลายไปใช้ในการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ฝาห่อต่อลวดลายศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การออกแบบ ลวดลายบนฝาห่อ	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลาย บนฝาห่อได้ ร้อยละ ๙๐ ขึ้นไป	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนฝาห่อ ได้ ร้อยละ ๗๐ – ๘๙	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ฝาห่อได้ ร้อยละ ๕๐ – ๖๙	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนฝาห่อ ได้น้อยกว่า ร้อย ละ ๕๐

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. นำความรู้เรื่องการออกแบบ ลวดลายไปใช้ในการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. ออกแบบลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากผลงาน ผ้าทอต่อ ลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ฝ่าท่ต่อลวดลายศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การออกแบบ ลวดลายบนฝ่าท่	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลาย บนฝ่าท่ได้ ร้อยละ ๑๐๐	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนฝ่าท่ ได้ ร้อยละ ๗๐ – ๘๙	สามารถลงสีผลงาน ออกแบบลวดลายบน ฝ่าท่ได้ ร้อยละ ๕๐ – ๖๙	สามารถลงสี ผลงานออกแบบ ลวดลายบนฝ่าท่ ได้น้อยกว่า ร้อย ละ ๕๐

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. นำความรู้เรื่องการออกแบบ ลวดลายไปใช้ในการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นำเสนอผลงานออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากการนำเสนอผลงาน ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึง ความสำคัญของการออกแบบ ลวดลายบนผ้าทอ	๑. ประเมินจากการนำเสนอผลงาน ผ้าทอต่อลวดลายศิลป์	๑. แบบ ประเมินผลงาน ผลงาน ผ้าทอ ต่อลวดลายศิลป์	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การ ประเมิน พฤติกรรมการ ตอบคำถามใน ชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ฝ่าต่อต่อลวดลายศิลป์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การนำเสนอ การออกแบบ ลวดลายบนฝ่าต่อ	สามารถนำเสนอ ประเด็นในการ ออกแบบเครื่องแต่ง กายได้ครบถ้วนใน ประเด็น - แนวคิด/แรงบันดาลใจในการ ออกแบบ - แนวทางการ พัฒนาลวดลาย - ความรู้ทาง ทัศนศิลป์ที่นำมาใช้ ในการออกแบบ ได้แก่ ทัศนธาตุ และหลักการจัด องค์ประกอบ - ปัญหาที่พบและ แนวทางในการ แก้ไขปัญหาในการ ทำงาน	สามารถนำเสนอ ประเด็นในการ ออกแบบเครื่อง แต่งกายได้ ครบถ้วนอย่างน้อย ๓ ประเด็น จาก ๔ ประเด็น	สามารถนำเสนอ ประเด็นในการ ออกแบบเครื่องแต่ง กายได้ครบถ้วนอย่าง น้อย ๒ ประเด็น จาก ๕ ประเด็น	ไม่สามารถ นำเสนอประเด็น ในการออกแบบ เครื่องแต่งกายได้ ครบถ้วน หรือ สามารถนำเสนอ ได้เพียง ๑ ประเด็น

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. อธิบายความหมายของเครื่องแต่งกายและความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกายได้ ๒. อธิบายสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้านประโยชน์ใช้สอยได้ ๓.ระบุบทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องกายละครได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) -	-	-	-
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ไม่เรียนรู้อย่างดี	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน			



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง เรียนรู้เรื่องอารมณ์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. อธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของ การออกแบบ เครื่องแต่งกายได้	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของการ ออกแบบเครื่องแต่ง กาย และสิ่งที่ควร คำนึงในการ ออกแบบเครื่องแต่ง กายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของ การออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสิ่งที่ควรคำนึง ในการออกแบบ เครื่องแต่งกายด้าน บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของเครื่อง แต่งกายและ ความหมายของการ ออกแบบเครื่องแต่ง กาย และสิ่งที่ควรคำนึง ในการออกแบบเครื่อง แต่งกายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ ๑ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกาย และความหมาย ของการออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสิ่งที่ควร คำนึงในการออก แบบเครื่องแต่ง กายด้าน บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอย ไม่ได้
๒. อธิบายสิ่งที่ควร คำนึงในการ ออกแบบเครื่อง แต่งกายด้าน บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้				
๓. ระบุบทบาท หน้าที่การ ออกแบบเครื่อง กายละครได้	-	นักเรียนระบุ บทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่อง กายละครได้ ๒ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาท หน้าที่การออกแบบ เครื่องกายละครได้ ๑ ข้อ	นักเรียนระบุ บทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่อง กายละครไม่ได้

