

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๒๐ ชั่วโมง

การศึกษาถึงความสำคัญของทัศนธาตุ ซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐานทำให้เกิดงานทัศนศิลป์ และในสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัว เป็นส่วนประกอบที่ทำให้เกิดงาน ซึ่งสามารถมองเห็นได้ด้วยสายตา ประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก พื้นผิว เรียนรู้การวาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร โดยการออกแบบตัวละครสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ คือ การนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง แสดงบุคลิก ลักษณะนิสัย และอารมณ์ของตัวละคร โดยใช้ทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร การศึกษาความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบการใช้วัสดุอุปกรณ์ในงานทัศนศิลป์ของศิลปิน ผ่านงานโฆษณา โดยใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรงสามมิติ เพื่อใช้ในการสร้างภาพหุ่นหรือรูปทรงสามมิติต่าง ๆ การประเมินงานทัศนศิลป์ การรวบรวมข้อมูลมาประกอบพิจารณาในทุก ๆ ด้านเพื่อการตัดสินใจ การวิจารณ์งานทัศนศิลป์ การแสดงออกทางด้านความคิดของตนเองที่มีต่อผลงานศิลปะที่ศิลปินสร้างสรรค์ โดยผู้วิจารณ์ให้ความคิดเห็นตามหลักเกณฑ์และหลักการทางด้านศิลปะและนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

ตัวชี้วัด

ศ ๑.๑ ม.๒/๑ ม.๒/๒ ม.๒/๓ ม.๒/๔ ม.๒/๕ ม.๒/๖ ม.๒/๗

รวมทั้งหมด ๗ ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๒๐ ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่า งานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกงานศิลปะ
อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

- ตัวชี้วัด
- ม. ๒/๑ อภิปรายเกี่ยวกับทัศนธาตุในด้านรูปแบบ และ แนวคิดของงาน ทัศนศิลป์ที่
เลือกมา
 - ม. ๒/๒ บรรยายเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบการใช้วัสดุอุปกรณ์
ในงานทัศนศิลป์ของศิลปิน
 - ม. ๒/๓ วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลายในการสื่อความหมายและเรื่องราวต่าง ๆ
 - ม. ๒/๔ สร้างเกณฑ์ในการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์
 - ม. ๒/๕ นำผลการวิจารณ์ไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนางาน
 - ม. ๒/๖ วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร
 - ม. ๒/๗ บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและนำเสนอ
ตัวอย่างประกอบ

ในพระบรมราชูปถัมภ์

โครงสร้างรายวิชา

รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ภาคเรียนที่ ๑

รวมเวลา ๒๐ ชั่วโมง

จำนวน ๐.๕ หน่วยกิต

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	หน้า หน้า คะแนน
๑	หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์					๗	๓๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคทฤษฎี	ศ ๑.๑ ม.๒/๑ ม.๒/ ๓	๑. ความสามารถในการคิด	ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่ตามองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด (Dot), เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value), สี (Color), บริเวณว่าง (Space), พื้นผิว (Texture) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์งานออกแบบและงานทัศนศิลป์	ทัศนธาตุในด้านต่าง ๆ ทั้งรูปแบบ และการนำทัศนธาตุมาใช้ในการสร้างงานศิลปะ กระดาษ วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านผลงานศิลปะกระดาษ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	หน้า หน้า คะแนน
				ผลงานศิลปะกระจกสี Stained Glass Art เป็นการสร้างงานศิลปะที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๑	ศ ๑.๑ ม.๒/๑ ม.๒/ ๓	๑. ความสามารถในการคิด	ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่ตามองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด (Dot), เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value), สี (Color), บริเวณว่าง (Space), พื้นผิว (Texture) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์งานออกแบบและงานทัศนศิลป์	ทัศนธาตุในด้านต่าง ๆ ทั้งรูปแบบ และการนำทัศนธาตุมาใช้ในการสร้างงานศิลปะกระจกสี วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านผลงานศิลปะกระจกสี	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	หน้า หน้า คะแนน
				ผลงานศิลปะกระจกสี Stained Glass Art เป็นการสร้างงานศิลปะที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๒	ศ ๑.๑ ม.๒/๑ ม.๒/ ๓	๑. ความสามารถในการคิด	ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่ตา มองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด (Dot), เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value), สี (Color), บริเวณว่าง (Space), พื้นผิว (Texture) ซึ่งเป็น องค์ประกอบสำคัญในการ สร้างสรรค์งานออกแบบและงาน ทัศนศิลป์	ทัศนธาตุในด้านต่าง ๆ ทั้ง รูปแบบ และการนำทัศนธาตุ มาใช้ในการสร้างงานศิลปะ กระจกสี วาดภาพด้วยเทคนิคที่ หลากหลาย เพื่อสร้าง เรื่องราวต่าง ๆ ผ่านผลงาน ศิลปะกระจกสี	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	หน้า หน้า คะแนน
				ผลงานศิลปะกระจกสี Stained Glass Art เป็นการสร้างงานศิลปะที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๓	ศ ๑.๑ ม.๒/๑ ม.๒/ ๓	๑. ความสามารถในการคิด	ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่ตามองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด (Dot), เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value), สี (Color), บริเวณว่าง (Space), พื้นผิว (Texture) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์งานออกแบบและงานทัศนศิลป์	ทัศนธาตุในด้านต่าง ๆ ทั้งรูปแบบ และการนำทัศนธาตุมาใช้ในการสร้างงานศิลปะกระจกสี วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านผลงานศิลปะกระจกสี	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	หน้า หน้า คะแนน
				ผลงานศิลปะกระจกสี Stained Glass Art เป็นการสร้างงานศิลปะที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๔	ศ ๑.๑ ม.๒/๑ ม.๒/ ๓	๑. ความสามารถในการคิด	ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่ตามองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด (Dot), เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value), สี (Color), บริเวณว่าง (Space), พื้นผิว (Texture) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์งานออกแบบและงานทัศนศิลป์	ทัศนธาตุในด้านต่าง ๆ ทั้งรูปแบบ และการนำทัศนธาตุมาใช้ในการสร้างงานศิลปะกระจกสี วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านผลงานศิลปะกระจกสี	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ผลงานศิลปะกระจกสี Stained Glass Art เป็นการสร้างงานศิลปะที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง การประเมินและ วิจารณ์ผลงานลายเส้นสร้าง ศิลป์ ๑	ศ ๑.๑ ม.๒/๑ ม.๒/ ๖	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	การประเมินงานทัศนศิลป์ คือ การสร้างหลักเกณฑ์เพื่อประเมินผลงานศิลปะให้เกิดความเที่ยงธรรม เป็นการรวบรวมข้อมูลมาประกอบพิจารณาในทุก ๆ ด้านเพื่อการตัดสินใจ การวิจารณ์งานทัศนศิลป์ คือ การแสดงออกทางด้านความคิดของตนเองที่มีต่อผลงานศิลปะที่ศิลปินสร้างสรรค์ โดยผู้วิจารณ์ให้ความ	สร้างเกณฑ์ในการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				คิดเห็นตามหลักเกณฑ์และ หลักการทางด้านศิลปะ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง การประเมินและ วิจารณ์ผลงานลายเส้นสร้าง ศิลป์ ๒	ศ ๑.๑ ม.๒/๑ ม.๒/ ๖	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	การประเมินงานทัศนศิลป์ คือ การสร้างหลักเกณฑ์เพื่อ ประเมินผลงานศิลปะให้เกิดความ เที่ยงธรรม เป็นการรวบรวม ข้อมูลมาประกอบพิจารณาในทุก ๆ ด้านเพื่อการตัดสินใจ การวิจารณ์งานทัศนศิลป์ คือ การ แสดงออกทางด้านความคิดของ ตนเองที่มีต่อผลงานศิลปะที่ ศิลปินสร้างสรรค์ โดยผู้วิจารณ์ให้ ความคิดเห็นตามหลักเกณฑ์และ หลักการทางด้านศิลปะ	สร้างเกณฑ์ในการประเมิน และวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑	๕
๒	หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ					๖	๓๐

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ ภาคทฤษฎี	ศ ๑.๑ ม.๒/๖	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน การออกแบบตัวละครสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ คือการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพด้วยรูปเรขาคณิต ลงสีพื้นหลังและตัวละคร พร้อมเก็บรายละเอียด	ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์	๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑	ศ ๑.๑ ม.๒/๖	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน	ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	หน้า หน้า คะแนน
				การออกแบบตัวละครสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ คือการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพด้วยรูปเรขาคณิต ลงสีพื้นหลังและตัวละคร พร้อมเก็บรายละเอียด			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒	ศ ๑.๑ ม.๒/๖	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน การออกแบบตัวละครสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ คือการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่	ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละครทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพ ด้วยรูปเรขาคณิต ลงสีพื้นหลัง และตัวละคร พร้อมเก็บ รายละเอียด			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๓	ศ ๑.๑ ม.๒/๖	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามี บทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็น สัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็น ในชีวิตประจำวัน การออกแบบตัวละครสัตว์หิม พานต์ในจินตนาการ คือการนำ สัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้ เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพ ด้วยรูปเรขาคณิต ลงสีพื้นหลัง	ความรู้และวิธีการและขั้นตอน การออกแบบตัวละคร ทักษะการออกแบบตัวละคร ในรูปแบบสัตว์หิมพานต์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				และตัวละคร พร้อมเก็บ รายละเอียด			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๔	ศ ๑.๑ ม.๒/๖	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน การออกแบบตัวละครสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ คือการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพด้วยรูปเรขาคณิต ลงสีพื้นหลังและตัวละคร พร้อมเก็บรายละเอียด การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงาน	ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อ ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรง บันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้ วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทัศนศิลป์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง นำเสนอผลงานสัตว์ หิมพานต์ในจินตนาการ	ศ ๑.๑ ม.๒/๒ ม.๒/ ๖	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามี บทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็น สัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็น ในชีวิตประจำวัน การออกแบบตัวละครสัตว์หิม พานต์ในจินตนาการ คือการนำ สัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้ เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ ตามจินตนาการของตนเอง มี ๔ ขั้นตอน กำหนดแนวคิด ร่างภาพ ด้วยรูปเรขาคณิต ลงสีพื้นหลัง	ความรู้และวิธีการและขั้นตอน การออกแบบตัวละคร ทักษะการออกแบบตัวละคร ในรูปแบบสัตว์หิมพานต์ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				และตัวละคร พร้อมเก็บ รายละเอียด การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงาน ทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อ ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรง บันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้ วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทัศนศิลป์			
๓	หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ทัศนศิลป์และงาน โฆษณา					๗	๓๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงาน โฆษณา	ศ ๑.๑ ม.๒/๗	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้าน ศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้ การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพ และส่งผลในเชิงบวกกับ	บรรยายความเหมือนและ ความแตกต่างของรูปแบบการ ใช้วัสดุอุปกรณ์ในงาน ทัศนศิลป์ของศิลปิน	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				กลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อ เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และ การใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อัน ได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการ ออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงาม และดึงดูดความสนใจ	งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา เป็นการใช้งานทัศนศิลป์เพื่อ เป็นสื่อกลางทำให้การโฆษณา สมบูรณ์ขึ้น		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรม กระดาศ ภาคทฤษฎี	ศ ๑.๑ ม.๒/๒	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้าน ศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้ การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพ และส่งผลในเชิงบวกกับ กลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อ เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และ การใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อัน ได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการ	งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา เป็นการใช้งานทัศนศิลป์เพื่อ เป็นสื่อกลางทำให้การโฆษณา สมบูรณ์ขึ้น งานประติมากรรมกระดาศ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการ ตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาศเป็นรูปทรงสามมิติ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงาม และดึงดูดความสนใจ ประติมากรรมกระดาษ คือ งาน ศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็น รูปทรงสามมิติ เพื่อใช้ในการสร้าง ภาพนูนหรือรูปทรงสามมิติต่าง ๆ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ประติมากรรม กระดาษ ภาคปฏิบัติ ๑	ศ ๑.๑ ม.๒/๗	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้าน ศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้ การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพ และส่งผลในเชิงบวกกับ กลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อ เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และ การใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อัน ได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการ	งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา เป็นการใช้งานทัศนศิลป์เพื่อ เป็นสื่อกลางทำให้การโฆษณา สมบูรณ์ขึ้น งานประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการ ตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรงสามมิติ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงาม และดึงดูดความสนใจ ประติมากรรมกระดาษ คือ งาน ศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็น รูปทรงสามมิติ เพื่อใช้ในการสร้าง ภาพนูนหรือรูปทรงสามมิติต่าง ๆ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ประติมากรรม กระดาษ ภาคปฏิบัติ ๒	ศ ๑.๑ ม.๒/๒ ม.๒/ ๕ ม.๒/๗	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้าน ศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้ การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพ และส่งผลในเชิงบวกกับ กลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อ เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และ การใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อัน ได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการ	งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา เป็นการใช้งานทัศนศิลป์เพื่อ เป็นสื่อกลางทำให้การโฆษณา สมบูรณ์ขึ้น งานประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการ ตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรงสามมิติ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงาม และดึงดูดความสนใจ ประติมากรรมกระดาษ คือ งาน ศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็น รูปทรงสามมิติ เพื่อใช้ในการสร้าง ภาพนูนหรือรูปทรงสามมิติต่าง ๆ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรม กระดาษ ภาคปฏิบัติ ๓	ศ ๑.๑ ม.๒/๒ ม.๒/ ๕ ม.๒/๗	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้าน ศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้ การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพ และส่งผลในเชิงบวกกับ กลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อ เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และ การใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อัน ได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการ	งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา เป็นการใช้งานทัศนศิลป์เพื่อ เป็นสื่อกลางทำให้การโฆษณา สมบูรณ์ขึ้น งานประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการ ตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรงสามมิติ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงาม และดึงดูดความสนใจ ประติมากรรมกระดาษ คือ งาน ศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็น รูปทรงสามมิติ เพื่อใช้ในการสร้าง ภาพนูนหรือรูปทรงสามมิติต่าง ๆ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ประติมากรรม กระดาษ ภาคปฏิบัติ ๔	ศ ๑.๑ ม.๒/๕ ม.๒/ ๗	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้าน ศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้ การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพ และส่งผลในเชิงบวกกับ กลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อ เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และ การใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อัน ได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการ	งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา เป็นการใช้งานทัศนศิลป์เพื่อ เป็นสื่อกลางทำให้การโฆษณา สมบูรณ์ขึ้น งานประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการ ตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรงสามมิติ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงาม และดึงดูดความสนใจ ประติมากรรมกระดาษ คือ งาน ศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็น รูปทรงสามมิติ เพื่อใช้ในการสร้าง ภาพนูนหรือรูปทรงสามมิติต่าง ๆ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง นำเสนอผลงาน ประติมากรรมกระดาษ	ศ ๑.๑ ม.๒/๕ ม.๒/ ๗	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้าน ศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้ การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพ และส่งผลในเชิงบวกกับ กลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อ เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และ การใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อัน ได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการ	งานประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการ ตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรงสามมิติ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	หน้า หน้า คะแนน
				ออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงาม และดึงดูดความสนใจ			
รวมตลอดภาคเรียน						๒๐	๑๐๐





หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑
เรื่อง ไล่เส้นสร้างศิลป์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ลายเส้นสร้างศิลป์

รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๗ ชั่วโมง

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด	ม. ๒/๑	อธิบายเกี่ยวกับทัศนธาตุในด้านรูปแบบ และ แนวคิดของงาน ทัศนศิลป์ที่เลือกมา
	ม. ๒/๓	วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลายในการสื่อความหมายและเรื่องราวต่าง ๆ
	ม. ๒/๔	สร้างเกณฑ์ในการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่ตามองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด (Dot), เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value), สี (Color), บริเวณว่าง (Space), พื้นผิว (Texture) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์งานออกแบบ และงานทัศนศิลป์ให้สื่อความหมาย ให้ผู้ชมผลงานรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกและความหมายของภาพได้

ผลงานศิลปะกระจกสี Stained Glass Art เป็นการสร้างงานศิลปะ ที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างงาน

การประเมินงานทัศนศิลป์ คือ การสร้างหลักเกณฑ์เพื่อประเมินผลงานศิลปะให้เกิดความเที่ยงธรรม เป็นการรวบรวมข้อมูลมาประกอบพิจารณาในทุก ๆ ด้านเพื่อการตัดสินใจ การประเมินมีความสำคัญมากและมีผลกระทบโดยตรงต่อนักเรียนหรือศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน จึงควรดำเนินการด้วยความรอบคอบใช้หลักวิชา มาประกอบ และมีความยุติธรรมอย่างทั่วถึง

การวิจารณ์งานทัศนศิลป์ คือ การแสดงออกทางด้านความคิดของตนเองที่มีต่อผลงานศิลปะที่ศิลปินสร้างสรรค์ โดยผู้วิจารณ์ให้ความคิดเห็นตามหลักเกณฑ์และหลักการทางด้านศิลปะ

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- ๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและการออกแบบ
- ๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงความเชื่อมโยงกันของทัศนธาตุ และจำลองการสร้างศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art)
- ๓.) นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องทัศนธาตุกับองค์ประกอบศิลป์
- ๔.) นักเรียนสามารถเข้าใจวิธีการใช้สี และการจัดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art)
- ๕.) นักเรียนสามารถบอกองค์ประกอบการประเมินและขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้
- ๖.) บอกประเด็นในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ได้

๓.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- ๑.) นักเรียนสามารถอภิปรายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่าง ๆ ได้
- ๒.) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสีโปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง) มาใช้ในการสร้างงาน
- ๓.) นักเรียนสามารถสร้างเกณฑ์ในการประเมินและขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้

๓.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- ๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
- ๒.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์

๔. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)
๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)
๓. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)
๔. เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองจากสารที่ได้รับ (๑.๑.๔)

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๕.๑ มีวินัย

๕.๒ ใฝ่เรียนรู้

๕.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๖. การประเมินผลรวบยอด

๖.๑ ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) ใบงานที่ ๑ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”

๒.) ใบงานที่ ๒ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” ความสำเร็จร้อยละ ๕๐

๓.) ใบงานที่ ๓ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” ความสำเร็จร้อยละ ๗๐

๔.) ใบงานที่ ๔ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” ความสำเร็จร้อยละ ๘๐

๕.) ใบงานที่ ๕ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” ความสำเร็จร้อยละ ๑๐๐

๖.) ใบงานที่ ๖ เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์

๖.๒ เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ความถูกต้อง ตามโจทย์	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่ง โทนสีเป็นช่อง ๆ ได้อย่างถูกต้องสม ส่วน	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่อง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องปานกลาง	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่อง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องสมส่วนพอใช้	ใช้เทคนิคการลงสี แบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่ง โทนสีเป็นช่อง ๆ ได้ ยังไม่ดีเท่าที่ควร
ความคิด สร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลก ใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้อง พัฒนาด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานเป็นการ คัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพ ได้
ความงาม	สามารถสร้าง ผลงานให้มีความ สวยงามทั้งด้าน	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการ วาดภาพและลงสี

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	การวาดภาพ และ ลงสี	ด้านการวาดภาพและ ลงสี	ระดับพอใช้ทั้งด้าน การวาดภาพและลงสี	
การจัด องค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ เปื้อน ฉีก ขาด และลงสีใน กรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนใน บางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีก ขาด และรอยเปื้อน ขนาดใหญ่
การสร้าง เกณฑ์ในการ ประเมินงาน ทัศนศิลป์	สามารถสร้าง เกณฑ์การ ประเมินงาน ทัศนศิลป์ได้ครบ ทั้ง ๓ ด้าน คือ ความงาม เนื้อหา และอารมณ์	สามารถสร้างเกณฑ์ การประเมินงาน ทัศนศิลป์ได้ ๒ ด้าน จาก ๓ ด้าน	สามารถสร้างเกณฑ์ การประเมินงาน ทัศนศิลป์ได้ ๑ ด้าน จาก ๓ ด้าน	ไม่สามารถสร้าง เกณฑ์การประเมิน งานทัศนศิลป์ที่ สมบูรณ์และถูกต้อง ได้
การวิจารณ์ งานทัศนศิลป์	สามารถวิจารณ์ งานทัศนศิลป์ได้ ถูกต้องและ ครบถ้วนทั้ง ๕ ขั้นตอน	สามารถวิจารณ์งาน ทัศนศิลป์ถูกต้องได้ ๔-๓ ขั้นตอนจาก ๕ ขั้นตอน	สามารถวิจารณ์งาน ทัศนศิลป์ถูกต้องได้ ๒ ขั้นตอนจาก ๕ ขั้นตอน	สามารถวิจารณ์งาน ทัศนศิลป์ถูกต้องได้ ๑ ขั้นตอนจาก ๕ ขั้นตอน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๒๘ - ๒๒	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๒๑ - ๑๕	คะแนน	หมายถึง	ดี
คะแนน	๑๔ - ๘	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๗ - ๐	คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคทฤษฎี

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

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด ม. ๒/๑	อธิบายเกี่ยวกับทัศนธาตุในด้านรูปแบบ และ แนวคิดของงาน ทัศนศิลป์ที่เลือกมา
ม. ๒/๓	วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลายในการสื่อความหมายและเรื่องราว ต่าง ๆ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่ตามองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด (Dot), เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value), สี (Color), บริเวณว่าง (Space), พื้นผิว (Texture) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์งานออกแบบ และงานทัศนศิลป์ให้สื่อความหมาย ให้ผู้ชมผลงานรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกและความหมายของภาพได้

ผลงานศิลปะกระจกสี Stained Glass Art เป็นการสร้างงานศิลปะ ที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบเป็นส่วนสำคัญในการ สร้างงาน

๓. สาระการเรียนรู้

- ๓.๑ ทัศนธาตุในด้านต่าง ๆ ทั้งรูปแบบ และการนำทัศนธาตุมาใช้ในการสร้างงานศิลปะกระจกสี
- ๓.๒ วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านผลงานศิลปะกระจกสี

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)
 ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและการออกแบบ
 ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงความเชื่อมโยงกันของทัศนธาตุ และจำลองการสร้างศิลปะกระจกสี

(Stained Glass Art)

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. นักเรียนสามารถอภิปรายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่าง ๆ ได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดยุติแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน</p> <p>๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้นักเรียนเล่นเกมเปิดแผ่นป้ายทายชื่องานศิลปะ พร้อมทั้งถามคำถามนักเรียน ดังนี้</p> <p>๒.๑) ภาพที่ ๑ ความยากระดับ ๑ ภาพนี้มีโทนสีใดอยู่บ้าง</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> สีน้ำตาล สีเนื้อ สีเขียวขี้ม้า</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง ภาพนี้เป็นมนุษย์ ศิลปินใช้โทนสีเนื้อ พื้นหลังน้ำตาลเขียว และไล่น้ำหนักแสงเงาสมจริง</p> <p>๒.๒) ภาพที่ ๒ ความยากระดับ ๒ ภาพนี้มีโทนสีใดอยู่บ้าง และนักเรียนคิดว่าใช้เทคนิคใดในการทำงาน</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> สีขาว เหลือง น้ำเงิน ดำ และใช้การปาดสี</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ</p> <p>๒. นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามจากการเล่นเกมเปิดแผ่นป้ายทายชื่องานศิลปะ นักเรียนตอบคำถามครู ดังนี้</p> <p>๒.๑) ภาพที่ ๑ ความยากระดับ ๑ ภาพนี้มีโทนสีใดอยู่บ้าง</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> สีน้ำตาล สีเนื้อ สีเขียวขี้ม้า</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง ภาพนี้เป็นมนุษย์ ศิลปินใช้โทนสีเนื้อ พื้นหลังน้ำตาลเขียว และไล่น้ำหนักแสงเงาสมจริง</p> <p>๒.๒) ภาพที่ ๒ ความยากระดับ ๒ ภาพนี้มีโทนสีใดอยู่บ้าง และนักเรียนคิดว่าใช้เทคนิคใดในการทำงาน</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> สีขาว เหลือง น้ำเงิน ดำ และใช้การปาดสี</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ (Stained Glass Art)</p> <p>๒. ใบงานที่ ๑ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p> <p>๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ (Stained Glass Art)</p> <p>๔. ตัวอย่างผลงาน “ลายเส้น</p>	<p>ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>๒. ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๒. เกณฑ์การประเมินผลงาน “ลายเส้นสร้าง</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)ด้านความรู้</p> <p>๑. นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและการออกแบบ</p> <p>๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงความเชื่อมโยงกันของทัศนธาตุ และจำลองการสร้างศิลปะกระจกสี (Stained glass Art)</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. นักเรียนสามารถอภิปรายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่าง ๆ ได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p>	<p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง งานชิ้นนี้ใช้การแต้มสีให้น้ำหนักสีมีการซ้อนทับไล่น้ำหนักกันเป็นระดับ ๆ</p> <p>๒.๓) ภาพที่ ๓ ความยากระดับ ๓ ภาพนี้มีโทนสีโดยอยู่บ้าง และนักเรียนคิดว่าใช้เทคนิคใดในการทำงาน</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> มีสีน้ำตาลเป็นหลัก และสีอื่น ๆ อีกมากมาย และใช้เทคนิคการระบายแบบสมจริง</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง ภาพนี้เป็นภาพที่มีหลายสี แต่เน้นคุมโทนที่สีน้ำตาลเป็นหลัก และใช้วิธีการระบายแบบเกลี่ยสี เน้นแสงเงาสมจริง</p> <p>๓. ครูสรุปเนื้อหาของการนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสอบถามนักเรียนดังนี้</p>	<p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง งานชิ้นนี้ใช้การแต้มสีให้น้ำหนักสีมีการซ้อนทับไล่น้ำหนักกันเป็นระดับ ๆ</p> <p>๒.๓) ภาพที่ ๓ ความยากระดับ ๓ ภาพนี้มีโทนสีโดยอยู่บ้าง และนักเรียนคิดว่าใช้เทคนิคใดในการทำงาน</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> มีสีน้ำตาลเป็นหลัก และสีอื่น ๆ อีกมากมาย และใช้เทคนิคการระบายแบบสมจริง</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง ภาพนี้เป็นภาพที่มีหลายสี แต่เน้นคุมโทนที่สีน้ำตาลเป็นหลัก และใช้วิธีการระบายแบบเกลี่ยสี เน้นแสงเงาสมจริง</p> <p>๓. นักเรียนตอบคำถามครู จากการสรุปการนำเข้าสู่บทเรียน ดังนี้</p>	<p>สร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p>		<p>ศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p> <p>เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p> <p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>ครูตั้งคำถามว่า การนำเข้าสู่บทเรียนนี้ได้ความรู้อะไร</p> <p>คำตอบนักเรียน ได้ฝึกทักษะการคิด และพิจารณารายละเอียดของรูป</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ที่ให้นักเรียนดูภาพทั้งหมดนี้ เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการคิด และพิจารณารายละเอียดของรูป และครูชี้ให้นักเรียนเห็นว่า งานศิลปะทั้ง ๓ ชิ้นนี้ และงานศิลปะทุก ๆ รูป จำเป็นต้องมีจุด เส้น สี และองค์ประกอบต่าง ๆ รวมกันจึงเกิดเป็นภาพงานศิลปะได้ ซึ่งทั้งหมดนี้ คือ ทัศนธาตุนั่นเอง</p>	<p>ครูตั้งคำถามว่า การนำเข้าสู่บทเรียนนี้ได้ความรู้อะไร</p> <p>คำตอบนักเรียน ได้ฝึกทักษะการคิด และพิจารณารายละเอียดของรูป</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ที่ให้นักเรียนดูภาพทั้งหมดนี้ เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการคิด และพิจารณารายละเอียดของรูป และครูชี้ให้นักเรียนเห็นว่า งานศิลปะทั้ง ๓ ชิ้นนี้ และงานศิลปะทุก ๆ รูป จำเป็นต้องมีจุด เส้น สี และองค์ประกอบต่าง ๆ รวมกันจึงเกิดเป็นภาพงานศิลปะได้ ซึ่งทั้งหมดนี้ คือ ทัศนธาตุนั่นเอง</p>			
	<p>ขั้นสอน (๓๕ นาที)</p> <p>๑. เปิดสื่อ PowerPoint ประกอบการสอน เรื่อง “ทัศนธาตุ (ลายเส้นสร้างศิลป์ Stained Glass Art)” โดยบรรยายเนื้อหา ดังนี้</p> <p>๑.๑) ส่วนประกอบของทัศนธาตุ</p>	<p>ขั้นสอน (๓๕ นาที)</p> <p>๑. นักเรียนตั้งใจฟังในระหว่างการเรียนการสอน</p> <p>๑.๑) ส่วนประกอบของทัศนธาตุ</p> <p>๑.๑.๑ จุด</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๑.๑.๑ จุด ๑.๑.๒ เส้น ๑.๑.๓ รูปร่าง ๑.๑.๔ รูปทรง ๑.๑.๕ น้ำหนัก ๑.๑.๖ สี ๑.๑.๗ บริเวณว่าง ๑.๑.๘ พื้นผิว ๒.) ครูตั้งคำถามว่า จุดสามารถอะไรได้บ้าง และทำเป็นเส้นได้หรือไม่ <u>คำตอบนักเรียน</u> ได้ <u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ที่จุดสามารถทำเป็นเส้น ได้ เพราะจุดนั้นคือทัศนธาตุที่เล็กที่สุด ไม่มี ความกว้างความยาวความหนาหรือความสูง แต่ เมื่อรวมกันแล้วสามารถเกิดเป็นรูปร่างได้	๑.๑.๒ เส้น ๑.๑.๓ รูปร่าง ๑.๑.๔ รูปทรง ๑.๑.๕ น้ำหนัก ๑.๑.๖ สี ๑.๑.๗ บริเวณว่าง ๑.๑.๘ พื้นผิว ๒.) นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามครู ดันทาง โดยครูตั้งคำถามว่า จุดสามารถ อะไรได้บ้าง และทำเป็นเส้นได้หรือไม่ <u>คำตอบนักเรียน</u> ได้ <u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ที่จุดสามารถทำเป็น เส้นได้ เพราะจุดนั้นคือทัศนธาตุที่เล็กที่สุด ไม่มีความกว้างความยาวความหนาหรือ			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๓.) เส้นนั้นมีหลายแบบ ครูตั้งคำถามกับนักเรียนถึงอารมณ์เส้นต่าง ๆ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เส้นนอน - เส้นตั้ง - เส้นเฉียง - เส้นโค้ง - เส้นโค้งก้นหอย - เส้นฟันปลา - เส้นประ <p>คำตอบนักเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - เส้นนอน ให้ความรู้สึก สงบ - เส้นตั้ง ให้ความรู้สึก สง่า - เส้นเฉียง ให้ความรู้สึก ไม่มั่นคง - เส้นโค้ง ให้ความรู้สึก อ่อนไหว 	<p>ความสูง แต่เมื่อรวมกันแล้วสามารถเกิดเป็นรูปร่างได้</p> <p>๓.) เส้นนั้นมีหลายแบบ ครูตั้งคำถามกับนักเรียนถึงอารมณ์เส้นต่าง ๆ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เส้นนอน - เส้นตั้ง - เส้นเฉียง - เส้นโค้ง - เส้นโค้งก้นหอย - เส้นฟันปลา - เส้นประ <p>คำตอบนักเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - เส้นนอน ให้ความรู้สึก สงบ - เส้นตั้ง ให้ความรู้สึก สง่า - เส้นเฉียง ให้ความรู้สึก ไม่มั่นคง - เส้นโค้ง ให้ความรู้สึก อ่อนไหว 			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<ul style="list-style-type: none"> - เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึก มินง - เส้นฟันปลา ให้ความรู้สึก รุนแรง - เส้นประ ให้ความรู้สึก ไม่ต่อเนื่อง <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนตอบมานั้น ถูกต้อง เส้นแต่ละเส้นให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ในการทำงาน เวลาเราจะสร้างงานศิลปะ จึงควรคำนึงถึงเรื่องของการใช้เส้นด้วย</p> <p>๑.๑.๓ รูปร่าง เส้นรอบนอกทางกายภาพของ วัตถุ มีลักษณะเป็น ๒ มิติ แบ่ง ออกเป็น ๓ ประเภท</p> <ul style="list-style-type: none"> - รูปร่างธรรมชาติ - รูปร่างเรขาคณิต - รูปร่างอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> - เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึก มินง - เส้นฟันปลา ให้ความรู้สึก รุนแรง - เส้นประ ให้ความรู้สึก ไม่ต่อเนื่อง <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนตอบมานั้น ถูกต้อง เส้นแต่ละเส้นให้ความรู้สึกที่ แตกต่างกันในการทำงาน เวลาเราจะสร้าง งานศิลปะ จึงควรคำนึงถึงเรื่องของการใช้ เส้นด้วย</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๑.๑.๔ รูปทรง โครงสร้างที่มองเห็นได้เป็น ๓ มิติ ให้ความรู้สึกราวว่ามีมวล ปริมาตร และ น้ำหนัก แบ่งออกเป็น ๓ ประเภท</p> <ul style="list-style-type: none"> - รูปร่างธรรมชาติ - รูปร่างเรขาคณิต - รูปร่างอิสระ <p>๔.) ครูตั้งคำถามว่า รูปร่างกับรูปทรง นักเรียน คิดว่าต่างกันอย่างไร</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> ต่างกันที่รูปร่างไม่มีมิติ รูปทรง มีมิติ</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง ถ้าอธิบายอย่าง ละเอียดคือ รูปร่างเป็นแค่เส้นรอบนอกของวัตถุ ที่ทำให้มองเห็นเป็นภาพ ไม่มีความลึก ความ หนา จึงเป็นสองมิติ ส่วนรูปทรงนั้นคือ โครงสร้างที่มีทั้งรูปร่าง บวกกับมิติแสงและเงา</p>	<p>๔) นักเรียนตอบคำถามของครูในเรื่องของ อารมณ์เส้นแบบต่าง ๆ ดังนี้</p> <p>ครูตั้งคำถามว่า รูปร่างกับรูปทรง นักเรียน คิดว่าต่างกันอย่างไร</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> ต่างกันที่รูปร่างไม่มีมิติ รูปทรงมีมิติ</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง ถ้าอธิบาย อย่างละเอียดคือ รูปร่างเป็นแค่เส้นรอบ นอกของวัตถุที่ทำให้มองเห็นเป็นภาพ ไม่มี ความลึก ความหนา จึงเป็นสองมิติ ส่วน</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ลงไป จึงทำให้รู้สึกว่ามีมวล ปริมาตร เป็นสามมิติ</p> <p>๑.๑.๕ น้ำหนัก น้ำหนัก (Value) หมายถึง ความเข้ม ความอ่อนของแสงเงาตามที่ประสาทตารับรู้ได้</p> <p>๑.๑.๖ สี หมายถึง ลักษณะของแสงที่ปรากฏขึ้นแก่สายตาและมองเห็นได้ ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> - วรรณะของสี แบ่งออกเป็น 2 วรรณะ คือ สีวรรณะร้อน สีวรรณะเย็น - ค่าของสี หมายถึง ความเข้มอ่อนของสีตั้งแต่สว่างไปจนถึงมืด - สีเอกรงค์ หมายถึง สีที่แสดงออกมาเพียงสีเดียว 	<p>รูปทรงนั้นคือโครงสร้างที่มีทั้งรูปร่าง บวกกับมิติแสงและเงาลงไป จึงทำให้รู้สึกว่ามีมวล ปริมาตร เป็นสามมิติ</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<ul style="list-style-type: none"> - สีส่วนรวม หมายถึง สีที่มีปรากฏเด่นชัดที่สุดในภาพ - สีที่ปรากฏเด่น หมายถึง การใช้สีสดใสให้ภาพเด่นขึ้นมาจากสีกลางหรือสีหม่น - สีตรงข้ามกันหรือสีตัดกัน <p>๕.) ครูตั้งคำถามเรื่องวงจรัสสี ดังนี้ ครูตั้งคำถามว่า เมื่อดูจากภาพวงจรัสสีนี้แล้ว สีคู่ตรงข้ามของสีเขียว คือสีใด (ตรวจสอบความเข้าใจเรื่องวงจรัสสี)</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> สีแดง</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่าถูกต้อง ให้ดูสีที่อยู่ตรงข้ามกันจากวงจรัสสี</p> <p>๑.๑.๗ บริเวณว่าง หมายถึง พื้นที่ว่างที่อยู่บริเวณโดยรอบวัตถุในภาพ</p>	<p>๕.) นักเรียนตอบคำถามของครูในเรื่องของวงจรัสสี ดังนี้ ครูตั้งคำถามว่า เมื่อดูจากภาพวงจรัสสีนี้แล้ว สีคู่ตรงข้ามของสีเขียวคือสีใด (ตรวจสอบความเข้าใจเรื่องวงจรัสสี)</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> สีแดง</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่าถูกต้อง ให้ดูสีที่อยู่ตรงข้ามกันจากวงจรัสสี</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๖.) ครูตั้งคำถามว่า บริเวณว่างนั้นมีประโยชน์อย่างไร</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> ดูแล้วรู้สึกโล่ง ไม่อึดอัด</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่าถูกต้อง ทำให้รู้สึกโล่งไม่แน่นเกินไป เพราะมีพื้นที่ว่างของภาพ และทำให้จุดเด่นในภาพชัดเจนขึ้นอีกด้วย</p> <p>๑.๑.๘ พื้นผิว คือ พื้นผิวของวัตถุต่าง ๆ ที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกัน เช่น ขรุขระ, ลื่น, หยาบ เป็นต้น</p> <p>๗.) ครูให้นักเรียนจับพื้นผิวรอบตัว ๑ อย่าง และตอบมาว่ารู้สึกอย่างไร</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> แตกต่างกัน บางคนอาจจะบอกว่าขรุขระ ลื่น เป็นต้น</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูสรุปว่า สิ่งที่นักเรียนสัมผัสคือ พื้นผิวในแบบต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน</p>	<p>๖.) นักเรียนตอบคำถามของครู โดยครูตั้งคำถามว่า บริเวณว่างนั้นมีประโยชน์อย่างไร</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> ดูแล้วรู้สึกโล่ง ไม่อึดอัด</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่าถูกต้อง ทำให้รู้สึกโล่งไม่แน่นเกินไป เพราะมีพื้นที่ว่างของภาพ และทำให้จุดเด่นในภาพชัดเจนขึ้นอีกด้วย</p> <p>๗.) นักเรียนตอบคำถามของครู โดยครูให้นักเรียนจับพื้นผิวรอบตัว ๑ อย่าง และตอบมาว่ารู้สึกอย่างไร</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> แตกต่างกัน บางคนอาจจะบอกว่าขรุขระ ลื่น เป็นต้น</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ครูสอนเรื่อง Stained Glass ศิลปะบนกระจกสี</p> <p>ครูอธิบายว่างานกระจกสีเป็นวิธีการทางศิลปะ ที่นำกระจกสีมาใช้ในการตกแต่ง มักจะนิยมพบเห็นได้บ่อยคือการตกแต่งหน้าต่างวัด, โบสถ์ นอกจากนี้ยังมีโครงสร้างกระจกสีแบบสามมิติ รวมไปถึงงานแกะสลักกระจกสีอื่นๆอีกด้วย</p> <p>๘.) ครูตั้งคำถามว่า Stained Glass ศิลปะบนกระจกสีนั้น มีส่วนประกอบที่เป็นทัศนธาตุอย่างไรบ้าง</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> สี และเส้น</p>	<p><u>คำตอบครู</u> ครูสรุปว่า สิ่งที่นักเรียนสัมผัสคือ พื้นผิวในแบบต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน</p> <p>๘.) นักเรียนตอบคำถามของครู โดยครูตั้งคำถามว่า Stained Glass ศิลปะกระจกสีนั้น มีส่วนประกอบที่เป็นทัศนธาตุอย่างไรบ้าง</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> สี และเส้น</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>คำตอบครู ครูตอบว่าถูกต้อง สามารถแจกแจงเป็นทัศนธาตุต่าง ๆ ได้ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - โทนสี : การเลือกใช้สีต่าง ๆ ในงาน - เส้น : การใช้เส้นเป็นทัศนธาตุหลักที่เห็นได้ในงานกระจกสีรูปแบบต่าง ๆ - รูปร่าง : การนำเส้นมาลากต่อกันเป็นรูปร่างเพื่อสื่อถึงสิ่งต่าง ๆ เช่น ดอกไม้, บ้าน เป็นต้น - องค์ประกอบในภาพ : มีการจัดองค์ประกอบได้จากการจัดองค์ประกอบพื้นฐาน 7 รูปแบบข้างต้น คือ เอกภาพ ความสมดุล จุดเด่น จังหวะ ความกลมกลืน ความขัดแย้ง และขนาดและสัดส่วน <p>ครูเปิดรูปงานตัวอย่าง Stained Glass ศิลปะกระจกสี ให้นักเรียนดูจำนวน ๕ ภาพ</p>	<p>คำตอบครู ครูตอบว่าถูกต้อง สามารถแจกแจงเป็นทัศนธาตุต่าง ๆ ได้ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - โทนสี : การเลือกใช้สีต่าง ๆ ในงาน - เส้น : การใช้เส้นเป็นทัศนธาตุหลักที่เห็นได้ในงานกระจกสีรูปแบบต่าง ๆ - รูปร่าง : การนำเส้นมาลากต่อกันเป็นรูปร่าง เพื่อสื่อถึงสิ่งต่าง ๆ เช่น ดอกไม้, บ้าน เป็นต้น - องค์ประกอบในภาพ : มีการจัดองค์ประกอบได้จากการจัดองค์ประกอบพื้นฐาน 7 รูปแบบข้างต้น คือ เอกภาพ ความสมดุล จุดเด่น จังหวะ ความกลมกลืน ความขัดแย้ง และขนาดและสัดส่วน 			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ขั้นปฏิบัติ (๐ นาที)				
	ขั้นสรุป (๕ นาที)				
	<p>๑.) ครูทบทวนความรู้ความเข้าใจในเรื่องทัศนธาตุของนักเรียน โดยการเปิดภาพ The Starry Night ให้ดู และสอบถามนักเรียนว่าภาพนี้มีทัศนธาตุหรือองค์ประกอบศิลป์ใดอยู่บ้าง</p> <p>คำตอบนักเรียน สี และเส้น แสงเงา</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่าถูกต้อง แต่สามารถแจกแจงเป็นทัศนธาตุต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดดังนี้</p> <p>๑.๑ จุด</p> <p>๑.๒ สี</p> <p>๑.๓ เส้น</p> <p>๑.๔ รูปว่าง</p> <p>๑.๕ น้ำหนัก</p> <p>๑.๖ พื้นผิว</p> <p>๑.๗ เอกภาพ</p> <p>๑.๘ จุดเด่น</p>	<p>๑.) นักเรียนตอบคำถามของครู โดยครูตั้งคำถามโดยการเปิดภาพ The Starry Night ให้ดู และสอบถามนักเรียนว่าภาพนี้มีทัศนธาตุหรือองค์ประกอบศิลป์ใดอยู่บ้าง</p> <p>คำตอบนักเรียน สี และเส้น แสงเงา</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่าถูกต้อง แต่สามารถแจกแจงเป็นทัศนธาตุต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดดังนี้</p> <p>๑.๑ จุด</p> <p>๑.๒ สี</p> <p>๑.๓ เส้น</p> <p>๑.๔ รูปว่าง</p> <p>๑.๕ น้ำหนัก</p> <p>๑.๖ พื้นผิว</p> <p>๑.๗ เอกภาพ</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๑.๙ จังหวะ ๑.๑๐ ความขัดแย้ง ๑.๑๑ ความสมดุล ๒.) ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓.) ครูสั่งงานให้นักเรียนร่างภาพผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยใช้กระดาษขนาด A๔ เพื่อมาลงสีต่อใน ห้องเรียน ในสัปดาห์ถัดไป ๔.) ครูนัดหมายให้นักเรียนเตรียมตัวมาเรียนใน คาบถัดไป ดังนี้	๑.๘ จุดเด่น ๑.๙ จังหวะ ๑.๑๐ ความขัดแย้ง ๑.๑๑ ความสมดุล ๒.) นักเรียนสอบถามข้อสงสัยต่าง ๆ ใน เนื้อหาที่เรียนไป และจดบันทึกตามที่ครู สั่งงานดังนี้ ๓.) นักเรียนรับใบงานและจดรายละเอียด งานร่างภาพผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยใช้กระดาษ ขนาด A๔ เพื่อมาลงสีต่อในห้องเรียน ใน สัปดาห์ถัดไป ๔.) นักเรียนฟังครุณัดหมายให้เตรียมตัวมา เรียนในคาบถัดไป ดังนี้			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๔.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กัน อย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระจก รองวาด เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ติดขอบ ทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๕.) ครูเปิดตัวอย่างผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” ให้นักเรียนดูเป็น ตัวอย่าง</p> <p>๖. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๗. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>๔.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กันอย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระจก รองวาด เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ติดขอบทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๕.) ครูเปิดตัวอย่างผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง</p> <p>๖. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ตามที่ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๗. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ (Stained Glass Art)
- ๒.) ใบงานที่ ๑ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”
- ๓.) สื่อ PowerPoint เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ (Stained Glass Art)
- ๔.) ตัวอย่างผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและการออกแบบ ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงความเชื่อมโยงกันของทัศนธาตุ และจำลองการสร้างศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art)	๑. สอนเรื่องทัศนธาตุ โดยการตั้งคำถามตลอดการบรรยาย เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ๒. สอนเรื่ององค์ประกอบของทัศนธาตุที่อยู่ในศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) เพื่อให้ นักเรียนสามารถเข้าใจถึงความเชื่อมโยงกันของทัศนธาตุ และจำลองการสร้างศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art)	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป ๒. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. นักเรียนสามารถอภิปรายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่าง ๆ ได้	๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอภิปรายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอภิปรายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่าง ๆ ได้	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	๑. การเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด	๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอภิปรายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถ	๑. แบบสังเกต ๒. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>สร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้นหรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)</p>	<p>อภิปรายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่าง ๆ ได้</p> <p>๒. การเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p>		
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>๓. ใฝ่เรียนรู้</p>	<p>๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา</p> <p>๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p> <p>๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p> <p>๒. แบบสังเกต</p> <p>๓. แบบสังเกต</p>	<p>ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน</p>