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

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. อธิบายความหมายของเครื่องแต่งกายและความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกายได้ ๒. อธิบายสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้านประโยชน์ใช้สอยได้ ๓.ระบุบทบาทหน้าที่การออกแบบเครื่องกายละครได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. วิเคราะห์บทบาทของเครื่องแต่งกายของตัวละครได้	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	-
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “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 เรื่อง พินิจอารมณ์ตัวละคร

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. อธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของ การออกแบบ เครื่องแต่งกายได้ อธิบายสิ่งที่ควร คำนึงในการ ออกแบบเครื่อง แต่งกายด้าน บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของการ ออกแบบเครื่องแต่ง กาย และสิ่งที่ควร คำนึงในการ ออกแบบเครื่องแต่ง กายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกายและ ความหมายของ การออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสิ่งที่ควรคำนึง ในการออกแบบ เครื่องแต่งกายด้าน บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของเครื่อง แต่งกายและ ความหมายของการ ออกแบบเครื่องแต่ง กาย และสิ่งที่ควรคำนึง ในการออกแบบเครื่อง แต่งกายด้านบุคลิกภาพ ด้านโอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอยได้ ๑ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมายของ เครื่องแต่งกาย และความหมาย ของการออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสิ่งที่ควร คำนึงในการออก แบบเครื่องแต่ง กายด้าน บุคลิกภาพ ด้าน โอกาสและด้าน ประโยชน์ใช้สอย ไม่ได้
๒. นักเรียนระบุ บทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่อง กายละครได้	-	นักเรียนระบุ บทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่อง กายละครได้ ๒ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาท หน้าที่การออกแบบ เครื่องกายละครได้ ๑ ข้อ	นักเรียนระบุ บทบาทหน้าที่การ ออกแบบเครื่อง กายละครไม่ได้

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

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุขั้นตอนและวิธีการวาดสัดส่วนหุ่นแพชั่นได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถวาดสัดส่วนหุ่นแพชั่นได้	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	-
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “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 เรื่อง สัดส่วนโครงสร้างร่างกาย

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. นักเรียนระบุ ขั้นตอนและวิธีการ วาดสัดส่วนหุ่น แพ้นั้นได้	-	นักเรียนระบุ ขั้นตอนและวิธีการ วาดสัดส่วนหุ่น แพ้นั้นได้มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนระบุขั้นตอน และวิธีการวาดสัดส่วน หุ่นแพ้นั้นได้มากกว่า ๑ ข้อ	นักเรียนระบุ ขั้นตอนและ วิธีการวาดสัดส่วน หุ่นแพ้นั้นไม่ได้
๒. นักเรียน สามารถวาด สัดส่วนหุ่นแพ้นั้น ได้ (ด้านความ สมบูรณ์)	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบได้ ครบทุก องค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้ครบทุก องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบได้ ครบทุก องค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้ มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถวาด ตามต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบและ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนไม่ สามารถวาดตาม ต้นแบบได้ครบทุก องค์ประกอบและ สามารถวาดโดย ไม่มีต้นแบบได้ ครบทุก องค์ประกอบ
๓. นักเรียน สามารถวาด สัดส่วนหุ่นแพ้นั้น ได้ (ด้านความ เรียบร้อย)	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบได้ และสามารถวาด โดยไม่มีต้นแบบ พร้อมทั้งตัดเส้นหรือ ลบเส้นร่างออกได้ หมดทุกจุด	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบได้ และสามารถวาด โดยไม่มีต้นแบบ พร้อมทั้งตัดเส้น หรือลบเส้นร่าง ออกได้มากกว่า ๒ จุด	นักเรียนสามารถวาด ตามต้นแบบได้และ สามารถวาดโดยไม่มี ต้นแบบพร้อมทั้งตัด เส้นหรือลบเส้นร่างออก ได้มากกว่า ๑ จุด	นักเรียนสามารถ วาดตามต้นแบบ ได้และสามารถ วาดโดยไม่มี ต้นแบบพร้อมทั้ง ตัดเส้นหรือลบ เส้นร่างออกไม่ได้