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่อง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องสมบูรณ์	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่อง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องปานกลาง	สามารถใช้เทคนิคการ ลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่ง โทนสีเป็นช่อง ๆ ได้ อย่างถูกต้องสมบูรณ์ พอใช้	ใช้เทคนิคการลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสีเป็นช่อง ๆ ได้ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ เปื้อน ฉีก ขาด และลงสีใน กรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																รวม		
							
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔		๒๐	

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

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

ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่ตามองเห็นได้ ประกอบไปด้วย

๑. จุด (Dot)
๒. เส้น (Line)
๓. รูปร่าง (Shape)
๔. รูปทรง (Form)
๕. น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value)
๖. สี (Color)
๗. บริเวณว่าง (Space)
๘. พื้นผิว (Texture)

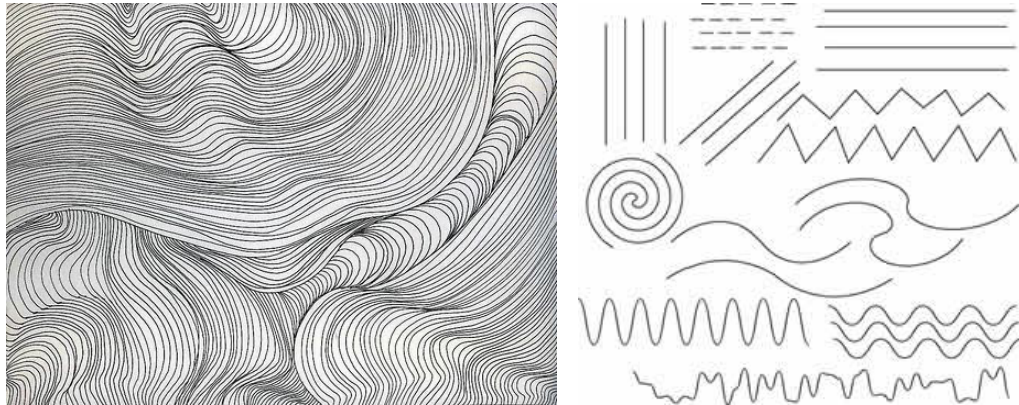
๑. จุด (Dot) หมายถึง ทัศนธาตุที่มีขนาดเล็กที่สุด เป็นรอยหรือแต้มที่มีลักษณะกลม ไม่มีความกว้างความยาว ความหนาหรือความสูง และถือเป็นหนึ่งในทัศนธาตุพื้นฐาน ซึ่งเป็นจุดกำเนิดของทัศนศิลป์



๒. เส้น (Line) เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของศิลปะทุกแขนง เป็นการนำจุดหลาย ๆ จุดมาเรียงต่อกันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งเป็นทางยาว โดยลักษณะของเส้นสามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ชมได้ ดังนี้

เส้นนอน	ให้ความรู้สึกกว้างขวาง เจียบสงบ นิ่ง ราบเรียบ ผ่อนคลายสบายตา
เส้นตั้ง	ให้ความรู้สึกสูงสง่า มั่นคง แข็งแรง รุ่งเรือง
เส้นเฉียง	ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เคลื่อนไหว รวดเร็ว แปรปรวน
เส้นโค้ง	ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพอ่อนโยน สบาย นุ่มนวล เย้ายวน
เส้นโค้งก้นหอย	ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว การคลี่คลาย ขยายตัว มึนงง

เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึกรุนแรง สับสนวุ่นวาย ตื่นเต้น และ การขัดแย้ง
 เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่นั่นคง ไม่นั่นอน

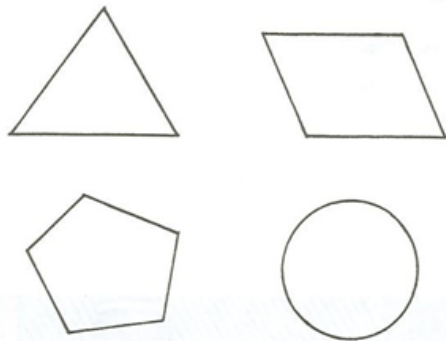
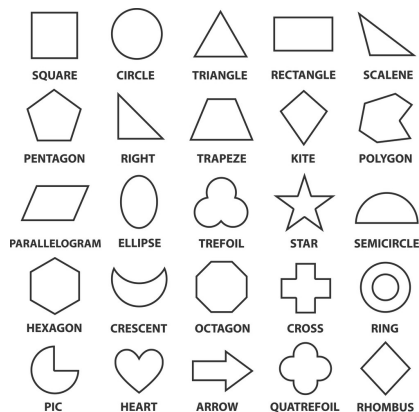


๓. รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ มีลักษณะเป็น ๒ มิติ มีทั้งความกว้างและความยาว โดยรูปร่างแบ่งออกเป็น ๓ ประเภท คือ

๓.๑ รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช เป็นต้น



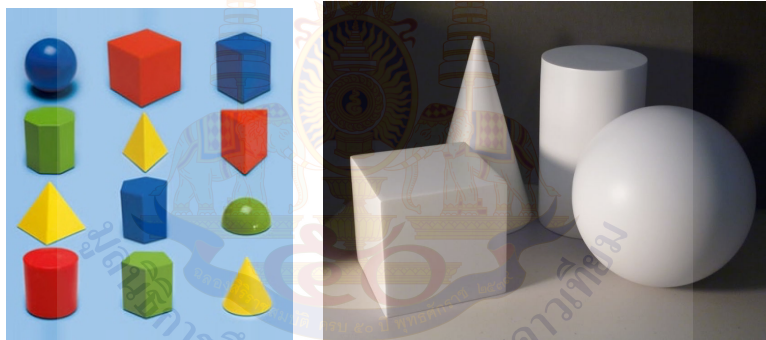
๓.๒ รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มีโครงสร้างแน่นอน เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น



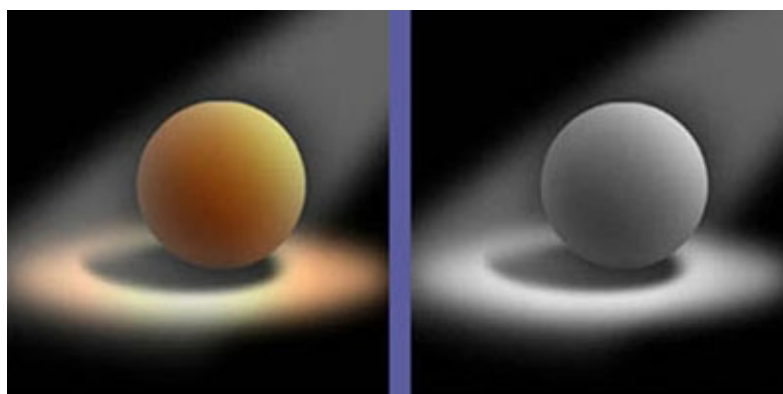
๓.๓ รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่เป็นเส้น ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนของตัวเอง เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ เมฆ และควัน เป็นต้น



๓.๔ รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างที่มองเห็นได้เป็น ๓ มิติ มีทั้งส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนา หรือส่วนลึก ให้ความรู้สึกว่ามีมวล ปริมาตร และน้ำหนัก



๓.๕ น้ำหนัก (Value) หมายถึง ความเข้ม ความอ่อนของแสงเงาตามที่ประสาทตารับรู้ได้ ทำให้ภาพเกิดมิติ น้ำหนักทำให้รูปทรงมี ปริมาตร และให้ระยะแก่ภาพ มีแสงและเงา (Light & Shade)

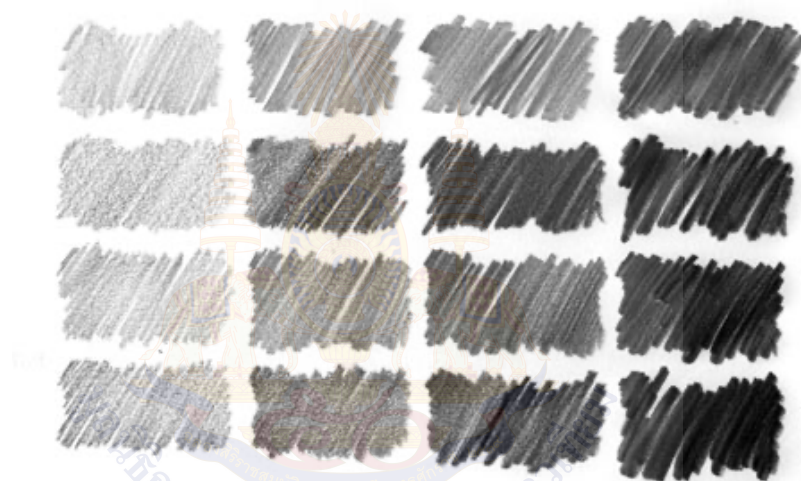


๓.๖ สี (Color) หมายถึง ลักษณะของแสงที่ปรากฏขึ้นแก่สายตาและมองเห็นได้ สีทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างมากมาย มีทั้งเข้ม อ่อน หนักและเบา ทำให้รู้สึกสดใส ร่าเริง ตื่นเต้น ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึกที่ต่างกันไปเมื่อกระทบกับสายตา

ลักษณะของสี

๓.๖.๑ วรรณะของสี (Tone) แบ่งวรรณะของสีออกเป็น ๒ วรรณะ คือ สีวรรณะร้อน ให้ความรู้สึกอบอุ่นหรือร้อน เช่น สีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง เป็นต้น ส่วนสีวรรณะเย็น ได้แก่ สีที่ให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบาย เช่น สีเขียว เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน ม่วง เป็นต้น

๓.๖.๒ ค่าของสี (Value of colour) หมายถึง ความเข้มอ่อนของสีตั้งแต่สว่างไปจนถึงมืด

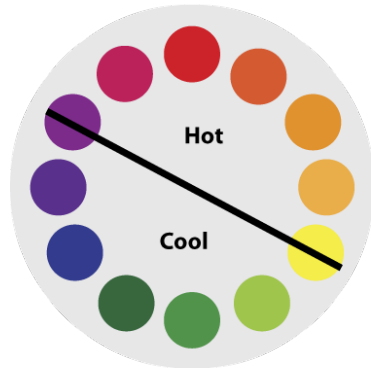


๓.๖.๓ สีเอกรงค์ (Monochrome) หมายถึง สีที่แสดงออกมาเพียงสีเดียว เช่น ภาพโทนสีแดง เหลือง หรือ น้ำเงิน

๓.๖.๔ สีส่วนรวม (Tonality) หมายถึง สีที่มีปรากฏเด่นชัดที่สุดในภาพ หรือสีที่มีอิทธิพลมากที่สุดในภาพ เช่น การเขียนภาพทิวทัศน์ มีสีส่วนรวมเป็นสีเขียว สีน้ำเงิน เป็นต้น

๓.๖.๕ สีที่ปรากฏเด่น (Intensity) หมายถึง การใช้สีสดใสให้ภาพเด่นขึ้นมาจากสีกลางหรือสีหม่น

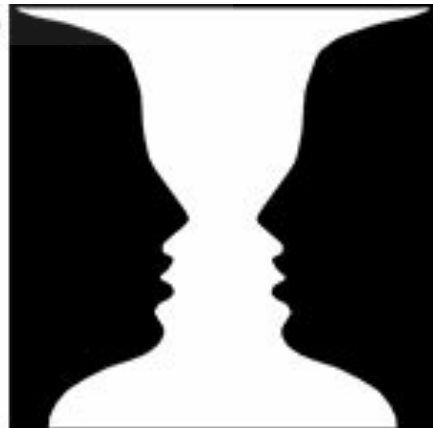
๓.๖.๖ สีตรงข้ามกันหรือสีตัดกัน (Contrast) หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงจรสีธรรมชาติ เช่น สีแดงกับสีเขียว สีน้ำเงินกับสีส้ม สีม่วงกับสีเหลือง



๓.๗ บริเวณว่าง (Space) หมายถึง พื้นที่ว่างที่อยู่บริเวณโดยรอบวัตถุในภาพ ทำให้ภาพเกิดจุดเด่น และดูไม่อึดอัดจนเกินไป

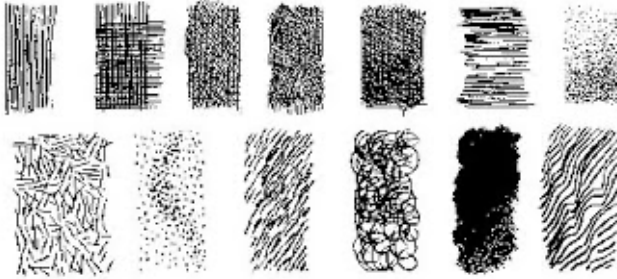


POSITIVE SPACE



NEGATIVE SPACE

๓.๘ พื้นผิว (Texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุต่าง ๆ ที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกัน เช่น ขรุขระ, ลื่น, หยาบ เป็นต้น



Stained Glass Art ศิลปะกระจกสี

งานกระจกสีเป็นวิธีการทางศิลปะ ที่นำกระจกสีมาใช้ในการตกแต่ง นอกจากความสวยงามทางศิลปะแล้ว ยังเป็นตัวกลางในการสื่อสารเรื่องราวช่วงยุคกลางของผู้คนที่ไม่สามารถอ่านเขียนได้ จึงใช้วิธีเรียนรู้พระคัมภีร์จากหน้าต่างในสมัยศตวรรษที่ ๑๓ ส่งผลให้มีงานศิลปะหลากหลายแขนงที่มีการนำงานกระจกสีมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน แต่ที่มักจะนิยมพบเห็นได้บ่อยคือการตกแต่งหน้าต่างวัด, โบสถ์ นอกจากนี้ยังมีโครงสร้างกระจกสีแบบสามมิติ รวมไปถึงงานแกะสลักกระจกสีอื่น ๆ อีกด้วย



Stained Glass Art และทัศนธาตุ

Stained Glass art เป็นการสร้างงานศิลปะ ที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างงาน ซึ่งสามารถจำแนกเป็นรายละเอียดต่างๆได้ดังนี้

๑. โทนสี : การเลือกใช้สีต่าง ๆ ที่มีโทนสีที่แตกต่างกันก่อให้เกิดความสวยงามภายในภาพ
 ๒. เส้น : การใช้เส้นเป็นทัศนธาตุหลักที่เห็นได้ในงานกระจกสีรูปแบบต่าง ๆ และเป็นสิ่งที่ทำให้รูปแบบงานกระจกสีมีเอกลักษณ์ที่เห็นได้เด่นชัด
 ๓. รูปร่าง : การนำเส้นมาลากต่อกันเป็นรูปร่าง เพื่อสื่อถึงสิ่งต่าง ๆ เช่น ดอกไม้, บ้าน, นกยูง เป็นต้น
 ๔. องค์ประกอบในภาพ : มีการจัดองค์ประกอบได้จากการจัดองค์ประกอบพื้นฐาน ๗ รูปแบบข้างต้น คือ เอกภาพ ความสมดุล จุดเด่น จังหวะ ความกลมกลืน ความขัดแย้ง และขนาดและสัดส่วน โดยสามารถเลือกใช้รูปแบบการจัดองค์ประกอบรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกันได้ เพื่อให้เกิดการออกแบบที่เหมาะสม สวยงาม
- ภาพตัวอย่างงานที่นำทัศนธาตุในกระจกสีมาใช้**



อ้างอิง

- <http://www.theartverve.com/2016/08/shape-form-pattern.html>
- <https://www.vectorstock.com%2Froyalty-free-vector%2Fbasic-geometric-shapes-vector>
- <http://www.dorothybarenscoott.com/http/wwwdorothybarenscoottcom/2016/1/14/focus-on-fundamentals-of-visual-art-culture-form>
- <https://miuc.org/how-can-colours-help-you-in-your-everyday-life/>
- <http://teresabernardart.com/basic-art-element-space/>
- https://www.pinterest.com%2Fmelitavrsaljko%2F&psig=AOvWaw0hN4j4tVxaq_Bk92UI8_Zv&ust=1621828464225000&source=images&cd=vfe&ved=0CA0QjhqxqFwoTCLjvqv_z3vACFQAAAAAdAAAAABAJ
- <https://sites.google.com/site/xngkhprakxbsilp22042101/hnwy-thi1-khwam-hmay-xngkh-prakxb-silp>
- <https://pin.it/38WYOlr>
- <https://www.thoughtco.com/definition-of-balance-in-art-182423>
- <https://preede.wordpress.com/2011/09/18/องค์ประกอบศิลป์/>
- <https://www.camerartmagazine.com/techniques/com-po-si-tion/composition-ep-2-principles-of-composition-ความขัดแย้ง-contrast.html>
- <https://www.gotoknow.org/posts/155364>
- <https://www.bareo-isyss.com/service/art-culture/stained-glass-ศิลปะบนกระจกแก้ว/>

ใบงานที่ ๑ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคทฤษฎี
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างผลงานการออกแบบงานศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) ในหัวข้อ “เอกลักษณ์ไทย” โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์															
คำสั่ง	ให้นักเรียนนำอุปกรณ์ที่จะใช้ในการสร้างงานศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” มาในสัปดาห์ต่อไป															
อุปกรณ์	- สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน - กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ - เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมภาพร่างผลงานพร้อมอุปกรณ์เพื่อลงสี															
คะแนนเต็ม	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๑

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

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด ม. ๒/๑	อธิบายเกี่ยวกับทัศนธาตุในด้านรูปแบบ และ แนวคิดของงาน ทัศนศิลป์ที่เลือกมา
ม. ๒/๓	วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลายในการสื่อความหมายและเรื่องราว ต่าง ๆ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่ตามองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด (Dot), เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value), สี (Color), บริเวณว่าง (Space), พื้นผิว (Texture) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์งานออกแบบ และงานทัศนศิลป์ให้สื่อความหมาย ให้ผู้ชมผลงานรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกและความหมายของภาพได้

ผลงานศิลปะกระจกสี Stained Glass Art เป็นการสร้างงานศิลปะ ที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบเป็นส่วนสำคัญในการ สร้างงาน

๓. สาระการเรียนรู้

- ๓.๑ ทัศนธาตุในด้านต่าง ๆ ทั้งรูปแบบ และการนำทัศนธาตุมาใช้ในการสร้างงานศิลปะกระจกสี
- ๓.๒ วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านผลงานศิลปะกระจกสี

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)
 ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและการออกแบบ
 ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงความเชื่อมโยงกันของทัศนธาตุ และจำลองการสร้างศิลปะกระจกสี

(Stained Glass Art)

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสีโปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง) มาใช้ในการสร้างงาน

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

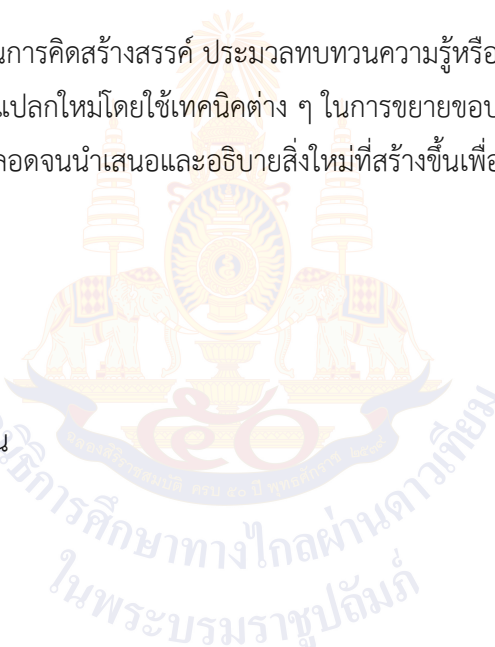
๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กับเรื่องที่คิด หรือสามารถ จินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการ ขยายขอบเขตความคิดเดิม จน ได้แนวคิดที่หลากหลายในการ สร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และให้นักเรียน เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ มาทำงาน ดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p> <p>๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้นักเรียนตอบคำถามว่า ภาพ The starry night และภาพ The persistence of memory ทั้งสองภาพนี้ มีอะไรที่เกี่ยวข้องกันบ้าง</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ และนำ อุปกรณ์ต่าง ๆ มาดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p> <p>๒. นักเรียนตอบคำถามครู ว่า ภาพ The starry night และภาพ The persistence of memory ทั้งสองภาพนี้ มีอะไรที่เกี่ยวข้องกันบ้าง</p> <p><u>คำตอบนักเรียน สี เส้น</u></p>	<p>๑. สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ลายเส้น สร้างศิลป์ (Stained Glass Art)</p> <p>๒. ใบงานที่ ๒ เรื่อง “ลายเส้น สร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p> <p>ความคืบหน้าร้อย ละ ๕๐</p> <p>๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง ลายเส้น สร้างศิลป์</p>	<p>ผลงาน “ลายเส้น สร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>๒. ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๒. เกณฑ์การประเมินผลงาน</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและการออกแบบ</p> <p>๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงความเชื่อมโยงกันของทัศนธาตุ และจำลองการสร้างศิลปะกระจกสี (Stained glass Art)</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสีโปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ</p>	<p><u>คำตอบนักเรียน</u> สี เส้น</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกในส่วนหนึ่ง เพราะภาพนั้นนอกจากสีและเส้นที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในผลงานแล้ว ยังมีแสงเงา รูปร่างรูปทรงที่เป็นองค์ประกอบในผลงานด้วย</p> <p>๒.๓) ครูตั้งคำถามต่อไปว่า นักเรียนเห็นทัศนธาตุอะไรในทั้งสองภาพนี้บ้าง</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> สี เส้น แสงเงา รูปร่าง รูปทรง</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง</p> <p>๓. ครูสรุปเนื้อหาของการนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสอบถามนักเรียน ดังนี้ <u>ครูตั้งคำถามว่า</u> การนำเข้าสู่บทเรียนนี้ได้ความรู้อะไร</p>	<p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกในส่วนหนึ่ง เพราะภาพนั้นนอกจากสีและเส้นที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในผลงานแล้ว ยังมีแสงเงา รูปร่างรูปทรงที่เป็นองค์ประกอบในผลงานด้วย</p> <p>๒.๓) ครูตั้งคำถามต่อไปว่า นักเรียนเห็นทัศนธาตุอะไรในทั้งสองภาพนี้บ้าง</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> สี เส้น แสงเงา รูปร่างรูปทรง</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง</p> <p>๓. นักเรียนตอบคำถามของครูต้นทาง โดยการสรุปเนื้อหาของการนำเข้าสู่บทเรียน และสอบถามนักเรียน ดังนี้</p>	<p>(Stained Glass Art)</p> <p>๔. ตัวอย่างผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p>		<p>“ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p> <p>เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>(เส้น, สี, วัสดุ) มาใช้ในการสร้างงาน</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p><u>คำตอบนักเรียน</u> ได้ฝึกทักษะการคิด และทำให้เห็นว่าผลงานศิลปะทุกชิ้นจะมีสิ่งที่เหมือนกันคือทัศนธาตุ</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ที่ให้นักเรียนดูภาพทั้งหมดนี้ เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการคิด และพิจารณารายละเอียดของรูป และครูชี้ให้นักเรียนเห็นว่า งานศิลปะทุก ๆ รูป จำเป็นต้องมีจุด เส้น สี และองค์ประกอบต่าง ๆ รวมกันจึงเกิดเป็นภาพงานศิลปะได้ ซึ่งทั้งหมดนี้คือทัศนธาตุ</p>	<p><u>ครูตั้งคำถามว่า</u> การนำเข้าสู่บทเรียนนี้ได้ความรู้อะไร</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> ได้ฝึกทักษะการคิด และทำให้เห็นว่าผลงานศิลปะทุกชิ้นจะมีสิ่งที่เหมือนกันคือทัศนธาตุ</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ที่ให้นักเรียนดูภาพทั้งหมดนี้ เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการคิด และพิจารณารายละเอียดของรูป และครูชี้ให้นักเรียนเห็นว่า งานศิลปะทุก ๆ รูป จำเป็นต้องมีจุด เส้น สี และองค์ประกอบต่าง ๆ รวมกันจึงเกิดเป็นภาพงานศิลปะได้ ซึ่งทั้งหมดนี้คือทัศนธาตุ</p>			
	<p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. เปิดตัวอย่างงานออกแบบ Stained glass art ดังนี้</p>	<p>๑. นักเรียนตั้งใจฟังในระหว่างการเรียนการสอน โดยมีเนื้อหา ดังนี้</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๑.๑.) ครูอธิบายรายละเอียดในการทำงาน ดังนี้ ๑.๑.๑.) ร่างภาพ ๑.๑.๒) แบ่งชิ้นงานเป็นช่อง ๆ เหมือนงาน กระຈกສີ ๑.๑.๓) เริ่มลงสีที่ละช่อง ๑.๑.๔) ลงสีให้ครบทุกช่อง ๑.๑.๕) ตัดเส้นและเก็บรายละเอียดภายในภาพ ๑.๑.๖) แกะเทปออกจากงาน ๑.๑.๗) ผลงานเสร็จสมบูรณ์ ๔. ครูอธิบายวิธีการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ดังนี้ ๔.๑ พู่กันเล็ก - ใช้เก็บรายละเอียดต่าง ๆ ภายในภาพ พู่กันใหญ่ - ใช้ลงพื้นหลัง และลงสี ส่วนใหญ่ของภาพ	๑.๑.) ครูอธิบายรายละเอียดในการทำงาน ดังนี้ ๑.๑.๑.) ร่างภาพ ๑.๑.๒) แบ่งชิ้นงานเป็นช่อง ๆ เหมือนงาน กระຈກສີ ๑.๑.๓) เริ่มลงสีที่ละช่อง ๑.๑.๔) ลงสีให้ครบทุกช่อง ๑.๑.๕) ตัดเส้นและเก็บรายละเอียดภายใน ภาพ ๑.๑.๖) แกะเทปออกจากงาน ๑.๑.๗) ผลงานเสร็จสมบูรณ์ ๔. ครูอธิบายวิธีการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ดังนี้ ๔.๑ พู่กันเล็ก - ใช้เก็บรายละเอียดต่าง ๆ			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๔.๒ ผ้าสะอาด ใช้เช็ดสีที่เปื้อน เมื่อเช็ดแล้วนักเรียนต้องหมั่นซักและตากเพื่อความสะอาด</p> <p>๔.๓ งานสี ใช้สีและผสมสี</p> <p>๔.๔ ภาชนะล้างพู่กัน เมื่อใช้แล้วต้องล้างให้สะอาด</p>	<p>ภายในภาพ พู่กันใหญ่ - ใช้ลงพื้นหลัง และลงสีส่วนใหญ่ของภาพ</p> <p>๔.๒ ผ้าสะอาด ใช้เช็ดสีที่เปื้อน เมื่อเช็ดแล้วนักเรียนต้องหมั่นซักและตากเพื่อความสะอาด</p> <p>๔.๓ งานสี ใช้สีและผสมสี</p> <p>๔.๔ ภาชนะล้างพู่กัน เมื่อใช้แล้วต้องล้างให้สะอาด</p>			
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที)</p> <p>ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐</p>	<p>นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐</p>			
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนไปสร้างสรรค์ผลงานต่อนอกเวลาเรียน โดยมีเป้าหมายความ</p>	<p>๑. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๒. นักเรียนจดบันทึกรายละเอียดการบ้านที่ตนเองต้องทำในคาบถัดไป</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>คืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐ และนำกลับมาสร้างสรรค์ต่อในคาบเรียนถัดไป</p> <p>๓. ครูนัดหมายให้นักเรียนเตรียมตัวมาเรียนในคาบถัดไป ดังนี้</p> <p>๓.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กัน อย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระดาษรองวาด เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ติดขอบ ทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๔. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๕. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>๓. นักเรียนจดบันทึกรายละเอียดอุปกรณ์ที่ตนเองต้องทำในคาบถัดไป</p> <p>๔. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๕. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ (Stained Glass Art)
- ๒.) ใบงานที่ ๒ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” ความคืบหน้าร้อยละ ๕๐
- ๓.) สื่อ PowerPoint เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ (Stained Glass Art)
- ๔.) ตัวอย่างผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
<p>ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)</p> <p>๑. นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและการออกแบบ</p> <p>๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงความเชื่อมโยงกันของทัศนธาตุ และจำลองการสร้างศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art)</p>	<p>๑. สอนเรื่องทัศนธาตุ โดยการตั้งคำถามตลอดการบรรยาย เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน</p> <p>๒. สอนเรื่ององค์ประกอบของทัศนธาตุที่อยู่ในศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) เพื่อให้ นักเรียนสามารถเข้าใจถึงความเชื่อมโยงกันของทัศนธาตุ และจำลองการสร้างศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art)</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p> <p>๒. แบบสังเกต</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป</p> <p>๒. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป</p>
<p>ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)</p> <p>๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสีโปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง) มาใช้ในการสร้างงาน</p>	<p>๑. ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานสร้างศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) โดยศึกษาวิธีการจากคลิปวิดีโอตัวอย่าง</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป</p>
<p>คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ</p>	<p>๑. การเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p>	<p>๑. แบบประเมินผลงาน</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน</p>
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด</p>	<p>๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอภิปรายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอภิปรายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่างๆ ได้</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p> <p>๒. แบบประเมินผลงาน</p>	<p>ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”</p>

<p>สร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิดหรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)</p>	<p>๒. การเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p>		
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>๓. ใฝ่เรียนรู้</p>	<p>๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา</p> <p>๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p> <p>๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p> <p>๒. แบบสังเกต</p> <p>๓. แบบสังเกต</p>	<p>ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน</p>



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่อง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องสมบูรณ์	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่อง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องปานกลาง	สามารถใช้เทคนิคการ ลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่ง โทนสีเป็นช่อง ๆ ได้ อย่างถูกต้องสมบูรณ์ พอใช้	ใช้เทคนิคการลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสีเป็นช่อง ๆ ได้ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ เปื้อน ฉีก ขาด และลงสีใน กรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																				รวม	
						
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔		๒๐

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๒ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๑
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างผลงานการออกแบบงานศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) ในหัวข้อ “เอกลักษณ์ไทย” โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐															
อุปกรณ์	- สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน - กระจกร้อยปอนด์ขนาด A๔ - เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐															
คะแนนเต็ม	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">๔</td> <td style="width: 40%;">คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๒

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

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด ม. ๒/๑	อธิบายเกี่ยวกับทัศนธาตุในด้านรูปแบบ และ แนวคิดของงาน ทัศนศิลป์ที่เลือกมา
ม. ๒/๓	วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลายในการสื่อความหมายและเรื่องราว ต่าง ๆ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่ตามองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด (Dot), เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value), สี (Color), บริเวณว่าง (Space), พื้นผิว (Texture) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์งานออกแบบ และงานทัศนศิลป์ให้สื่อความหมาย ให้ผู้ชมผลงานรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกและความหมายของภาพได้

ผลงานศิลปะกระจกสี Stained Glass Art เป็นการสร้างงานศิลปะ ที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบเป็นส่วนสำคัญในการ สร้างงาน

๓. สาระการเรียนรู้

- ๓.๑ ทัศนธาตุในด้านต่าง ๆ ทั้งรูปแบบ และการนำทัศนธาตุมาใช้ในการสร้างงานศิลปะกระจกสี
- ๓.๒ วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านผลงานศิลปะกระจกสี

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)
 ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องทัศนธาตุกับองค์ประกอบศิลป์
- ๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสีโปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง) มาใช้ในการสร้างงาน

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

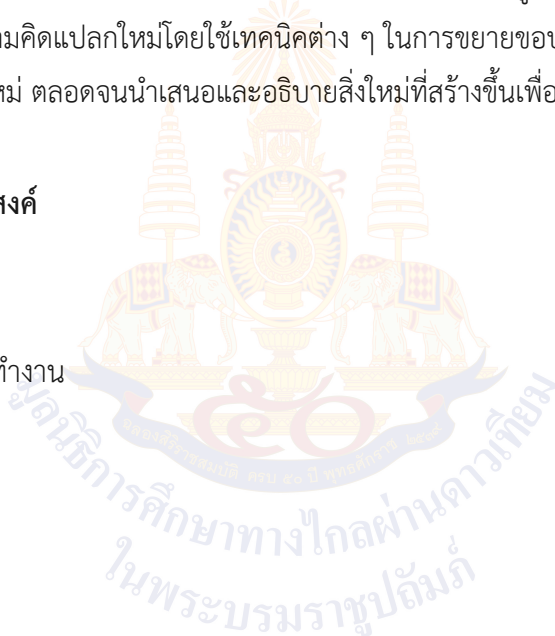
๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ มาทำงาน ดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p> <p>๒. ครูแจกใบความรู้ เรื่อง ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ และนำอุปกรณ์ต่าง ๆ มาดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p> <p>๒. นักเรียนได้รับแจกใบความรู้ เรื่อง ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์จากครูปลายทาง</p>	<p>๑. ใบงานที่ ๓ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย” ความคืบหน้าร้อยละ ๗๐</p> <p>๒. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ทัศนธาตุ และองค์ประกอบศิลป์</p> <p>๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์</p>	<p>ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>๒. ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๒. เกณฑ์การ</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องทัศนธาตุกับองค์ประกอบศิลป์</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสีโปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง) มาใช้ในการสร้างงาน</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของ</p>	<p>ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้นักเรียนดูภาพ ๒ ภาพ แล้วสอบถามนักเรียนว่าแต่ละภาพมีอะไรที่เด่น และเด่นเพราะอะไร</p> <p>๑.๑ ภาพที่ ๑ มีอะไรที่เด่น และเด่นเพราะอะไร</p> <p>คำตอบนักเรียน แกะ เด่นเพราะสีดำ</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ถูกในส่วนหนึ่ง เพราะภาพนี้ แกะดำเด่นที่สุดเพราะสี แต่ในทางองค์ประกอบศิลป์ จุดเด่น เกิดขึ้นเพราะความขัดแย้ง นั่นคือสีที่แตกต่างจากตัวอื่นนั่นเอง</p>	<p>๑. นักเรียนตอบคำถามของครูต้นทาง โดยครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้นักเรียนดูภาพ ๒ ภาพ แล้วสอบถามนักเรียนว่า แต่ละภาพมีอะไรที่เด่น และเด่นเพราะอะไร</p> <p>๑.๑ ภาพที่ ๑ มีอะไรที่เด่น และเด่นเพราะอะไร</p> <p>คำตอบนักเรียน แกะ เด่นเพราะสีดำ</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ถูกในส่วนหนึ่ง เพราะภาพนี้ แกะดำเด่นที่สุดเพราะสี แต่ในทางองค์ประกอบศิลป์ จุดเด่น เกิดขึ้นเพราะความขัดแย้ง นั่นคือสีที่แตกต่างจากตัวอื่นนั่นเอง</p>	(Stained Glass Art)		<p>ประเมินผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p> <p>เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑.๒ ภาพที่ ๒ มีอะไรที่เด่น และเด่นเพราะ อะไร <u>คำตอบนักเรียน</u> ชายที่อยู่กลางภาพเด่น <u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกในส่วนหนึ่ง แต่ถ้าจะ อธิบายให้สมบูรณ์ ชายที่อยู่กลางภาพเด่น (Van Gogh) เด่นเพราะขนาดใหญ่ที่สุด, ยืน เป็นจุดเด่นกลางภาพ, มีพื้นที่ว่างด้านหลังเป็นสี โทนอ่อน <u>ครูสรุป</u> ที่ให้นักเรียนดูภาพทั้งหมดนี้ เพื่อให้ นักเรียนฝึกทักษะการคิด และพิจารณา รายละเอียดของรูป และครูชี้ให้นักเรียนเห็น ว่า สิ่งที่ทำให้ภาพทั้งหมด มีจุดเด่นและความ งามได้นั้น เกิดจากองค์ประกอบศิลปะ ซึ่งเป็น เนื้อหาสำคัญที่เราจะเรียนในวันนี้	๑.๒ ภาพที่ ๒ มีอะไรที่เด่น และเด่นเพราะ อะไร <u>คำตอบนักเรียน</u> ชายที่อยู่กลางภาพเด่น <u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกในส่วนหนึ่ง แต่ถ้า จะอธิบายให้สมบูรณ์ ชายที่อยู่กลางภาพ เด่น (Van Gogh) เด่นเพราะขนาดใหญ่ ที่สุด, ยืนเป็นจุดเด่นกลางภาพ, มีพื้นที่ว่าง ด้านหลังเป็นสีโทนอ่อน <u>ครูสรุป</u> ที่ให้นักเรียนดูภาพทั้งหมดนี้ เพื่อให้ นักเรียนฝึกทักษะการคิด และพิจารณา รายละเอียดของรูป และครูชี้ให้นักเรียน เห็นว่า สิ่งที่ทำให้ภาพทั้งหมด มีจุดเด่นและ ความงามได้นั้น เกิดจากองค์ประกอบศิลปะ ซึ่งเป็นเนื้อหาสำคัญที่เราจะเรียนในวันนี้			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ครูต้นทางอธิบาย เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ให้ผู้เรียน โดยมีเนื้อหา ดังนี้</p> <p>๑. เอกภาพ (Unity) ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืนในภาพ</p> <p>๒. ความสมดุล (Balance) ความเท่ากันเสมอกันในภาพ ทั้งในเรื่องของน้ำหนัก หรือความกลมกลืน</p> <p>๓. จุดเด่น (Dominance) จุดที่ปรากฏชัดและสะดุดตาที่สุดในภาพ</p> <p>๔. จังหวะ (Rhythm) ได้แก่ การเว้นระยะห่างที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ภายในรูปภาพ</p> <p>๕. ความกลมกลืน (Harmony) เป็นความสอดคล้องกลมกลืนกันขององค์ประกอบใน</p> <p>๖. ความขัดแย้ง (Contrast) เป็นสิ่งที่ตรงข้ามกัน แต่ช่วยทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น</p> <p>๗. ขนาด สัดส่วน (Size Property)</p>	<p>นักเรียนศึกษา เรื่อง องค์ประกอบศิลป์จากครูต้นทาง โดยมีเนื้อหา ดังนี้</p> <p>๑. เอกภาพ (Unity) ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืนในภาพ</p> <p>๒. ความสมดุล (Balance) ความเท่ากันเสมอกันในภาพ ทั้งในเรื่องของน้ำหนัก หรือความกลมกลืน</p> <p>๓. จุดเด่น (Dominance) จุดที่ปรากฏชัดและสะดุดตาที่สุดในภาพ</p> <p>๔. จังหวะ (Rhythm) ได้แก่ การเว้นระยะห่างที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ภายในรูปภาพ</p> <p>๕. ความกลมกลืน (Harmony) เป็นความสอดคล้องกลมกลืนกันขององค์ประกอบใน</p> <p>๖. ความขัดแย้ง (Contrast) เป็นสิ่งที่ตรงข้ามกัน แต่ช่วยทำให้ภาพมีความน่าสนใจ</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ขนาด (Size) คือ ลักษณะของรูปทรงที่มีความแตกต่างกัน สัดส่วน (Proportion) คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของภาพที่แตกต่างกัน</p> <p>ครูต้นทางอธิบายถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบศิลป์กับงาน Stained Glass Art ให้ผู้เรียนได้ฟัง โดยมีเนื้อหา ดังนี้</p> <p>Stained Glass เป็นการสร้างงานศิลปะ ที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี)</p>	<p>มากขึ้น</p> <p>๗. ขนาด สัดส่วน (Size Property) ขนาด (Size) คือ ลักษณะของรูปทรงที่มีความแตกต่างกัน</p> <p>สัดส่วน (Proportion) คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของภาพที่แตกต่างกัน</p> <p>นักเรียนศึกษา เรื่อง องค์ประกอบศิลป์จากครูต้นทาง โดยครูต้นทางอธิบายถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบศิลป์กับงาน Stained Glass Art ให้ผู้เรียนได้ฟัง โดยมีเนื้อหา ดังนี้</p> <p>Stained Glass เป็นการสร้างงานศิลปะ ที่</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างงาน ซึ่งสามารถจำแนกเป็นรายละเอียดต่าง ๆ ได้ ดังนี้</p> <p>๑. โทนสี : การเลือกใช้สีต่าง ๆ ที่มีโทนสีที่แตกต่างกันก่อให้เกิดความสวยงามภายในภาพ</p> <p>๒. เส้น : การใช้เส้นเป็นทัศนธาตุหลักที่เห็นได้ในงานกระจกสีรูปแบบต่าง ๆ และเป็นสิ่งที่ทำให้รูปแบบงานกระจกสีมีเอกลักษณ์ที่เห็นได้เด่นชัด</p> <p>๓. รูปร่าง : การนำเส้นมาลากต่อกันเป็นรูปร่างเพื่อสื่อถึงสิ่งต่าง ๆ เช่น ดอกไม้, บ้าน, นกยูง เป็นต้น</p> <p>๔. องค์ประกอบในภาพ : มีการจัดองค์ประกอบได้จากการจัดองค์ประกอบ</p>	<p>ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบเป็นส่วนสำคัญในการสร้างงาน ซึ่งสามารถจำแนกเป็นรายละเอียดต่าง ๆ ได้ดังนี้</p> <p>๑. โทนสี : การเลือกใช้สีต่าง ๆ ที่มีโทนสีที่แตกต่างกันก่อให้เกิดความสวยงามภายในภาพ</p> <p>๒. เส้น : การใช้เส้นเป็นทัศนธาตุหลักที่เห็นได้ในงานกระจกสีรูปแบบต่าง ๆ และเป็นสิ่งที่ทำให้รูปแบบงานกระจกสีมีเอกลักษณ์ที่เห็นได้เด่นชัด</p> <p>๓. รูปร่าง : การนำเส้นมาลากต่อกันเป็นรูปร่าง เพื่อสื่อถึงสิ่งต่าง ๆ เช่น ดอกไม้, บ้าน, นกยูง เป็นต้น</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>พื้นฐาน ๗ รูปแบบข้างต้น คือ เอกภาพ ความสมดุล จุดเด่น จังหวะ ความกลมกลืน ความขัดแย้ง และขนาดและสัดส่วน โดยสามารถเลือกใช้รูปแบบการจัดองค์ประกอบรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกันได้ เพื่อให้เกิดการออกแบบที่เหมาะสม สวยงาม</p>	<p>๔. องค์ประกอบในภาพ : มีการจัดองค์ประกอบได้จากการจัดองค์ประกอบพื้นฐาน ๗ รูปแบบข้างต้น คือ เอกภาพ ความสมดุล จุดเด่น จังหวะ ความกลมกลืน ความขัดแย้ง และขนาดและสัดส่วน โดยสามารถเลือกใช้รูปแบบการจัดองค์ประกอบรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกันได้ เพื่อให้เกิดการออกแบบที่เหมาะสม สวยงาม</p>			
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐</p>	<p>นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนไปสร้างสรรค์ผลงานต่อนอกเวลาเรียน โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐ และนำกลับมาสร้างสรรค์ต่อในคาบเรียนถัดไป</p> <p>๓. ครูนัดหมายให้นักเรียนเตรียมตัวมาเรียนในคาบถัดไป ดังนี้</p> <p>๓.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กัน อย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระจก รองวาด เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ติดขอบ ทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน</p>	<p>๑. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๒. นักเรียนจัดบันทึกรายละเอียดการบ้านที่ตนเองต้องทำในคาบถัดไป</p> <p>๓. นักเรียนจัดบันทึกรายละเอียดอุปกรณ์ที่ตนเองต้องทำในคาบถัดไป</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๔. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน	๔. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน			
	๕. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๕. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบงานที่ ๓ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” ความคืบหน้าร้อยละ ๗๐
๒. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์
๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ (Stained Glass Art)