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



การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุขั้นตอนและวิธีวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกายได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถวาดริ้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกาย	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	-
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “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 เรื่อง วาดริ้วผ้าอาภรณ์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ระบุขั้นตอน และวิธีการวาดริ้ว ผ้าและลงน้ำหนัก แสงเงาบนเครื่อง แต่งกายได้	-	นักเรียนระบุ ขั้นตอนและวิธีการ วาดริ้วผ้าและลง น้ำหนักแสงเงา บนเครื่องแต่งกาย ได้มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนระบุขั้นตอน และวิธีการวาดริ้วผ้า และลงน้ำหนักแสงเงา บนเครื่องแต่งกายได้ มากกว่า ๑ ข้อ	นักเรียนระบุ ขั้นตอนและ วิธีการวาดริ้วผ้า และลงน้ำหนัก แสงเงาบนเครื่อง แต่งกายไม่ได้
๒. วาดริ้วผ้าและ ลงน้ำหนักแสงเงา บน เครื่องแต่งกายได้ (ด้านความ สมบูรณ์)	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียนรอยยับและลง สีตามแสงเงาของ ธรรมชาติได้ครบ ทุกองค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียนรอยยับและ ลงสีตามแสงเงา ของธรรมชาติได้ มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถ กำหนดทิศทาง เขียน รอยยับและลงสีตาม แสงเงาของธรรมชาติได้ ๑ องค์ประกอบ	นักเรียนไม่ สามารถกำหนด ทิศทาง เขียนรอย ยับและลงสีตาม แสงเงาของ ธรรมชาติได้
๓. วาดริ้วผ้าและ ลงน้ำหนักแสงเงา บนเครื่องแต่งกาย ได้ (ด้านความ เรียบร้อย)	นักเรียนสามารถ กำหนดเส้นหลักของ รอยยับเสื้อผ้า การ ระบายสีตามทิศทาง เดียวกันและการ เกลี่ยสีตาม ธรรมชาติได้	นักเรียนสามารถ กำหนดเส้นหลัก ของรอยยับเสื้อผ้า การระบายสีตาม ทิศทางเดียวกัน และการเกลี่ยสี ตามธรรมชาติได้ มากกว่า ๒ จุด	นักเรียนสามารถ กำหนดเส้นหลักของ รอยยับเสื้อผ้า การ ระบายสีตามทิศทาง เดียวกันและการเกลี่ยสี ตามธรรมชาติได้ มากกว่า ๑ จุด	นักเรียนสามารถ กำหนดเส้นหลัก ของรอยยับเสื้อผ้า การระบายสีตาม ทิศทางเดียวกัน และการเกลี่ยสี ตามธรรมชาติ ไม่ได้

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



การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุบทบาทของเครื่องแต่งกายสำหรับการละคร/การแสดงได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. เลือกภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายและสามารถคัดลอกภาพต้นแบบได้	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	-
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบเครื่องแต่งกาย	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “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 เรื่อง เส้นสายลวดลายอาภรณ์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ระบุบทบาทของเครื่องแต่งกายสำหรับการละคร/การแสดงได้	นักเรียนระบุบทบาทของเครื่องแต่งกายสำหรับการละคร/การแสดงได้ครบ ๓ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาทของเครื่องแต่งกายสำหรับการละคร/การแสดงได้ครบ ๒ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาทของเครื่องแต่งกายสำหรับการละคร/การแสดงได้ครบ ๑ ข้อ	นักเรียนระบุบทบาทของเครื่องแต่งกายสำหรับการละคร/การแสดงไม่ได้
๒. เลือกภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายและสามารถคัดลอกภาพต้นแบบได้ (ด้านความสมบูรณ์เรื่องสัดส่วน)	นักเรียนสามารถวาดตามต้นแบบได้ครบทุกองค์ประกอบและสามารถวาดโดยไม่มีต้นแบบได้ครบทุกองค์ประกอบ	นักเรียนสามารถวาดตามต้นแบบได้ครบทุกองค์ประกอบและสามารถวาดโดยไม่มีต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนสามารถวาดตามต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบและสามารถวาดโดยไม่มีต้นแบบได้มากกว่า ๒ องค์ประกอบ	นักเรียนไม่สามารถวาดตามต้นแบบได้ครบทุกองค์ประกอบและสามารถวาดโดยไม่มีต้นแบบได้ครบทุกองค์ประกอบ
๓. เลือกภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายและสามารถคัดลอกภาพต้นแบบได้ (ด้านความสมบูรณ์เรื่องรอยยับและแสงเงา)	นักเรียนสามารถกำหนดทิศทางเขียนรอยยับและลงสีตามแสงเงาของธรรมชาติได้ครบทุกองค์ประกอบ	นักเรียนสามารถกำหนดทิศทางเขียนรอยยับและลงสีตามแสงเงาของธรรมชาติได้ครบทุกองค์ประกอบ	นักเรียนสามารถกำหนดทิศทางเขียนรอยยับและลงสีตามแสงเงาของธรรมชาติได้ครบทุกองค์ประกอบ	นักเรียนไม่สามารถกำหนดทิศทางเขียนรอยยับและลงสีตามแสงเงาของธรรมชาติได้ครบทุกองค์ประกอบ
๔. เลือกภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายและ	นักเรียนสามารถ๑) ระบายด้วยการเกลี่ยสีได้อย่างเป็นธรรมชาติ๒)	นักเรียนสามารถ๑) ระบายด้วยการเกลี่ยสีได้อย่างเป็นธรรมชาติ๒)	นักเรียนสามารถ๑) ระบายด้วยการเกลี่ยสีได้อย่างเป็นธรรมชาติ๒) สามารถระบายสีไป	นักเรียนไม่สามารถ๑) ระบายด้วยการเกลี่ยสีได้อย่างเป็น