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่ององค์ประกอบศิลป์	๑. สอนเรื่ององค์ประกอบศิลป์ในทัศนธาตุ โดยการตั้งคำถามตลอดการบรรยาย เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสีโปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง) มาใช้ในการสร้างงาน	๑. ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานสร้างสรรค์กระจกสี (Stained Glass Art) โดยศึกษาวิธีการจากตัวอย่าง	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	๑. การเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิดหรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จน	๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอภิปรายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอภิปรายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่าง ๆ ได้ ๒. การเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”	๑. แบบสังเกต ๒. แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>ได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้าง สิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อ ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. มุ่งมั่นในการทำงาน ๓. ใฝ่เรียนรู้</p>	<p>๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p>	<p>๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต</p>	<p>ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน</p>



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่อง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องสมบูรณ์	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่อง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องปานกลาง	สามารถใช้เทคนิคการ ลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่ง โทนสีเป็นช่อง ๆ ได้ อย่างถูกต้องสมบูรณ์ พอใช้	ใช้เทคนิคการลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสีเป็นช่อง ๆ ได้ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																					
					รวม	
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔		๒๐

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

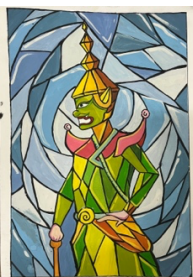
ใบงานที่ ๓ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างผลงานการออกแบบงานศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) ในหัวข้อ “เอกลักษณ์ไทย” โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐															
อุปกรณ์	- สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน - กระจกร้อยปอนด์ขนาด A๔ - เทปกระดาษอเนกประสงค์															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐															
คะแนนเต็ม	<table border="0"> <tr> <td>๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td>๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td>๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td>๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td>๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td>๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ทศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๒
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ทัศนธาตุกับการออกแบบ

ทัศนธาตุ คือส่วนประกอบทั้งหมดของศิลปะที่ตามองเห็นได้ เมื่อนำมาใช้กับการออกแบบและจัดองค์ประกอบศิลป์ ก็จะทำให้เกิดเป็นผลงานที่มีความลงตัว ทั้งด้านความงามและการใช้งาน เช่น การใช้ทัศนธาตุในการออกแบบแบนเนอร์ โฆษณา หรือ การสร้างงานจิตรกรรมต่าง ๆ เป็นต้น

การนำทัศนธาตุมาใช้ในการออกแบบ มีหลักจัดองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

๑. เอกภาพ (Unity)
๒. ความสมดุล (Balance)
๓. จังหวะ จุดเด่น (Dominance)
๔. ความกลมกลืน (Harmony)
๕. ความขัดแย้ง (Contrast)
๖. ขนาด สัดส่วน (Size Proporty)

๑. เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืนในภาพ มีด้วยกันสองรูปแบบ ดังนี้

๑.๑ เอกภาพด้านรูปทรง คือ การใช้รูปทรงต่าง ๆ นำมาประกอบกัน โดยมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องต่อเนื่องกัน



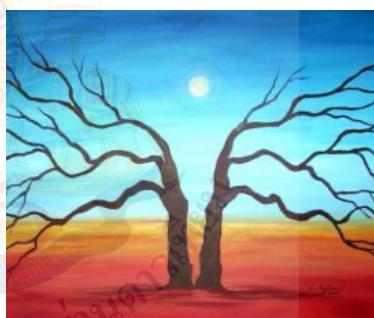
๑.๒ เอกภาพด้านความรู้สึก คือ การแสดงออกของภาพที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่ออารมณ์ไปในทิศทางเดียวกัน



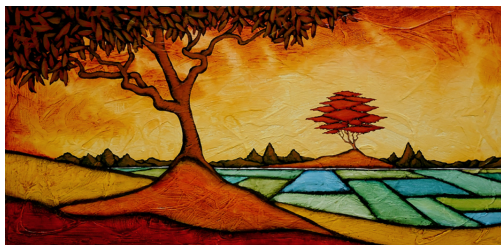
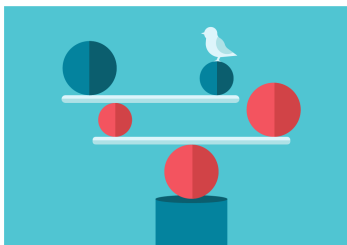
๒. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลหรือดุลยภาพ หมายถึง ความเท่ากันเสมอกันในภาพ ทั้งในเรื่องของน้ำหนัก หรือความกลมกลืนพอเหมาะพอดี สามารถแบ่งเป็น ๒ ประเภท ดังนี้

๒.๑ ดุลยภาพสมมาตร (Symmetrical Balance) ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกันทุกประการ



๒.๒ ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance) หมายถึง ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบไม่เหมือนกัน แต่สมดุลกันด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบภาพ หรือ สมดุลด้วยความรู้สึก



๓. จุดเด่น (Dominance)

จุดเด่น หมายถึง จุดที่ปรากฏชัดและสะดุดตาที่สุดในภาพ ช่วยสร้างความน่าสนใจให้ภาพมีความโดดเด่น เกิดจากการจัดวางที่เหมาะสม มี ๒ แบบ คือ

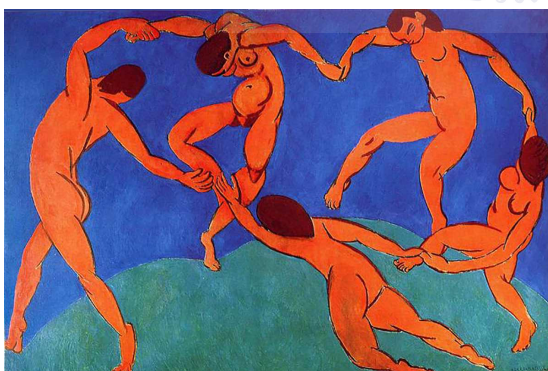
๓.๑ จุดเด่นหลัก เป็นภาพที่มีความสำคัญมากที่สุดในรูปแบบ มีความเด่นชัดที่สุดในภาพ



๓.๒ จุดเด่นรอง เป็นภาพประกอบที่ทำหน้าที่สนับสนุนจุดเด่นหลัก ให้ภาพมีความสวยงามยิ่งขึ้น เช่น รูปเรือในภาพ



๔. จังหวะ (Rhythm) ทางศิลปะ ได้แก่ การเว้นระยะห่างที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ภายในรูปภาพ มีทั้งความสม่ำเสมอและความไม่สม่ำเสมอของทัศนธาตุ ทำให้เกิดความสวยงามและความเคลื่อนไหวภายในภาพ



๕. ความกลมกลืน (Harmony)

เป็นความสอดคล้องกลมกลืนกันขององค์ประกอบในภาพ เช่น สี รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก ประกอบเข้าด้วยกันแล้วมีความกลมกลืน ไม่ขัดแย้งกัน



๖. ความขัดแย้ง (Contrast)

เป็นสิ่งที่ตรงข้ามกัน แตกต่างกัน แต่ช่วยทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น ความขัดแย้งในการสร้างงานศิลปะนั้นมีหลายรูปแบบ เช่น ขัดแย้งกันในขนาด ขัดแย้งกันในรูปร่าง-รูปทรง ขัดแย้งในทิศทาง ขัดแย้งในแสง และขัดแย้งในเรื่องของสี

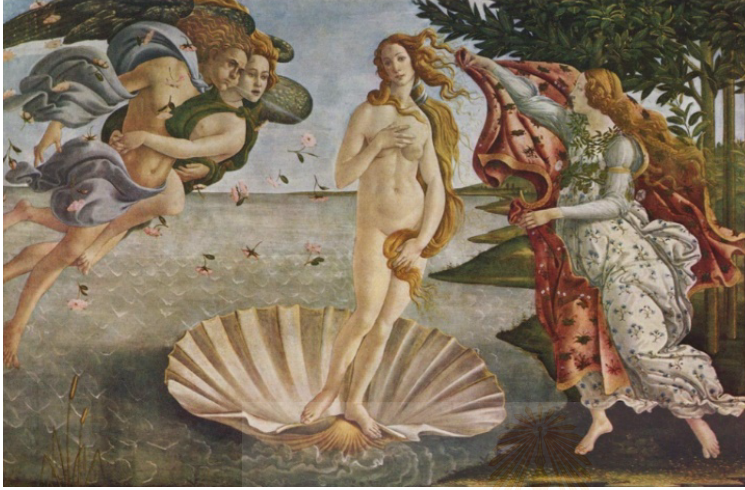


๗. ขนาด สัดส่วน (Size Property)

๗.๑ ขนาด (Size) คือ ลักษณะของรูปทรงที่มีความแตกต่างกัน เช่น ใหญ่ เล็ก กว้าง ยาว สูง ซึ่งสามารถรับรู้ได้ด้วยสายตา

๗.๒ สัดส่วน (Proportion) คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของภาพที่แตกต่างกัน รวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย สัดส่วนนั้นมีอยู่ ๒ ประเภท ดังนี้

๗.๒.๑ สัดส่วนที่เป็นมาตรฐานจากรูปลักษณะตามธรรมชาติของคน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป
ถือว่าสัดส่วนตามธรรมชาติจะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์
ของมนุษย์ เช่น Gold Section



๗.๒.๒ สัดส่วนจากความรู้สึก คือสัดส่วนที่เกิดจากอุดมคติ และความรู้สึกของศิลปิน ดังนั้น
รูปลักษณะ จึงมีสัดส่วนที่ผิดไปจากความเป็นธรรมชาติทั่วไป



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑

เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์

รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๒/๑ อภิปรายเกี่ยวกับทัศนธาตุในด้านรูปแบบ และ แนวคิดของงาน ทัศนศิลป์ที่เลือกมา

ม. ๒/๓ วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลายในการสื่อความหมายและเรื่องราว ต่าง ๆ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่ตามองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด (Dot), เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value), สี (Color), บริเวณว่าง (Space), พื้นผิว (Texture) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์งานออกแบบและงาน ทัศนศิลป์ให้สื่อความหมาย ให้ผู้ชมผลงานรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกและความหมายของภาพได้

ผลงานศิลปะกระจกสี Stained Glass Art เป็นการสร้างงานศิลปะ ที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบเป็นส่วนสำคัญในการ สร้างงาน

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ทัศนธาตุในด้านต่าง ๆ ทั้งรูปแบบ และการนำทัศนธาตุมาใช้ในการสร้างงานศิลปะกระจกสี

๓.๒ วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านผลงานศิลปะกระจกสี

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นักเรียนสามารถเข้าใจวิธีการใช้สี และการจัดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art)

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสีโปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง) มาใช้ในการสร้างงาน

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดยแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอ และอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ มาทำงาน ดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p> <p>๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้นักเรียนดูภาพ (Stained Glass Art) จำนวน ๓ ภาพ และสอบถามนักเรียนว่าชอบภาพใดที่สุด และเพราะเหตุใด</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ และนำอุปกรณ์ต่าง ๆ มาดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p> <p>๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้นักเรียนดูภาพ (Stained Glass Art) จำนวน ๓ ภาพ และสอบถามนักเรียนว่าชอบภาพใดที่สุดและเพราะเหตุใด</p>	<p>๑. ใบงานที่ ๔ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย” ความคืบหน้าร้อยละ ๙๐</p> <p>๒. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ทัศนธาตุ และองค์ประกอบศิลป์</p> <p>๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ (stained glass art)</p>	<p>ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>๒. ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๒. เกณฑ์การประเมินผลงาน</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจ วิธีการใช้สี และการจัด องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ กระจกสี (Stained Glass Art) ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสี โปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง) มาใช้ในการ สร้างงาน</p>	 <p>คำตอบนักเรียน (ที่แตกต่างกัน) นักเรียนที่ชอบภาพที่ ๑ อาจตอบว่า ชอบภาพ ที่ ๑ เพราะเป็นมังกร มีสีแดง ดูโดดเด่นสว่างงาม นักเรียนที่ชอบภาพที่ ๒ อาจตอบว่า ชอบภาพ ที่ ๒ เพราะดูแล้วเป็นธรรมชาติ มีความสบาย ตา นักเรียนที่ชอบภาพที่ ๓ อาจตอบว่า ชอบภาพ ที่ ๓ เพราะดูสีกลับ มีแสงสว่างสวยงาม</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนทุกคนตอบมาดี ทั้งหมด แต่ในส่วนของ การจัดองค์ประกอบนั้น ทั้ง ๓ ภาพนี้มีข้อดีแตกต่างกัน คือ</p>	 <p>คำตอบนักเรียน (ที่แตกต่างกัน) นักเรียนที่ชอบภาพที่ ๑ อาจตอบว่า ชอบ ภาพที่ ๑ เพราะเป็นมังกร มีสีแดง ดูโดดเด่น สว่างงาม นักเรียนที่ชอบภาพที่ ๒ อาจตอบว่า ชอบ ภาพที่ ๒ เพราะดูแล้วเป็นธรรมชาติ มีความ สบายตา นักเรียนที่ชอบภาพที่ ๓ อาจตอบว่า ชอบ ภาพที่ ๓ เพราะดูสีกลับ มีแสงสว่างสวยงาม</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนทุกคนตอบ มาดีทั้งหมด แต่ในส่วนของ การจัด องค์ประกอบนั้น ทั้ง ๓ ภาพนี้มีข้อดี แตกต่างกัน คือ</p>			<p>“ลายเส้นสร้าง ศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญ และตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>ภาพที่ ๑ ข้อดี คือภาพมีจุดเด่นที่ชัดเจน มีการใช้สีโทนร้อน ตัดกับโทนเย็น (ความขัดแย้ง) ทำให้ภาพเกิดจุดเด่นจากความขัดแย้งของสี อีกทั้งฉากหลังของภาพมีความโปร่ง ใช้สีโทนเย็น (สีฟ้า) ทำให้เกิดพื้นที่ว่างที่ทำให้ภาพไม่อึดอัดตา</p> <p>ภาพที่ ๒ ข้อดีคือ ภาพมีระยะหน้า ระยะกลาง ระยะหลัง ทำให้เกิดความลึก อีกทั้งฉากหลังของภาพมีความโปร่ง ทำให้เกิดพื้นที่ว่างที่ทำให้ภาพไม่อึดอัดตา</p> <p>ภาพที่ ๓ ข้อดีคือภาพมีการใช้สีโทนร้อน ตัดกับโทนเย็น (ความขัดแย้ง) ทำให้ภาพเกิดจุดเด่นจากความขัดแย้งของสี โดยจุดเด่นของภาพนี้เกิดจากแสงไฟที่สาดมายังต้นไม้ ทำให้เกิดเงา</p>	<p>ภาพที่ ๑ ข้อดี คือภาพมีจุดเด่นที่ชัดเจน มีการใช้สีโทนร้อน ตัดกับโทนเย็น (ความขัดแย้ง) ทำให้ภาพเกิดจุดเด่นจากความขัดแย้งของสี อีกทั้งฉากหลังของภาพมีความโปร่ง ใช้สีโทนเย็น (สีฟ้า) ทำให้เกิดพื้นที่ว่างที่ทำให้ภาพไม่อึดอัดตา</p> <p>ภาพที่ ๒ ข้อดีคือ ภาพมีระยะหน้า ระยะกลาง ระยะหลัง ทำให้เกิดความลึก อีกทั้งฉากหลังของภาพมีความโปร่ง ทำให้เกิดพื้นที่ว่างที่ทำให้ภาพไม่อึดอัดตา</p> <p>ภาพที่ ๓ ข้อดีคือภาพมีการใช้สีโทนร้อน ตัดกับโทนเย็น (ความขัดแย้ง) ทำให้ภาพเกิดจุดเด่นจากความขัดแย้งของสี โดยจุดเด่นของภาพนี้เกิดจากแสงไฟที่สาดมายังต้นไม้</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ดำ จิ้งโอดเด่นที่น้ำหนักและอารมณ์ของภาพ อีกทั้งยังมีความละเอียด และความหลากหลาย ในการแบ่งช่องน้ำหนัก	ทำให้เกิดเงาดำ จิ้งโอดเด่นที่น้ำหนักและ อารมณ์ของภาพ อีกทั้งยังมีความละเอียด และความหลากหลายในการแบ่งช่อง น้ำหนัก			
	<p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูให้ข้อแนะนำในการทำงาน และการเก็บ รายละเอียดของงานก่อนส่ง โดยมีเนื้อหา ดังนี้</p> <p>๑.๑ เรื่องการใช้สี สิ่งที่นักเรียนควรคำนึง ดังนี้</p> <p>๑.๑.๑ น้ำหนักของเนื้อสีภายในรูป ควรมีการ คุมน้ำหนัก และไล่น้ำหนักโทนสีให้ไปในโทน เดียวกัน</p> <p>๑.๑.๒ ควรคำนึงถึงน้ำหนักแสงและเงาภายใน รูปและใช้เนื้อสีที่ใกล้เคียงกัน</p>	<p>๑. นักเรียนตั้งใจฟังข้อแนะนำในการทำงาน และการเก็บรายละเอียดของงานก่อนส่ง โดยมีเนื้อหา ดังนี้</p> <p>๑.๑ เรื่องการใช้สี สิ่งที่นักเรียนควรคำนึง ดังนี้</p> <p>๑.๑.๑ น้ำหนักของเนื้อสีภายในรูป ควรมี การคุมน้ำหนัก และไล่น้ำหนักโทนสีให้ไปใน โทนเดียวกัน</p> <p>๑.๑.๒ ควรคำนึงถึงน้ำหนักแสงและเงา</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๑.๑.๓ ควรเก็บรายละเอียดของสีให้ดี ไม่ให้เนื้อสีในแต่ละช่องมาปนกัน</p> <p>๑.๒ เรื่ององค์ประกอบของผลงาน นักเรียนคิดว่า การลงสีควรคำนึงถึงสิ่งใดบ้าง</p> <p>๑.๒.๑ จุดเด่นภายในภาพ ควรมีจุดเดียวซึ่งชัดเจนและอยู่ในระยະหน้า</p> <p>๑.๒.๒ ความสอดคล้องกลมกลืนกันขององค์ประกอบภายในภาพ</p> <p>๑.๒.๓ ความสัมพันธ์กันของขนาด และสัดส่วนภายในภาพ</p> <p>๑.๒.๔ การจัดวางองค์ประกอบภายในภาพ ควรคำนึงถึงระยະหน้า กลาง และหลังด้วย</p>	<p>ภายในรูปและใช้เนื้อสีที่ใกล้เคียงกัน</p> <p>๑.๑.๓ ควรเก็บรายละเอียดของสีให้ดี ไม่ให้เนื้อสีในแต่ละช่องมาปนกัน</p> <p>๑.๒ เรื่ององค์ประกอบของผลงาน นักเรียนคิดว่าการลงสีควรคำนึงถึงสิ่งใดบ้าง</p> <p>๑.๒.๑ จุดเด่นภายในภาพ ควรมีจุดเดียวซึ่งชัดเจนและอยู่ในระยະหน้า</p> <p>๑.๒.๒ ความสอดคล้องกลมกลืนกันขององค์ประกอบภายในภาพ</p> <p>๑.๒.๓ ความสัมพันธ์กันของขนาด และสัดส่วนภายในภาพ</p> <p>๑.๒.๔ การจัดวางองค์ประกอบภายในภาพ ควรคำนึงถึงระยະหน้า กลาง และหลังด้วย</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที)</p> <p>ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐</p>	<p>นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐</p>			
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนไปสร้างสรรค์ผลงานต่อนอกเวลาเรียน โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐ และนำกลับมาสร้างสรรค์ต่อในคาบเรียนถัดไป</p> <p>๓. ครูนัดหมายให้นักเรียนเตรียมตัวมาเรียนในคาบถัดไป ดังนี้</p>	<p>๑. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๒. นักเรียนจัดบันทึกรายละเอียดการบ้านที่ตนเองต้องทำในคาบถัดไป</p> <p>๓. นักเรียนจัดบันทึกรายละเอียดอุปกรณ์ที่ตนเองต้องทำในคาบถัดไป</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๓.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กัน อย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระจก รองวาด เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ติดขอบ ทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๔. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยใน การทำงาน</p> <p>๕. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>๔. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๕. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบงานที่ ๔ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” ความคืบหน้าร้อยละ ๙๐
๒. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์
๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ (Stained Glass Art)



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
<p>ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)</p> <p>๑. นักเรียนสามารถเข้าใจวิธีการใช้สี และการจัดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ กระຈกสี (Stained Glass Art)</p>	<p>๑. สอนเรื่องการใช้สี และการจัดองค์ประกอบ ให้ผู้เรียนดูกระบวนการทำงาน โดยใช้ทัศนธาตุ เส้นและสีในการสร้างศิลปะกระຈกสี</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป</p>
<p>ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)</p> <p>๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสีโปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง) มาใช้ในการสร้างงาน</p>	<p>๑. ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานสร้างศิลปะกระຈกสี (Stained Glass Art) โดยศึกษาวิธีการจากตัวอย่าง</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป</p>
<p>คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ</p>	<p>๑. การเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p>	<p>๑. แบบประเมินผลงาน</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน</p>
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิดหรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จน</p>	<p>๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอภิปรายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอภิปรายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่าง ๆ ได้</p> <p>๒. การเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p> <p>๒. แบบประเมินผลงาน</p>	<p>ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”</p>

<p>ได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้าง สิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อ ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. มุ่งมั่นในการทำงาน ๓. ใฝ่เรียนรู้</p>	<p>๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p>	<p>๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต</p>	<p>ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน</p>



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (stained glass art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่องๆ ได้อย่าง ถูกต้องสมบูรณ์	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (stained glass art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่องๆ ได้อย่าง ถูกต้องปานกลาง	สามารถใช้เทคนิคการ ลงสีแบบ (stained glass art) โดยแบ่ง โทนสีเป็นช่องๆ ได้ อย่างถูกต้องสมบูรณ์ พอใช้	ใช้เทคนิคการลงสีแบบ (stained glass art) โดยแบ่งโทนสีเป็นช่องๆ ได้ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ, เปื้อน, ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๔ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๓

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างผลงานการออกแบบงานศิลปะกระจกสี (stained glass art) ในหัวข้อ “เอกลักษณ์ไทย” โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกระจกสี (stained glass art) “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐															
อุปกรณ์	- สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน - กระจกร้อยปอนด์ขนาด A๔ - เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐															
คะแนนเต็ม	<table border="0"> <tr> <td>๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td>๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td>๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td>๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td>๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td>๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๔

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

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

	มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด	ม. ๒/๑	อธิบายเกี่ยวกับทัศนธาตุในด้านรูปแบบ และ แนวคิดของงาน ทัศนศิลป์ที่เลือกมา
	ม. ๒/๓	วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลายในการสื่อความหมายและเรื่องราว ต่าง ๆ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่ตามองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด (Dot), เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value), สี (Color), บริเวณว่าง (Space), พื้นผิว (Texture) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์งานออกแบบและงาน ทัศนศิลป์ให้สื่อความหมาย ให้ผู้ชมผลงานรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกและความหมายของภาพได้

ผลงานศิลปะกระจกสี Stained Glass Art เป็นการสร้างงานศิลปะ ที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ (เส้น สี รูปร่าง น้ำหนักสี) มาประกอบกันให้เกิดผลงานศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบเป็นส่วนสำคัญในการ สร้างงาน

๓. สาระการเรียนรู้

- ๓.๑ ทัศนธาตุในด้านต่าง ๆ ทั้งรูปแบบ และการนำทัศนธาตุมาใช้ในการสร้างงานศิลปะกระจกสี
- ๓.๒ วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านผลงานศิลปะกระจกสี

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นักเรียนสามารถเข้าใจวิธีการใช้สี และการจัดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกระจกสี (Stained glass Art)

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสีโปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง) มาใช้ในการสร้างงาน

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดยุติความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้



๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ มาทำงาน ดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p> <p>๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้นักเรียนดูภาพทั้ง ๓ ภาพ และตอบคำถามที่ละภาพว่า องค์ประกอบของทัศนธาตุอะไรที่เด่นที่สุด โดยมีตัวเลือกให้นักเรียน ๘ ข้อคือ</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเข้าใจและนำอุปกรณ์ต่าง ๆ มาดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p> <p>๒. นักเรียนตอบคำถามครู โดยครูให้นักเรียนดูภาพทั้ง ๓ ภาพ และตอบคำถามที่ละภาพว่า องค์ประกอบของทัศนธาตุอะไรที่เด่นที่สุด โดยมีตัวเลือกให้นักเรียน ๘ ข้อ คือ</p>	<p>๑. ใบงานที่ ๕ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p> <p>ความคืบหน้าร้อยละ ๑๐๐</p> <p>๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ (Stained Glass Art)</p>	<p>ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>๒. ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๒. เกณฑ์การประเมินผลงาน</p>


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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)ด้านความรู้</p> <p>๑. นักเรียนสามารถเข้าใจวิธีการใช้สี และการจัดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกระจกสี (Stained glass Art)</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสีโปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง) มาใช้ในการสร้างงาน</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● จุด (Dot) ● เส้น (Line) ● รูปร่าง (Shape) ● รูปทรง (Form) ● น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value) ● สี (Color) ● บริเวณว่าง (Space) ● พื้นผิว (Texture) <p>๒.๑ ภาพที่ ๑ มีองค์ประกอบของทัศนธาตุอะไรที่เด่นที่สุด (ให้เวลาตอบ ๒๐ วินาที)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ● จุด (Dot) ● เส้น (Line) ● รูปร่าง (Shape) ● รูปทรง (Form) ● น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value) ● สี (Color) ● บริเวณว่าง (Space) ● พื้นผิว (Texture) <p>๒.๑ ภาพที่ ๑ มีองค์ประกอบของทัศนธาตุอะไรที่เด่นที่สุด (ให้เวลาตอบ ๒๐ วินาที)</p> 			<p>“ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อเอกลักษณ์ไทย”</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p> <p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญ และตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>คำตอบนักเรียน น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value)</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ถูกต้อง ภาพนี้มีทัศนธาตุ น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value) เด่นชัดที่สุด</p> <p>นอกจากนี้ยังมี เส้น รูปร่างรูปทรง สี และ บริเวณว่างอีกด้วย</p> <p>๒.๒ ภาพที่ ๒ มีองค์ประกอบของทัศนธาตุ อะไรที่เด่นที่สุด (ให้เวลาตอบ ๒๐ วินาที)</p>  <p>คำตอบนักเรียน จุด (Dot)</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ถูกต้อง ภาพนี้มีทัศนธาตุ จุด (Dot)</p>	<p>คำตอบนักเรียน น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value)</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ถูกต้อง ภาพนี้มีทัศนธาตุ น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value) เด่นชัดที่สุด</p> <p>นอกจากนี้ยังมี เส้น รูปร่างรูปทรง สี และ บริเวณว่างอีกด้วย</p> <p>๒.๒ ภาพที่ ๒ มีองค์ประกอบของทัศนธาตุ อะไรที่เด่นที่สุด (ให้เวลาตอบ ๒๐ วินาที)</p>  <p>คำตอบนักเรียน จุด (Dot)</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ถูกต้อง ภาพนี้มีทัศนธาตุจุด (Dot)</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>เด่นชัดที่สุด นอกจากนี้ยังมี เส้น รูปร่างรูปทรง สี น้ำหนักอ่อนแก่ เป็นทัศนธาตุที่เด่นรองลงมา</p> <p>๒.๓ ภาพที่ ๓ มีองค์ประกอบของทัศนธาตุอะไรที่เด่นที่สุด (ให้เวลาตอบ ๒๐ วินาที)</p>  <p>คำตอบนักเรียน สี (Color)</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ถูกต้อง ภาพนี้มีทัศนธาตุ สี (Color) เด่นชัดที่สุด นอกจากนี้ยังมี รูปร่างรูปทรง สี น้ำหนักอ่อนแก่ บริเวณว่าง และพื้นผิว เป็นทัศนธาตุที่เด่นรองลงมา</p>	<p>เด่นชัดที่สุด นอกจากนี้ยังมี เส้น รูปร่างรูปทรง สี น้ำหนักอ่อนแก่ เป็นทัศนธาตุที่เด่นรองลงมา</p> <p>๒.๓ ภาพที่ ๓ มีองค์ประกอบของทัศนธาตุอะไรที่เด่นที่สุด (ให้เวลาตอบ ๒๐ วินาที)</p>  <p>คำตอบนักเรียน สี (Color)</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ถูกต้อง ภาพนี้มีทัศนธาตุ สี (Color) เด่นชัดที่สุด นอกจากนี้ยังมี รูปร่างรูปทรง สี น้ำหนักอ่อนแก่ บริเวณว่าง และพื้นผิว เป็นทัศนธาตุที่เด่นรองลงมา</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ครูสรุปว่า จากการตอบคำถามทั้ง ๓ ข้อของนักเรียนในวันนี้ ทำให้เห็นว่า นักเรียนมีความเข้าใจในการแยกแยะส่วนประกอบของทัศนธาตุ ที่มีต่องานศิลปะได้ดี สามารถตอบได้ว่า ผลงานแต่ละชิ้น มีทัศนธาตุประเภทใดบ้าง และทัศนธาตุที่เด่นที่สุดในงานคืออะไร ซึ่งในวันนี้ ครูจะสรุปเนื้อหาของทัศนธาตุทั้งหมดที่เรียนไป</p>	<p>ครูสรุปว่า จากการตอบคำถามทั้ง ๓ ข้อของนักเรียนในวันนี้ ทำให้เห็นว่า นักเรียนมีความเข้าใจในการแยกแยะส่วนประกอบของทัศนธาตุ ที่มีต่องานศิลปะได้ดี สามารถตอบได้ว่า ผลงานแต่ละชิ้น มีทัศนธาตุประเภทใดบ้าง และทัศนธาตุที่เด่นที่สุดในงานคืออะไร ซึ่งในวันนี้ ครูจะสรุปเนื้อหาของทัศนธาตุทั้งหมดที่เรียนไป</p>			
	<p>ขั้นสอน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูทบทวนเนื้อหาของทัศนธาตุ (Visual Elements) ประกอบไปด้วย</p> <p>๑. จุด (Dot)</p> <p>๒. เส้น (Line)</p> <p>๓. รูปร่าง (Shape)</p>	<p>๑. นักเรียนศึกษาเนื้อหาที่ครูสรุปเรื่องทัศนธาตุทั้งหมดที่เรียนไป ดังนี้</p> <p>ทัศนธาตุ (Visual Elements) ประกอบไปด้วย</p> <p>๑. จุด (Dot)</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๔. รูปทรง (Form) ๕. น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value) ๖. สี (Color) ๗. บริเวณว่าง (Space) ๘. พื้นผิว (Texture)	๒. เส้น (Line) ๓. รูปร่าง (Shape) ๔. รูปทรง (Form) ๕. น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value) ๖. สี (Color) ๗. บริเวณว่าง (Space) ๘. พื้นผิว (Texture)			
	๒. ครูทบทวนเรื่องทัศนธาตุกับการออกแบบ มีหลักจัดองค์ประกอบดังต่อไปนี้ ๑. เอกภาพ (Unity) ๒. ความสมดุล (Balance) ๓. จังหวะ (Rythm) ๔. จุดเด่น (Dominance)	๒. ครูทบทวนเรื่องทัศนธาตุกับการออกแบบ มีหลักจัดองค์ประกอบดังต่อไปนี้ ๑. เอกภาพ (Unity) ๒. ความสมดุล (Balance) ๓. จังหวะ (Rythm) ๔. จุดเด่น (Dominance)			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๕. ความกลมกลืน (Harmony) ๖. ความขัดแย้ง (Contrast) ๗. ขนาด สัดส่วน (Size Property)	๕. ความกลมกลืน (Harmony) ๖. ความขัดแย้ง (Contrast) ๗. ขนาด สัดส่วน (Size Property)			
	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๑๐๐	นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๑๐๐			
	ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๒. ครูนัดหมายให้นักเรียนส่งงานศิลปะกระจกสี (Stained glass Art) “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” ที่สมบูรณ์ในคาบถัดไป พร้อมเตรียมการนำเสนอและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการวิจารณ์งานศิลปะ	๑. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๒. นักเรียนรับทราบการส่งงานศิลปะกระจกสี (Stained glass Art) “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” ที่สมบูรณ์ในคาบถัดไป พร้อมเตรียมการนำเสนอและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการวิจารณ์งานศิลปะ			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๓. ครูชี้แจงว่า ในคาบถัดไปจะเป็นการเรียนการสอนในเรื่องการการวิจารณ์งานศิลปะ ๔. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน ๕. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๓. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบงานที่ ๕ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” ความคืบหน้าร้อยละ ๑๐๐
- ๒.) สื่อ PowerPoint เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ (Stained Glass Art)



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
<p>ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)</p> <p>๑. นักเรียนสามารถเข้าใจวิธีการใช้สี และการจัดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ กระจกสี (Stained Glass Art)</p>	<p>๑. สอนเรื่องการใช้สี และการจัดองค์ประกอบ ให้ผู้เรียนดูกระบวนการทำงาน โดยใช้ทัศนธาตุ เส้นและสีในการสร้างศิลปะกระจกสี</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป</p>
<p>ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)</p> <p>๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสีโปสเตอร์ โดยนำทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง) มาใช้ในการสร้างงาน</p>	<p>๑. ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานสร้างศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) โดยศึกษาวิธีการจากตัวอย่าง</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป</p>
<p>คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ</p>	<p>๑. การเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p>	<p>๑. แบบประเมินผลงาน</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน</p>
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิดหรือสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จน</p>	<p>๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอภิปรายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอภิปรายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่าง ๆ ได้</p> <p>๒. การเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p> <p>๒. แบบประเมินผลงาน</p>	<p>ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”</p>

<p>ได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้าง สิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อ ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. มุ่งมั่นในการทำงาน ๓. ใฝ่เรียนรู้</p>	<p>๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p>	<p>๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต</p>	<p>ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน</p>



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่อง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องสมบูรณ์	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่อง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องปานกลาง	สามารถใช้เทคนิคการ ลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่ง โทนสีเป็นช่อง ๆ ได้ อย่างถูกต้องสมบูรณ์ พอใช้	ใช้เทคนิคการลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสีเป็นช่อง ๆ ได้ยังไม่ดีเท่าที่ควร
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการสื่อความหมาย ของภาพ	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการวาดภาพ และลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ วาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการวาด ภาพและลงสี
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ, เปื้อน, ฉีกขาด และลงสีในกรอบที่ กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																				รวม		
							
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔		๒๐	

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....
.....

ความสำเร็จ

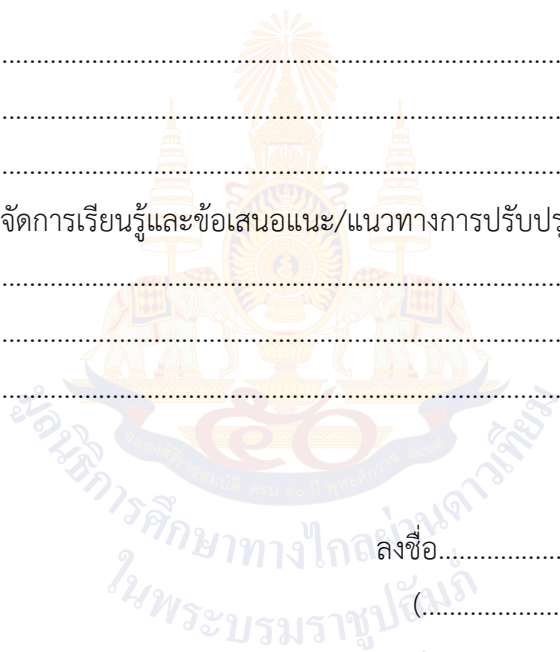
.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....
.....