สามารถคัดลอก ภาพต้นแบบได้ (ด้านการลงสี)	สามารถระบายสีไป ทิศเดียวกันและ๓) ลบเส้นร่างหรือตัด เส้นหลักได้ครบทั้ง ๓ ข้อ	สามารถระบายสี ไปทิศเดียวกันและ ๓) ลบเส้นร่างหรือ ตัดเส้นหลักได้ครบ ทั้ง ๒ ข้อ	ทิศเดียวกันและ๓) ลบ เส้นร่างหรือตัดเส้นหลัก ได้ครบ ๑ ข้อ	ธรรมชาติ๒) สามารถระบายสี ไปทิศเดียวกัน และ๓) ลบเส้น ร่างหรือตัดเส้น หลักได้
---	---	---	--	--

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๙	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สรุปความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) -	-	-	-
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินใน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

เกณฑ์การประเมิน เรื่อง สื่อประชาสัมพันธ์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. สรุปความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับ สื่อประชาสัมพันธ์ ได้	สรุปความหมายของ สื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ใน งานประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ ควรคำนึงในการ ออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่ง พิมพ์ที่นิยม สร้าง งาน ขนาดและ อัตราส่วนภาพบน สื่อออนไลน์ได้ ๘- ๑๐ ข้อ	สรุปความหมาย ของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการ ที่ควรคำนึงในการ ออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่ง พิมพ์ที่นิยม สร้าง งาน ขนาดและ อัตราส่วนภาพบน สื่อออนไลน์ได้ ๗- ๕ ข้อ	สรุปความหมายของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของสื่อ ประชาสัมพันธ์ศึกษา สื่อ สิ่งพิมพ์ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ ของโปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ ควรคำนึงในการ ออกแบบโปสเตอร์ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ที่ นิยม สร้างงาน ขนาด และอัตราส่วนภาพบน สื่อออนไลน์ได้ ๒-๔ ข้อ	สรุปความหมาย ของสื่อ ประชาสัมพันธ์ ความสำคัญของ สื่อประชาสัมพันธ์ ศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ ในงาน ประชาสัมพันธ์ ประเภทโปสเตอร์ ความหมายของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ วัตถุประสงค์ของ โปสเตอร์ องค์ประกอบของ โปสเตอร์ หลักการที่ควร คำนึงในการ ออกแบบ โปสเตอร์ ขนาด ของสื่อสิ่งพิมพ์ที่ นิยม สร้างงาน ขนาดและ อัตราส่วนภาพบน สื่อออนไลน์ได้ ๐- ๑ ข้อ