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๕ เรื่อง “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ ภาคปฏิบัติ ๔
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างผลงานการออกแบบงานศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) ในหัวข้อ “เอกลักษณ์ไทย” โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๑๐๐															
อุปกรณ์	- สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน - กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ - เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๑๐๐															
คะแนนเต็ม	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">๔</td> <td style="width: 40%;">คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง การประเมินและวิจารณ์ผลงานลายเส้นสร้างศิลป์ ๑

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

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๒/๑ อภิปรายเกี่ยวกับทัศนธาตุในด้านรูปแบบและแนวคิดของงาน ทัศนศิลป์ที่เลือกมา

ม. ๒/๔ สร้างเกณฑ์ในการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การประเมินงานทัศนศิลป์ คือ การสร้างหลักเกณฑ์เพื่อประเมินผลงานศิลปะให้เกิดความเที่ยงธรรม เป็นการรวบรวมข้อมูลมาประกอบพิจารณาในทุก ๆ ด้านเพื่อการตัดสินใจ การประเมินมีความสำคัญมากและมีผลกระทบโดยตรงต่อนักเรียนหรือศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน จึงควรดำเนินการด้วยความรอบคอบใช้หลักวิชา มาประกอบ และมีความยุติธรรมอย่างทั่วถึง

การวิจารณ์งานทัศนศิลป์ คือ การแสดงออกทางด้านความคิดของตนเองที่มีต่อผลงานศิลปะที่ศิลปิน สร้างสรรค์ โดยผู้วิจารณ์ให้ความคิดเห็นตามหลักเกณฑ์และหลักการทางด้านศิลปะ

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ สร้างเกณฑ์ในการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. นักเรียนสามารถบอกองค์ประกอบการประเมินและขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. นักเรียนสามารถสร้างเกณฑ์ในการประเมินและขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ

(๑.๑.๒)

๕.๒ เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)

๕.๓ เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิดทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองจากสารที่ได้รับ

(๑.๑.๔)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียง ประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)</p> <p>๓. เขียนแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ข้อคิดทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง</p>	<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียน ทำความเคารพ</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนชมวิดีโอทัศน์การประกวด Thailand's Got Talent 2018</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=x-eqdpl3Ois</p> <p>๓. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่อ วิดีทัศน์ดังกล่าวในประเด็น ดังนี้</p> <p>- วิดีทัศน์ที่คุณเกี่ยวกับอะไร</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ</p> <p>๒. นักเรียนชมวิดีโอทัศน์</p> <p>๓. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นต่อ วิดีทัศน์ในประเด็น ดังนี้</p> <p>- วิดีทัศน์ที่คุณเกี่ยวกับอะไร</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง เกณฑ์การ ประเมินและ วิจารณ์งาน ทัศนศิลป์</p> <p>๒. วิดีทัศน์การ ประกวด Thailand's Got Talent 2018</p>	<p>ใบงานที่ ๖ เรื่อง การ สร้างเกณฑ์ การประเมิน และวิจารณ์ งานทัศนศิลป์</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์</p> <p>๒. เกณฑ์การ ประเมิน เรื่อง “การสร้างเกณฑ์ การประเมินและ วิจารณ์งาน ทัศนศิลป์”</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๔)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. นักเรียนสามารถบอกองค์ประกอบ การประเมินและขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. นักเรียนสามารถสร้างเกณฑ์ในการประเมินและขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการ</p>	<p><u>แนวทางคำตอบ</u> การวาดภาพ Speed Painting</p> <p>- มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นในวิถีทัศน์ชิ้นข้าง</p> <p><u>แนวทางคำตอบ</u> ศิลปินวาดภาพด้วยเทคนิค Speed Painting ซึ่งเป็นการวาดที่ใช้ระยะเวลาไม่นาน ซึ่งระหว่างที่ศิลปินวาดภาพ ผู้ชมไม่สามารถดูออกว่าศิลปินวาดภาพอะไร จนเมื่อศิลปินวาดภาพได้เสร็จสมบูรณ์และนำเฟรมมาประกอบกัน จะเป็นภาพใบหน้าของกรรมการ</p> <p>- นักเรียนคิดเห็นอย่างไรกับผลงานการแสดงผลงานของศิลปิน</p>	<p><u>แนวทางคำตอบ</u> การวาดภาพ Speed Painting</p> <p>- มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นในวิถีทัศน์ชิ้นข้าง</p> <p><u>แนวทางคำตอบ</u> ศิลปินวาดภาพด้วยเทคนิค Speed Painting ซึ่งเป็นการวาดที่ใช้ระยะเวลาไม่นาน ซึ่งระหว่างที่ศิลปินวาดภาพ ผู้ชมไม่สามารถดูออกว่าศิลปินวาดภาพอะไร จนเมื่อศิลปินวาดภาพได้เสร็จสมบูรณ์และนำเฟรมมาประกอบกัน จะเป็นภาพใบหน้าของกรรมการ</p> <p>- นักเรียนคิดเห็นอย่างไรกับผลงานการแสดงผลงานของศิลปิน</p> <p><u>แนวทางคำตอบที่ ๑</u> ชอบ เพราะมีความน่าสนใจ ใช้เทคนิคที่หลากหลาย และ</p>			<p>ฟังประสงค์</p> <p>๒. เกณฑ์การประเมินผลงาน “การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์”</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>ประเมินและวิจารณ์งาน ทัศนศิลป์</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p>	<p><u>แนวทางคำตอบที่ ๑</u> ชอบ เพราะมีความ น่าสนใจ ใช้เทคนิคที่หลากหลาย และแนวทาง ในการสร้างสรรค์งานด้วยรูปแบบใหม่</p> <p><u>แนวทางคำตอบที่ ๒</u> ไม่ชอบ เพราะภาพที่วาด ออกมาดูเลอะเทอะ ไม่เรียบร้อย เข้าใจยาก ใช้ เทคนิคที่เยอะเกินไป</p> <p>- นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรกับแนว ทางการตัดสินของกรรมการ</p> <p><u>แนวทางคำตอบที่ ๑</u> เห็นด้วยที่ให้ผ่าน เนื่องจากศิลปินมีการวางแผนการทำงานมาดี ใช้เทคนิคกระบวนการทำงานที่น่าสนใจ</p> <p><u>แนวทางคำตอบที่ ๒</u> ไม่เห็นด้วยที่ให้ผ่าน เนื่องจากผลงานไม่ได้มีเนื้อหาที่น่าสนใจ ไม่ได้มี สะท้อนแนวคิดแก่สังคม</p>	<p>แนวทางในการสร้างสรรค์งานด้วยรูปแบบ ใหม่</p> <p><u>แนวทางคำตอบที่ ๒</u> ไม่ชอบ เพราะภาพที่ วาดออกมาดูเลอะเทอะ ไม่เรียบร้อย เข้าใจ ยาก ใช้เทคนิคที่เยอะเกินไป</p> <p>- นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรกับแนว ทางการตัดสินของกรรมการ</p> <p><u>แนวทางคำตอบที่ ๑</u> เห็นด้วยที่ให้ผ่าน เนื่องจากศิลปินมีการวางแผนการทำงานมา ดี ใช้เทคนิคกระบวนการทำงานที่น่าสนใจ</p> <p><u>แนวทางคำตอบที่ ๒</u> ไม่เห็นด้วยที่ให้ผ่าน เนื่องจากผลงานไม่ได้มีเนื้อหาที่น่าสนใจ ไม่ได้มีสะท้อนแนวคิดแก่สังคม</p>			เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ขั้นสอน (๑๕ นาที)</p> <p>๑. ครูบรรยายให้นักเรียนฟัง เรื่องการประเมิน การวิจารณ์ และคุณสมบัติของผู้วิจารณ์งาน ทัศนศิลป์</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า การ ประเมินและการวิจารณ์ มีองค์ประกอบใดบ้าง <u>แนวทางการ์คำตอบ</u></p> <p>๑. ศิลปิน ๒. ผลงาน ๓. ผู้วิจารณ์</p>	<p>๑. นักเรียนฟังการบรรยายเรื่อง การประเมิน การวิจารณ์ และคุณสมบัติของผู้วิจารณ์งาน ทัศนศิลป์</p> <p>๒. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น ตอบ คำถามเรื่ององค์ประกอบของการประเมิน และการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ <u>แนวทางการ์คำตอบ</u></p> <p>๑. ศิลปิน ๒. ผลงาน ๓. ผู้วิจารณ์</p>			
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๒๐ นาที)</p> <p>๑. ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ ๓-๕ คน เพื่อ สร้างเกณฑ์ในการประเมินงานทัศนศิลป์ พร้อม</p>	<p>๑. นักเรียนร่วมกันสร้างเกณฑ์การประเมิน งานทัศนศิลป์ และวิจารณ์งานทัศนศิลป์ใน</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ให้เหตุผลในการสร้างเกณฑ์การประเมิน และ วิจารณ์งานทัศนศิลป์ในใบงานการประเมินและ วิจารณ์งานทัศนศิลป์	ใบงานการประเมินและวิจารณ์งาน ทัศนศิลป์			
	<p>ขั้นสรุป (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า การประเมินและการวิจารณ์งานทัศนศิลป์มี ประโยชน์หรือไม่ ใครเป็นผู้ได้รับประโยชน์จาก การประเมินและการวิจารณ์ และได้รับ ประโยชน์อย่างไร</p> <p><u>แนวทางการ์ตอบ</u></p> <p>๑. มีประโยชน์ต่อศิลปินในการพัฒนา ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น</p> <p>๒. มีประโยชน์ต่อผู้ชมที่จะได้รับความรู้ผ่านการ ประเมินและการวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญ</p>	<p>๑. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นที่ครู ตั้งคำถามว่าการประเมินและการวิจารณ์ งานทัศนศิลป์มีประโยชน์หรือไม่ ใครเป็นผู้ ได้รับประโยชน์ และได้รับประโยชน์อย่างไร</p> <p><u>แนวทางการ์ตอบของนักเรียน</u></p> <p>๑. มีประโยชน์ต่อศิลปินในการพัฒนา ผลงานของตนเองให้ดียิ่งขึ้น</p> <p>๒. มีประโยชน์ต่อผู้ชมที่จะได้รับความรู้ผ่าน การประเมินและการวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญ</p> <p>๓. มีประโยชน์ต่อผู้วิจารณ์ที่ได้ฝึกฝนทักษะ การคิด วิเคราะห์ ประเมินผลงานศิลปะ</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๓. มีประโยชน์ต่อผู้วิจารณ์ที่ได้ฝึกฝนทักษะการคิด วิเคราะห์ ประเมินผลงานศิลปะ และได้เรียนรู้กระบวนการ เทคนิคในการทำงานศิลปะของศิลปินที่ได้รับชม</p> <p>๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมการนำเสนอผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย” โดยนำเสนอชื่อผลงาน แนวคิดแรงบันดาลใจ และแนวทางการเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงาน และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>และได้เรียนรู้กระบวนการ เทคนิคในการทำงานศิลปะของศิลปินที่ได้รับชม</p> <p>๒. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง การสร้างเกณฑ์ประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์
- ๒.) ใบงานที่ ๖ เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์
- ๓.) สื่อ PowerPoint เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชั้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนสามารถบอกองค์ประกอบการประเมินและขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. ๑. นักเรียนสามารถสร้างเกณฑ์ในการประเมิน และขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินเรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและการวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินเรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและการวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญ	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>จากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนด โดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)</p> <p>๓. เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิดทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองจากสารที่ได้รับ (๑.๑.๔)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>๓. ใฝ่เรียนรู้</p>	<p>๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา</p> <p>๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p> <p>๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p> <p>๒. แบบสังเกต</p> <p>๓. แบบสังเกต</p>	<p>ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน</p>



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การสร้างเกณฑ์ในการประเมินงานทัศนศิลป์	สามารถสร้างเกณฑ์การประเมินงานทัศนศิลป์ได้ครบทั้ง ๓ ด้าน คือ ความงาม เนื้อหา และอารมณ์	สามารถสร้างเกณฑ์การประเมินงานทัศนศิลป์ได้ ๒ ด้าน จาก ๓ ด้าน	สามารถสร้างเกณฑ์การประเมินงานทัศนศิลป์ได้ ๑ ด้าน จาก ๓ ด้าน	ไม่สามารถสร้างเกณฑ์การประเมินงานทัศนศิลป์ที่สมบูรณ์และถูกต้องได้
๒. การวิจารณ์งานทัศนศิลป์	สามารถวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้ถูกต้องและครบถ้วนทั้ง ๕ ขั้นตอน	สามารถวิจารณ์งานทัศนศิลป์ถูกต้องได้ ๔-๓ ขั้นตอนจาก ๕ ขั้นตอน	สามารถวิจารณ์งานทัศนศิลป์ถูกต้องได้ ๒ ขั้นตอนจาก ๕ ขั้นตอน	สามารถวิจารณ์งานทัศนศิลป์ถูกต้องได้ ๑ ขั้นตอนจาก ๕ ขั้นตอน

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

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....
.....

ความสำเร็จ

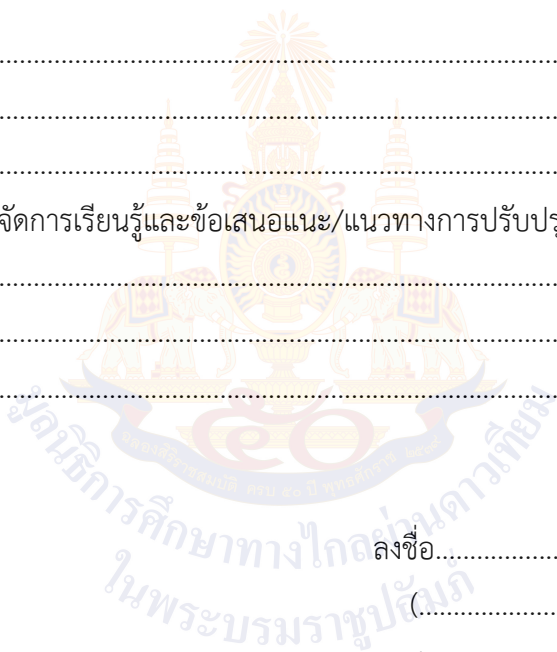
.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....
.....



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง การประเมินและวิจารณ์ผลงานลายเส้นสร้างศิลป์ ๑
รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

การประเมินงานทัศนศิลป์ คือ การสร้างหลักเกณฑ์เพื่อประเมินผลงานศิลปะให้เกิดความเที่ยงธรรม เป็นการรวบรวมข้อมูลมาประกอบพิจารณาในทุก ๆ ด้านเพื่อการตัดสินใจ การประเมินมีความสำคัญมากและมีผลกระทบโดยตรงต่อนักเรียนหรือศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน จึงควรดำเนินการด้วยความรอบคอบใช้หลักวิชา มาประกอบ และมีความยุติธรรมอย่างทั่วถึง

การวิจารณ์งานทัศนศิลป์ คือ การแสดงออกทางด้านความคิดของตนเองที่มีต่อผลงานศิลปะที่ศิลปินสร้างสรรค์ โดยผู้วิจารณ์ให้ความคิดเห็นตามหลักเกณฑ์และหลักการทางด้านศิลปะ

องค์ประกอบของการประเมินและการวิจารณ์งานทัศนศิลป์

๑. ศิลปิน
๒. ผลงาน
๓. ผู้วิจารณ์

คุณสมบัติของผู้ประเมินและผู้วิจารณ์งานทัศนศิลป์

๑. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะทั้งศิลปะประจำชาติและศิลปะสากล
๒. มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
๓. มีความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์
๔. มีวิสัยทัศน์กว้างขวาง ไม่คล้อยตามคนอื่น และไม่มีอคติ
๕. มีความกล้าแสดงความคิดของตนเอง

ในการประเมินและการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ที่ดี ควรมีหลักการ และมาตรฐานในการประเมิน โดยสามารถใช้กระบวนการวิเคราะห์ เพื่อนำเอาข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการประเมินและการวิจารณ์ผลงานศิลปะ

การวิเคราะห์ คือ การพิจารณาแยกส่วนประกอบหรือรายละเอียดที่ปรากฏอยู่บนผลงานทัศนศิลป์ ออกเป็นส่วน ๆ ได้แก่ ทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ และความสัมพันธ์ของผลงาน ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลในแต่ละส่วนแล้วจึงนำมาใช้ในการประเมินคุณค่าของงานทัศนศิลป์

กระบวนการในการวิจารณ์งานทัศนศิลป์

การวิเคราะห์และการประเมินคุณค่าของงานศิลปะโดยทั่วไปจะพิจารณาจาก ๓ ด้าน ได้แก่

๑. ด้านความงาม

เป็นการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าในด้านทักษะฝีมือ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ และการจัดองค์ประกอบศิลป์ว่าผลงานชิ้นนี้แสดงออกทางความงามของศิลปะได้อย่างเหมาะสมสวยงามและส่งผลต่อผู้ดูให้เกิดความชื่นชมในสุนทรียภาพเพียงใด ลักษณะการแสดงออกทางความงามของศิลปะจะมีหลากหลายแตกต่างกันออกไปตามรูปแบบของยุคสมัย ผู้วิเคราะห์และประเมินคุณค่าจึงต้องศึกษาให้เกิดความรู้ ความเข้าใจด้วย

๒. ด้านสาระ

เป็นการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะแต่ละชิ้นว่ามีลักษณะส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนจุดประสงค์ต่างๆ ทางจิตวิทยาว่าให้สาระอะไรกับผู้ชมบ้าง ซึ่งอาจเป็นสาระเกี่ยวกับ ธรรมชาติ สังคม ศาสนา การเมือง ปัญญา ความคิด จินตนาการ และความฝัน

๓. ด้านอารมณ์ความรู้สึก

เป็นการคิดวิเคราะห์และประเมินคุณค่าในด้านคุณสมบัติที่สามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกและสื่อความหมายได้อย่างลึกซึ้งของวัสดุ ซึ่งเป็นผลของการใช้เทคนิคแสดงออกถึงความคิด พลัง ความรู้สึกที่ปรากฏอยู่ในผลงาน

กระบวนการวิจารณ์งานศิลปะตามหลักการและวิธีการ

๑. ขั้นระบุข้อมูลของผลงาน

เป็นข้อมูลรายละเอียดสังเขปเกี่ยวกับประเภทของงาน ชื่อผลงาน ชื่อศิลปิน ขนาด วัสดุ เทคนิค วิธีการ สร้างเมื่อใด ปัจจุบันติดตั้งอยู่ที่ไหน รูปแบบการสร้างสรรค์เป็นแบบใด

๒. ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน

เป็นการบันทึกข้อมูลจากการมองเห็นภาพผลงานในขั้นต้นว่าเป็นภาพอะไร เช่น ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพทิวทัศน์ ภาพหุ่นนิ่ง เป็นต้น มีเทคนิคในการสร้างสรรค์แบบใด

๓. ขั้นวิเคราะห์

เป็นการดูลักษณะภาพรวมของผลงานว่าจัดอยู่ในประเภทใด พิจารณารูปแบบการถ่ายทอดเป็นแบบใด จำแนกทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ออกจากภาพรวมเป็นส่วนย่อยให้เห็นว่ามีหลักการจัดภาพที่กลมกลืนหรือขัดแย้งอย่างไร

๔. ชั้นตีความ

เป็นการค้นหาความหมายของผลงานว่า ศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อให้ผู้ชมผลงานได้รับรู้เกี่ยวกับอะไร เช่น สภาพปัญหาในชุมชน สังคม และภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นต้น

๕. ชั้นประเมินผล

เป็นการประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะชิ้นนั้นจากการพิจารณาทุกข้อในเบื้องต้น สรุปให้เห็นข้อดี และข้อด้อยในด้านเนื้อหาและเรื่องราว หลักทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ทักษะ ฝีมือ และการถ่ายทอดความงาม เพื่อการพัฒนาหรือตัดสินผลงานชิ้นนั้น



ใบงานที่ ๖ เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง การประเมินและวิจารณ์ผลงานลายเส้นสร้างศิลป์ ๑
รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง

ให้นักเรียนร่วมกันสร้างเกณฑ์ในการประเมินและวิจารณ์ภาพผลงานศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกถัษณ์ไทย”



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

การสร้างเกณฑ์ในการประเมิน

ประเด็นในการประเมิน	ระดับคุณภาพและรายละเอียดคะแนน		
คะแนนคะแนนคะแนน

การวิจารณ์ผลงาน

ขั้นที่ ๑ ขั้นระบุข้อมูลของผลงาน

.....
.....
.....

ขั้นที่ ๒ ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน

.....
.....
.....

ขั้นที่ ๓ ขั้นวิเคราะห์

.....
.....
.....

ขั้นที่ ๔ ขั้นตีความ

.....
.....
.....

ขั้นที่ ๕ ขั้นประเมินผล

.....
.....
.....



รายชื่อสมาชิกกลุ่ม		
๑.....	๒.....	๓.....
๔.....	๕.....	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง การประเมินและวิจารณ์ผลงานลายเส้นสร้างศิลป์ ๒		
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด ม. ๒/๑	อธิบายเกี่ยวกับทัศนธาตุในด้านรูปแบบและแนวคิดของงาน ทัศนศิลป์ที่เลือกมา
ม. ๒/๔	สร้างเกณฑ์ในการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การประเมินงานทัศนศิลป์ คือ การสร้างหลักเกณฑ์เพื่อประเมินผลงานศิลปะให้เกิดความเที่ยงธรรม เป็นการรวบรวมข้อมูลมาประกอบพิจารณาในทุก ๆ ด้านเพื่อการตัดสินใจ การประเมินมีความสำคัญมากและมีผลกระทบโดยตรงต่อนักเรียนหรือศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน จึงควรดำเนินการด้วยความรอบคอบใช้หลักวิชา มาประกอบ และมีความยุติธรรมอย่างทั่วถึง

การวิจารณ์งานทัศนศิลป์ คือ การแสดงออกทางด้านความคิดของตนเองที่มีต่อผลงานศิลปะที่ศิลปิน สร้างสรรค์ โดยผู้วิจารณ์ให้ความคิดเห็นตามหลักเกณฑ์และหลักการทางด้านศิลปะ

๓. สาระการเรียนรู้

- ๓.๑ การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์
- ๓.๒ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)
 - ๑. บอกประเด็นในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ได้
- ๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)
 - ๑. สร้างเกณฑ์ในการประเมินและขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พูดยแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ

(๑.๑.๒)

๕.๒ เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)

๕.๓ เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิดทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองจากสารที่ได้รับ

(๑.๑.๔)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง การประเมินและวิจารณ์ผลงานลายเส้นสร้างศิลป์ ๒
หน่วยที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิด กับผู้เรียน ๑. พูดยุติแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็น สำคัญจากสถานการณ์หรือ หัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียง ประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓) ๓. เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิดทั้งเชิงบวก และลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๔) ด้านความรู้	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียน ทำความเคารพ พร้อมทั้งให้นักเรียนนำผลงาน โฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ บนโต๊ะ เพื่อให้ครูปลายทางตรวจ	๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ และผลงาน โฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ขึ้นมาวางบนโต๊ะเรียนเพื่อให้ครูปลายทาง ตรวจ	๑. ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง เกณฑ์การ ประเมินและ วิจารณ์งาน ทัศนศิลป์	ใบงานที่ ๖ เรื่อง การ สร้างเกณฑ์ การประเมิน และวิจารณ์ งานทัศนศิลป์	วิธีวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ ๒. เกณฑ์การ ประเมิน เรื่อง “การสร้างเกณฑ์ การประเมินและ วิจารณ์งาน ทัศนศิลป์” เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน
	ขั้นสอน (๑๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานควร มีประเด็นใดบ้าง <u>ประเด็นในการนำเสนองาน</u> ๑. แนวคิด ๒. เทคนิค/กระบวนการในการทำงาน ๓. ปัญหาในการทำงาน ๔. การแก้ไขปัญหา ๕. ข้อดีของผลงานโฆษณาของตนเอง ได้แก่ ความสวยงาม ความแปลกใหม่ในกระบวนการ และความสามารถในการสื่อสาร	๑. นักเรียนร่วมกันความคิดเห็นเรื่อง ประเด็นในการนำเสนอและการประเมินผล งาน <u>แนวทางในการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน</u> <u>เรื่องการนำเสนอผลงาน</u> ๑. แนวคิด ๒. เทคนิค/กระบวนการในการทำงาน ๓. ปัญหาในการทำงาน ๔. การแก้ไขปัญหา ๕. ข้อดีของผลงานโฆษณาของตนเอง ได้แก่ ความสวยงาม ความแปลกใหม่ใน			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง การประเมินและวิจารณ์ผลงานลายเส้นสร้างศิลป์ ๒
หน่วยที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. นักเรียนสามารถบอกองค์ประกอบ การประเมินและขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้	<p><u>ประเด็นในการประเมินผลงานมีดังนี้</u></p> <p>๑. ความสวยงาม</p> <p>๒. ความสามารถในการสื่อสารเนื้อหา</p> <p>๓. ความสามารถในการสื่อสารอารมณ์จากผลงาน</p>	<p>กระบวนการ และความสามารถในการสื่อสาร</p> <p><u>ประเด็นในการประเมินผลงานมีดังนี้</u></p> <p>๑. ความสวยงาม</p> <p>๒. ความสามารถในการสื่อสารเนื้อหา</p> <p>๓. ความสามารถในการสื่อสารอารมณ์จากผลงาน</p>			<p>ฟังประสงค์</p> <p>๒. เกณฑ์การประเมินผลงาน</p> <p>“การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์”</p>
ด้านทักษะกระบวนการ					
๑. นักเรียนสามารถสร้างเกณฑ์ในการประเมินและขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้	<p><u>ขั้นปฏิบัติ (๒๐ นาที)</u></p> <p>๑. ครูให้นักเรียนออกมาแนะนำผลงานของตนเองที่ละคนตามเลขที่</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนเลขที่ถัดไปเป็นผู้ประเมินและวิจารณ์ผลงานของนักเรียนคนก่อนหน้า</p>	<p>๑. นักเรียนออกมาแนะนำผลงานของตนเองที่ละคนตามเลขที่</p> <p>๒. นักเรียนเลขที่ถัดไปเป็นผู้ประเมินและวิจารณ์ผลงานของนักเรียนคนก่อนหน้า</p>			<p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔</p> <p>ระดับ คือ</p>
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ					
ค่านิยม					
๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	<p><u>ขั้นสรุป (๑๐ นาที)</u></p> <p>๑. ครูต้นทางและครูปลายทางเป็นผู้กล่าวสรุปถึงการนำเสนอผลงานและการประเมิน วิจารณ์ของนักเรียน ในประเด็นดังนี้</p>	<p>๑. นักเรียนฟังครูกล่าวสรุปถึงการนำเสนอผลงานและการประเมิน วิจารณ์ผลงานของนักเรียนแต่ละคน</p>			<p>ดีมาก</p> <p>ดี</p> <p>พอใช้</p> <p>ปรับปรุง</p>
คุณลักษณะอันพึงประสงค์					

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง การประเมินและวิจารณ์ผลงานลายเส้นสร้างศิลป์ ๒
หน่วยที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้	<p><u>ข้อดี/จุดเด่น ข้อที่ควรพัฒนาในการนำเสนอ</u> <u>ของนักเรียนแต่ละคน</u></p> <p>- ความครบถ้วนของประเด็นและเนื้อหาในการ นำเสนอและการประเมินวิจารณ์ผลงาน</p> <p>- บุคลิกภาพ น้ำเสียงของผู้นำเสนอและผู้ ประเมิน วิจารณ์ผลงาน</p> <p>๒. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๓. นักเรียนบอกทำความเคารพ</p>	<p>๒. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๓. นักเรียนบอกทำความเคารพ</p>			เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง การสร้างเกณฑ์ประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์
- ๒.) ใบงานที่ ๖ เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์
- ๒.) สื่อ PowerPoint เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนสามารถบอกองค์ประกอบการประเมินและขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. ๑. นักเรียนสามารถสร้างเกณฑ์ในการประเมิน และขั้นตอนการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินเรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและการวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินเรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและการวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนด	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>โดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)</p> <p>๓. เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิดทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองจากสารที่ได้รับ (๑.๑.๔)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>๓. ใฝ่เรียนรู้</p>	<p>๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา</p> <p>๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p> <p>๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p> <p>๒. แบบสังเกต</p> <p>๓. แบบสังเกต</p>	<p>ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”</p>



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การสร้างเกณฑ์ในการประเมินงานทัศนศิลป์	สามารถสร้างเกณฑ์การประเมินงานทัศนศิลป์ได้ครบทั้ง ๓ ด้าน คือ ความงาม เนื้อหา และอารมณ์	สามารถสร้างเกณฑ์การประเมินงานทัศนศิลป์ได้ ๒ ด้าน จาก ๓ ด้าน	สามารถสร้างเกณฑ์การประเมินงานทัศนศิลป์ได้ ๑ ด้าน จาก ๓ ด้าน	ไม่สามารถสร้างเกณฑ์การประเมินงานทัศนศิลป์ที่สมบูรณ์และถูกต้องได้
๒. การวิจารณ์งานทัศนศิลป์	สามารถวิจารณ์งานทัศนศิลป์ได้ถูกต้องและครบถ้วนทั้ง ๕ ขั้นตอน	สามารถวิจารณ์งานทัศนศิลป์ถูกต้องได้ ๔-๓ ขั้นตอนจาก ๕ ขั้นตอน	สามารถวิจารณ์งานทัศนศิลป์ถูกต้องได้ ๒ ขั้นตอนจาก ๕ ขั้นตอน	สามารถวิจารณ์งานทัศนศิลป์ถูกต้องได้ ๑ ขั้นตอนจาก ๕ ขั้นตอน

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																				รวม	
						
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔		๒๐

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง การประเมินและวิจารณ์ผลงานลายเส้นสร้างศิลป์ ๒
รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

การประเมินงานทัศนศิลป์ คือ การสร้างหลักเกณฑ์เพื่อประเมินผลงานศิลปะให้เกิดความเที่ยงธรรม เป็นการรวบรวมข้อมูลมาประกอบพิจารณาในทุก ๆ ด้านเพื่อการตัดสินใจ การประเมินมีความสำคัญมากและมีผลกระทบโดยตรงต่อนักเรียนหรือศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน จึงควรดำเนินการด้วยความรอบคอบใช้หลักวิชา มาประกอบ และมีความยุติธรรมอย่างทั่วถึง

การวิจารณ์งานทัศนศิลป์ คือ การแสดงออกทางด้านความคิดของตนเองที่มีต่อผลงานศิลปะที่ศิลปินสร้างสรรค์ โดยผู้วิจารณ์ให้ความคิดเห็นตามหลักเกณฑ์และหลักการทางด้านศิลปะ

องค์ประกอบของการประเมินและการวิจารณ์งานทัศนศิลป์

๑. ศิลปิน
๒. ผลงาน
๓. ผู้วิจารณ์

คุณสมบัติของผู้ประเมินและผู้วิจารณ์งานทัศนศิลป์

๑. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะทั้งศิลปะประจำชาติและศิลปะสากล
๒. มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
๓. มีความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์
๔. มีวิสัยทัศน์กว้างขวาง ไม่คล้อยตามคนอื่น และไม่มีอคติ
๕. มีความกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง

ในการประเมินและการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ที่ดี ควรมีหลักการ และมาตรฐานในการประเมิน โดยสามารถใช้กระบวนการวิเคราะห์ เพื่อนำเอาข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการประเมินและการวิจารณ์ผลงานศิลปะ

การวิเคราะห์ คือ การพิจารณาแยกส่วนประกอบหรือรายละเอียดที่ปรากฏอยู่บนผลงานทัศนศิลป์ ออกเป็นส่วน ๆ ได้แก่ ทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ และความสัมพันธ์ของผลงาน ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลในแต่ละส่วนแล้วจึงนำมาใช้ในการประเมินคุณค่าของงานทัศนศิลป์

กระบวนการในการวิจารณ์งานทัศนศิลป์

การวิเคราะห์และการประเมินคุณค่าของงานศิลปะโดยทั่วไปจะพิจารณาจาก ๓ ด้าน ได้แก่

๑. ด้านความงาม

เป็นการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าในด้านทักษะฝีมือ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ และการจัดองค์ประกอบศิลป์ว่าผลงานชิ้นนี้แสดงออกทางความงามของศิลปะได้อย่างเหมาะสมสวยงามและส่งผลกระทบต่อผู้ดู

ให้เกิดความชื่นชมในสุนทรียภาพเพียงใด ลักษณะการแสดงออกทางความงามของศิลปะจะมีหลากหลาย แตกต่างกันไปตามรูปแบบของยุคสมัย ผู้วิเคราะห์และประเมินคุณค่าจึงต้องศึกษาให้เกิดความรู้ ความเข้าใจด้วย

๒. ด้านสาระ

เป็นการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะแต่ละชิ้นว่ามีลักษณะส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนจุดประสงค์ต่างๆ ทางจิตวิทยาว่าให้สาระอะไรกับผู้ชมบ้าง ซึ่งอาจเป็นสาระเกี่ยวกับ ธรรมชาติ สังคม ศาสนา การเมือง ปัญญา ความคิด จินตนาการ และความฝัน

๓. ด้านอารมณ์ความรู้สึก

เป็นการคิดวิเคราะห์และประเมินคุณค่าในด้านคุณสมบัติที่สามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกและสื่อความหมายได้อย่างลึกซึ้งของวัสดุ ซึ่งเป็นผลของการใช้เทคนิคแสดงออกถึงความคิด พลัง ความรู้สึกที่ปรากฏอยู่ในผลงาน

กระบวนการวิจารณ์งานศิลปะตามหลักการและวิธีการ

๑. ขั้นระบุข้อมูลของผลงาน

เป็นข้อมูลรายละเอียดสังเขปเกี่ยวกับประเภทของงาน ชื่อผลงาน ชื่อศิลปิน ขนาด วัสดุ เทคนิค วิธีการ สร้างเมื่อใด ปัจจุบันติดตั้งอยู่ที่ไหน รูปแบบการสร้างสรรค์เป็นแบบใด

๒. ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน

เป็นการบันทึกข้อมูลจากการมองเห็นภาพผลงานในขั้นต้นว่าเป็นภาพอะไร เช่น ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพทิวทัศน์ ภาพหุ่นนิ่ง เป็นต้น มีเทคนิคในการสร้างสรรค์แบบใด

๓. ขั้นวิเคราะห์

เป็นการดูลักษณะภาพรวมของผลงานว่าจัดอยู่ในประเภทใด พิจารณารูปแบบการถ่ายทอดเป็นแบบใด จำแนกทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลปะออกจากภาพรวมเป็นส่วนย่อยให้เห็นว่ามีหลักการจัดภาพที่กลมกลืนหรือขัดแย้งอย่างไร

๔. ขั้นตีความ

เป็นการค้นหาความหมายของผลงานว่า ศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อให้ผู้ชมผลงานได้รับรู้เกี่ยวกับอะไร เช่น สภาพปัญหาในชุมชน สังคม และภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นต้น

๕. ขั้นประเมินผล

เป็นการประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะชิ้นนั้นจากการพิจารณาทุกข้อในเบื้องต้น สรุปให้เห็นข้อดี และข้อด้อยในด้านเนื้อหาและเรื่องราว หลักทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ทักษะ ฝีมือ และการถ่ายทอดความงาม เพื่อการพัฒนาหรือตัดสินผลงานชิ้นนั้น

ใบงานที่ ๖ เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ลายเส้นสร้างศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง การประเมินและวิจารณ์ผลงานลายเส้นสร้างศิลป์ ๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง

ให้นักเรียนร่วมกันสร้างเกณฑ์ในการประเมินและวิจารณ์ภาพผลงานศิลปะกระจกสี (stained glass art) “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

การสร้างเกณฑ์ในการประเมิน

ประเด็นในการประเมิน	ระดับคุณภาพและรายละเอียดคะแนน		
คะแนนคะแนนคะแนน

การวิจารณ์ผลงาน

ขั้นที่ ๑ ขั้นระบุข้อมูลของผลงาน

.....
.....
.....

ขั้นที่ ๒ ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน

.....
.....
.....

ขั้นที่ ๓ ขั้นวิเคราะห์

.....
.....
.....

ขั้นที่ ๔ ขั้นตีความ

.....
.....
.....

ขั้นที่ ๕ ขั้นประเมินผล

.....
.....
.....



รายชื่อสมาชิกกลุ่ม

๑.

๒.

๓.

๔.

๕.



หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒

เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ

รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๖ ชั่วโมง

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

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

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

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

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

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อ ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- ๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร
- ๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- ๑.) นักเรียนสามารถอภิปรายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้

๒.) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้

๓.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๔. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พูดยุติแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียงเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๕.๑ มีวินัย

๕.๒ ใฝ่เรียนรู้

๕.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๖. การประเมินผลรวบยอด

๖.๑ ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ”

๖.๒ เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

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

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี

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

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๒/๖

วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

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

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

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร

๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) นักเรียนสามารถอภิปรายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

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

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



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

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

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. นักเรียนสามารถอภิปรายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ครูตั้งคำถามว่า การนำเข้าสู่บทเรียนนี้ได้ความรู้ อะไร คำตอบนักเรียน ได้รับจินตนาการใหม่ ๆ ในการ ดูรูปสัตว์ คำตอบครู ครูตอบว่า การทำงานศิลปะ สร้างสรรค์ก็ใช้จินตนาการเช่นเดียวกับการตัด ต่อภาพสัตว์เหล่านี้ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิด สุนทรียะใหม่ ๆ ในการสร้างงานศิลปะและเป็น การต่อยอดทางความคิดในการทำงานศิลปะ ด้วย	ครูตั้งคำถามว่า การนำเข้าสู่บทเรียนนี้ได้ ความรู้อะไร คำตอบนักเรียน ได้รับจินตนาการใหม่ ๆ ใน การดูรูปสัตว์ คำตอบครู ครูตอบว่า การทำงานศิลปะ สร้างสรรค์ก็ใช้จินตนาการเช่นเดียวกับการ ตัดต่อภาพสัตว์เหล่านี้ อันจะทำให้ผู้เรียน เกิดสุนทรียะใหม่ ๆ ในการสร้างงานศิลปะ และเป็นการต่อยอดทางความคิดในการ ทำงานศิลปะด้วย	พานต์ใน จินตนาการ		เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสอน (๓๕ นาที) ๑. เปิดสื่อ powerpoint ประกอบการสอน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดย บรรยายเนื้อหา ดังนี้ ๑.๑) ความหมายและหลักการของการ ออกแบบตัวละคร ๑.๑.๑ แนวคิด (Concept)	๑. นักเรียนตั้งใจฟังในระหว่างการเรียนการ สอนเรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยบรรยายเนื้อหา ดังนี้ ๑.๑) ความหมายและหลักการของการ ออกแบบตัวละคร ๑.๑.๑ แนวคิด (Concept)			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๑.๑.๒ เอกลักษณะเฉพาะ (Unique-mess)</p> <p>๑.๑.๒.๑ ครูตั้งคำถามว่า อะไรที่เป็น เอกลักษณ์ที่เด่นที่สุดของตัวการ์ตูนชิ้นนี้ (ยักษ์ ตัวสีเขียวหูกาง)</p> <p>คำตอบนักเรียน สีเขียว ชฎา</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนตอบว่าสีเขียว ชฎา นั้นเพราะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของสีและ เครื่องแต่งกายของยักษ์ตนนี้ ทำให้ยักษ์มี เอกลักษณ์เฉพาะของตัวเองที่ชัดเจน</p> <p>๑.๑.๓ ความสามัญ (Simplicity)</p> <p>๑.๑.๔ การซ้ำ (Repeat Ability)</p> <p>๑.๑.๕ ลักษณะนิสัย (Personality)</p> <p>๑.๑.๕.๑ ครูตั้งคำถามว่า ภาพการ์ตูน (หนุ มาน) ภาพนี้นักเรียนเห็นแล้วมีความรู้สึก อย่างไร</p> <p>คำตอบนักเรียน ตลก น่ารัก ดูใจดี</p>	<p>๑.๑.๒ เอกลักษณะเฉพาะ (Unique-mess)</p> <p>๑.๑.๒.๑ ครูตั้งคำถามว่า อะไรที่เป็น เอกลักษณ์ที่เด่นที่สุดของตัวการ์ตูนชิ้นนี้ (ยักษ์ตัวสีเขียวหูกาง)</p> <p>คำตอบนักเรียน สีเขียว ชฎา</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า ที่นักเรียนตอบว่าสี เขียว ชฎา นั้นเพราะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ของสีและเครื่องแต่งกายของยักษ์ตนนี้ ทำ ให้ยักษ์มีเอกลักษณ์เฉพาะของตัวเองที่ ชัดเจน</p> <p>๑.๑.๓ ความสามัญ (Simplicity)</p> <p>๑.๑.๔ การซ้ำ (Repeat Ability)</p> <p>๑.๑.๕ ลักษณะนิสัย (Personality)</p> <p>๑.๑.๕.๑ ครูตั้งคำถามว่า ภาพการ์ตูน (หนุ มาน) ภาพนี้นักเรียนเห็นแล้วมีความรู้สึก อย่างไร</p>			

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

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

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

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

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๓. สัตว์หิมพานต์</p> <p>๓.๑ ประวัติของสัตว์หิมพานต์</p> <p>๓.๒ สัตว์หิมพานต์พันธุ์ผสม</p> <p>๓.๒.๑) ครูตั้งคำถามว่า ถ้านักเรียนอยากสร้าง สัตว์หิมพานต์ขึ้นมา ๑ ตัว นักเรียนจะนำสัตว์ ชนิดใดมาผสมกัน</p> <p>คำตอบนักเรียน มากมายแตกต่างกันไป</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า สัตว์ทุกประเภทสามารถ นำมาผสมกันได้ ขึ้นอยู่กับจินตนาการของ นักเรียน</p> <p>๔. ครูเปิดตัวอย่างการทำงานออกแบบตัวละคร ให้นักเรียนดู</p>	<p>๒.๕ ตัวอย่างการเขียนภาพสัตว์โดยใช้ รูปทรงเรขาคณิตในการร่างภาพ</p> <p>๓. สัตว์หิมพานต์</p> <p>๓.๑ ประวัติของสัตว์หิมพานต์</p> <p>๓.๒ สัตว์หิมพานต์พันธุ์ผสม</p> <p>๓.๒.๑) ครูตั้งคำถามว่า ถ้านักเรียนอยาก สร้างสัตว์หิมพานต์ขึ้นมา ๑ ตัว นักเรียนจะ นำสัตว์ชนิดใดมาผสมกัน</p> <p>คำตอบนักเรียน มากมายแตกต่างกันไป</p> <p>คำตอบครู ครูตอบว่า สัตว์ทุกประเภท สามารถนำมาผสมกันได้ ขึ้นอยู่กับ จินตนาการของนักเรียน</p> <p>๔. ครูเปิดตัวอย่างการทำงานออกแบบตัว ละครให้นักเรียนดู</p>			
	ขั้นปฏิบัติ (- นาที)				

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

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

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

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

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

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



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

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



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร ๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร	๑. สอนเรื่องการออกแบบตัวละคร โดยการตั้งคำถามตลอดการบรรยาย เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ๒. สอนเรื่องกระบวนการออกแบบตัวละคร ในหัวข้อสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. นักเรียนสามารถอภิปรายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้	๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอภิปรายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอภิปรายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร	๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอภิปรายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอภิปรายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนด โดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่าง	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

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



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “คุณลักษณะอันพึงประสงค์”

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....
.....