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. สรุปเทคนิคการร่างภาพให้มีขนาดและสัดส่วนตรงกับภาพต้นแบบ	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพได้	ประเมินผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. สรุปเทคนิคการ ร่างภาพให้มีขนาด และสัดส่วนตรงกับ ภาพต้นแบบได้	นักเรียนสามารถ สรุปเทคนิคการร่าง ภาพให้มีขนาดและ สัดส่วนตรงกับภาพ ต้นแบบได้ ๒ เทคนิค	นักเรียนสามารถ สรุปเทคนิคการร่าง ภาพให้มีขนาดและ สัดส่วนตรงกับภาพ ต้นแบบได้อย่างใด อย่างหนึ่ง	นักเรียนระบุและสรุป ไม่ได้	นักเรียนระบุและ สรุปไม่ได้
๒. สร้างสรรค์ ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ ได้โดยใช้ความรู้ เรื่องเทคนิคการ ร่างภาพได้	นักเรียนสามารถ การร่างภาพได้ร้อยละ ๓๐ ของ ภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถ การร่างภาพได้ร้อยละ ๒๐ ของ ภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถการ ร่างภาพได้ร้อยละ ๑๐ ของภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนไม่ สามารถการร่าง ภาพได้

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุวิธีการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพ วิธีการเลือกพู่กัน โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ได้	ประเมินผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๓ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๒ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๑ ข้อ	สามารถระบุ วิธีการเลือกพู่กัน ในงานสีโปสเตอร์ ไม่ได้
๒. สร้างสรรค์ ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ ได้โดยใช้ความรู้ เรื่องเทคนิคการ ร่างภาพ วิธีการ เลือกพู่กัน โดยใช้ เทคนิคสีโปสเตอร์ ได้	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๓๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๒๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ได้ โดยใช้ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่างภาพ และวิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้มากกว่า ร้อยละ ๑๐ ของ ภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่าง ภาพและวิธีการ เลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีไม่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุวิธีการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพ วิธีการเลือกพู่กัน โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ได้	ประเมินผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๓ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๒ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๑ ข้อ	สามารถระบุ วิธีการเลือกพู่กัน ในงานสีโปสเตอร์ ไม่ได้
๒. สร้างสรรค์ ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ ได้โดยใช้ความรู้ เรื่องเทคนิคการ ร่างภาพ วิธีการ เลือกพู่กัน โดยใช้ เทคนิคสีโปสเตอร์ ได้	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๗๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๕๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ได้ โดยใช้ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่างภาพ และวิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้มากกว่า ร้อยละ ๓๐ ของ ภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่าง ภาพและวิธีการ เลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีไม่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. ระบุวิธีการเลือกพู่กันในงานสีโปสเตอร์ได้	ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ได้โดยใช้ความรู้เรื่องเทคนิคการร่างภาพ วิธีการเลือกพู่กัน โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ได้	ประเมินผลงาน ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประชาสัมพันธ์	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. เกณฑ์การประเมิน พฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (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 เรื่อง ถ่ายทอดถอดแบบสื่อ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๓ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๒ ข้อ	สามารถระบุวิธีการ เลือกพู่กันในงานสี โปสเตอร์ได้ ๑ ข้อ	สามารถระบุ วิธีการเลือกพู่กัน ในงานสีโปสเตอร์ ไม่ได้
๒. สร้างสรรค์ ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ ได้โดยใช้ความรู้ เรื่องเทคนิคการ ร่างภาพ วิธีการ เลือกพู่กัน โดยใช้ เทคนิคสีโปสเตอร์ ได้	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๓๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่องเทคนิค การร่างภาพและ วิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้ มากกว่าร้อยละ ๒๐ ของภาพรวม ทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบโปสเตอร์ได้ โดยใช้ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่างภาพ และวิธีการเลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีได้มากกว่า ร้อยละ ๑๐ ของ ภาพรวมทั้งหมด	นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ โปสเตอร์ได้โดยใช้ ความรู้เรื่อง เทคนิคการร่าง ภาพและวิธีการ เลือกพู่กันได้ นักเรียนลงสีไม่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ๘-๗ หมายถึง ดีมาก

คะแนน ๖-๕ หมายถึง ดี

คะแนน ๔-๓ หมายถึง พอใช้

คะแนน ๒-๐ หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

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	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้ครบถ้วนตาม เป้าหมายที่ตั้งไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้มากกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงาน ได้น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ของเป้าหมายที่ตั้ง ไว้	ไม่ปรากฏความ คืบหน้าของการ เตรียมอุปกรณ์ สร้างสรรค์ 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