ความสำเร็จ

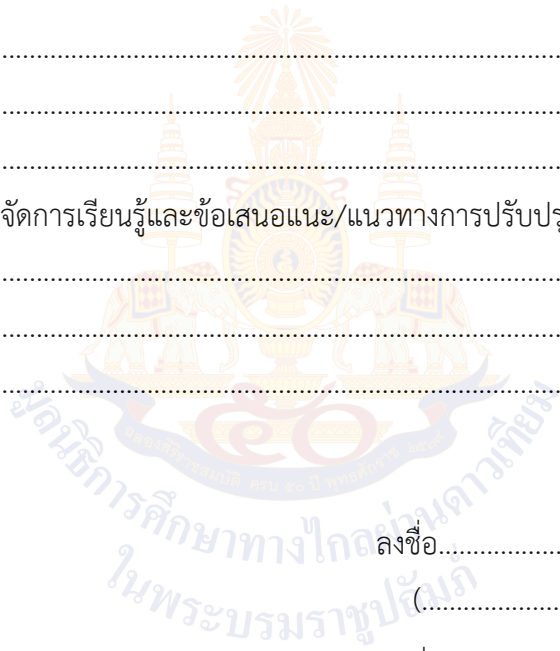
.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....
.....



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

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

การออกแบบคาแรกเตอร์

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

๑. หลักการออกแบบคาแรกเตอร์

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



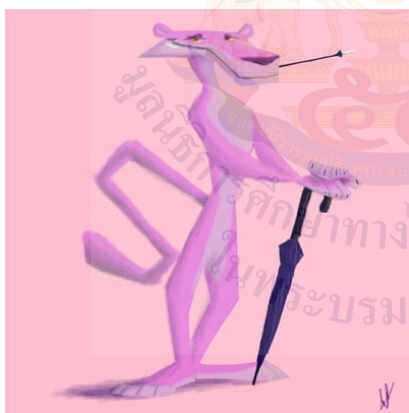
ภาพที่ ๑.๑.๑ & ๑.๑.๒ concept ตัวละคร Snow white

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



ภาพที่ ๑.๒.๒ ตัวละครยักษ์เขียว

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

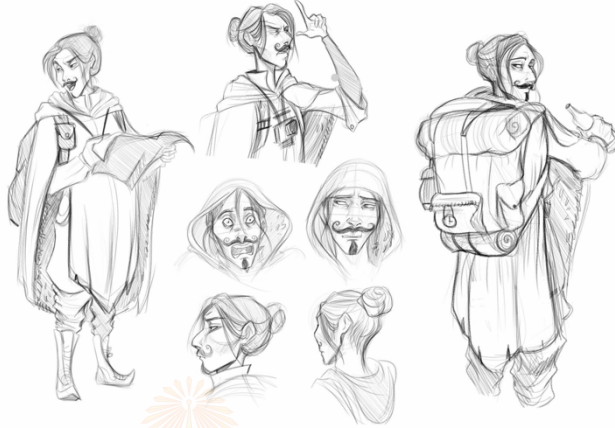


ภาพที่ ๑.๓.๑ ตัวละคร Pink Panther



ภาพที่ ๑.๓.๒ ตัวละครทันจิโร่

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



ภาพที่ ๑.๔.๑ การวาดตัวละครในการ์ตูนที่ต้องวาดซ้ำ ๆ กัน

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



ภาพที่ ๑.๕.๑ ตัวละครร่าเริง



ภาพที่ ๑.๕.๒ ตัวละครที่เศร้าหมอง

๒. องค์ประกอบของการออกแบบคาแรกเตอร์

๒.๑ เส้น (Line)

เส้นสามารถสร้างความรู้สึกให้ตัวละครได้หลายรูปแบบ เช่น เส้นโค้งทำให้เกิดการเคลื่อนไหวไม่อยู่นิ่ง เส้นฟันปลาทำให้ตัวละครดูน่ากลัว อันตราย หรือเส้นแนวตั้งทำให้ตัวละครดูสง่างาม แข็งแรง เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๑.๑ ตัวอย่างเส้นโค้ง



ภาพที่ ๒.๑.๒ ตัวอย่างเส้นหยัก



ภาพที่ ๒.๑.๓ ตัวอย่างเส้นตรง

๒.๒ รูปร่าง&รูปทรง (Shape & Form) ของคาแรกเตอร์

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

SUPERMAN



ภาพที่ ๒.๒.๑ ตัวละครโดราเอมอน



ภาพที่ ๒.๒.๒ ตัวละครซีนีโอะ

๒.๓ สี (Color)

เป็นส่วนประกอบสำคัญในการออกแบบคาแรกเตอร์ เพราะตัวละครที่ใช้โทนสีต่างกัน สามารถสื่ออารมณ์ให้ผู้ชมให้เกิดความรู้สึกในรูปแบบที่แตกต่างกัน เช่น

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



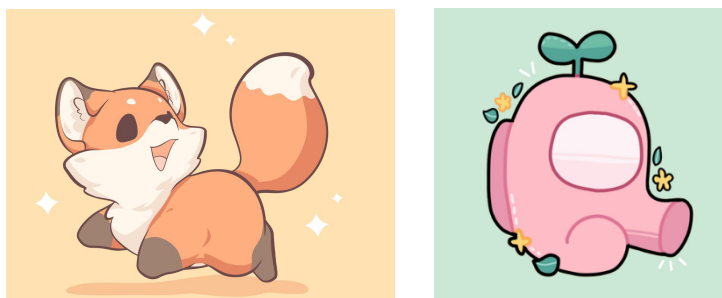
ภาพที่ ๒.๓.๑ & ๒.๓.๒ ตัวละครที่ใช้สีโทนร้อน

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



ภาพที่ ๒.๒.๑ & ๒.๒.๒ ตัวละครที่ใช้สีโทนเย็น

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



ภาพที่ ๒.๓.๑ & ๒.๓.๒ ตัวละครที่ใช้สีอ่อน

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



ภาพที่ ๒.๔.๑ & ๒.๔.๒ ตัวละครที่ใช้สีหนักแน่น

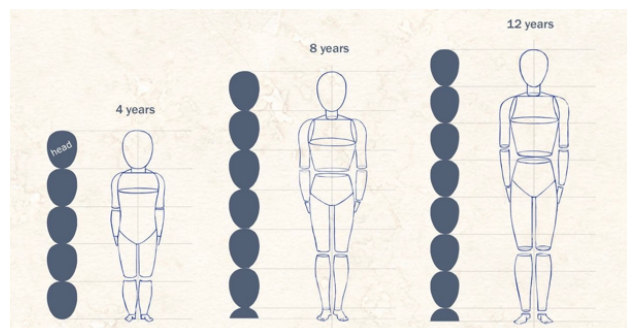
๒.๔ ขนาด&สัดส่วน (Size & Proportion)

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

สัดส่วน การสร้างการ์ตูนหรือออกแบบคาแรกเตอร์ควรเขียนสัดส่วนให้เกินจริงหรือน้อยกว่าความเป็นจริง ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น ขยายขนาดบางส่วนให้ใหญ่ขึ้น ยัดอวัยวะบางส่วนให้ยาวออก หรือบีบบางส่วนให้เล็กลง เป็นต้น

การวาดขนาดและสัดส่วนของคาแรกเตอร์ มีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึง ดังนี้

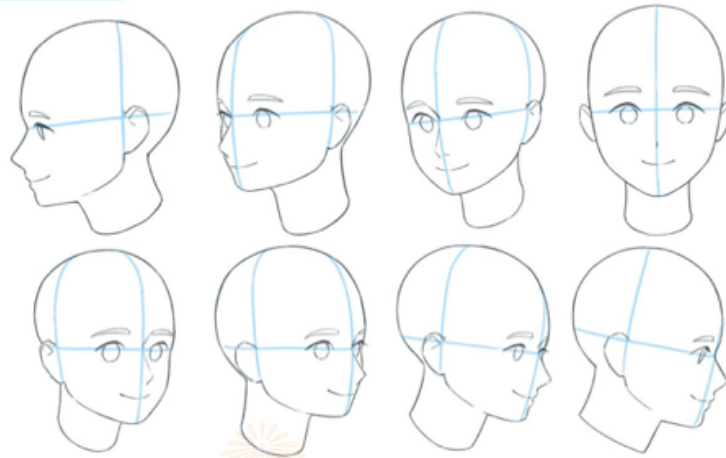
๑. **สัดส่วนตัว** ตัวละครสามารถยืด หด ขยายบางส่วน ให้เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตัวละครนั้น ๆ ได้



ภาพที่ ๒.๔.๑ สัดส่วนคนที่มีรูปร่างแตกต่างกัน

ภาพที่ ๒.๔.๒ สัดส่วนคนที่มีวัยต่างกัน

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



ภาพที่ ๒.๔.๓ สัดส่วนใบหน้า

การวาดคิ้วตาและปาก สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกในหลายรูปแบบ เช่น การใช้เส้นโค้งคว่ำลง เพื่อแสดงสีหน้าบูดบึ้ง เศร้า ไม่พอใจ หรือการใช้เส้นตรงเป็นคิ้วกดลงที่หัวตา แสดงความโกรธ เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๔.๔ การแสดงสีหน้าเชิงลบ



ภาพที่ ๒.๔.๕ การแสดงสีหน้ารูปแบบต่าง ๆ

อ้างอิง

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

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

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง โดยใช้เทคนิคสีโปสเตอร์															
อุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> - สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน - กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ - เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ 															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมภาพร่างผลงานพร้อมอุปกรณ์เพื่อลงสี ตั้งชื่อผลงาน และระบุแนวคิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน															
คะแนนเต็ม	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">๔</td> <td style="width: 40%;">คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑

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

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๒/๖ วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

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

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

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร

๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

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

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียง ประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. นักเรียนสามารถเข้าใจใน ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร</p> <p>๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึง กระบวนการการออกแบบตัวละคร</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และให้นักเรียน เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ มาทำงาน ดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p> <p>๒. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้นักเรียนดูภาพสัตว์หิมพานต์แบบต่าง ๆ พร้อมทั้งถามคำถามให้นักเรียนทดสอบไหวพริบ จากง่ายไปยากของตัวละครดังนี้</p> <p>๒.๑ คชสีห์เกิดจากอะไรผสมกัน</p> <p>๒.๒ มฤคณีเกิดจากอะไรผสมกัน</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ และนำ อุปกรณ์ต่าง ๆ มา ดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p> <p>๒. นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม โดยครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้นักเรียนดูภาพสัตว์หิมพานต์แบบต่าง ๆ พร้อมทั้งถามคำถามให้นักเรียนทดสอบไหวพริบ จากง่ายไปยากของตัวละคร ดังนี้</p> <p>๒.๑ คชสีห์เกิดจากอะไรผสมกัน</p>	<p>๑. สื่อ PPT ประกอบการบรรยายเรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑</p> <p>๒. วิดีทัศน์การสร้างสรรคผลงาน เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑</p> <p>๓. ใบงานที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ</p>	<p>๑. ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>๒.๓ พยัคฆ์เวไนยเกิดจากอะไรผสมกัน</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> คชสีห์เกิดจากสิงห์กับช้าง</p> <p>มฤคนที่เกิดจากกวางกับปลา</p> <p>พยัคฆ์เวไนยเกิดจากเสือ ครุฑและหงส์รวมกัน</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง</p> <p>๓. ครูสรุปเนื้อหาของการนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสอบถามนักเรียนดังนี้</p> <p><u>ครูตั้งคำถามว่า</u> การนำเข้าสู่บทเรียนนี้ได้ความรู้ อะไร</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> ได้รับจินตนาการใหม่ๆในการดูรูปสัตว์ป่าหิมพานต์</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า สัตว์ป่าหิมพานต์เป็นตัวอย่างที่ดีของการออกแบบตัวละคร เพราะมีการผสมผสานที่หลากหลาย เกิดเป็นเอกลักษณ์</p>	<p>๒.๒ มฤคนที่เกิดจากอะไรผสมกัน</p> <p>๒.๓ พยัคฆ์เวไนยเกิดจากอะไรผสมกัน</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> คชสีห์เกิดจากสิงห์กับช้าง</p> <p>มฤคนที่เกิดจากกวางกับปลา</p> <p>พยัคฆ์เวไนยเกิดจากเสือ ครุฑและหงส์รวมกัน</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ถูกต้อง</p> <p>๓. ครูสรุปเนื้อหาของการนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสอบถามนักเรียนดังนี้</p> <p><u>ครูตั้งคำถามว่า</u> การนำเข้าสู่บทเรียนนี้ได้ความรู้ อะไร</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> ได้รับจินตนาการใหม่ๆในการดูรูปสัตว์ป่าหิมพานต์</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า สัตว์ป่าหิมพานต์เป็นตัวอย่างที่ดีของการออกแบบตัวละคร เพราะมีการผสมผสานที่หลากหลาย เกิด</p>			<p>เกณฑ์การผ่านตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป</p>

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

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

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

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

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

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

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

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

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

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



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชั้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

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

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



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”

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

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

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

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐															
อุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> - สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน - กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ - เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ 															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐															
คะแนนเต็ม	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">๔</td> <td style="width: 40%;">คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒

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

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๒/๖

วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

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

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

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร

๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

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

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียง ประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. นักเรียนสามารถเข้าใจใน ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร</p> <p>๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึง กระบวนการการออกแบบตัวละคร</p>	<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และให้นักเรียน เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ มาทำงาน ดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ และนำ อุปกรณ์ต่าง ๆ มา ดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p>	<p>๑. สื่อ PPT ประกอบการ บรรยายเรื่อง สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑</p> <p>๒. วิดีทัศน์การสร้างสรรคผลงาน เรื่อง สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ</p>	<p>๑. ผลงานการ ออกแบบสัตว์ หิมพานต์ ใน หัวข้อ “สัตว์ หิมพานต์ใน จินตนาการ” โดยมีเป้าหมาย ความ คืบหน้าทีร้อย ละ ๕๐</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>เกณฑ์การ ประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการ”</p> <p>เกณฑ์การ ประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p>
	<p>ขั้นสอน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอสัตว์หิมพานต์แบบต่างๆ เป็นเวลา ๑:๕๐ นาที พร้อมทั้งถามคำถาม นักเรียนว่าเห็นสัตว์หิมพานต์แบบใดในคลิปนี้บ้าง</p> <p>คำตอบนักเรียน เห็นช้างผสมกับปลา</p>	<p>๑. นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม โดยครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ด้วยการให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอสัตว์หิมพานต์แบบต่างๆ เป็นเวลา ๑:๕๐ นาที พร้อมทั้งถามคำถาม นักเรียนว่าเห็นสัตว์หิมพานต์แบบใดในคลิปนี้บ้าง</p>	<p>จินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๑</p> <p>๓. ใบงานที่ ๓ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ใน จินตนาการ</p>		

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>เห็นกระรอกมีหลายตา</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ช้างผสมกับปลา คือ วาไร กุญชร ส่วนกระรอกที่มีหลายตาเรียกว่า สี่หูห้าตา เป็นสัตว์หิมพานต์ในตำนาน</p> <p><u>ครูสอบถาม</u> ว่านักเรียนชอบตัวไหนมากที่สุด และเพราะอะไร (คำถามปลายเปิด นักเรียนอาจตอบได้แตกต่างกันตามความพึงพอใจ)</p> <p>๒. ครูสรุปเนื้อหาของ การนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสอบถามนักเรียนดังนี้</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า การที่นักเรียนชอบแตกต่างกันนั้น เป็นเพราะความชอบดีไซน์การออกแบบที่ต่างกัน อย่างตัววาไร กุญชรนั้น มีจุดเด่นที่รูปร่างลักษณะลำตัว ที่ผสมกันระหว่าง</p>	<p><u>คำตอบนักเรียน</u> เห็นช้างผสมกับปลา</p> <p>เห็นกระรอกมีหลายตา</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า ช้างผสมกับปลา คือ วาไร กุญชร ส่วนกระรอกที่มีหลายตาเรียกว่า สี่หูห้าตา เป็นสัตว์หิมพานต์ในตำนาน</p> <p><u>ครูสอบถาม</u> ว่านักเรียนชอบตัวไหนมากที่สุด และเพราะอะไร (คำถามปลายเปิด นักเรียนอาจตอบได้แตกต่างกันตามความพึงพอใจ)</p> <p>๒. ครูสรุปเนื้อหาของ การนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสอบถามนักเรียนดังนี้</p> <p><u>คำตอบครู</u> ครูตอบว่า การที่นักเรียนชอบแตกต่างกันนั้น เป็นเพราะความชอบดีไซน์การออกแบบที่ต่างกัน อย่างตัววาไร กุญชรนั้น มีจุดเด่นที่รูปร่างลักษณะลำตัว ที่</p>			<p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ช่างและปลา จึงเกิดสุนทรียะในการมองที่แปลกตาออกไป แต่อาจดูแล้วท้อหวั่น</p> <p>ส่วนสีหุห่าตานัน มีการออกแบบที่สมดุลทั้งขนาดลำตัวและส่วนหัว โดยเพิ่มเติมความแปลกใหม่ไปที่ดวงตาของตัวละคร ที่มีเพิ่มขึ้นถึง ๕ ตาดด้วยกัน จึงเป็นสัดส่วนการออกแบบที่ลงตัว ซึ่งสัตว์ป่าหิมพานต์ที่อาจารย์เปิดให้ดูก็เป็นตัวอย่างที่ดีของการออกแบบตัวละคร เพราะมีการผสมผสานที่หลากหลาย เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดสุนทรียะใหม่ๆ ในการสร้างงานศิลปะและเป็นการต่อยอดทางความคิดในการทำงานศิลปะด้วย</p>	<p>ผสมกันระหว่างช่างและปลา จึงเกิดสุนทรียะในการมองที่แปลกตาออกไป แต่อาจดูแล้วท้อหวั่น</p> <p>ส่วนสีหุห่าตานัน มีการออกแบบที่สมดุลทั้งขนาดลำตัวและส่วนหัว โดยเพิ่มเติมความแปลกใหม่ไปที่ดวงตาของตัวละคร ที่มีเพิ่มขึ้นถึง ๕ ตาดด้วยกัน จึงเป็นสัดส่วนการออกแบบที่ลงตัว ซึ่งสัตว์ป่าหิมพานต์ที่อาจารย์เปิดให้ดูก็เป็นตัวอย่างที่ดีของการออกแบบตัวละคร เพราะมีการผสมผสานที่หลากหลาย เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดสุนทรียะใหม่ๆ ในการสร้างงานศิลปะและเป็นการต่อยอดทางความคิดในการทำงานศิลปะด้วย</p>			
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที)</p> <p>ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ใน</p>	<p>นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ใน</p>			

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

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

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

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



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

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



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

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

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



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”

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

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....
.....

ความสำเร็จ

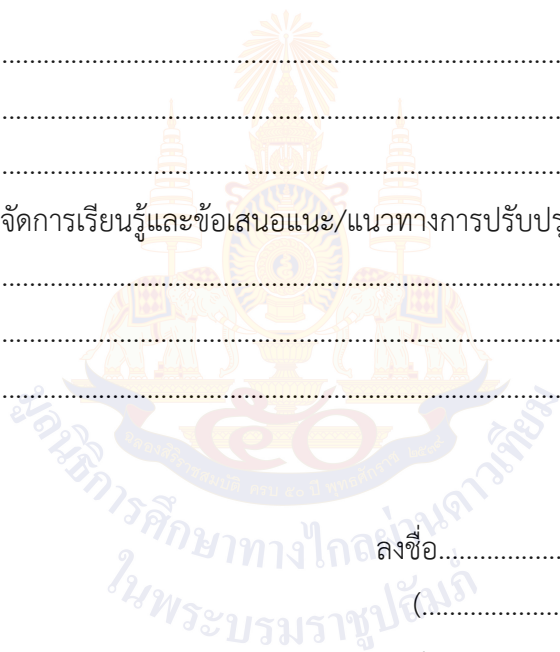
.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....
.....



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

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

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐															
อุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> - สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน - กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ - เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ 															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐															
คะแนนเต็ม	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">๔</td> <td style="width: 40%;">คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๓

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

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๒/๖

วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

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

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

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร

๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

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

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. เขียนถ่ายทอดประเด็น สำคัญจากสถานการณ์หรือ หัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียง ประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. นักเรียนสามารถเข้าใจใน ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร</p> <p>๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึง กระบวนการการออกแบบตัว ละคร</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และให้นักเรียน เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ มาทำงาน ดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ และนำ อุปกรณ์ต่าง ๆ มา ดังนี้</p> <p>๑.๑ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔</p> <p>๑.๒ พู่กัน</p> <p>๑.๓ สีโปสเตอร์</p> <p>๑.๔ จานสี</p> <p>๑.๕ ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๑.๖ ผ้าสะอาด</p> <p>๑.๗ เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์</p>	<p>๑.) ใบงานที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ</p> <p>๒.) สื่อ PowerPoint เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๒</p> <p>๓.) ตัวอย่าง ผลงาน สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ</p>	<p>๑. ผลงานการ ออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยมีเป้าหมาย ความ คืบหน้าที่ย่อย ละ ๙๐</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>เกณฑ์การ ประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการ”</p> <p>เกณฑ์การ ประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p>
	<p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูให้นักเรียนทาลำดับขั้นการทำงาน ออกแบบคาแรกเตอร์เพื่อทบทวนความรู้ที่เรียน มา</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> สามารถเรียงลำดับขั้นได้ดังนี้</p> <p>๑. คิด concept ภาพ</p> <p>๒. ร่างภาพ</p>	<p>๑. นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม โดยครูให้นักเรียนทาลำดับขั้นการทำงาน ออกแบบคาแรกเตอร์เพื่อทบทวนความรู้ที่เรียนมา</p> <p><u>คำตอบนักเรียน</u> สามารถเรียงลำดับขั้นได้ ดังนี้</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>๓. ลงสี</p> <p>๔. เก็บรายละเอียดงาน</p> <p>๒. ครูสรุปเนื้อหาของการทำงาน โดยการอธิบายนักเรียน ดังนี้</p> <p><u>คำตอบครู</u> การที่นักเรียนเข้าใจลำดับขั้นตอนของการออกแบบคาแรกเตอร์นั้น เป็นความรู้สำคัญเบื้องต้น ที่จะทำให้นักเรียนสามารถทำงานออกแบบคาแรกเตอร์ออกมาได้อย่างถูกต้อง เพราะหลายๆคนนั้นลัดขั้นตอนการทำงาน ทำให้ผลงานออกมาไม่ดีเท่าที่ควร เช่น ไม่คิด concept ภาพก่อนการทำงาน ทำให้ผลงานขาดแนวความคิดที่ดีของการออกแบบ เป็นต้น ดังนั้นในแต่ละขั้นตอน จึงมีความสำคัญต่อ</p>	<p>๑. คิด concept ภาพ</p> <p>๒. ร่างภาพ</p> <p>๓. ลงสี</p> <p>๔. เก็บรายละเอียดงาน</p> <p>๒. ครูสรุปเนื้อหาของการทำงาน โดยการอธิบายนักเรียน ดังนี้</p> <p><u>คำตอบครู</u> การที่นักเรียนเข้าใจลำดับขั้นตอนของการออกแบบคาแรกเตอร์นั้น เป็นความรู้สำคัญเบื้องต้น ที่จะทำให้นักเรียนสามารถทำงานออกแบบคาแรกเตอร์ออกมาได้อย่างถูกต้อง เพราะหลายๆคนนั้นลัดขั้นตอนการทำงาน ทำให้ผลงานออกมาไม่ดีเท่าที่ควร เช่น ไม่คิด concept ภาพก่อนการทำงาน ทำให้ผลงานขาดแนวความคิดที่ดีของการออกแบบ เป็นต้น</p>			<p>เกณฑ์การผ่าน</p> <p>ตั้งแต่ระดับ</p> <p>พอใช้ ขึ้นไป</p>

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

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

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>สำหรับการนำเสนอผลงานและแนวทางการ สร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>๓. ครูนัดหมายให้นักเรียนเตรียมตัวมาเรียนใน คาบถัดไป ดังนี้</p> <p>๓.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กัน อย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระดาษ รองวาด เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ติดขอบ ทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>ทางการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>๓. นักเรียนจัดบันทึกรายละเอียดอุปกรณ์ที่ ตนเองต้องเตรียมในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>๓.๑ เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานมา ดังนี้ สีโปสเตอร์ กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ พู่กันอย่างน้อยสามขนาด (ใหญ่ กลาง เล็ก) กระดาษรองวาด เทปกระดาษกาว อเนกประสงค์ติดขอบทั้งสี่ด้าน ผ้าสะอาด จานสี ภาชนะล้างพู่กัน</p> <p>๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

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



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

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

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



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”

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

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																				รวม		
							
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔		๒๐	

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

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

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐															
อุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> - สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน - กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ - เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ 															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐															
คะแนนเต็ม	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">๔</td> <td style="width: 40%;">คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคปฏิบัติ ๔

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

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๒/๖

วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

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

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

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อ ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

๓.๒ ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์

๓.๓ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร

๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พูดยึดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



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

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

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>กระบวนการการออกแบบตัว ละคร</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. นักเรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัว ละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ ในจินตนาการได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญ และประโยชน์ของการ ออกแบบตัวละคร</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>๒.๓ นักเรียนแต่ละกลุ่มวาดภาพสัตว์หิมพานต์ตามรายละเอียดลักษณะของสัตว์หิมพานต์ที่จับฉลากมาได้ โดยให้เวลา ๓ นาที</p> <p>๒.๔ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของตนเอง</p> <p>๒.๕ ครูเฉลยภาพสัตว์หิมพานต์ที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้วาดและนำเสนอ</p> <p>๒.๖ ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงประเด็นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้กล่าวถึงในการนำเสนอ ผลงานว่ากลุ่มตัวเอง ว่ามีประเด็นใดบ้าง <u>แนวคำตอบ</u> แนวคิด แรงบันดาลใจ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โจทย์ที่ได้รับ เป็นต้น</p>	<p>๒.๓ นักเรียนแต่ละกลุ่มวาดภาพสัตว์หิมพานต์ตามรายละเอียดลักษณะของสัตว์หิมพานต์ที่จับฉลากมาได้ โดยให้เวลา ๓ นาที</p> <p>๒.๔ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของตนเอง</p> <p>๒.๕ ครูเฉลยภาพสัตว์หิมพานต์ที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้วาดและนำเสนอ</p> <p>๒.๖ ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงประเด็นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้กล่าวถึงในการนำเสนอผลงานว่ากลุ่มตัวเอง ว่ามีประเด็นใดบ้าง</p> <p><u>แนวคำตอบ</u> แนวคิด แรงบันดาลใจ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โจทย์ที่ได้รับ เป็นต้น</p>		<p>๔ ประเด็น เพื่อใช้ในการ นำเสนอ ผลงานใน สัปดาห์ถัดไป</p>	<p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>
	<p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏในการนำเสนอ ผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้</p> <p>๑.๑ ชื่อผลงาน</p>	<p>๑. นักเรียนฟังครูสรุปประเด็นที่ควรปรากฏ ในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ดังนี้</p> <p>๑.๑ ชื่อผลงาน</p>			

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

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

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

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

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

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



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

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

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



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”

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

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

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

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัตว์หิมพานต์ ในหัวข้อ “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ” โดยการนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เกิดเป็นสัตว์หิมพานต์ชนิดใหม่ตามจินตนาการของตนเอง ใช้เทคนิคสีโปสเตอร์ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๑๐๐															
อุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> - สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, ผ้าสะอาด, ภาชนะล้างพู่กัน - กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔ - เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ 															
เงื่อนไขการทำงาน คะแนนเต็ม	<p>สัปดาห์หน้าผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๑๐๐ และ เตรียมการนำเสนอผลงาน</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">๔</td> <td style="width: 40%;">คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

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

คำชี้แจง ให้ครูปลายทางจัดเตรียมสลากสำหรับทำกิจกรรม “เส้นศิลป์แดนดินหิมพานต์” ในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

กฤษรวารี	กรินทรปักหา
หัวและตัวท่อนบนเป็นข้าง หาง เป็นปลา	ตัวเป็นข้าง พื้นสีดำ ปีกหางแบบ นก สีแดงชาติ
ดรุงคปักษิน	นกหัสดีลิงค์
ตัวเป็นม้า พื้นสีขาว มีปีกและ หางเป็นนกสีเขียว ผมหงอก กีบ สีดำ	ตัวเป็นนก หัวคล้ายสิงห์มีงวง และงาคคล้ายช้าง
พยัคฆนที	วเนก้าพู
ตัวเป็นเสือ หางเป็นปลา	หัวและตัวท่อนบนเป็นลิง ท่อน ล่างเป็นหอยสังข์
มฤคนที	มยุระเวนไตย
หัวและตัวเป็นกวาง หางเป็น ปลา	หัวและหางเป็นนกยูง ลำตัวและ มือเป็นครุฑ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง นำเสนอผลงานสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ

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

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด ม. ๒/๒	บรรยายเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบการใช้วัสดุ อุปกรณ์ในงานทัศนศิลป์ของศิลปิน
ม. ๒/๖	วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

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

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

การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ เป็นการนำเสนอข้อมูลของผลงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างขึ้นเพื่อ ถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวคิด แรงบันดาลใจ การใช้ทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิควิธีการในการ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

๓. สาระการเรียนรู้

- ๓.๑ ความรู้และวิธีการและขั้นตอนการออกแบบตัวละคร
- ๓.๒ ทักษะการออกแบบตัวละครในรูปแบบสัตว์หิมพานต์
- ๓.๓ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- ๑.) นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร
- ๒.) นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- ๑.) นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ

ได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

- ๑.) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



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

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

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

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

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p><u>ข้อดี/จุดเด่น</u> ข้อที่ควรพัฒนาในการนำเสนอ ของนักเรียนแต่ละคน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความครบถ้วนของประเด็นและเนื้อหาในการ นำเสนอและการประเมินวิจารณ์ผลงาน - บุคลิกภาพ น้ำเสียงของผู้นำเสนอและผู้ ประเมิน วิจารณ์ผลงาน <p>๒. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>๒. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑.) ผลงาน สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ

๒.) สื่อ PowerPoint เรื่อง นำเสนอผลงานสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชั้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

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

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



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ”

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

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการประเมิน																				รวม	
						
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔		๒๐

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....
.....

ความสำเร็จ

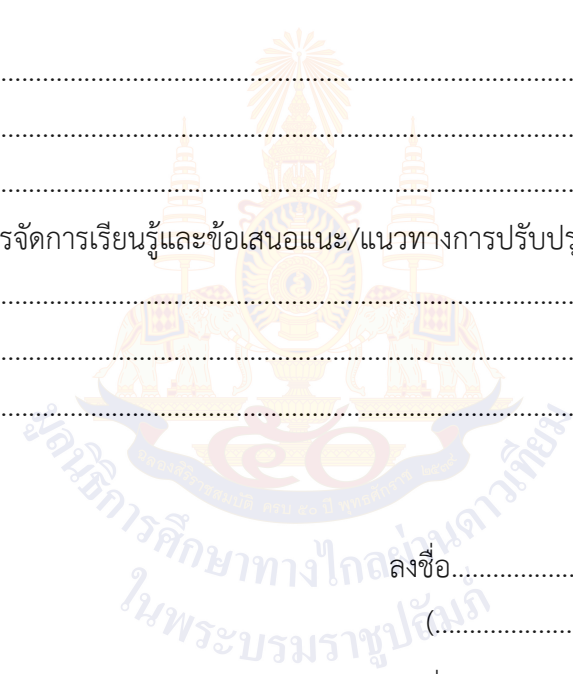
.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....
.....



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.



หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓
เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ทักษะศิลป์และงานโฆษณา

รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๗ ชั่วโมง

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด	ม.๒/๒	บรรยายเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบการใช้วัสดุอุปกรณ์ในงานทัศนศิลป์ของศิลปิน
	ม.๒/๕	นำผลการวิจารณ์ไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนางาน
	ม.๒/๗	บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและนำเสนอตัวอย่างประกอบ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้านศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพและส่งผลในเชิงบวกกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และการใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อันได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงามและดึงดูดความสนใจ

ประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรงสามมิติ เพื่อใช้ในการสร้างภาพนูนหรือรูปทรงสามมิติต่าง ๆ ผู้ริเริ่มนำกระดาษมาประดิษฐ์เป็นงานประติมากรรมคนแรก คือ ออกัสติน วอลท์เกอร์

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- ๑.) บอกประเภทของงานทัศนศิลป์ที่ใช้ในงานโฆษณาที่พบในชีวิตประจำวัน
- ๒.) บอกวัสดุ อุปกรณ์ และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ประติมากรรมกระดาษได้
- ๓.) อธิบายขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระดาษ
- ๔.) อภิปรายปัญหา อุปสรรค และแนวทางการแก้ปัญหา ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

กระดาษ

๕.) อภิปราย วิเคราะห์ผลงานและนำผลการวิจารณ์ไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงาน ประติมากรรมกระดาศ

๖.) บอกคุณสมบัติของผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย”

๓.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) ปฏิบัติใบงานวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ที่ใช้ในการโฆษณาได้

๒.) ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาศ หัวข้อ “อาหารไทย” ได้

๓.) ออกแบบร่างภาพผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย”

๔.) สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย”

๓.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

๑.) เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา

๒.) เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาศในงานโฆษณา

๔. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. วิเคราะห์งานทัศนศิลป์ที่ปรากฏในงานโฆษณา

๒. พุฒแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๓. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาศ

๔. บอกวัสดุ อุปกรณ์ และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ประติมากรรมกระดาศได้

๕. ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้นเพื่อระบุข้อดีและข้อบกพร่องของแผนการดำเนินงาน พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางในการลดหรือแก้ไขข้อบกพร่อง (๓.๑.๓)

๖. พุฒเจรจาโน้มน้าว ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเสนอมุมมองและเหตุผล เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๑.๒.๑)

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๕.๑ มีวินัย

๕.๒ ใฝ่เรียนรู้

๕.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๖. การประเมินผลรวบยอด

๖.๑ ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ๑.) ใบงานที่ ๑ เรื่อง การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา
- ๒.) ใบงานที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ
- ๓.) ใบงานที่ ๓ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ
- ๔.) ใบงานที่ ๔ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ
- ๕.) ใบงานที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ
- ๖.) ใบงานที่ ๖ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ

๖.๒ เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การวิเคราะห์ ทัศนศิลป์ใน งานโฆษณา	สามารถวิเคราะห์ และอธิบายภาพ โฆษณาใน ประเด็น - ประเภทของงาน ทัศนศิลป์ - ทัศนธาตุที่ ปรากฏ - หลักการจัด องค์ประกอบ ศิลป์ที่ปรากฏ - การนำความรู้ ทางทัศนศิลป์ไป ใช้ในผลงาน ได้ครบถ้วนและ ถูกต้องร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป	สามารถวิเคราะห์ และอธิบายภาพ โฆษณาในประเด็น - ประเภทของงาน ทัศนศิลป์ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ - หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ที่ ปรากฏ - การนำความรู้ทาง ทัศนศิลป์ไปใช้ใน ผลงาน ได้ครบถ้วนและ ถูกต้องร้อยละ ๖๐ ถึง ร้อยละ ๗๙	สามารถวิเคราะห์ และอธิบายภาพ โฆษณาในประเด็น - ประเภทของงาน ทัศนศิลป์ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ - หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ที่ ปรากฏ - การนำความรู้ทาง ทัศนศิลป์ไปใช้ใน ผลงาน ได้ครบถ้วนและ ถูกต้องร้อยละ ๔๐ ถึง ร้อยละ ๕๙	ไม่สามารถวิเคราะห์ และอธิบายภาพ โฆษณาในประเด็น - ประเภทของงาน ทัศนศิลป์ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ - หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ที่ ปรากฏ การนำความรู้ทาง ทัศนศิลป์ไปใช้ใน ผลงาน
ความถูกต้อง ตามโจทย์	ผลงาน ประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	โดยสร้างสรรค์ เป็นผลงาน ประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของ ผลงานไม่เกิน พื้นที่กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔	ผลงานไม่เป็น ประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔
ความคิด สร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลก ใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการใช้งาน โฆษณา	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้อง พัฒนาด้านการใช้ใน งานโฆษณา	ผลงานเป็นการ คัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถใช้ใน งานโฆษณาได้
ความงาม	สามารถสร้าง ผลงานให้มีความ สวยงามทั้งด้าน การออกแบบ การ สร้างงาน ประติมากรรม และการใช้สี กระดาษ	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้าน การออกแบบ การ สร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	ผลงานขาดความ สวยงามในทั้งด้าน การออกแบบ การ สร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ
การจัด องค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ, เปื้อน, ฉีก ขาด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนใน บางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีก

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
				ขาด และรอยเปื้อน ขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๒๘ - ๒๒	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๒๑ - ๑๕	คะแนน	หมายถึง	ดี
คะแนน	๑๔ - ๘	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๗ - ๐	คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ทัศนศิลป์และงานโฆษณา	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม.๒/๗ บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและ นำเสนอตัวอย่างประกอบ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้านศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพและ ส่งผลในเชิงบวกกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และ การใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อันได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงามและดึงดูดความ สนใจ

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ บรรยายความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบการใช้วัสดุอุปกรณ์ในงานทัศนศิลป์ของ ศิลปิน

๓.๒ งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา เป็นการใช้งานทัศนศิลป์เพื่อเป็นสื่อกลางทำให้การโฆษณาสมบูรณ์ ขึ้น

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) บอกประเภทของงานทัศนศิลป์ที่ใช้ในงานโฆษณาที่พบในชีวิตประจำวัน

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) ปฏิบัติในงานวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ที่ใช้ในการโฆษณาได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. วิเคราะห์งานทัศนศิลป์ที่ปรากฏในงานโฆษณา
๒. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. วิเคราะห์งานทัศนศิลป์ที่ปรากฏในงานโฆษณา</p> <p>๒. พูดยุติความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. บอกประเภทของงานทัศนศิลป์ที่ใช้ในงานโฆษณาที่พบในชีวิตประจำวัน</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. ปฏิบัติใบงานวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ที่ใช้ในการโฆษณาได้</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนทำความเคารพ</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเปิดป้ายทายภาพที่อยู่ด้านหลัง และให้นักเรียนตอบว่าภาพที่อยู่หลังป้ายคือภาพอะไร</p> <p>ภาพหลังป้าย คือ ภาพแผ่นป้ายโฆษณา</p> <p>๓. ครูเปิดป้ายทั้งหมดเพื่อเฉลย และกล่าวคำชมนักเรียนที่ตอบถูก</p> <p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูให้นักเรียนวิเคราะห์และตอบคำถามว่า ภาพป้ายโฆษณาที่เห็นนั้นเกี่ยวข้องกับงานศิลปะ สาระทัศนศิลป์หรือไม่ อย่างไร และงานโฆษณาที่เห็นสร้างสรรค์ด้วยทัศนศิลป์ประเภทใด</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ</p> <p>๒. นักเรียนทำกิจกรรมเปิดแผ่นป้ายทายภาพตอบคำถาม</p> <p>คำตอบที่นักเรียนต้องตอบคือ แผ่นป้ายโฆษณา</p> <p>๓. ครูเปิดป้ายทั้งหมดเพื่อเฉลย และกล่าวคำชมนักเรียนที่ตอบถูก</p> <p>๑. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และอภิปรายภาพป้ายโฆษณาหน้าชั้นเรียน</p> <p>แนวคำตอบ เกี่ยวข้อง เนื่องจากงานโฆษณาเป็นสื่อที่สามารถรับรู้ได้ด้วยสายตา โดยมีการใช้</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา</p> <p>๒. ใบงานที่ ๑ เรื่อง การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา</p> <p>๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา</p>	<p>๑. ใบงานที่ ๑ เรื่อง การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>เกณฑ์การประเมิน เรื่อง การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p><u>แนวคำตอบ</u></p> <p>เกี่ยวข้อง เนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถรับรู้ได้ด้วยสายตา โดยมีการใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ ได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์มาออกแบบเพื่อให้ผลงานมีความสวยงามน่าสนใจ และภาพบนกระดาษคืองานทัศนศิลป์ประเภทจิตรกรรม</p> <p>๒. ครูบรรยาย เรื่อง ประเภทของงานทัศนศิลป์ การนำทัศนศิลป์ไปใช้ในงานโฆษณา และหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่นำไปใช้ในการออกแบบงานโฆษณา</p> <p>๓. ครูทบทวนเนื้อหาเรื่องประเภทและกระบวนการสร้างสรรค์ของผลงานทัศนศิลป์ ประเภทประติมากรรม โดยการให้นักเรียนดูภาพผลงานประติมากรรมแต่ละ</p>	<p>ความรู้ทางด้านศิลปะ ได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์มาออกแบบเพื่อให้ผลงานมีความสวยงามน่าสนใจ โดยภาพบนกระดาษเป็นงานโฆษณาที่สร้างสรรค์ด้วยทัศนศิลป์ประเภทจิตรกรรม</p> <p>๒. นักเรียนฟังการบรรยายเรื่องประเภทของงานทัศนศิลป์ การนำทัศนศิลป์ไปใช้ในงานโฆษณา และหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่นำไปใช้ในการออกแบบงานโฆษณา</p> <p>๓. นักเรียนร่วมกันอภิปรายและตอบคำถามตามประเด็นที่ครูตั้งคำถามในประเด็นดังนี้</p>			<p>ปรับปรุง</p> <p>เกณฑ์การผ่านตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ประเภท และสร้างสรรค์จากวัสดุที่หลากหลายแล้วร่วมกันอภิปรายในประเด็นดังนี้</p> <p>๓.๑ รูปแบบของงานประติมากรรม</p> <p><u>แนวคำตอบ</u></p> <p>ประติมากรรมนูนต่ำ นูนสูง ลอยตัว</p> <p>๓.๒ วัสดุ ที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม</p> <p><u>แนวคำตอบ</u></p> <p>ดิน ไม้ หิน ทราย น้ำแข็ง หิมะ ปูน โลหะ กระดาษ</p>	<p>๓.๑ รูปแบบของงานประติมากรรม</p> <p><u>แนวคำตอบ</u></p> <p>ประติมากรรมนูนต่ำ นูนสูง ลอยตัว</p> <p>๓.๒ วัสดุ ที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม</p> <p><u>แนวคำตอบ</u></p> <p>ดิน ไม้ หิน ทราย น้ำแข็ง หิมะ ปูน โลหะ กระดาษ</p>			
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที)</p> <p>๑. ครูให้นักเรียนจับคู่ทำใบงานวิเคราะห์การใช้งานทัศนศิลป์จากป้ายโฆษณา</p>	<p>๑. นักเรียนจับคู่ทำใบงานวิเคราะห์การใช้งานทัศนศิลป์จากป้ายโฆษณา</p>			
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูสรุปหัวข้อ ประเด็นที่นักเรียนต้องวิเคราะห์ และให้นักเรียนตรวจทานความครบถ้วนในการทำใบงานของตนเอง หาก</p>	<p>๑. ครูสรุปหัวข้อ ประเด็นที่นักเรียนต้องวิเคราะห์ และให้นักเรียนตรวจทานความครบถ้วนในการทำใบงานของตนเอง หาก</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>นักเรียนยังทำงานไม่เสร็จสมบูรณ์ให้ทำใบงานนอกเวลาเรียน และแจ้งให้นักเรียนทราบถึงกิจกรรมการนำเสนอการวิเคราะห์ในคาบถัดไป</p> <p>๒. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>นักเรียนยังทำงานไม่เสร็จสมบูรณ์ให้ทำใบงานนอกเวลาเรียน และแจ้งให้นักเรียนทราบถึงกิจกรรมการนำเสนอการวิเคราะห์ในคาบถัดไป</p> <p>๒. นักเรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงาน</p> <p>๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา
- ๒.) ใบงานที่ ๑ เรื่อง การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา
- ๓.) สื่อ PowerPoint เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. บอกประเภทของงานทัศนศิลป์ที่ใช้ในงานโฆษณาที่พบในชีวิตประจำวัน	๑. ครูบรรยาย เรื่อง ประเภทของงานทัศนศิลป์ การนำทัศนศิลป์ไปใช้งานโฆษณา และหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่นำไปใช้ในการออกแบบงานโฆษณา	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. ปฏิบัติใบงานวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ที่ใช้ในการโฆษณาได้	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. วิเคราะห์งานทัศนศิลป์ที่ปรากฏในงานโฆษณา ๒. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ครูให้นักเรียนวิเคราะห์และตอบคำถามว่าภาพป้ายโฆษณาที่เห็นนั้นเกี่ยวข้องกับงานศิลปะ สาระ ทัศนศิลป์หรือไม่ อย่างไร และงานโฆษณาที่เห็นสร้างสรรค์ด้วยทัศนศิลป์ประเภทใด ๒. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๒. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน
--	--	--	---



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การวิเคราะห์ ทัศนศิลป์ในงานโฆษณา	สามารถวิเคราะห์ และอธิบายภาพ โฆษณาในประเด็น - ประเภทของงาน ทัศนศิลป์ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ - หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ที่ ปรากฏ - การนำความรู้ทาง ทัศนศิลป์ไปใช้ใน ผลงาน ได้ครบถ้วนและ ถูกต้องร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป	สามารถวิเคราะห์ และอธิบายภาพ โฆษณาในประเด็น - ประเภทของงาน ทัศนศิลป์ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ - หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ที่ ปรากฏ - การนำความรู้ทาง ทัศนศิลป์ไปใช้ใน ผลงาน ได้ครบถ้วนและ ถูกต้องร้อยละ ๖๐ ถึง ร้อยละ ๗๙	สามารถวิเคราะห์และ อธิบายภาพโฆษณาใน ประเด็น - ประเภทของงาน ทัศนศิลป์ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ - หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ที่ ปรากฏ - การนำความรู้ทาง ทัศนศิลป์ไปใช้ใน ผลงาน ได้ครบถ้วนและถูกต้อง ร้อยละ ๔๐ ถึง ร้อยละ ๕๙	ไม่สามารถวิเคราะห์และ อธิบายภาพโฆษณาใน ประเด็น - ประเภทของงาน ทัศนศิลป์ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ - หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ที่ ปรากฏ การนำความรู้ทาง ทัศนศิลป์ไปใช้ในผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....
.....