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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 ความยาวของการบันทึกการเรียนรู้ที่เขียนในแต่ละครั้ง 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. ในช่วงนี้มีสิ่งที่ดี 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. เขียนถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่านฟังหรือดูด้วยภาษาของตนเองได้	เขียนประเด็นสำคัญที่ได้รับตามวัตถุประสงค์ของสารที่ได้รับ	เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจาก <u>สถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนด</u> โดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ	เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญ พร้อมทั้ง <u>ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากสารที่ได้รับ</u>
4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือ ดูด้วยภาษาของตนเองได้	เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองจากสารที่ได้รับ	- เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองจากสารที่ได้รับ - มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย	- เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง - <u>ประเมินค่าของสารที่ได้รับ</u> - มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย - <u>โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ</u>

ตัวชี้วัดที่ 2 พุดเจรจาต่อรอง

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. พุดเจรจาโน้มน้าวได้อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม	พุดเจรจาโน้มน้าว ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้ข้อมูลประกอบคำพูด ทำทางและน้ำเสียง	พุดเจรจาโน้มน้าว ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเสนอมุมมองและเหตุผลเพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม	พุดเจรจาโน้มน้าว โดยมีหลักการ เหตุผล <u>หลักฐานอ้างอิง</u> ที่ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลในการเสนอความคิดและสามารถตอบข้อซักถามของผู้ฟัง เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

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

ตัวชี้วัดที่ 3 เลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. รับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์	รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และมีการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล	- รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย - และมีการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล - <u>วิเคราะห์และตีความข้อเท็จจริงเป็นแนวคิด หรือความรู้</u> - <u>และข้อคิดทั้งเชิงบวกและเชิงลบที่นำไปใช้ได้</u>	- รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย - และมีการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล - วิเคราะห์และตีความข้อเท็จจริงเป็นแนวคิดหรือความรู้ และข้อคิดทั้งเชิงบวกและเชิงลบ - <u>สามารถเชื่อมโยงแนวคิดของสารที่ได้รับกับมุมมองแนวคิดหรือประสบการณ์ของตนเองได้</u>

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 และเปรียบเทียบข้อมูลใน บริบทของการดำเนินชีวิต ประจำวัน	จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล ตามเกณฑ์ที่กำหนด และเปรียบเทียบข้อมูลจากสถานการณ์จริงใน ชีวิตประจำวัน	ระบอบองค์ประกอบของสิ่งที่วิเคราะห์ จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล ตามเกณฑ์ที่กำหนด และเปรียบเทียบข้อมูลจากสถานการณ์จริงใน ชีวิตประจำวันได้อย่างสมเหตุสมผล	ระบอบองค์ประกอบของสิ่งที่วิเคราะห์ ตั้งเกณฑ์และจำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และเปรียบเทียบข้อมูลจากสถานการณ์จริงในชีวิต ประจำวันได้อย่างสมเหตุสมผล
2. หาความสัมพันธ์ของ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของข้อมูลที่พบเห็นในบริบท ของการดำเนินชีวิตประจำวัน	หาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีเนื้อหาหรือ รายละเอียด ระบุมหาความสัมพันธ์ ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่วิเคราะห์ การนำไปใช้อธิบายหรือทำความเข้าใจในสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำไปใช้ประโยชน์ ได้อย่างสมเหตุสมผล	หาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีเนื้อหาหรือรายละเอียดที่มากขึ้น อธิบายความสัมพันธ์ ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่วิเคราะห์ การนำไปใช้อธิบายหรือทำความเข้าใจ ในสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างสมเหตุสมผล	หาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีเนื้อหา และมีรายละเอียดที่มากขึ้น เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่วิเคราะห์ การนำไปใช้อธิบาย หรือทำความเข้าใจในสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างสมเหตุสมผล
3. สามารถระบุหลักการ สำคัญ แนวคิดหรือความรู้ ที่ปรากฏในข้อมูลที่พบเห็นใน บริบทของการดำเนินชีวิต ประจำวัน	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> สร้างสิ่งใหม่ตามวัตถุประสงค์และตาม <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	ระบุปัญหา สาเหตุของปัญหา และผลกระทบ	ระบุปัญหา สาเหตุและต้นตอของปัญหา และผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมที่สอดคล้องกับปัญหา
2. ระบุปัญหาที่เกิดขึ้นกับบุคคลใกล้ชิด	จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ ผ่านการพูด เขียน แผนภาพหรือแผนผัง วาดภาพ หรือเคลื่อนไหวร่างกาย	ทั้งทางตรงและทางอ้อมที่สอดคล้องกับปัญหา จากสถานการณ์ที่กำหนดให้	จากสถานการณ์ที่กำหนดให้
3. ระบุสาเหตุของปัญหา		หรือที่ตนเองสนใจ ผ่านการพูด เขียน แผนภาพหรือแผนผัง วาดภาพ หรือเคลื่อนไหวร่างกาย	หรือที่ตนเองสนใจ ผ่านการพูด เขียน แผนภาพหรือแผนผัง วาดภาพ หรือเคลื่อนไหวร่างกาย
4. จัดระบบข้อมูล	ระบุเกณฑ์และจำแนกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นโดยใช้เกณฑ์ที่กำหนด	ระบุเกณฑ์และจำแนกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนด	<u>แตกปัญหาที่มีความซับซ้อนให้เป็นปัญหาย่อยที่มีความซับซ้อนน้อยลง</u> ระบุเกณฑ์
1. การจำแนก	พร้อมจัดลำดับความสำคัญของปัญหา	พร้อมจัดลำดับ ความสำคัญของสาเหตุของ	จำแนกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น
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> แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่มี <u>บริบทใกล้เคียง</u>	นำผลงาน/การแก้ปัญหาไปประยุกต์ใช้ในการ <u>ป้องกันและ</u> แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่มี <u>บริบทใกล้เคียง</u>