ความสำเร็จ

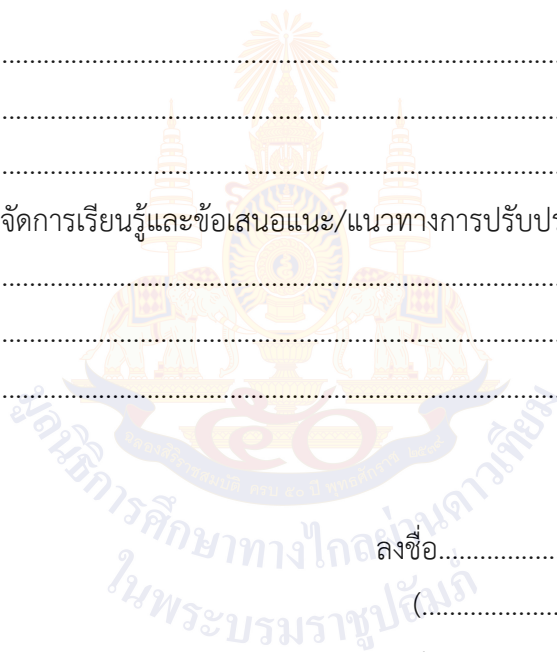
.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....
.....



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

โฆษณา คือ การชี้แจง ประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ ธุรกิจการค้า การประกาศเชิญชวน หรือการรณรงค์ เพื่อสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มลูกค้าผ่านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ

การออกแบบโฆษณา เป็นกระบวนการทำงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์เพื่อนำเสนอประโยชน์ทางการค้าเป็นหลัก หรือที่เรียกกันว่าออกแบบทางพาณิชย์ศิลป์ ซึ่งเน้นการออกแบบสร้างสรรค์ให้มีจุดเด่น มีความน่าสนใจในด้านรูปแบบ สี สัน ลวดลายที่จะช่วยสร้างความดึงดูดใจให้แก่ผู้ที่พบเห็น

จุดประสงค์ของการโฆษณา

ดังที่กล่าวไปแล้วว่าการโฆษณาเป็นการประชาสัมพันธ์สิ่งต่าง ๆ ที่ต้องการสื่อสารให้กับกลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มลูกค้า ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น ๓ จุดประสงค์ คือ

๑. การโฆษณาเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจร่วมกันในสังคม
๒. เพื่อรณรงค์หรือต่อต้าน
๓. เพื่อเชิญชวนให้เกิดความสนใจในผลิตภัณฑ์ทางด้านธุรกิจ

รูปแบบในการนำเสนอโฆษณา

การนำเสนอโฆษณา สามารถนำเสนอด้วยสื่อรูปแบบต่าง ๆ ได้ ดังนี้

๑. สื่อทางโทรทัศน์
๒. หนังสือพิมพ์
๓. วิทยู
๔. แผ่นป้ายโปสเตอร์
๕. ใบปลิว
๖. อาคาร สถานที่ต่าง ๆ
๗. สื่อทางสังคมออนไลน์ (Social media)

ซึ่งรูปแบบในการโฆษณาเหล่านี้ มีลักษณะการสื่อสารที่หลากหลาย ทั้งการสื่อสารที่รับรู้ได้เฉพาะทางสายตา การสื่อสารที่รับรู้ได้เฉพาะทางการได้ยิน และการสื่อสารที่รับรู้ได้จากทางสายตาและการฟังไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งการสื่อสารผ่านสื่อแต่ละรูปแบบนี้จะส่งผลกระทบต่อ การรับรู้และความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน

ทัศนศิลป์

ทัศนศิลป์ คือ ศิลปกรรมประเภทหนึ่ง ซึ่งแสดงออกทางสื่อที่เป็นรูปภาพหรือรูปทรง รับรู้ได้ด้วยการเห็นและสัมผัสได้ด้วยการจับต้อง เช่น ภาพจิตรกรรม ภาพพิมพ์ งานสถาปัตยกรรม งานประติมากรรม

การนำทัศนศิลป์ไปใช้ในงานโฆษณา

งานทัศนศิลป์ที่นำไปใช้ในงานโฆษณาที่สามารถพบเห็นได้มากที่สุด คือการสื่อสารด้วยงานจิตรกรรม และงานภาพพิมพ์ เนื่องจากเป็นกระบวนการในการสร้างสรรค์ภาพออกมาในรูปแบบผลงาน ๒ มิติ ซึ่งงานทั้ง ๒ ประเภทนี้ มีลักษณะของการนำไปใช้แตกต่างกันดังนี้

จิตรกรรม	ภาพพิมพ์
๑. ศิลปินใช้การสร้างสรรค์ด้วยการลงมือวาดทุกใหม่ทุกชิ้น	๑. ศิลปินใช้การสร้างสรรค์แม่พิมพ์ต้นแบบในการทำงานและใช้กระบวนการพิมพ์ผลิตซ้ำหลาย ๆ ครั้ง
๒. ผลิตได้ทีละจำนวนน้อย	๒. ผลิตได้ทีละมาก ๆ
๓. เหมาะกับการใช้ในการประชาสัมพันธ์วงแคบ	๓. เน้นการประชาสัมพันธ์เป็นวงกว้าง หลายพื้นที่
๔. ต้นทุนในการผลิตน้อยกว่าภาพพิมพ์	๔. ต้นทุนในการพิมพ์ค่อนข้างสูง

ซึ่งในปัจจุบันรูปแบบของการสร้างสรรค์สื่อโฆษณามีการพัฒนาให้มีรูปแบบที่หลากหลายเพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้พบเห็น รวมทั้งการเลือกใช้กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสะดวกเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการเผยแพร่เป็นวงกว้างได้อย่างรวดเร็ว

ทั้งนี้ ในการสร้างสรรค์สื่อโฆษณาให้มีความสวยงามนั้นจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับหลักการทางศิลปะ อันได้แก่ ความรู้ในการนำทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ มีรายละเอียดดังนี้

ทัศนธาตุ คือ ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญ ในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ ซึ่งเราสามารถนำส่วนประกอบแต่ละอย่างมาสร้างเป็นงานศิลปะได้ในหลายรูปแบบซึ่งก็จะให้ความรู้สึกในการมองที่แตกต่างกันไป สิ่งที่เราควรคำนึงก็คือส่วนประกอบในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ทุก ๆ อย่าง โดยประกอบด้วย

๑. จุด
๒. เส้น
๓. สี
๔. รูปร่างรูปทรง
๕. น้ำหนัก
๖. พื้นผิว
๗. พื้นที่ว่าง

หลักการจัดออกแบบ คือ การนำเอา เส้น รูปทรง ค่าของน้ำหนัก สี และพื้นผิว มาจัดวางลงในที่ว่าง ส่วนประกอบของการออกแบบได้มาปรากฏตัวอยู่ในที่ว่าง ซึ่งได้กล่าวมาแล้วในข้างต้นในเรื่องของการสร้าง ภาพ ๒ มิติ และ ๓ มิติ ขึ้นในที่ว่างของภาพ ซึ่งเรียกว่าองค์ประกอบทางรูปธรรม และยังมีองค์ประกอบทางนามธรรม ซึ่งหมายถึงเนื้อหาสาระอีกส่วนหนึ่งด้วย

๑. เอกภาพ
๒. ความกลมกลืน
๓. ความขัดแย้ง
๔. ความสมดุล
๕. จังหวะ
๖. สัดส่วน
๗. จุดเน้น

หลักการออกแบบที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์สื่อโฆษณา อาจไม่ได้ใช้หลักการครบทั้ง ๗ อย่าง แต่หลักการออกแบบที่จะเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการทำสื่อโฆษณา เพื่อให้มีคุณภาพในการสื่อสารและช่วยกระตุ้น ดึงดูดความสนใจแก่ผู้พบเห็นคือ ๑.) ความสมดุล ๒.) ความเป็นเอกภาพ และ ๓.) จุดเน้น

ดังนั้น ความรู้ทางด้านศิลปะ จึงเป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพและส่งผลในเชิงบวกกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และการใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อันได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงามและดึงดูดความสนใจ

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

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ภาพงานโฆษณาในประเด็นต่อไปนี้

๑. ประเภทของงานทัศนศิลป์ที่ใช้ในงานโฆษณา

.....

๒. ทัศนธาตุที่ปรากฏ

.....

๓. หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏ

.....

๔. การนำความรู้ทางทัศนศิลป์ไปใช้ในผลงาน

.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคทฤษฎี

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม.๒/๒ บรรยายเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบการใช้วัสดุ อุปกรณ์ในงานทัศนศิลป์ของศิลปิน

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้านศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพและส่งผลในเชิงบวกกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และการใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อันได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงามและดึงดูดความสนใจ

ประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรงสามมิติ เพื่อใช้ในการสร้างภาพนูนหรือรูปทรงสามมิติต่าง ๆ ผู้ริเริ่มนำกระดาษมาประดิษฐ์เป็นงานประติมากรรมคนแรก คือ ออกัสติน วอล์เกอร์

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา เป็นการใช้งานทัศนศิลป์เพื่อเป็นสื่อกลางทำให้การโฆษณาสมบูรณ์ขึ้น

๓.๒ งานประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรงสามมิติ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) บอกวัสดุ อุปกรณ์ และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ประติมากรรมกระดาษได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ หัวข้อ “อาหารไทย” ได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาษในงานโฆษณา

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ
๒. บอกวัสดุ อุปกรณ์ และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ประติมากรรมกระดาษได้
๓. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคทฤษฎี
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ</p> <p>๒. บอกวัสดุ อุปกรณ์ และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ประติมากรรมกระดาษได้</p> <p>๓. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองจากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. บอกวัสดุ อุปกรณ์ และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ประติมากรรมกระดาษได้</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p>	<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนทำความเคารพ</p> <p>๒. ครูเปิดภาพผลงานประติมากรรมกระดาษให้นักเรียนดู พร้อมถามนักเรียนในประเด็นคำถาม <u>ภาพที่เห็น นักเรียนคิดว่าเป็นผลงานศิลปะหรือไม่ อย่างไร และหากเป็นผลงานศิลปะ จะจัดอยู่ในประเภทใด</u></p> <p><u>ขอบเขตคำตอบของครูต้นทาง คือ</u></p> <p>๑. เป็นผลงานศิลปะ (ทัศนศิลป์) เนื่องจากเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อใช้ในการสื่อสารเรื่องราว เนื้อหาต่าง ๆ โดยแสดงออกผ่านทางผลงานออกมาเป็นภาพ โดยจากภาพเป็นผลงานประเภทประติมากรรม เนื่องจากเกิดจากการตัด ฉลุ กระดาษให้มีลักษณะเป็นผลงาน ๓ มิติ</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ</p> <p>๒. นักเรียนตอบคำถามในประเด็นที่ครูต้นทางถาม ดังนี้</p> <p><u>ประเด็นคำถาม</u></p> <p>ภาพที่เห็น นักเรียนคิดว่าเป็นผลงานศิลปะหรือไม่ อย่างไร และหากเป็นผลงานศิลปะ จะจัดอยู่ในประเภทใด</p> <p><u>ขอบเขตคำตอบของนักเรียนที่คาดหวัง คือ</u></p> <p>๑. เป็นผลงานศิลปะ เนื่องจากเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อสื่อสาร เรื่องราว เนื้อหา และแสดงออกด้วยภาพ โดยเป็นผลงานประเภทประติมากรรม เนื่องจากเกิด</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ</p> <p>๒. ใบงานที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ</p> <p>๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคทฤษฎี</p>	<p>๑. ออกแบบภาพร่างผลงานประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วม</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “ประติมากรรมกระดาษ”</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคทฤษฎี
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>๑. ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระตาศหัวข้อ “อาหารไทย” ได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระตาศในงานโฆษณา</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูทบทวนเนื้อหา เรื่อง ประเภทและกระบวนการการสร้างสรรค์ของผลงานทัศนศิลป์ ประเภทประติมากรรม โดยการให้นักเรียนดูภาพผลงานประติมากรรมแต่ละประเภท และสร้างสรรค์จากวัสดุที่หลากหลาย แล้วร่วมกันอภิปรายในประเด็นดังนี้</p> <p>๑.) รูปแบบของงานประติมากรรม</p> <p><u>แนวคำตอบ</u></p> <p>ประติมากรรมนูนต่ำ นูนสูง ลอยตัว</p> <p>๒.) วัสดุ ที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม</p> <p><u>แนวคำตอบ</u></p> <p>ดิน ไม้ หิน ทราย น้ำแข็ง หิมะ ปูน โลหะ กระตาศ</p>	<p>จากการตัด ฉลุ กระตาศให้มีลักษณะเป็นผลงาน ๓ มิติ</p> <p>๑. นักเรียนร่วมกันอภิปรายและตอบคำถามตามประเด็นที่ครูตั้งคำถามในประเด็นดังนี้</p> <p>๑.) รูปแบบของงานประติมากรรม</p> <p><u>แนวคำตอบ</u></p> <p>ประติมากรรมนูนต่ำ นูนสูง ลอยตัว</p> <p>๒.) วัสดุ ที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม</p> <p><u>แนวคำตอบ</u></p> <p>ดิน ไม้ หิน ทราย น้ำแข็ง หิมะ ปูน โลหะ กระตาศ</p>		<p>การนำเสนอ</p> <p>๔ ประเด็น</p>	<p>เกณฑ์การผ่าน</p> <p>ตั้งแต่ระดับ</p> <p>พอใช้ ขึ้นไป</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ ภาคทฤษฎี
 หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๒. ครูบรรยาย เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ ดังนี้</p> <p>๑.) ความหมายของงานประติมากรรมกระดาศ</p> <p>๒.) ประเภทของงานประติมากรรมกระดาศ</p> <p>๓.) เทคนิคของประติมากรรมกระดาศ</p> <p>๔.) วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานประติมากรรมกระดาศ</p>	<p>๒. ครูบรรยาย เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ ดังนี้</p> <p>๑.) ความหมายของงานประติมากรรมกระดาศ</p> <p>๒.) ประเภทของงานประติมากรรมกระดาศ</p> <p>๓.) เทคนิคของประติมากรรมกระดาศ</p> <p>๔.) วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานประติมากรรมกระดาศ</p>			
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที)</p> <p>๑. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาศแบบ Paper Cut หรือ Relief โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าให้แบบร่างในการสร้างสรรค์ผลงานเสร็จสมบูรณ์</p>	<p>๑. นักเรียนสร้างสรรค์งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาศแบบ Paper Cut หรือ Relief โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าให้</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคทฤษฎี
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
		แบบร่างในการสร้างสรรค์ผลงานเสร็จสมบูรณ์			
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูยกตัวอย่างผลงานของนักเรียนที่มีความน่าสนใจ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนต้นทางและนักเรียนปลายทาง และเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่เกินพื้นที่กระดาษ A๔ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าให้แบบร่างในการสร้างสรรค์ผลงานเสร็จสมบูรณ์</p> <p>๓. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มา</p>	<p>๑. นักเรียนฟังแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของเพื่อน ๆ ที่ครูยกตัวอย่างและสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๒. นักเรียนจดบันทึกรายละเอียดงานที่ตนเองต้องทำในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>๓. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคทฤษฎี
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในสัปดาห์ถัดไป ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภาพร่างต้นแบบ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - วัตถุปลายมน วัตถุปลายแหลม และวัตถุ ทรงกระบอก - กาว/เทปกาวสองหน้า/เทปโฟมสองหน้า <p>๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในสัปดาห์ ถัดไป ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภาพร่างต้นแบบ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - วัตถุปลายมน วัตถุปลายแหลม และวัตถุ ทรงกระบอก - กาว/เทปกาวสองหน้า/เทปโฟมสองหน้า <p>๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ
- ๒.) ใบงานที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ
- ๓.) สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ ภาคทฤษฎี



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. บอกวัสดุ อุปกรณ์ และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ประติมากรรมกระดาษได้	๑. ครูทบทวนเนื้อหา เรื่อง ประเภทและกระบวนการการสร้างสรรค์ของผลงานทัศนศิลป์ ประเภทประติมากรรม โดยการให้นักเรียนดูภาพผลงานประติมากรรมแต่ละประเภท และสร้างสรรค์จากวัสดุที่หลากหลายแล้วร่วมกันอภิปราย	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระดาษ หัวข้อ “อาหารไทย” ได้	๑. ผลงานประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาษในงานโฆษณา	๑. ผลงานประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ๒. บอกวัสดุ อุปกรณ์ และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ประติมากรรมกระดาษได้ ๓. พูดยแสดงความคิด ความรู้สึก	๑. ผลงานประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ๒. ครูทบทวนเนื้อหา เรื่อง ประเภท	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p>	<p>และกระบวนการสร้างสรรค์ของ ผลงานทัศนศิลป์ ประเภท ประติมากรรม โดยการให้นักเรียนดู ภาพผลงานประติมากรรมแต่ละ ประเภท และสร้างสรรค์จากวัสดุที่ หลากหลายแล้วร่วมกันอภิปราย</p> <p>๓. ครูเปิดภาพผลงานประติมากรรม กระดาศให้นักเรียนดู พร้อมถาม นักเรียนในประเด็นคำถาม</p> <p>ภาพที่เห็น นักเรียนคิดว่าเป็นผลงาน ศิลปะหรือไม่ อย่างไร และหากเป็น ผลงานศิลปะ จะจัดอยู่ในประเภทใด</p>		
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p>	<p>๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน</p>



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ เกินพื้นที่กระดาษ A ๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็นผลงาน ประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ แบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของ ผลงานไม่สมส่วนกับ พื้นที่กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็นผลงานไม่ เป็นประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ แบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงาน ไม่สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการใช้ในงาน โฆษณา	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการใช้ในงาน โฆษณา	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถใช้ ในงานโฆษณาได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ ออกแบบ การสร้าง งานประติมากรรม และการใช้สีกระดาษ	ผลงานขาดความ สวยงามในทั้งด้านการ ออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และการ ใช้สีกระดาษ
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี

		องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง		
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ ภาคทฤษฎี
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ประติมากรรมกระดาศคืออะไร.....??

คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ หรือปั้นกระดาศเป็นรูปทรง 3 มิติ เพื่อใช้ในการสร้างภาพปูน หรือรูปทรง 3 มิติต่างๆ ผู้ริเริ่มการนำกระดาศมาประดิษฐ์เป็นประติมากรรมเป็นคนแรก คือ ออกัสติน วอล์คเกอร์

ประเภทของประติมากรรมกระดาศ

ประติมากรรมกระดาศนั้นมีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ ลักษณะ และเทคนิคที่นักออกแบบใช้ในการประดิษฐ์ชิ้นงานนั้นๆ โดยประเภทของประติมากรรมกระดาศ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. Bas Relief ประติมากรรมแบบนูนต่ำ

ประติมากรรมแบบนูนต่ำ มีลักษณะนูนขึ้นมาจากพื้น หรือมีพื้นหลังรองรับ โดยนูนขึ้นมาจากพื้นไม่ถึงครึ่งหนึ่งของรูปจริง สามารถมองได้เพียงด้านหน้าด้านเดียวเท่านั้น



2. High Relief ประติมากรรมแบบนูนสูง

ประติมากรรมแบบนูนสูง มีลักษณะนูนขึ้นมาจากพื้น หรือมีพื้นหลังรองรับ โดยนูนขึ้นมาจากพื้นครึ่งหนึ่งของภาพจริง แต่ด้านหลังของผลงานยังคงติดอยู่กับพื้นระนาบ โดยสามารถมองเห็นลวดลาย ความลึกชัดเจน อีกทั้งยังสามารถมองได้สองมุม คือ ด้านหน้า และด้านข้าง



3. Round Relief ประติมากรรมแบบลอยตัว

ประติมากรรมแบบลอยตัว มีลักษณะตั้งหรือยึดกับฐานด้านล่าง สามารถมองได้รอบด้าน



เทคนิคของประติมากรรมกระดาษ

1. Paper Folding - Origami

คือการใช้กระดาษหนึ่งแผ่นพับให้เป็นรูปทรงต่างๆ ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น



2. Paper Mache

คือการนำกระดาษชิ้นเล็กๆ นำไปแช่น้ำ แล้วนำมาติดทับบนแบบที่เตรียมไว้ติดทับหลายๆชั้นด้วยกาวน้ำ เมื่อกาวแห้งสามารถตกแต่งผิวให้เรียบบร้อย และตกแต่งด้วยการทาสี



เทคนิคของประติมากรรมกระดาษ

3. Paper Model

คือการขึ้นรูปทรงกระดาษแล้วนำมาประกอบยึดติดด้วยกันให้เป็นรูปทรง 3 มิติ



4. Paper Cut or Paper Relief

คือการนำกระดาษมาตัด เป็นรูปทรง หรือรูปร่างที่ต้องการ และนำมาทากด ดุน ขุด หรือขยำ ก่อนนำมาวางเรียงซ้อนกันโดยเว้นระยะช่องว่างระหว่างกระดาษแต่ละแผ่นด้วยเทปโฟม หรือ กระดาษลึง เพื่อให้เกิดมิติ และความลึกของงาน



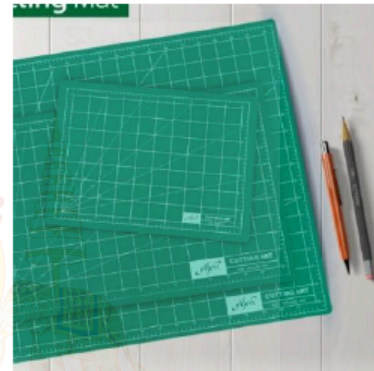
เทคนิคของประติมากรรมกระดาษ

5. Mix

การผสมผสานประติมากรรมทั้ง 3 ประเภท คือ ประติมากรรมนูนต่ำ ประติมากรรมนูนสูง และประติมากรรมลอยตัวในการสร้างสรรค์ผลงาน



วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างประติมากรรมกระดาษ



- กระดาษสี
- กระดาษชานอ้อย ขนาด A4 ความหนา 1.6 mm
- กระดาษไข
- ดินสอ
- กาวอเนกประสงค์ หรือกาวลาเทกซ์
- กรรไกร
- คัตเตอร์ปากกา หรือคัตเตอร์ใบมีด 30 องศา
- ผ้าหรือโฟมยาง
- กระดาษกาวสองหน้า
- เทปโฟมสองหน้า
- ปากคียบ
- แผ่นรองตัดกระดาษ
- วัสดุหุ้มน (ปลายหรือฝาปากกา)
- วัสดุแหลมหลายมุม (ไม้เสียบลูกชิ้น)
- วัสดุทรงกระบอก

ใบงานที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคทฤษฎี
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่เกินพื้นที่กระดาษ A๔															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่เกินพื้นที่กระดาษ A๔ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าให้แบบร่างในการสร้างสรรค์ผลงานเสร็จสมบูรณ์															
อุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพร่างต้นแบบ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - กาว/เทปกาวสองหน้า/เทปโฟมสองหน้า - วัตถุปลายมน วัตถุปลายแหลม และวัตถุทรงกระบอก 															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมแบบร่างในการสร้างสรรค์ผลงานเสร็จสมบูรณ์															
คะแนนเต็ม	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">๔</td> <td style="width: 40%;">คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ประติมากรรมกระดาด ภาคนิพนธ์ ๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทักษะศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทักษะศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม.๒/๗ บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและ นำเสนอตัวอย่างประกอบ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้านศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพและ ส่งผลในเชิงบวกกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และ การใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อันได้แก่ ทักษะธาตุและหลักการออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงามและดึงดูดความ สนใจ

ประติมากรรมกระดาด คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาดเป็นรูปทรง สามมิติ เพื่อใช้ในการสร้างภาพนูนหรือรูปทรงสามมิติต่าง ๆ ผู้ริเริ่มนำกระดาดมาประดิษฐ์เป็นงาน ประติมากรรมคนแรกคือออกัสติน วอล์กเกอร์

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา เป็นการใช้งานทัศนศิลป์เพื่อเป็นสื่อกลางทำให้การโฆษณาสมบูรณ์ ขึ้น

๓.๒ งานประติมากรรมกระดาด คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาดเป็น รูปทรงสามมิติ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) อธิบายขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานประติมากรรมกระดาด

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) ออกแบบร่างภาพผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาษในงานโฆษณา

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ

๕.๒ พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ

(๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้




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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระตาศ</p> <p>๒. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. อธิบายขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระตาศ</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. ออกแบบร่างภาพผลงานโฆษณาด้วยเทคนิค</p>	<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนทำความเคารพ</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น ๒ กลุ่ม เพื่อทำกิจกรรม “เรียงลำดับจับขั้นตอน” โดยการเรียงลำดับขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระตาศ โดยการให้ครูปลายทางแจกกระตาศที่มีข้อความขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระตาศ แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเรียงลำดับให้ถูกต้อง กลุ่มใดที่สามารถเรียงได้ถูกต้องก่อน เป็นผู้ชนะ</p> <p>๓. ครูเฉลยคำตอบ ลำดับในการสร้างผลงานประติมากรรมกระตาศมีดังนี้</p> <p>๑. ออกแบบร่างภาพผลงาน</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ</p> <p>๒. นักเรียนแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม “เรียงลำดับจับขั้นตอน” โดยการเรียงลำดับขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระตาศ และรับกระตาศกิจกรรมจากครูปลายทาง โดยนักเรียนกลุ่มที่สามารถตอบได้ก่อนให้ยกมือขึ้น พร้อมบอกลำดับที่เรียงให้ครูปลายทางและเพื่อนฟัง</p> <p>๓. นักเรียนฟังเฉลยคำตอบและตรวจสอบคำตอบของกลุ่มตนเอง</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ</p> <p>๒. ใบงานที่ ๓ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ</p> <p>๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคปฏิบัติ ๑</p>	<p>๑. งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระตาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระตาศแบบ Paper Cut หรือ Relief</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วม</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “ประติมากรรมกระตาศ”</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p>


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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>ประติมากรรมกระตาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย”</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระตาศในงานโฆษณา</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ไม่เรียนรู้อ</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>๒. ทาวัสดุ อุปกรณ์และกระตาศสีตามภาพที่ได้ออกแบบ</p> <p>๓. ลอกลายตามแบบร่างลงบนกระตาศไข</p> <p>๔. นำกระตาศไขไปลอกลายใส่กระตาศสี</p> <p>๕. ตัดกระตาศตามลายที่ลอกไว้</p> <p>๖. นำชิ้นส่วนกระตาศที่ตัดไว้มาประกอบกันให้มีระยะมิติ (Layers) ด้วยเทปโฟมสองหน้า</p> <p>๗. ตรวจสอบความเรียบร้อยและความสะอาดของชิ้นงาน</p>				<p>เกณฑ์การผ่านตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป</p>
	<p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูอธิบายขั้นตอน วิธีการสร้างสรรค์ผลงานและข้อควรระวังในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระตาศเพื่อใช้ในงานโฆษณาอาหาร ด้วยเทคนิคประติมากรรมกระตาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย” ดังนี้</p> <p>ขั้นตอนวิธีการทำงาน</p>	<p>๑. นักเรียนฟังการบรรยาย เรื่อง วิธีการสร้างสรรค์ผลงานและข้อควรระวังในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระตาศเพื่อใช้ในงานโฆษณาอาหาร ด้วยเทคนิคประติมากรรมกระตาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย”</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๑. ออกแบบภาพลงบนกระตาศขนาด A๔ ตามหัวข้องานโฆษณาอาหาร โดยนักเรียนสามารถหาแรงบันดาลใจจากผลงานโฆษณาที่มีอยู่จริงได้</p> <p>๒. จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ตามที่ออกแบบร่างไว้</p> <p>๓. ลอกลายภาพต้นแบบลงบนกระตาศไซเพื่อให้ นักเรียนสามารถลอกลายแบบเดิมได้หลาย ๆ ครั้ง ในกรณีที่นักเรียนตัดกระตาศผลงานเสียหาย</p> <p>๔. คัดลอกลายจากกระตาศไซลงบนกระตาศสีตามภาพที่ได้ออกแบบ</p> <p>๕. ตัดกระตาศสีตามลายที่ลอกไว้ โดยนักเรียนต้องมีความระมัดระวังในการใช้อุปกรณ์ ได้แก่ การใช้คัตเตอร์ ควรใช้นิ้วมือในการกดกระตาศให้อยู่ด้านข้างของใบมีด ไม่นำนิ้วที่จับกระตาศ</p>				

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคปฏิบัติ ๑
 หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทศนศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>วางอยู่ในแนวของใบมีดหรือใต้ใบมีด และนักเรียนควรใช้แผ่นรองตัด เพื่อให้ขอบกระตาศที่ตัดไม่เป็นขุยและช่วยให้ใบมีดไม่สึกกร่อนเร็ว รวมทั้งไม่เกิดความเสียหายของผิวโต๊ะ</p> <p>๖. นำชิ้นส่วนกระตาศที่ตัดไว้มาประกอบกันเป็นผลงานด้วยเทปโฟมสองหน้า ซึ่งหากนักเรียนต้องการให้กระตาศดูมีมิติเพิ่มขึ้นสามารถหาตะเกียบหรือวัสดุที่มีความมนมากดหรือกลิ้งขอบกระตาศให้เกิดความงุ้ม มีมิติแสงเงาขึ้นได้</p> <p>๗. ตรวจสอบความเรียบร้อยของผลงานก่อนส่ง</p>				
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที)</p> <p>๑. ครูมอบหมายให้นักเรียนปฏิบัติงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระตาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย” คือ การโฆษณาอาหารไทยในลักษณะของอาหารจำลองจัดแสดงหน้าร้าน</p>	<p>๑. นักเรียนลงมือออกแบบร่างผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระตาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย” คือ การโฆษณาอาหารไทยในลักษณะของอาหารจำลองจัด</p>			

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐ (ร่างภาพชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมเสร็จสมบูรณ์) เพื่อนำภาพร่างชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมมาตัดในสัปดาห์ถัดไป	แสดงหน้าร้าน โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐ (ร่างภาพชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมเสร็จสมบูรณ์) เพื่อนำภาพร่างชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมมาตัดในสัปดาห์ถัดไป			
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูเลือกนักเรียน ๒ คน ที่มีผลงานน่าสนใจ ออกมานำเสนอแนวคิดในการออกแบบร่างชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมของตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้กับเพื่อนร่วมชั้นและนักเรียนปลายทาง</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำข้อมูลไปพัฒนาผลงานของตนเองต่อไป</p>	<p>๑. นักเรียนที่เป็นตัวแทนออกมานำเสนอแนวคิดในการออกแบบร่างชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมของตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้กับเพื่อนร่วมชั้นและนักเรียนปลายทาง</p> <p>๒. นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำข้อมูลไปพัฒนาผลงานของตนเองต่อไป</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคปฏิบัติ ๑
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทศนศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๓. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในสัปดาห์ถัดไป ดังนี้ - ภาพร่างต้นแบบ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - วัตถุปลายมน วัตถุปลายแหลม และวัตถุทรงกระบอก - กาว/เทปกาวสองหน้า/เทปโฟมสองหน้า ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๓. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในสัปดาห์ถัดไป ดังนี้ - ภาพร่างต้นแบบ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - วัตถุปลายมน วัตถุปลายแหลม และวัตถุทรงกระบอก - กาว/เทปกาวสองหน้า/เทปโฟมสองหน้า ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ
- ๒.) ใบงานที่ ๓ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ
- ๓.) สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคปฏิบัติ ๑



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. อธิบายขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานประติมากรรมกระดาษ	๑. กิจกรรม “เรียงลำดับจับขั้นตอน” โดยการเรียงลำดับขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานประติมากรรมกระดาษ	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. ออกแบบร่างภาพผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาษในงานโฆษณา	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. สร้างสรรคผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ๒. พูดยุติแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ๒. กิจกรรม “เรียงลำดับจับขั้นตอน”	๑. แบบประเมินผลงาน ๒. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน
--	--	--	---



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ เกินพื้นที่กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็นผลงาน ประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ แบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของ ผลงานไม่สมส่วนกับ พื้นที่กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็นผลงานไม่ เป็นประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ แบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงาน ไม่สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการใช้ในงาน โฆษณา	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการใช้ในงาน โฆษณา	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถใช้ ในงานโฆษณาได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ ออกแบบ การสร้าง งานประติมากรรม และการใช้สีกระดาษ	ผลงานขาดความ สวยงามในทั้งด้านการ ออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และการ ใช้สีกระดาษ
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี

		องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง		
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ ภาคปฏิบัติ ๑
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ประติมากรรมกระดาศคืออะไร.....??

คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ หรือปั้นกระดาศเป็นรูปทรง 3 มิติ เพื่อใช้ในการสร้างภาพนูน หรือรูปทรง 3 มิติต่างๆ ผู้ริเริ่มการนำกระดาศมาประดิษฐ์เป็นประติมากรรมเป็นคนแรก คือ **ออกัสติน วอลส์เกอร์**

ประเภทของประติมากรรมกระดาศ

ประติมากรรมกระดาศนั้นมีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ ลักษณะ และเทคนิคที่นักออกแบบใช้ในการประดิษฐ์ชิ้นงานนั้นๆ โดยประเภทของประติมากรรมกระดาศ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. Bas Relief ประติมากรรมแบบนูนต่ำ

ประติมากรรมแบบนูนต่ำ มีลักษณะนูนขึ้นมาจากพื้น หรือมีพื้นหลังรองรับ โดยนูนขึ้นมาจากพื้นไม่ถึงครึ่งหนึ่งของรูปจริง สามารถมองได้เพียงด้านหน้าด้านเดียวเท่านั้น



2. High Relief ประติมากรรมแบบนูนสูง

ประติมากรรมแบบนูนสูง มีลักษณะนูนขึ้นมาจากพื้น หรือมีพื้นหลังรองรับ โดยนูนขึ้นมาจากพื้นครึ่งหนึ่งของภาพจริง แต่ด้านหลังของผลงานยังคงติดอยู่กับพื้นระนาบ โดยสามารถมองเห็นลวดลาย ความลึกชัดเจน อีกทั้งยังสามารถมองได้สองมุม คือ ด้านหน้า และด้านข้าง



3. Round Relief ประติมากรรมแบบลอยตัว

ประติมากรรมแบบลอยตัว มีลักษณะตั้งหรือยึดกับฐานด้านล่าง สามารถมองได้รอบด้าน



เทคนิคของประติมากรรมกระดาษ

1. Paper Folding - Origami

คือการใช้กระดาษหนึ่งแผ่นพับให้เป็นรูปทรงต่างๆ ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น



2. Paper Mache

คือการนำกระดาษชิ้นเล็กๆ นำไปแช่น้ำ แล้วนำมาติดทับบนแบบที่เตรียมไว้ติดทับหลายๆชั้นด้วยกาวน้ำ เมื่อกาวแห้งสามารถตกแต่งผิวให้เรียบร้อย และตกแต่งด้วยการทาสี



เทคนิคของประติมากรรมกระดาษ

3. Paper Model

คือการขึ้นรูปทรงกระดาษแล้วนำมาประกอบยึดติดด้วยกันให้เป็นรูปทรง 3 มิติ



4. Paper Cut or Paper Relief

คือการนำกระดาษมาตัด เป็นรูปทรง หรือรูปร่างที่ต้องการ และนำมาทากด ดุน ขุด หรือขยำ ก่อนนำมาวางเรียงซ้อนกันโดยเว้นระยะช่องว่างระหว่างกระดาษแต่ละแผ่นด้วยเทปโฟม หรือ กระดาษลัง เพื่อให้เกิดมิติ และความลึกของงาน



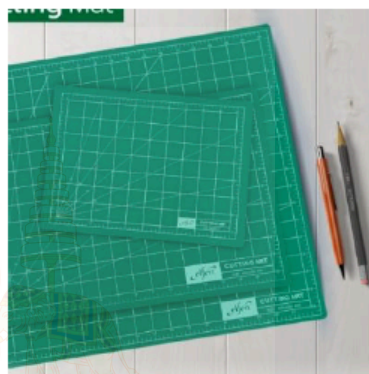
เทคนิคของประติมากรรมกระดาษ

5. Mix

การผสมผสานประติมากรรมทั้ง 3 ประเภท คือ ประติมากรรมนูนต่ำ ประติมากรรมนูนสูง และประติมากรรมลอยตัวในการสร้างสรรค์ผลงาน



วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างประติมากรรมกระดาษ



- กระดาษสี
- กระดาษชานอ้อย ขนาด A4 ความหนา 1.6 mm
- กระดาษไข
- ดินสอ
- กาวอเนกประสงค์ หรือกาวลาเทกซ์
- กรรไกร
- คัตเตอร์ปากกา หรือคัตเตอร์ใบมีด 30 องศา
- ผ้าหรือโฟมยาง
- กระดาษกาวสองหน้า
- เทปโฟมสองหน้า
- ปากคียบ
- แผ่นรองตัดกระดาษ
- วัสดุหุ้ม (ปลายหรือฝาปากกา)
- วัสดุแหลมหลายมุม (ไม้เสียบลูกชิ้น)
- วัสดุทรงกระบอก

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

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่เกินพื้นที่กระดาษ A๔															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่เกินพื้นที่กระดาษ A๔ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐ (ร่างภาพชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมเสร็จสมบูรณ์)															
อุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">- ภาพร่างต้นแบบ <li style="width: 50%;">- ดินสอ <li style="width: 50%;">- กระดาษไข <li style="width: 50%;">- กระดาษสี <li style="width: 50%;">- กรรไกร/คัตเตอร์ <li style="width: 50%;">- แผ่นรองตัด <li style="width: 50%;">- ผ้าสะอาด <li style="width: 50%;">- กาว/เทปกาวสองหน้า/เทปโฟมสองหน้า <li style="width: 100%;">- วัสดุปลายมน วัสดุปลายแหลม และวัสดุทรงกระบอก 															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๕๐ (ร่างภาพชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมเสร็จสมบูรณ์)															
คะแนนเต็ม	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">๔</td> <td style="width: 40%;">คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

สื่อสำหรับครู เรื่อง เรียงลำดับจับชั้นตอน
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคปฏิบัติ ๑
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง

ให้ครูปลายทางจัดเตรียมลำดับการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระดาษให้นักเรียนตามจำนวนกลุ่ม กลุ่มละ ๑ ชุด เพื่อใช้ทำกิจกรรม “เรียงลำดับจับชั้นตอน”

<p>ออกแบบร่างภาพผลงาน</p>
<p>หาวัสดุ อุปกรณ์และกระดาษสีตามภาพที่ได้</p> <p>ออกแบบ</p>
<p>ลอกลายตามแบบร่างลงบนกระดาษไข</p> <p>ตรวจความเรียบร้อยและความสะอาดของชิ้นงาน</p>
<p>นำกระดาษไขไปลอกลายใส่กระดาษสี</p>
<p>ตัดกระดาษตามลายที่ลอกไว้</p>
<p>นำชิ้นส่วนกระดาษที่ตัดไว้มาประกอบกันให้มีระยะ</p> <p>มิติ (Layers) ด้วยเทปโฟมสองหน้า</p>
<p>ตรวจความเรียบร้อยและความสะอาดของชิ้นงาน</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคปฏิบัติ ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม.๒/๗ บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและ นำเสนอตัวอย่างประกอบ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้านศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพและ ส่งผลในเชิงบวกกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และ การใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อันได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงามและดึงดูดความ สนใจ

ประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรง สามมิติ เพื่อใช้ในการสร้างภาพนูนหรือรูปทรงสามมิติต่าง ๆ ผู้ริเริ่มนำกระดาษมาประดิษฐ์เป็นงาน ประติมากรรมคนแรกคือออกัสติน วอล์กเกอร์

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา เป็นการใช้งานทัศนศิลป์เพื่อเป็นสื่อกลางทำให้การโฆษณาสมบูรณ์ ขึ้น

๓.๒ งานประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็น รูปทรงสามมิติ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) อภิปรายปัญหา อุปสรรค และแนวทางการแก้ปัญหา ในการสร้างสรรค์ผลงาน ประติมากรรมกระดาษ

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาษในงานโฆษณา

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ

๕.๒ ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้นเพื่อระบุข้อดีและข้อบกพร่องของแผนการดำเนินงาน พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางในการลดหรือแก้ไขข้อบกพร่อง (๓.๑.๓)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้




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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ</p> <p>๒. ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้นเพื่อระบุข้อดีและข้อบกพร่องของแผนการดำเนินงาน พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางในการลดหรือแก้ไขข้อบกพร่อง (๓.๑.๓)</p> <p>ด้านความรู้</p>	<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนทำความเคารพ พร้อมทั้งให้นักเรียนเตรียมนำอุปกรณ์ในการทำงานวางบนโต๊ะเรียนเพื่อให้ครูปลายทางตรวจ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภาพร่างต้นแบบ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - วัตถุปลายมน วัตถุปลายแหลม และวัตถุทรงกระบอก 	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ และนำอุปกรณ์ในการทำงานประติมากรรมกระดาษขึ้นมาวางบนโต๊ะเรียนเพื่อให้ครูปลายทางตรวจอุปกรณ์ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภาพร่างต้นแบบ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - วัตถุปลายมน วัตถุปลายแหลม และวัตถุทรงกระบอก 	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ</p> <p>๒. ใบงานที่ ๔ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ</p> <p>๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคปฏิบัติ ๒</p>	<p>๑. งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “ประติมากรรมกระดาษ”</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p>

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>๑. อภิปรายปัญหา อุปสรรค และแนวทางการแก้ปัญหา ในการสร้างสรรค์ผลงาน ประติมากรรมกระดาศ</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณา ด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย”</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งาน ประติมากรรมกระดาศในงานโฆษณา</p>	<p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาในการทำงานออกแบบร่าง ผลงานโฆษณาด้วยประติมากรรมกระดาศ</p> <p>๒. ครูแนะนำแนวทางแก้ไขปัญหาในการ สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิค ประติมากรรมกระดาศ ได้แก่</p> <p><u>ปัญหา</u></p> <p>- คิดแบบร่างไม่ได้</p> <p><u>การแก้ไขปัญหา</u></p> <p>- ค้นคว้าหาภาพงานโฆษณา และงานประติมากรรมกระดาศเพิ่มเติมเป็น นามมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน</p> <p><u>ปัญหา</u></p> <p>- ไม่สามารถวาดภาพให้สวยงามได้</p>	<p>๑. นักเรียนร่วมกันอภิปรายปัญหาและแนว ทางแก้ไขปัญหาในการทำงานออกแบบร่าง ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรม กระดาศ</p> <p>๒. นักเรียนฟังการบรรยายเรื่องแนวทางใน การแก้ไขปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน โฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาศ</p>			<p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคปฏิบัติ ๒
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p><u>การแก้ไข้ปัญหา</u></p> <p>- หาภาพต้นแบบที่มีความใกล้เคียงแล้ววาดตาม ตัดแปลง หรือลอกกลาย</p> <p><u>ปัญหา</u></p> <p>- จัดองค์ประกอบของภาพไม่สวย</p> <p><u>การแก้ไข้ปัญหา</u></p> <p>- ศึกษาภาพงานโฆษณาที่มีการจัดองค์ประกอบที่ดีและนำมาเป็นแนวทางและแรงบันดาลใจในการจัดวางองค์ประกอบ</p> <p><u>ปัญหา</u></p> <p>- วัสดุอุปกรณ์ในการทำงานไม่สามารถหาได้ เช่น กระดาษสี กระดาษไข แผ่นรองตัด</p> <p><u>การแก้ไข้ปัญหา</u></p> <p>- กระดาษสีที่ต้องการไม่มี สามารถใช้กระดาษสีที่ใกล้เคียง หรือเลือกปฏิบัติเป็นงานกระดาษสีขาวล้วนได้</p>				

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

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีกระดาษไข สามารถทำกระดาษไขด้วยตนเองได้โดยการนำกระดาษ ๗๐ - ๘๐ แกรม มาทาน้ำมันบาง ๆ และซับคราบน้ำมันออก - ไม่มีแผ่นรองตัด ใช้แผ่นโฟมยางที่มีความหนา รองแทน หรือยี่มครูหรือเพื่อนในชั้นเรียนที่มี หรือหากเป็นการตัดกระดาษรอบนอกที่ไม่ใช่ การฉลุ สามารถใช้กรรไกรในการตัดได้ - ไม่มีอุปกรณ์ในการสร้างรอยพื้นผิวหรือความโค้งมนของกระดาษ ใช้วัสดุอื่นทดแทน เช่น ไม้เสียบลูกชิ้นหรือมุมของไม้บรรทัดในการกรีดผิวกระดาษให้เกิดเส้น ใช้ดินสอหรือปากกาที่เป็นแท่งกลม มน ในการดุนให้ขอบกระดาษมีความโค้งมน 				
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที)</p> <p>๑. ครูมอบหมายให้นักเรียนปฏิบัติงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” คือ การโฆษณาอาหารไทยใน</p>	<p>๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” คือ การโฆษณาอาหารไทยใน</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคปฏิบัติ ๒
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ลักษณะของอาหารจำลองจัดแสดงหน้าร้าน โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐ (การตัดชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมกระดาษ)	ลักษณะของอาหารจำลองจัดแสดงหน้าร้าน โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐ (การตัดชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมกระดาษ)			
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูเลือกนักเรียน ๒ คน ที่มีผลงานน่าสนใจ ออกมานำเสนอความคืบหน้าในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระดาษของตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้กับเพื่อนร่วมชั้นและนักเรียนปลายทาง</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำข้อมูลไปพัฒนาผลงานของตนเองต่อไป</p>	<p>๑. นักเรียนที่เป็นตัวแทนออกมานำเสนอความคืบหน้าในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระดาษของตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้กับเพื่อนร่วมชั้นและนักเรียนปลายทาง</p> <p>๒. นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำข้อมูลไปพัฒนาผลงานของตนเองต่อไป</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคปฏิบัติ ๒
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๓. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในสัปดาห์ถัดไป ดังนี้ - ผลงานประติมากรรมกระตาศ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - วัตถุปลายมน วัตถุปลายแหลม และวัตถุทรงกระบอก - กาว/เทปกาวสองหน้า/เทปโฟมสองหน้า ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๓. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในสัปดาห์ถัดไป ดังนี้ - ผลงานประติมากรรมกระตาศ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - วัตถุปลายมน วัตถุปลายแหลม และวัตถุทรงกระบอก - กาว/เทปกาวสองหน้า/เทปโฟมสองหน้า ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ
- ๒.) ใบงานที่ ๔ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ
- ๓.) สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคปฏิบัติ ๒



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. อภิปรายปัญหา อุปสรรค และแนวทางการแก้ปัญหา ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระดาษ	๑. การแนะนำแนวทางแก้ไขปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาษในงานโฆษณา	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ๒. ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้นเพื่อระบุข้อดีและข้อบกพร่องของ	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

แผนการดำเนินงาน พร้อมทั้ง เสนอแนะแนวทางในการลดหรือ แก้ไขข้อบกพร่อง (๓.๑.๓)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ เกินพื้นที่กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็นผลงาน ประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ แบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของ ผลงานไม่สมส่วนกับ พื้นที่กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็นผลงานไม่ เป็นประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ แบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงาน ไม่สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการใช้ในงาน โฆษณา	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการใช้ในงาน โฆษณา	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถใช้ ในงานโฆษณาได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ ออกแบบ การสร้าง งานประติมากรรม และการใช้สีกระดาษ	ผลงานขาดความ สวยงามในทั้งด้านการ ออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และการ ใช้สีกระดาษ
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี

		องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง		
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ ภาคปฏิบัติ ๒
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ประติมากรรมกระดาศคืออะไร.....??

คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ หรือปั้นกระดาศเป็นรูปทรง 3 มิติ เพื่อใช้ในการสร้างภาพปูน หรือรูปทรง 3 มิติต่างๆ ผู้ริเริ่มการนำกระดาศมาประดิษฐ์เป็นประติมากรรมเป็นคนแรก คือ ออกัสติน วอล์คเกอร์

ประเภทของประติมากรรมกระดาศ

ประติมากรรมกระดาศนั้นมีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ ลักษณะ และเทคนิคที่นักออกแบบใช้ในการประดิษฐ์ชิ้นงานนั้นๆ โดยประเภทของประติมากรรมกระดาศ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. Bas Relief ประติมากรรมแบบนูนต่ำ

ประติมากรรมแบบนูนต่ำ มีลักษณะนูนขึ้นมาจากพื้น หรือมีพื้นหลังรองรับ โดยนูนขึ้นมาจากพื้นไม่ถึงครึ่งหนึ่งของรูปจริง สามารถมองได้เพียงด้านหน้าด้านเดียวเท่านั้น



2. High Relief ประติมากรรมแบบนูนสูง

ประติมากรรมแบบนูนสูง มีลักษณะนูนขึ้นมาจากพื้น หรือมีพื้นหลังรองรับ โดยนูนขึ้นมาจากพื้นครึ่งหนึ่งของภาพจริง แต่ด้านหลังของผลงานยังคงติดอยู่กับพื้นระนาบ โดยสามารถมองเห็นลวดลาย ความลึกชัดเจน อีกทั้งยังสามารถมองได้สองมุม คือ ด้านหน้า และด้านข้าง



3. Round Relief ประติมากรรมแบบลอยตัว

ประติมากรรมแบบลอยตัว มีลักษณะตั้งหรือยึดกับฐานด้านล่าง สามารถมองได้รอบด้าน



เทคนิคของประติมากรรมกระดาษ

1. Paper Folding - Origami

คือการใช้กระดาษหนึ่งแผ่นพับให้เป็นรูปทรงต่างๆ ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น



2. Paper Mache

คือการนำกระดาษชิ้นเล็กๆ นำไปแช่น้ำ แล้วนำมาติดทับบนแบบที่เตรียมไว้ติดทับหลายๆชั้นด้วยกาวน้ำ เมื่อกาวแห้งสามารถตกแต่งผิวให้เรียบบร้อย และตกแต่งด้วยการทาสี



เทคนิคของประติมากรรมกระดาษ

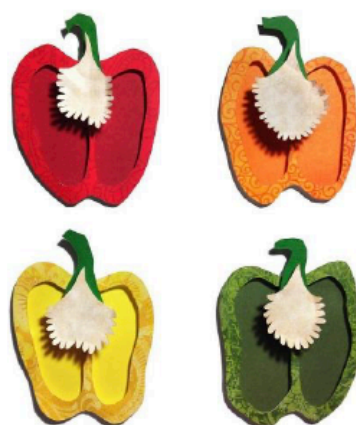
3. Paper Model

คือการขึ้นรูปทรงกระดาษแล้วนำมาประกอบยึดติดด้วยกันให้เป็นรูปทรง 3 มิติ



4. Paper Cut or Paper Relief

คือการนำกระดาษมาตัด เป็นรูปทรง หรือรูปร่างที่ต้องการ และนำมาทากิต ดุน ขุด หรือขยำ ก่อนนำมาวางเรียงซ้อนกันโดยเว้นระยะช่องว่างระหว่างกระดาษแต่ละแผ่นด้วยเทปโฟม หรือ กระดาษลึง เพื่อให้เกิดมิติ และความลึกของงาน



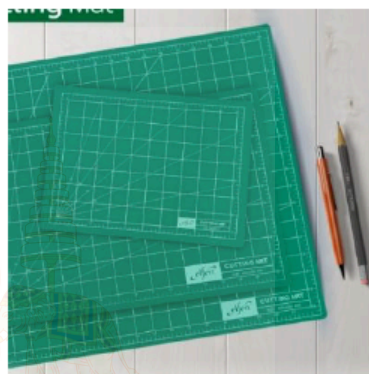
เทคนิคของประติมากรรมกระดาษ

5. Mix

การผสมผสานประติมากรรมทั้ง 3 ประเภท คือ ประติมากรรมนูนต่ำ ประติมากรรมนูนสูง และประติมากรรมลอยตัวในการสร้างสรรค์ผลงาน



วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างประติมากรรมกระดาษ



- กระดาษสี
- กระดาษชานอ้อย ขนาด A4 ความหนา 1.6 mm
- กระดาษไข
- ดินสอ
- กาวอเนกประสงค์ หรือกาวลาเทกซ์
- กรรไกร
- คัตเตอร์ปากกา หรือคัตเตอร์ใบมีด 30 องศา
- ผ้าหรือโฟมยาง
- กระดาษกาวสองหน้า
- เทปโฟมสองหน้า
- ปากคียบ
- แผ่นรองตัดกระดาษ
- วัสดุหุ้ม (ปลายหรือฝาปากกา)
- วัสดุแหลมหลายมุม (ไม้เสียบลูกชิ้น)
- วัสดุทรงกระบอก

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

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่เกินพื้นที่กระดาษ A๔															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่เกินพื้นที่กระดาษ A๔ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐ (การตัดชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมกระดาษ)															
อุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">- ภาพร่างต้นแบบ <li style="width: 50%;">- ดินสอ <li style="width: 50%;">- กระดาษไข <li style="width: 50%;">- กระดาษสี <li style="width: 50%;">- กรรไกร/คัตเตอร์ <li style="width: 50%;">- แผ่นรองตัด <li style="width: 50%;">- ผ้าสะอาด <li style="width: 50%;">- กาว/เทปกาวสองหน้า/เทปโฟมสองหน้า <li style="width: 100%;">- วัสดุปลายมน วัสดุปลายแหลม และวัตถุทรงกระบอก 															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๗๐ (การตัดชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมกระดาษ)															
คะแนนเต็ม	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">๔</td> <td style="width: 40%;">คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคปฏิบัติ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม.๒/๗ บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและ นำเสนอตัวอย่างประกอบ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้านศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพและ ส่งผลในเชิงบวกกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และ การใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อันได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงามและดึงดูดความ สนใจ

ประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรง สามมิติ เพื่อใช้ในการสร้างภาพนูนหรือรูปทรงสามมิติต่าง ๆ ผู้ริเริ่มนำกระดาษมาประดิษฐ์เป็นงาน ประติมากรรมคนแรกคือออกัสติน วอลท์เกอร์

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา เป็นการใช้งานทัศนศิลป์เพื่อเป็นสื่อกลางทำให้การโฆษณาสมบูรณ์ ขึ้น

๓.๒ งานประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็น รูปทรงสามมิติ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) อภิปรายปัญหา อุปสรรค และแนวทางการแก้ปัญหา ในการสร้างสรรค์ผลงาน
ประติมากรรมกระดาศ

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย”

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาศในงานโฆษณา

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาศ

๕.๒ ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น
ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้นเพื่อระบุข้อดีและข้อบกพร่องของแผนการดำเนินงาน พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทาง
ในการลดหรือแก้ไขข้อบกพร่อง (๓.๑.๓)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคปฏิบัติ ๓
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ</p> <p>๒. ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้นเพื่อระบุข้อดีและข้อบกพร่องของแผนการดำเนินงาน พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางในการลดหรือแก้ไขข้อบกพร่อง (๓.๑.๓)</p> <p>ด้านความรู้</p>	<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนทำความเคารพ พร้อมทั้งให้นักเรียนเตรียมนำอุปกรณ์ในการทำงานวางบนโต๊ะเรียนเพื่อให้ครูปลายทางตรวจได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผลงานประติมากรรมกระดาษ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - วัตถุปลายมน วัตถุปลายแหลม และวัตถุทรงกระบอก <p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาในการทำงานโฆษณาด้วย</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ และนำอุปกรณ์ในการทำงานประติมากรรมกระดาษขึ้นมาวางบนโต๊ะเรียนเพื่อให้ครูปลายทางตรวจอุปกรณ์ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผลงานประติมากรรมกระดาษ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - วัตถุปลายมน วัตถุปลายแหลม และวัตถุทรงกระบอก <p>๑. นักเรียนร่วมกันอภิปรายปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาในการทำงานโฆษณาด้วย</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ</p> <p>๒. ใบงานที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ</p> <p>๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคปฏิบัติ ๓</p>	<p>๑. งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “ประติมากรรมกระดาษ”</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ ภาคปฏิบัติ ๓
 หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>๑. อภิปรายปัญหา อุปสรรค และแนวทางการแก้ปัญหา ในการสร้างสรรค์ผลงาน ประติมากรรมกระดาศ</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณา ด้วยเทคนิคประติมากรรม กระดาศ ในหัวข้อ “อาหาร ไทย”</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและ ประโยชน์ของการใช้งาน ประติมากรรมกระดาศในงาน โฆษณา</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p>	<p>ประติมากรรมกระดาศ</p> <p>๒. ครูแนะนำแนวทางแก้ไขปัญหาในการ ออกแบบร่างและสร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วย เทคนิคประติมากรรมกระดาศ ได้แก่</p> <p>ปัญหา</p> <ul style="list-style-type: none"> - ลอกลายจากกระดาศไขลงบนกระดาศผลงาน ไม่ติด <p>การแก้ไขปัญหา</p> <ul style="list-style-type: none"> - กลับด้านกระดาศไข และลอกลายซ้ำด้านหลัง เพื่อให้เกิดรอยดินสอบนกระดาศชิ้นงาน <p>ปัญหา</p> <ul style="list-style-type: none"> - กระดาศขาดง่ายเมื่อตัดหรือทำร่องรอย <p>การแก้ไขปัญหา</p> <ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ความหนากระดาศให้เหมาะสมกับ <p>การทำงาน โดยใช้กระดาศที่มีความหนา ๑๖๐</p>	<p>เทคนิคประติมากรรมกระดาศ</p> <p>๒. นักเรียนฟังการบรรยายเรื่องแนวทางใน การแก้ไขปัญหาในการออกแบบร่างและ สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิค ประติมากรรมกระดาศ</p>			<p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคปฏิบัติ ๓
 หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	แกรมขึ้นไป จะทำให้กระตาศคงตัวได้ดีกว่า กระตาศบาง ปัญหา - ติดประกอบงานผิด การแก้ไขปัญหา - แกะกระตาศออกอย่างระมัดระวัง และทำ การประกอบชิ้นงาน ควรวางชิ้นส่วนเพื่อดู ความสมบูรณ์ก่อนแกะเทปกาวติด และอาจทำ การกำหนดจุดติดที่กระตาศรองรับด้านหลัง เพื่อให้ประกอบผลงานได้ตรงตามที่ออกแบบ				
	ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที) ๑. ครูมอบหมายให้นักเรียนปฏิบัติงานโฆษณา ด้วยเทคนิคประติมากรรมกระตาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย” คือ การโฆษณาอาหารไทยใน ลักษณะของอาหารจำลองจัดแสดงหน้าร้าน โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐ (การ ประกอบชิ้นส่วนผลงานประติมากรรมกระตาศ)	๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติงานโฆษณาด้วย เทคนิคประติมากรรมกระตาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย” คือ การโฆษณาอาหารไทยใน ลักษณะของอาหารจำลองจัดแสดงหน้าร้าน โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคปฏิบัติ ๓
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

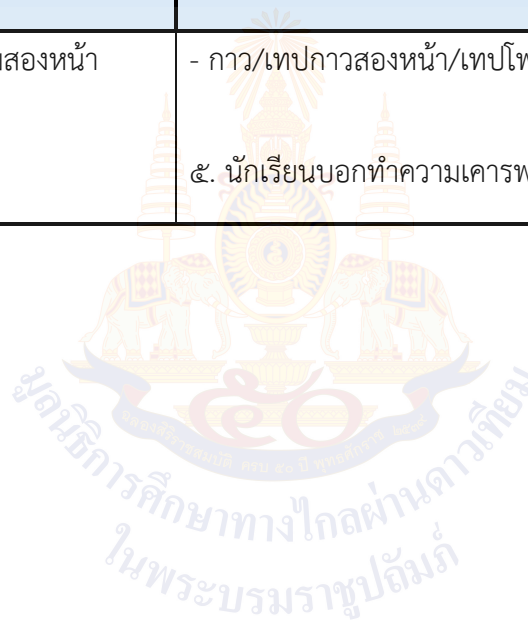
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
		(การประกอบชิ้นส่วนผลงานประติมากรรม กระตาศ)			
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูเลือกนักเรียนที่มีผลงานน่าสนใจ ออกมา นำเสนอความคืบหน้าในการสร้างสรรค์ผลงาน ประติมากรรมกระตาศของตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้กับ เพื่อนร่วมชั้นและนักเรียนปลายทาง</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนแนวคิดใน การสร้างสรรค์ผลงาน และนำข้อมูลไปพัฒนา ผลงานของตนเองต่อไป</p> <p>๓. ครูมอบหมายให้นักเรียนไปแลกเปลี่ยน ศึกษาผลงานประติมากรรมกระตาศของเพื่อน ร่วมชั้นเรียน เพื่อเตรียมการจับกลุ่มเปิด</p>	<p>๑. นักเรียนที่เป็นตัวแทนออกมานำเสนอ ความคืบหน้าในการสร้างสรรค์ผลงาน ประติมากรรมกระตาศของตนเองหน้าชั้น เรียน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ผลงานให้กับเพื่อนร่วมชั้นและนักเรียน ปลายทาง</p> <p>๒. นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนแนวคิดใน การสร้างสรรค์ผลงาน และนำข้อมูลไป พัฒนาผลงานของตนเองต่อไป</p> <p>๓. นักเรียนแลกเปลี่ยน ศึกษาผลงาน ประติมากรรมกระตาศของเพื่อนร่วมชั้น</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ ภาคปฏิบัติ ๓
 หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ร้านอาหารในสัปดาห์ถัดไป ๔. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในสัปดาห์ถัดไป ดังนี้ - ผลงานประติมากรรมกระดาศ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - วัสดุปลายมน วัสดุปลายแหลม และวัสดุทรงกระบอก	เรียน เพื่อเตรียมการจับกลุ่มเปิดร้านอาหารในสัปดาห์ถัดไป ๔. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในสัปดาห์ถัดไป ดังนี้ - ผลงานประติมากรรมกระดาศ - ดินสอ - กระดาษไข - กระดาษสี - กรรไกร/คัตเตอร์ - แผ่นรองตัด - ผ้าสะอาด - วัสดุปลายมน วัสดุปลายแหลม และวัสดุทรงกระบอก			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคปฏิบัติ ๓
 หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทศนศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	- กาว/เทปกาวสองหน้า/เทปโฟมสองหน้า ๕. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	- กาว/เทปกาวสองหน้า/เทปโฟมสองหน้า ๕. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ
- ๒.) ใบงานที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ
- ๓.) สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคปฏิบัติ ๓



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. อภิปรายปัญหา อุปสรรค และแนวทางการแก้ปัญหา ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระดาษ	๑. การแนะนำแนวทางแก้ไขปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาษในงานโฆษณา	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ๒. ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้นเพื่อระบุข้อดีและข้อบกพร่องของ	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

แผนการดำเนินงาน พร้อมทั้ง เสนอแนะแนวทางในการลดหรือ แก้ไขข้อบกพร่อง (๓.๑.๓)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ เกินพื้นที่กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็นผลงาน ประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ แบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของ ผลงานไม่สมส่วนกับ พื้นที่กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็นผลงานไม่ เป็นประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ แบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงาน ไม่สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการใช้ในงาน โฆษณา	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการใช้ในงาน โฆษณา	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถใช้ ในงานโฆษณาได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ ออกแบบ การสร้าง งานประติมากรรม และการใช้สีกระดาษ	ผลงานขาดความ สวยงามในทั้งด้านการ ออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และการ ใช้สีกระดาษ
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี

		องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง		
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....
.....

ความสำเร็จ

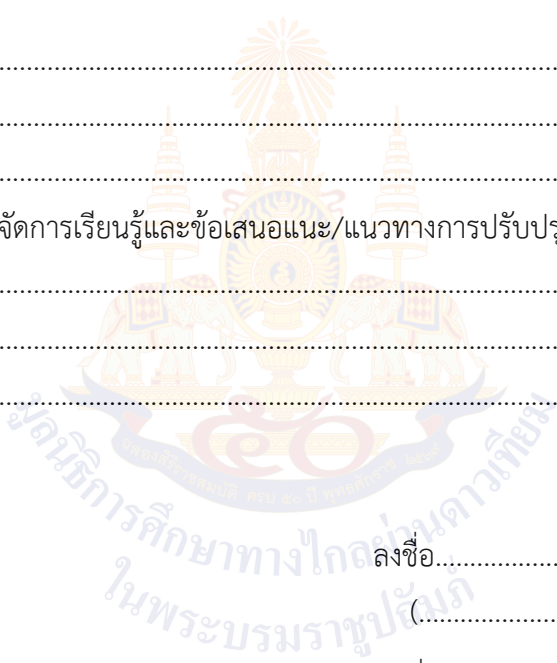
.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....
.....



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ ภาคปฏิบัติ ๓
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ประติมากรรมกระดาศคืออะไร.....??

คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ หรือปั้นกระดาศเป็นรูปทรง 3 มิติ เพื่อใช้ในการสร้างภาพพูน หรือรูปทรง 3 มิติต่างๆ ผู้ริเริ่มการนำกระดาศมาประดิษฐ์เป็นประติมากรรมเป็นคนแรก คือ ออกัสติน วอล์คเกอร์

ประเภทของประติมากรรมกระดาศ

ประติมากรรมกระดาศนั้นมีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ ลักษณะ และเทคนิคที่นักออกแบบใช้ในการประดิษฐ์ชิ้นงานนั้นๆ โดยประเภทของประติมากรรมกระดาศ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. Bas Relief ประติมากรรมแบบนูนต่ำ

ประติมากรรมแบบนูนต่ำ มีลักษณะนูนขึ้นมาจากพื้น หรือมีพื้นหลังรองรับ โดยนูนขึ้นมาจากพื้นไม่ถึงครึ่งหนึ่งของรูปจริง สามารถมองได้เพียงด้านหน้าด้านเดียวเท่านั้น



2. High Relief ประติมากรรมแบบนูนสูง

ประติมากรรมแบบนูนสูง มีลักษณะนูนขึ้นมาจากพื้น หรือมีพื้นหลังรองรับ โดยนูนขึ้นมาจากพื้นครึ่งหนึ่งของภาพจริง แต่ด้านหลังของผลงานยังคงติดอยู่กับพื้นระนาบ โดยสามารถมองเห็นลวดลาย ความลึกชัดเจน อีกทั้งยังสามารถมองได้สองมุม คือ ด้านหน้า และด้านข้าง



3. Round Relief ประติมากรรมแบบลอยตัว

ประติมากรรมแบบลอยตัว มีลักษณะตั้งหรือยึดกับฐานด้านล่าง สามารถมองได้รอบด้าน



เทคนิคของประติมากรรมกระดาษ

1. Paper Folding - Origami

คือการใช้กระดาษหนึ่งแผ่นพับให้เป็นรูปทรงต่างๆ ซึ่งเป็นการสร้างสรรคผลงานศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น



2. Paper Mache

คือการนำกระดาษชิ้นเล็กๆ นำไปแช่น้ำ แล้วนำมาติดทับบนแบบที่เตรียมไว้ติดทับหลายๆชั้นด้วยกาวน้ำ เมื่อกาวแห้งสามารถตกแต่งผิวให้เรียบบร้อย และตกแต่งด้วยการทาสี



เทคนิคของประติมากรรมกระดาษ

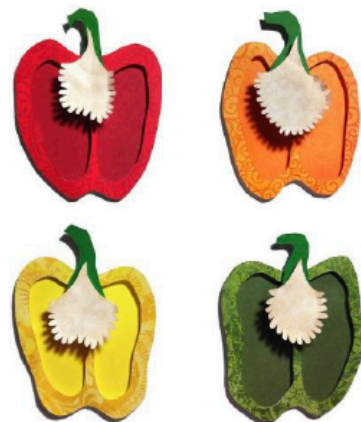
3. Paper Model

คือการขึ้นรูปทรงกระดาษแล้วนำมาประกอบยึดติดด้วยกันให้เป็นรูปทรง 3 มิติ



4. Paper Cut or Paper Relief

คือการนำกระดาษมาตัด เป็นรูปทรง หรือรูปร่างที่ต้องการ และนำมาทากด ดุน ขุด หรือขยำ ก่อนนำมาวางเรียงซ้อนกันโดยเว้นระยะช่องว่างระหว่างกระดาษแต่ละแผ่นด้วยเทปโฟม หรือ กระดาษลึง เพื่อให้เกิดมิติ และความลึกของงาน



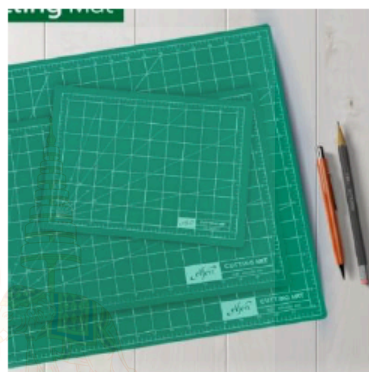
เทคนิคของประติมากรรมกระดาษ

5. Mix

การผสมผสานประติมากรรมทั้ง 3 ประเภท คือ ประติมากรรมนูนต่ำ ประติมากรรมนูนสูง และประติมากรรมลอยตัวในการสร้างสรรค์ผลงาน



วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างประติมากรรมกระดาษ



- กระดาษสี
- กระดาษชานอ้อย ขนาด A4 ความหนา 1.6 mm
- กระดาษไข
- ดินสอ
- กาวอเนกประสงค์ หรือกาวลาเทกซ์
- กรรไกร
- คัตเตอร์ปากกา หรือคัตเตอร์ใบมีด 30 องศา
- ผ้าหรือโฟมยาง
- กระดาษกาวสองหน้า
- เทปโฟมสองหน้า
- ปากคีบ
- แผ่นรองตัดกระดาษ
- วัสดุหุ้ม (ปลายหรือฝาปากกา)
- วัสดุแหลมหลายมุม (ไม้เสียบลูกชิ้น)
- วัสดุทรงกระบอก

ใบงานที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง งานทัศนศิลป์และงานโฆษณา
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคปฏิบัติ ๓
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่เกินพื้นที่กระดาษ A๔															
คำสั่ง	ให้นักเรียนสร้างสรรค์งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่เกินพื้นที่กระดาษ A๔ โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐ (ประกอบขึ้นส่วนผลงานประติมากรรมเสร็จสมบูรณ์)															
อุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">- ภาพร่างต้นแบบ <li style="width: 50%;">- ดินสอ <li style="width: 50%;">- กระดาษไข <li style="width: 50%;">- กระดาษสี <li style="width: 50%;">- กรรไกร/คัตเตอร์ <li style="width: 50%;">- แผ่นรองตัด <li style="width: 50%;">- ผ้าสะอาด <li style="width: 50%;">- กาว/เทปกาวสองหน้า/เทปโฟมสองหน้า <li style="width: 100%;">- วัตถุปลายมน วัตถุปลายแหลม และวัตถุทรงกระบอก 															
เงื่อนไขการทำงาน	สัปดาห์หน้าให้เตรียมอุปกรณ์พร้อมผลงานความคืบหน้าที่ร้อยละ ๙๐ (ประกอบขึ้นส่วนผลงานประติมากรรมเสร็จสมบูรณ์)															
คะแนนเต็ม	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">๑. ความถูกต้องตามโจทย์</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">๔</td> <td style="width: 40%;">คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๒. ความคิดสร้างสรรค์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๓. ความงาม</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> <tr> <td>๕. ความสมบูรณ์</td> <td style="text-align: center;">๔</td> <td>คะแนน</td> </tr> </table>	๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน	๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน	๓. ความงาม	๔	คะแนน	๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน	๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน
๑. ความถูกต้องตามโจทย์	๔	คะแนน														
๒. ความคิดสร้างสรรค์	๔	คะแนน														
๓. ความงาม	๔	คะแนน														
๔. การจัดองค์ประกอบศิลป์	๔	คะแนน														
๕. ความสมบูรณ์	๔	คะแนน														



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคปฏิบัติ ๔

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด ม.๒/๕	นำผลการวิจารณ์ไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนางาน
ม.๒/๗	บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและนำเสนอตัวอย่างประกอบ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้านศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพและส่งผลในเชิงบวกกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และการใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อันได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงามและดึงดูดความสนใจ

ประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรงสามมิติ เพื่อใช้ในการสร้างภาพนูนหรือรูปทรงสามมิติต่าง ๆ ผู้ริเริ่มนำกระดาษมาประดิษฐ์เป็นงานประติมากรรมคนแรกคือออกัสติน วอล์กเกอร์

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา เป็นการใช้งานทัศนศิลป์เพื่อเป็นสื่อกลางทำให้การโฆษณาสมบูรณ์ขึ้น

๓.๒ งานประติมากรรมกระดาษ คือ งานศิลปะที่สร้างจากการตัด พับ ประกอบ หรือปั้น กระดาษเป็นรูปทรงสามมิติ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) อภิปราย วิเคราะห์ผลงานและนำผลการวิจารณ์ไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงาน
ประติมากรรมกระดาษ

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาษในงานโฆษณา

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ

๕.๒ ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น
ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้นเพื่อระบุข้อดีและข้อบกพร่องของแผนการดำเนินงาน พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทาง
ในการลดหรือแก้ไขข้อบกพร่อง (๓.๑.๓)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคปฏิบัติ ๔
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ</p> <p>๒. ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้นเพื่อระบุข้อดีและข้อบกพร่องของแผนการดำเนินงาน พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางในการลดหรือแก้ไขข้อบกพร่อง (๓.๑.๓)</p> <p>ด้านความรู้</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนทำความเคารพ</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนชมผลงานประติมากรรมกระดาษของตนเอง เพื่อให้ครูเลือกผลงานที่น่าสนใจออกมาแนะนำเสนอแนวคิดและแรงบันดาลใจ รวมถึงข้อจำกัดในการสร้างสรรค์ผลงานและแนวทางการแก้ไขหน้าชั้นเรียน</p> <p>๓. นักเรียนในห้องเรียนร่วมกันอภิปรายถึงผลงานของเพื่อนที่ออกมาแนะนำเสนอ</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ</p> <p>๒. นักเรียนชมผลงานประติมากรรมกระดาษของตนเอง เพื่อให้ครูเลือกผลงานที่น่าสนใจออกมาแนะนำเสนอแนวคิดและแรงบันดาลใจ รวมถึงข้อจำกัดในการสร้างสรรค์ผลงานและแนวทางการแก้ไขหน้าชั้นเรียน</p> <p>๓. นักเรียนในห้องเรียนร่วมกันอภิปรายถึงผลงานของเพื่อนที่ออกมาแนะนำเสนอ</p>	<p>๑. ใบงานที่ ๖ เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ</p> <p>๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ ภาคปฏิบัติ ๔</p>	<p>๑. งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “ประติมากรรมกระดาษ”</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p>
	<p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูให้นักเรียนจัดกลุ่ม กลุ่มละ ๔ - ๕ คน โดยเลือกจากประเภทอาหารที่มีความใกล้เคียงกัน เพื่อนำมาจัดเป็นร้านอาหาร</p>	<p>๑. นักเรียนจัดกลุ่ม กลุ่มละ ๔ - ๕ คน โดยเลือกจากประเภทอาหารที่มีความใกล้เคียงกัน เพื่อนำมาจัดเป็นร้านอาหาร</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ประติมากรรมกระดาด ภาคปฏิบัติ ๔
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>๑. อภิปราย วิเคราะห์ผลงาน และนำผลการวิจารณ์ไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงานประติมากรรมกระดาด</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาด ในหัวข้อ “อาหารไทย”</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาดในงานโฆษณา</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p>	<p>๒. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวน เรื่อง การวิจารณ์งานทัศนศิลป์ ดังนี้</p> <p>- กระบวนการในการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ ๓ ด้าน</p> <p>๑. ด้านความงาม</p> <p>๒. ด้านสาระ</p> <p>๓. ด้านอารมณ์ความรู้สึก</p> <p>- กระบวนการวิจารณ์งานตามหลักการและวิธีการ</p> <p>๑. ขึ้นระบุข้อมูลของผลงาน</p> <p>๒. ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน</p> <p>๓. ขึ้นวิเคราะห์</p> <p>๔. ขึ้นตีความ</p> <p>๕. ขึ้นประเมินผล</p> <p>๓. ครูบรรยาย เรื่อง การตกแต่งหน้าร้าน เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนออกแบบและ</p>	<p>๒. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวน เรื่อง การวิจารณ์งานทัศนศิลป์ ดังนี้</p> <p>- กระบวนการในการวิจารณ์งานทัศนศิลป์ ๓ ด้าน</p> <p>๑. ด้านความงาม</p> <p>๒. ด้านสาระ</p> <p>๓. ด้านอารมณ์ความรู้สึก</p> <p>- กระบวนการวิจารณ์งานตามหลักการและวิธีการ</p> <p>๑. ขึ้นระบุข้อมูลของผลงาน</p> <p>๒. ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน</p> <p>๓. ขึ้นวิเคราะห์</p> <p>๔. ขึ้นตีความ</p> <p>๕. ขึ้นประเมินผล</p> <p>๓. ครูบรรยาย เรื่อง การตกแต่งหน้าร้าน เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนออกแบบและ</p>			<p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ประติมากรรมกระตาศ ภาคปฏิบัติ ๔
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	เตรียมการนำเสนอร้านอาหารของตนเองใน สัปดาห์ถัดไป	เตรียมการนำเสนอร้านอาหารของตนเองใน สัปดาห์ถัดไป			
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที)</p> <p>๑. ครูมอบหมายให้นักเรียนร่วมวิจารณ์ผลงาน ของเพื่อนร่วมกลุ่ม และนำผลการวิจารณ์มา พัฒนางานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรม กระตาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย” ของตนเอง โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๑๐๐ (ผลงานประติมากรรมกระตาศเสร็จสมบูรณ์ พร้อมนำเสนอในรูปแบบร้านค้า)</p> <p>๒. ครูมอบหมายนักเรียนร่วมกันออกแบบ รูปแบบการตกแต่งหน้าร้าน และแนวทางการ นำเสนอร้านอาหารของตนเอง ตามประเด็น ดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชื่อร้าน - รายการอาหารและราคา 	<p>๑. นักเรียนร่วมวิจารณ์ผลงานของเพื่อนร่วม กลุ่ม และนำผลการวิจารณ์มาพัฒนางาน โฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระตาศ ในหัวข้อ “อาหารไทย” ของตนเอง โดยมี เป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๑๐๐ (ผลงานประติมากรรมกระตาศเสร็จสมบูรณ์ พร้อมนำเสนอในรูปแบบร้านค้า)</p> <p>๒. นักเรียนร่วมกันออกแบบรูปแบบการตกแต่ง หน้าร้าน และแนวทางการนำเสนอ ร้านอาหารของตนเอง ตามประเด็น ดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชื่อร้าน - รายการอาหารและราคา 			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ประติมากรรมกระต๊าก ภาคปฏิบัติ ๔
 หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<ul style="list-style-type: none"> - ความพิเศษของอาหารแต่ละรายการ - การนำเสนอโดยการโน้มน้าวใจให้ผู้บริโภคเกิดความสนใจ 	<ul style="list-style-type: none"> - ความพิเศษของอาหารแต่ละรายการ - การนำเสนอโดยการโน้มน้าวใจให้ผู้บริโภคเกิดความสนใจ 			
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูเลือกกลุ่มที่มีผลงานออกแบบรูปแบบการตกแต่งหน้าร้าน และแนวทางการนำเสนอร้านอาหารของตนเองนำเสนอ มานำเสนอความคืบหน้าหน้าชั้นเรียน เพื่อเป็นแนวทางให้กับเพื่อนร่วมชั้นและนักเรียนปลายทาง ในการพัฒนางานต่อไป</p> <p>๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนนำผลการวิจารณ์มาพัฒนางานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระต๊าก ในหัวข้อ “อาหารไทย” ของตนเอง โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๑๐๐ (นำผลการวิจารณ์มาพัฒนาผลงาน ประติมากรรมให้เสร็จสมบูรณ์ พร้อมนำเสนอ</p>	<p>๑. นักเรียนกลุ่มที่มีผลงานออกแบบรูปแบบการตกแต่งหน้าร้าน และแนวทางการนำเสนอร้านอาหารของตนเองนำเสนอ มานำเสนอความคืบหน้าหน้าชั้นเรียน เพื่อเป็นแนวทางให้กับเพื่อนร่วมชั้นและนักเรียนปลายทาง ในการพัฒนางานต่อไป</p> <p>๒. นักเรียนนำผลการวิจารณ์มาพัฒนางานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระต๊าก ในหัวข้อ “อาหารไทย” ของตนเอง โดยมีเป้าหมายความคืบหน้าที่ร้อยละ ๑๐๐ (นำผลการวิจารณ์มาพัฒนาผลงาน ประติมากรรมให้เสร็จสมบูรณ์ พร้อม</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ประติมากรรมกระต๊าก ภาคปฏิบัติ ๔
 หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทักษะศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ในรูปแบบร้านค้า) และเตรียมการตกแต่งหน้าร้าน และนำเสนอร้านอาหารของตนเอง เพื่อใช้ในการทำกิจกรรมในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>๓. ครูมอบหมายให้นักเรียนทุกคนเตรียมกล่องหรือภาชนะขนาดเล็ก มาใส่เหรียญในการทำกิจกรรมในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>นำเสนอในรูปแบบร้านค้า) และเตรียมการตกแต่งหน้าร้าน และนำเสนอร้านอาหารของตนเอง เพื่อใช้ในการทำกิจกรรมในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>๓. นักเรียนทุกคนเตรียมกล่องหรือภาชนะขนาดเล็ก มาใส่เหรียญในการทำกิจกรรมในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) ใบงานที่ ๖ เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ
- ๒.) สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมกระดาศ ภาคปฏิบัติ ๔



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. อภิปราย วิเคราะห์ผลงานและนำผลการวิจารณ์ไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงานประติมากรรมกระดาษ	๑. นักเรียนร่วมวิจารณ์ผลงานของเพื่อนร่วมกลุ่ม และนำผลการวิจารณ์มาพัฒนางานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” ของตนเอง	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาษในงานโฆษณา	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ๒. ดำเนินงานตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ บันทึกผลการปฏิบัติงาน รวบรวมจุดเด่น	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

ข้อจำกัด และอุปสรรคที่เกิดขึ้นเพื่อ ระบุข้อดีและข้อบกพร่องของ แผนการดำเนินงาน พร้อมทั้ง เสนอแนะแนวทางในการลดหรือ แก้ไขข้อบกพร่อง (๓.๑.๓)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ เกินพื้นที่กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็นผลงาน ประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ แบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของ ผลงานไม่สมส่วนกับ พื้นที่กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็นผลงานไม่ เป็นประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ แบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงาน ไม่สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการใช้ในงาน โฆษณา	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการใช้ในงาน โฆษณา	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถใช้ ในงานโฆษณาได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ ออกแบบ การสร้าง งานประติมากรรม และการใช้สีกระดาษ	ผลงานขาดความ สวยงามในทั้งด้านการ ออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และการ ใช้สีกระดาษ
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี

		องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง		
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....
.....