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 เพื่อขยายความสามารถ ของตนเองในการเล่น ทำงาน ใช้ชีวิตอย่าง สะดวก และแก้ปัญหาของ ตนเองใน ชีวิตประจำวัน และสถานการณ์ปัจจุบัน ได้ อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อ สังคมและสิ่งแวดล้อม	นำความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่ หลากหลายมาสร้างผลงาน/โครงการที่เป็น ระบบ มีขั้นตอนชัดเจน ไปใช้ในการแก้ปัญหา และดำเนินชีวิตประจำวันและสถานการณ์ ปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึง ผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม	นำความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่หลากหลาย มาสร้างผลงาน/โครงการ/นวัตกรรมที่เป็นระบบ มี ขั้นตอนชัดเจน มีประสิทธิภาพไปใช้ในการ แก้ปัญหาการดำเนินชีวิตประจำวันและ สถานการณ์ปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึง ผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม



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> รวมทั้งเหตุการณ์ของสังคมปัจจุบันที่มีความเกี่วข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม จากแหล่งเรียนรู้ที่น่าเชื่อถือ พร้อมทั้ง <u>เล่าและแสดงความคิดเห็นจากสถานการณ์</u> ที่เกิดขึ้นได้	<u>ติดตาม สืบค้นข่าวสาร</u> รวมทั้งเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบันที่มีความเกี่วข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม จากแหล่งเรียนรู้ที่น่าเชื่อถือ พร้อมทั้ง <u>อธิบายผลกระทบจากสถานการณ์</u> ที่เกิดขึ้นได้	<u>ติดตาม สืบค้นข่าวสาร</u> รวมทั้งเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบันที่มีความเกี่วข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านการเมือง 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>เลือกใช้วิธีการ</u> แก้ไขปัญหามาเหมาะสมกับสถานการณ์ทางสังคมและ <u>เสนอกิจกรรม</u> ที่มุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลง โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมและเป็นธรรม ด้วยสันติวิธีและวิถีประชาธิปไตย	<u>เลือกใช้วิธีการ</u> แก้ไขปัญหามาเหมาะสมกับสถานการณ์ทางสังคม 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	ควบคุมอารมณ์โดยไม่แสดงความรู้สึกทางลบ หรือไม่พอใจด้วยคำพูดกิริยาอาการต่อหน้าผู้อื่น	- ควบคุมอารมณ์โดยไม่แสดงความรู้สึกทางลบ หรือไม่พอใจด้วยคำพูดกิริยาอาการต่อหน้าผู้อื่น - ใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์	- ควบคุมอารมณ์โดยไม่แสดงความรู้สึกทางลบ หรือไม่พอใจด้วยคำพูดกิริยาอาการต่อหน้าผู้อื่น - 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

นายปณณ รัตนภักดี

ครูชำนาญการ โรงเรียนหัวหิน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษามัธยมศึกษาประจำบศรีษันธ์
ช่วยปฏิบัติหน้าที่สอนในโรงเรียนวังไกลกังวล ในพระ
บรมราชูปถัมภ์