ความสำเร็จ

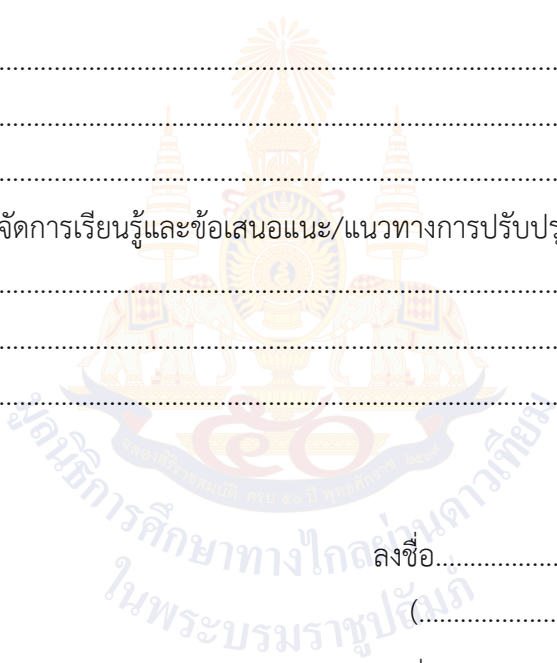
.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....
.....



ลงชื่อ..... ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง นำเสนอผลงานประติมากรรมกระดาษ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓	เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา	
รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด ม.๒/๕	นำผลการวิจัยไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนางาน
ม.๒/๗	บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและ นำเสนอตัวอย่างประกอบ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

งานทัศนศิลป์และความรู้ทางด้านศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้การโฆษณานั้นมีประสิทธิภาพและ ส่งผลในเชิงบวกกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากการใช้ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และ การใช้ความรู้ทางด้านศิลปะ อันได้แก่ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ เพื่อให้มีความสวยงามและดึงดูดความ สนใจ

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ งานประติมากรรมกระดาษ เป็นงานทัศนศิลป์อีกหนึ่งประเภทที่ถูกนำมาใช้เป็นงานโฆษณา

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑.) บอกคุณสมบัติของผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหาร ไทย”

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑.) สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑.) เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาษในงานโฆษณา

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ

๕.๒ พุดเจรจาโน้มน้าว ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเสนอมุมมองและเหตุผล เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๑.๒.๑)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง นำเสนอผลงานประติมากรรมกระดาษ
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ</p> <p>๒. พุดเจรจาโน้มน้าว ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเสนอ มุมมองและเหตุผล เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๑.๒.๑)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. บอกคุณสมบัติของผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษในหัวข้อ “อาหารไทย”</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p>	<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนทำความเคารพ</p> <p>๒. ครูนำนักเรียนชมร้านอาหารไทยของนักเรียนกลุ่มต่าง ๆ ที่จัดขึ้น และยกตัวอย่างงานอาหารที่น่าสนใจ มานำเสนอให้นักเรียนต้นทางและปลายทางได้ชม โดยแต่ละร้านจะมีนักเรียนประจำร้าน ร้านละ ๑-๒ คน ทำหน้าที่ดูแลร้านของตนเองและนำเสนอร้าน</p>	<p>๑. นักเรียนบอกทำความเคารพ</p> <p>๒. นักเรียนชมร้านอาหารไทยของนักเรียนกลุ่มต่าง ๆ ที่จัดขึ้น และยกตัวอย่างงานอาหารที่น่าสนใจ มานำเสนอให้นักเรียนต้นทางและปลายทางได้ชม โดยแต่ละร้านจะมีนักเรียนประจำร้าน ร้านละ ๑-๒ คน ทำหน้าที่ดูแลร้านของตนเองและนำเสนอร้าน</p>	<p>๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง นำเสนอผลงานประติมากรรมกระดาษ</p>	<p>๑. งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “ประติมากรรมกระดาษ”</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p>
	<p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูให้คำแนะนำเกี่ยวกับประเด็นที่ควรปรากฏในการนำเสนอร้านอาหารของตนเอง ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชื่อร้าน - รายการอาหารและราคา - ความพิเศษของอาหารแต่ละรายการ 	<p>๑. นักเรียนฟังคำแนะนำเกี่ยวกับประเด็นที่ควรปรากฏในการนำเสนอร้านอาหารของตนเอง ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชื่อร้าน - รายการอาหารและราคา - ความพิเศษของอาหารแต่ละรายการ 			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง นำเสนอผลงานประติมากรรมกระดาษ
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาษในงานโฆษณา</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>- การนำเสนอโดยการโน้มน้าวใจให้ผู้บริโภคเกิดความสนใจ</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนเข้ากลุ่มของตนเอง เพื่อเตรียมความพร้อมในการนำเสนอร้านอาหารและรายการอาหารของตนเอง ผ่านงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”</p>	<p>- การนำเสนอโดยการโน้มน้าวใจให้ผู้บริโภคเกิดความสนใจ</p> <p>๒. นักเรียนเข้ากลุ่มของตนเอง เพื่อเตรียมความพร้อมในการนำเสนอร้านอาหารและรายการอาหารของตนเอง ผ่านงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”</p>			<p>เกณฑ์การผ่านตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป</p>
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที)</p> <p>๑. ครูให้ตัวแทนนักเรียนกลุ่มละ ๒ คน ออกมานำเสนอร้านอาหารของตนเองตามประเด็นต่อไปนี้</p> <p>- ชื่อร้าน</p> <p>- รายการอาหารและราคา</p> <p>- ความพิเศษของอาหารแต่ละรายการ</p> <p>- การนำเสนอโดยการโน้มน้าวใจให้ผู้บริโภค</p>	<p>๑. ตัวแทนนักเรียนกลุ่มละ ๒ คน ออกมานำเสนอร้านอาหารของตนเองตามประเด็นต่อไปนี้</p> <p>- ชื่อร้าน</p> <p>- รายการอาหารและราคา</p> <p>- ความพิเศษของอาหารแต่ละรายการ</p> <p>- การนำเสนอโดยการโน้มน้าวใจให้ผู้บริโภค</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง นำเสนอผลงานประติมากรรมกระดาษ
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทศนศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>เกิดความสนใจ โดยมีเวลาในการนำเสนอกลุ่มละ ๓ นาที</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนทุกคนเลือกซื้ออาหารที่ตนเอง ชื่นชอบ คนละ ๓ เมนู โดยนักเรียนแต่ละคนจะ ได้เหรียญในการเลือกซื้ออาหารจากร้านต่าง ๆ คนละ ๓ เหรียญ</p> <p>๓. ระหว่างการเลือกซื้ออาหารของนักเรียน ครู สอบถามความคิดเห็นและวิธีการในการเลือก ซื้ออาหารของนักเรียน รวมถึงเมนูอาหารที่ ตนเองชื่นชอบ</p>	<p>เกิดความสนใจ โดยมีเวลาในการนำเสนอกลุ่มละ ๓ นาที</p> <p>๒. นักเรียนทุกคนเลือกซื้ออาหารที่ตนเอง ชื่นชอบ คนละ ๓ เมนู โดยนักเรียนแต่ละ คนจะได้เหรียญในการเลือกซื้ออาหารจาก ร้านต่าง ๆ คนละ ๓ เหรียญ</p> <p>๓. ระหว่างการเลือกซื้ออาหารของนักเรียน นักเรียนให้ความคิดเห็นและวิธีการในการ เลือกซื้ออาหารของนักเรียน รวมถึง เมนูอาหารที่ตนเองชื่นชอบกับครูผู้สอน</p>			
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปจำนวนเหรียญ ที่ได้รับของอาหารแต่ละรายการ และจำนวน เหรียญทั้งหมดที่ร้านได้รับ</p>	<p>๑. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปจำนวน เหรียญที่ได้รับของอาหารแต่ละรายการ และจำนวนเหรียญทั้งหมดที่ร้านได้รับ</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง นำเสนอผลงานประติมากรรมกระดาษ
หน่วยที่ ๓ เรื่อง ทักษะศิลป์และงานโฆษณา รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๒. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา งานประติมากรรมกระดาษที่เป็นส่วนหนึ่งในการโฆษณาร้านอาหาร ในรูปแบบของอาหารจำลอง และการทำกิจกรรมนำเสนอร้านอาหาร</p> <p>๓. ครูกล่าวสรุปการทำกิจกรรมตลอดภาคเรียน</p> <p>๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>๒. นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา งานประติมากรรมกระดาษที่เป็นส่วนหนึ่งในการโฆษณาร้านอาหาร ในรูปแบบของอาหารจำลอง และการทำกิจกรรมนำเสนอร้านอาหาร</p> <p>๓. นักเรียนฟังครูกล่าวสรุปการทำกิจกรรมตลอดภาคเรียน</p> <p>๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๑.) สื่อ PowerPoint เรื่อง นำเสนอผลงานประติมากรรมกระดาศ



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. บอกคุณสมบัติของผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”	๑. กิจกรรมการนำเสนอร้านอาหารและรายการอาหารของตนเอง ผ่านงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานประติมากรรมกระดาษในงานโฆษณา	๑. กิจกรรมการนำเสนอร้านอาหารและรายการอาหารของตนเอง ผ่านงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. สร้างสรรค์ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ๒. พุดเจรจาโน้มน้าว ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเสนอมุมมองและเหตุผลเพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๑.๒.๑)	๑. ผลงานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรมกระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมนูนต่ำ ใช้เทคนิคประติมากรรมกระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ๒. กิจกรรมการนำเสนอร้านอาหารและรายการอาหารของตนเอง ผ่าน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

	งานโฆษณาด้วยเทคนิคประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย”		
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องตาม โจทย์	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ เกินพื้นที่กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็น ผลงานประติมากรรม นูนต่ำ ใช้เทคนิค ประติมากรรม กระดาษแบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงานไม่ สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็นผลงาน ประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ แบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของ ผลงานไม่สมส่วนกับ พื้นที่กระดาษ A๔	ผลงานประติมากรรม กระดาษ ในหัวข้อ “อาหารไทย” โดย สร้างสรรค์เป็นผลงานไม่ เป็นประติมากรรมนูนต่ำ ไม่ใช่เทคนิค ประติมากรรมกระดาษ แบบ Paper Cut หรือ Relief ขนาดของผลงาน ไม่สมส่วนกับพื้นที่ กระดาษ A๔
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการใช้ในงาน โฆษณา	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้องพัฒนา ด้านการใช้ในงาน โฆษณา	ผลงานเป็นการคัดลอก โดยไม่มี ความคิดแปลก ใหม่ และไม่สามารถใช้ ในงานโฆษณาได้
๓. ความงาม	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และ การใช้สีกระดาษ	สามารถสร้างผลงานให้ มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้านการ ออกแบบ การสร้าง งานประติมากรรม และการใช้สีกระดาษ	ผลงานขาดความ สวยงามในทั้งด้านการ ออกแบบ การสร้างงาน ประติมากรรม และการ ใช้สีกระดาษ
๔. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้หลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์ ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี

		องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง		
๕. ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ,เปื้อน,ฉีกขาด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนในบางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีกขาด และรอยเปื้อนขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



๑๐. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....
.....

ความสำเร็จ

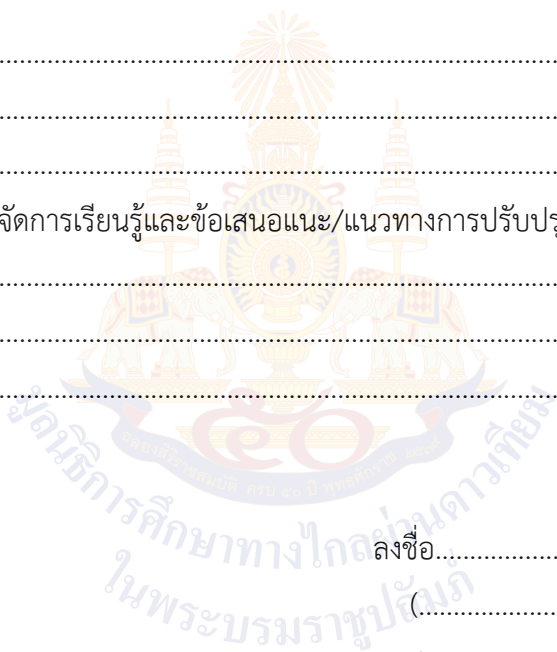
.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....
.....



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

๑๑. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.



ภาคผนวก ก

แบบประเมินรวม

- แบบประเมินการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้
- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
<p>ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)</p> <p>๑. นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและการออกแบบ</p> <p>๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงความเชื่อมโยงกันของทัศนธาตุ และจำลองการสร้างศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art)</p>	<p>๑. สอนเรื่องทัศนธาตุ โดยการตั้งคำถามตลอดการบรรยาย เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน</p> <p>๒. สอนเรื่ององค์ประกอบของทัศนธาตุที่อยู่ในศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art) เพื่อให้ นักเรียนสามารถเข้าใจถึงความเชื่อมโยงกันของทัศนธาตุ และจำลองการสร้างศิลปะกระจกสี (Stained Glass Art)</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p> <p>๒. แบบสังเกต</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป</p> <p>๒. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป</p>
<p>ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)</p> <p>๑. นักเรียนสามารถอธิบายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่าง ๆ ได้</p>	<p>๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอธิบายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอธิบายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่าง ๆ ได้</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป</p>
<p>คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณสมบัติของทัศนธาตุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ</p>	<p>๑. การเลือกใช้ทัศนธาตุในการสร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้างศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p>	<p>๑. แบบประเมินผลงาน</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน</p>
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด</p>	<p>๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอธิบายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอธิบายทัศนธาตุในด้านรูปแบบต่าง ๆ ได้</p>	<p>๑. แบบสังเกต</p> <p>๒. แบบประเมินผลงาน</p>	<p>ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”</p>

<p>หรือสามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ใน การขยายขอบเขตความคิดเดิม จน ได้แนวคิดที่หลากหลายในการสร้าง สิ่งใหม่ ตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อ ประโยชน์ต่อตนเอง (๒.๒.๒)</p>	<p>๒. การเลือกใช้ทัศนธาตุในการ สร้างสรรค์ผลงาน “ลายเส้นสร้าง ศิลป์ หัวข้อ เอกลักษณ์ไทย”</p>		
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. มุ่งมั่นในการทำงาน ๓. ใฝ่เรียนรู้</p>	<p>๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p>	<p>๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต</p>	<p>ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน</p>



เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ความถูกต้อง ตามโจทย์	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่ง โทนสีเป็นช่อง ๆ ได้อย่างถูกต้องสม ส่วน	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่อง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องปานกลาง	สามารถใช้เทคนิค การลงสีแบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่งโทนสี เป็นช่อง ๆ ได้อย่าง ถูกต้องสมส่วนพอใช้	ใช้เทคนิคการลงสี แบบ (Stained Glass Art) โดยแบ่ง โทนสีเป็นช่อง ๆ ได้ ยังไม่ดีเท่าที่ควร
ความคิด สร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลก ใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้อง พัฒนาด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานเป็นการ คัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพ ได้
ความงาม	สามารถสร้าง ผลงานให้มีความ สวยงามทั้งด้าน การวาดภาพ และ ลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้าน การวาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการ วาดภาพและลงสี
การจัด องค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ เปื้อน ฉีก ขาด และลงสีใน กรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนใน บางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีก ขาด และรอยเปื้อน ขนาดใหญ่
การสร้าง เกณฑ์ในการ ประเมินงาน ทัศนศิลป์	สามารถสร้าง เกณฑ์การ ประเมินงาน ทัศนศิลป์ได้ครบ	สามารถสร้างเกณฑ์ การประเมินงาน ทัศนศิลป์ได้ ๒ ด้าน จาก ๓ ด้าน	สามารถสร้างเกณฑ์ การประเมินงาน ทัศนศิลป์ได้ ๑ ด้าน จาก ๓ ด้าน	ไม่สามารถสร้าง เกณฑ์การประเมิน งานทัศนศิลป์ที่

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	ทั้ง ๓ ด้าน คือ ความงาม เนื้อหา และอารมณ์			สมบูรณ์และถูกต้อง ได้
การวิจารณ์ งานทัศนศิลป์	สามารถวิจารณ์ งานทัศนศิลป์ได้ ถูกต้องและ ครบถ้วนทั้ง ๕ ขั้นตอน	สามารถวิจารณ์งาน ทัศนศิลป์ถูกต้องได้ ๔-๓ ขั้นตอนจาก ๕ ขั้นตอน	สามารถวิจารณ์งาน ทัศนศิลป์ถูกต้องได้ ๒ ขั้นตอนจาก ๕ ขั้นตอน	สามารถวิจารณ์งาน ทัศนศิลป์ถูกต้องได้ ๑ ขั้นตอนจาก ๕ ขั้นตอน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ๒๘ - ๒๒ คะแนน หมายถึง ดีมาก

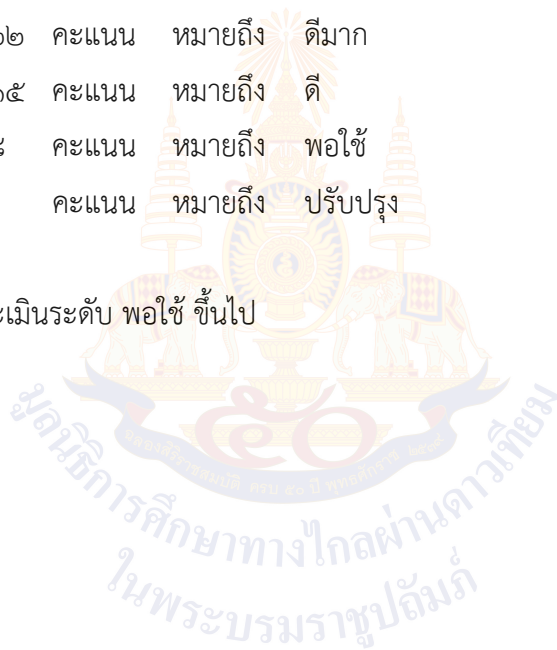
คะแนน ๒๑ - ๑๕ คะแนน หมายถึง ดี

คะแนน ๑๔ - ๘ คะแนน หมายถึง พอใช้

คะแนน ๗ - ๐ คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “คุณลักษณะอันพึงประสงค์”

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

ในพระบรมราชูปถัมภ์

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
<p>ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)</p> <p>๑. นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีการออกแบบตัวละคร</p> <p>๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบตัวละคร</p>	<p>๑. สอนเรื่องการออกแบบตัวละคร โดยการตั้งคำถามตลอดการบรรยาย เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน</p> <p>๒. สอนเรื่องกระบวนการออกแบบตัวละคร ในหัวข้อสัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ</p>	<p>๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป</p>
<p>ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)</p> <p>๑. นักเรียนสามารถอภิปรายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้</p>	<p>๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอภิปรายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอภิปรายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้</p>	<p>๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป</p>
<p>คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)</p> <p>๑. นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบตัวละคร</p>	<p>๑. ครูมีคำถามให้นักเรียนตอบคำถามและอภิปรายในชั้นเรียนตลอดการเรียนการสอน เพื่อนักเรียนสามารถอภิปรายถึงการออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้</p>	<p>๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน</p>
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์หรือหัวข้อที่กำหนด โดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ (๑.๑.๓)</p>	<p>๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์</p>	<p>๑. แบบประเมินผลงาน</p>	<p>๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”</p>

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน
--	--	--	---



เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ความถูกต้อง ตามโจทย์	สามารถใช้เทคนิค สีโปสเตอร์ โดย การนำสัตว์ชนิด ต่าง ๆ ตั้งแต่ ๔ ชนิดขึ้นไป มา ตัดแปลงให้เกิด เป็นสัตว์หิมพานต์ ชนิดใหม่ตาม จินตนาการของ ตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสี โปสเตอร์ โดยการนำ สัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๓ ชนิด มา ตัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิด ใหม่ตามจินตนาการ ของตนเอง	สามารถใช้เทคนิคสี โปสเตอร์ โดยการนำ สัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๒ ชนิด มา ตัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิด ใหม่ตามจินตนาการ ของตนเอง	ใช้เทคนิคการลงสี โปสเตอร์ โดยการนำ สัตว์ชนิดต่าง ๆ ตั้งแต่ ๑ ชนิด มา ตัดแปลงให้เกิดเป็น สัตว์หิมพานต์ชนิด ใหม่ตามจินตนาการ ของตนเอง
ความคิด สร้างสรรค์	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลก ใหม่	สร้างผลงานด้วย ความคิดที่แปลกใหม่ แต่ยังต้องพัฒนาใน ด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์ค่อนข้าง น้อย และยังต้อง พัฒนาด้านการสื่อ ความหมายของภาพ	ผลงานเป็นการ คัดลอกโดยไม่มี ความคิดแปลกใหม่ และไม่สามารถสื่อ ความหมายของภาพ ได้
ความงาม	สามารถสร้าง ผลงานให้มีความ สวยงามทั้งด้าน การวาดภาพ และ ลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับปานกลางทั้ง ด้านการวาดภาพและ ลงสี	สามารถสร้างผลงาน ให้มีความสวยงามใน ระดับพอใช้ทั้งด้าน การวาดภาพและลงสี	ผลงานขาดความ สวยงามในด้านการ วาดภาพและลงสี
การจัด องค์ประกอบ ศิลป์	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ ได้	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ ปานกลาง	สามารถสร้างงาน ศิลปะ โดยใช้ หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ได้ พอใช้	ผลงานยังขาดการจัด องค์ประกอบที่ดี
ความสมบูรณ์	ผลงานสะอาดไม่มี รอยยับ, เปื้อน, ฉีก ขาด และลงสีใน กรอบที่กำหนด	ผลงานสะอาด เรียบร้อยปานกลาง มีรอยเปื้อนเล็กน้อย	ผลงานไม่ค่อยสะอาด มีรอยเปื้อนใน บางส่วน	ผลงานไม่สะอาด เรียบร้อย มีรอยฉีก ขาด และรอยเปื้อน ขนาดใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “คุณลักษณะอันพึงประสงค์”

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. บอกประเภทของงานทัศนศิลป์ที่ใช้ในงานโฆษณาที่พบในชีวิตประจำวัน	๑. ครูบรรยาย เรื่อง ประเภทของงานทัศนศิลป์ การนำทัศนศิลป์ไปใช้ในงานโฆษณา และหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่นำไปใช้ในการออกแบบงานโฆษณา	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. ปฏิบัติใบงานวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ที่ใช้ในการโฆษณาได้	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา	๑. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. วิเคราะห์งานทัศนศิลป์ที่ปรากฏในงานโฆษณา ๒. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ครูให้นักเรียนวิเคราะห์และตอบคำถามว่าภาพป้ายโฆษณาที่เห็นนั้นเกี่ยวข้องกับงานศิลปะ สาระ ทัศนศิลป์หรือไม่ อย่างไร และงานโฆษณาที่เห็นสร้างสรรค์ด้วยทัศนศิลป์ประเภทใด ๒. ประเมินจากใบงาน เรื่อง การสร้างเกณฑ์การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	๑. แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๒. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “คุณลักษณะอันพึงประสงค์”

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

ในพระบรมราชูปถัมภ์

เกณฑ์การประเมิน เรื่อง “การวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ในงานโฆษณา”

หัวข้อการประเมิน	คะแนน/เกณฑ์การประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การวิเคราะห์ ทัศนศิลป์ในงานโฆษณา	สามารถวิเคราะห์ และอธิบายภาพ โฆษณาในประเด็น - ประเภทของงาน ทัศนศิลป์ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ - หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ที่ ปรากฏ - การนำความรู้ทาง ทัศนศิลป์ไปใช้ใน ผลงาน ได้ครบถ้วนและ ถูกต้องร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป	สามารถวิเคราะห์ และอธิบายภาพ โฆษณาในประเด็น - ประเภทของงาน ทัศนศิลป์ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ - หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ที่ ปรากฏ - การนำความรู้ทาง ทัศนศิลป์ไปใช้ใน ผลงาน ได้ครบถ้วนและ ถูกต้องร้อยละ ๖๐ ถึง ร้อยละ ๗๙	สามารถวิเคราะห์และ อธิบายภาพโฆษณาใน ประเด็น - ประเภทของงาน ทัศนศิลป์ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ - หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ที่ ปรากฏ - การนำความรู้ทาง ทัศนศิลป์ไปใช้ใน ผลงาน ได้ครบถ้วนและถูกต้อง ร้อยละ ๔๐ ถึง ร้อยละ ๕๙	ไม่สามารถวิเคราะห์และ อธิบายภาพโฆษณาใน ประเด็น - ประเภทของงาน ทัศนศิลป์ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ - หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ที่ ปรากฏ การนำความรู้ทาง ทัศนศิลป์ไปใช้ในผลงาน

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



ภาคผนวก ข
ผังกราฟิก
(Graphic Organizers)

ภาคผนวก ค

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

การประเมินตนเอง (Self Reflection) และการทำแบบบันทึกการเรียนรู้ (Learning log)

การประเมินตนเอง/การบันทึกการเรียนรู้ เป็นการประเมินตนเอง/บันทึกสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จาก เนื้อหา บทเรียน หรือวิธีการดำเนินงานเกี่ยวกับกระบวนการที่ได้จากการเรียนรู้ของตน การประเมินตนเอง/บันทึกการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่สะท้อนการเรียนรู้ของผู้เรียนและการค้นพบปัญหาการเรียนรู้ รวมทั้งเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เรียนรู้กับประสบการณ์เดิม

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

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

การประเมินตนเอง/การบันทึกการเรียนรู้ในระยะเริ่มต้น ควรให้นักเรียนบันทึกการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาที่เรียน เพราะสามารถเขียนได้ง่ายกว่า จะทำให้ผู้เรียนมีกำลังใจในการบันทึกการเรียนรู้

การให้ผลสะท้อนกลับของครูต่อนักเรียนควรทำด้วยความเต็มใจ ครูอ่านบันทึกการเรียนรู้แล้วพูดหรือเขียนตอบกลับไปบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียนในที่ที่ สิ่งที่ครูตอบกลับควรเป็นการแนะนำแนวทาง การให้ความคิดเห็น การให้กำลังใจ การชมเชย หรือตอบกลับปัญหาที่นักเรียนถาม รวมไปถึงการตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนได้มีการคิดและตอบกลับมายังครูผู้สอน หากครูมีเวลาควรอ่านบันทึกการเรียนรู้และตอบกลับในชั้นเรียน และควรอ่านสิ่งที่นักเรียนบันทึกพร้อมให้ข้อมูลย้อนกลับ ข้อเสนอแนะในเชิงบวกและสร้างสรรค์

การประเมินการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน โดยการประเมินตนเอง/การบันทึกการเรียนรู้ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนคิดสิ่งที่เรียนรู้ทั้งที่ทำได้ดีและยังต้องพัฒนา นักเรียนทำแบบประเมินตนเองหลังจบการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้/หน่วยการเรียนรู้ย่อย และทำแบบบันทึกการเรียนรู้ ในช่วงกลางภาคเรียน 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 และอย่างน้อยเพียงใด เพราะเหตุใด ในบทเรียนต่อไปฉันควรจะทำอย่างไร 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. ในช่วงโมงนี้มีสิ่งที่ดี ๆ อะไรบ้างที่เกิดขึ้น และมีเรื่องใดที่ฉันรู้สึกว่าเป็นไปตามความคาดหวัง
9. สิ่งหนึ่งที่ฉันได้เรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้อีกในวันนี้
10. ตามความรู้สึกของฉัน นักเรียนชอบอะไรมากที่สุดในการเรียนวันนี้ และสิ่งใดที่นักเรียนยังตอบสนองไม่ดีพอ

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

ภาคผนวก ง

ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
โรงเรียนวังไกลกังวล ในพระบรมราชูปถัมภ์



ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
โรงเรียนวังไกลกังวล ในพระบรมราชูปถัมภ์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึกและทัศนคติของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. พุดถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ด้วยภาษาของตนเองได้	พุดถ่ายทอดประเด็นสำคัญที่ได้รับตาม วัตถุประสงค์ของสารที่ได้รับ	พุดถ่ายทอดประเด็นสำคัญจากสถานการณ์ หรือหัวข้อที่กำหนดโดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ	พุดถ่ายทอดประเด็นสำคัญ พร้อมทั้งประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากสารที่ได้รับ
2. พุดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและทัศนคติของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ด้วยภาษาของตนเองได้	พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเองจากสารที่ได้รับ	- พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ - มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย	- พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง - ประเมินค่าของสารที่ได้รับ - มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานประกอบ

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
3. เขียนถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ด้วยภาษาของตนเองได้	เขียนประเด็นสำคัญที่ได้รับตามวัตถุประสงค์ของสารที่ได้รับ	เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญจาก <u>สถานการณ์ หรือหัวข้อที่กำหนด</u> โดยเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาอย่างเป็นระบบ <u>เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ</u>	เขียนถ่ายทอดประเด็นสำคัญ พร้อมทั้ง <u>ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากสารที่ได้รับ</u>
4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูด้วยภาษาของตนเองได้	เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ	<ul style="list-style-type: none"> - เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง จากสารที่ได้รับ - <u>มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง - <u>ประเมินค่าของสารที่ได้รับ</u> - <u>มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย</u> - <u>โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ</u>

ตัวชี้วัดที่ 2 พุดเจรจาต่อรอง

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. พุดเจรจาโน้มน้าวได้อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม	พุดเจรจาโน้มน้าว ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้ข้อมูลประกอบคำพูด ทำทาง และน้ำเสียง	พุดเจรจาโน้มน้าว ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดย <u>เสนอมุมมองและเหตุผล เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม</u>	พุดเจรจาโน้มน้าว โดยมี <u>หลักการ เหตุผล หลักฐานอ้างอิง ที่ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูล</u> ในการเสนอความคิดและสามารถตอบข้อซักถามของผู้ฟัง เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

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

ตัวชี้วัดที่ 3 เลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. รับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์	รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และมีการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> - รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และมีการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล - วิเคราะห์และตีความข้อเท็จจริงเป็นแนวคิด หรือความรู้ และข้อคิดทั้งเชิงบวกและเชิงลบที่นำไปใช้ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และมีการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล - วิเคราะห์และตีความข้อเท็จจริงเป็นแนวคิด หรือความรู้ และข้อคิดทั้งเชิงบวกและเชิงลบ - สามารถเชื่อมโยงแนวคิดของสารที่ได้รับกับมุมมองแนวคิดหรือประสบการณ์ของตนเองได้

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
2. ตัดสินใจเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีเหตุผล	ตรวจสอบและประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ ตัดสินใจเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร อย่างมีเหตุผล สนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์และตรงตามวัตถุประสงค์	ตรวจสอบและประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ ตัดสินใจเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร อย่างมีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์ และตรงตามวัตถุประสงค์ โดยคำนึงถึงประโยชน์ที่มีต่อการพัฒนาตนเองและส่วนรวม	ตรวจสอบและประเมินความถูกต้องของ <u>ข้อเท็จจริง</u> ความน่าเชื่อถือ และความเป็นกลางของข้อมูล ตัดสินใจเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร โดยคำนึงถึงประโยชน์ที่มีต่อการพัฒนาตนเองและส่วนรวม

ตัวชี้วัดที่ 4 เลือกใช้วิธีการสื่อสาร

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. เลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม	เลือกใช้วิธีการสื่อสารในลักษณะต่างๆ ทั้งวจนภาษาและอวจนภาษา ตลอดจนการสื่อสารผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการสื่อสาร โดยคำนึงถึงประโยชน์ต่อตนเอง	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้กลวิธีในการสื่อสารที่<u>หลากหลายโดยปราศจากอคติ</u> - <u>สามารถสรุปประเด็น ตีความ มีจุดมุ่งหมายในการสื่อสาร</u> - <u>มีการผลิตสื่อและการออกแบบการสื่อสาร เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้กลวิธีในการสื่อสารที่หลากหลายโดยปราศจากอคติ - มีการสรุปประเด็น ตีความ <u>วิเคราะห์ และประเมินค่า</u> ในขั้นตอนที่ซับซ้อนขึ้น - <u>เข้าใจกฎหมายเกี่ยวกับการสื่อสาร</u>

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
			<ul style="list-style-type: none"> - มีขั้นเชิงในการสื่อสารที่มีการเรียบเรียงอย่างเป็นระบบ โดยคำนึงถึงประโยชน์ต่อตนเองและสังคม



สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์)

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญ และเปรียบเทียบข้อมูลในบริบทของการดำเนินชีวิตประจำวัน	จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล ตามเกณฑ์ที่กำหนด และเปรียบเทียบข้อมูลจากสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน	ระบุองค์ประกอบของสิ่งที่วิเคราะห์ จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล ตามเกณฑ์ที่กำหนด และเปรียบเทียบข้อมูลจากสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้อย่างสมเหตุสมผล	ระบุองค์ประกอบของสิ่งที่วิเคราะห์ <u>ตั้งเกณฑ์</u> และจำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล <u>ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้</u> และเปรียบเทียบข้อมูลจากสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้อย่างสมเหตุสมผล
2. หาความสัมพันธ์ของ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของข้อมูลที่พบเห็นในบริบทของการดำเนินชีวิตประจำวัน	หาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีเนื้อหาหรือ รายละเอียด ระดับความสัมพันธ์ ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่วิเคราะห์ การนำไปใช้อธิบายหรือทำความเข้าใจในสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำไปใช้ประโยชน์ ได้อย่างสมเหตุสมผล	หาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีเนื้อหาหรือรายละเอียดที่มากขึ้น อธิบายความสัมพันธ์ ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่วิเคราะห์ การนำไปใช้อธิบายหรือทำความเข้าใจ ในสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างสมเหตุสมผล	หาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีเนื้อหา <u>และมีรายละเอียดที่มากขึ้น</u> <u>เชื่อมโยงความสัมพันธ์</u> ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่วิเคราะห์ การนำไปใช้อธิบาย หรือทำความเข้าใจในสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างสมเหตุสมผล
3. สามารถระบุหลักการ สำคัญ แนวคิดหรือความรู้ ที่ปรากฏในข้อมูลที่พบเห็นใน บริบทของการดำเนินชีวิต ประจำวัน	ระบุข้อเท็จจริง แนวคิด หลักการสำคัญ หรือความรู้ที่ปรากฏในข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นจากสถานการณ์ในชีวิตจริง	<u>อธิบาย</u> แนวคิด หลักการสำคัญ หรือความรู้ที่เพิ่มขึ้น ที่ปรากฏในข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นจากสถานการณ์ในชีวิตจริง	อธิบายแนวคิด หลักการสำคัญ หรือความรู้ที่ <u>เชื่อมโยงกัน</u> ที่ปรากฏในข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นจากสถานการณ์ในชีวิตจริง <u>และนำเสนอผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์</u>

ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ)

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
<p>1. คิดสังเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การวางแผน ออกแบบ คาดการณ์ กำหนดเป็นเป้าหมาย ในอนาคต เพื่อประกอบ การตัดสินใจต่อตนเองและ สังคม</p>	<p>กำหนดวัตถุประสงค์และวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใหม่ที่ต้องการสร้าง เลือกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการผสมผสาน ร่วมกันสร้างเป็นสิ่งใหม่ สร้างสิ่งใหม่ตามวัตถุประสงค์ อธิบายและนำเสนอสิ่งใหม่ให้ผู้อื่นเข้าใจ เพื่อกำหนดเป็นเป้าหมายในการประกอบ การตัดสินใจต่อตนเอง</p>	<p>กำหนดวัตถุประสงค์และวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใหม่ที่ต้องการสร้าง เลือกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการผสมผสาน ร่วมกันสร้างเป็นสิ่งใหม่ <u>จัดทำกรอบแนวคิดในการสร้างสิ่งใหม่</u> สร้างสิ่งใหม่ตามวัตถุประสงค์และตาม <u>กรอบแนวคิดที่กำหนดไว้</u> อธิบายและนำเสนอสิ่งใหม่ให้ผู้อื่นเข้าใจ เพื่อกำหนดเป็นเป้าหมายในการประกอบ การตัดสินใจต่อตนเอง</p>	<p>กำหนดวัตถุประสงค์และวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใหม่ที่ต้องการสร้าง เลือกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการผสมผสาน ร่วมกันสร้างเป็นสิ่งใหม่ จัดทำกรอบแนวคิด ในการสร้างสิ่งใหม่ สร้างสิ่งใหม่ ตามวัตถุประสงค์และตามกรอบแนวคิดที่ กำหนดไว้ อธิบายและนำเสนอสิ่งใหม่ ให้ผู้อื่นเข้าใจ โดยแสดงให้เห็นถึงลักษณะ <u>เอกลักษณ์ และคุณสมบัติเฉพาะของสิ่งนั้น</u> เพื่อกำหนดเป็นเป้าหมายในการประกอบ การตัดสินใจต่อตนเอง<u>และสังคม</u></p>
<p>2. คิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการ คิดในทางบวก และสามารถประยุกต์สร้าง</p>	<p>กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ จนได้แนวคิด</p>	<p>กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด หรือสามารถจินตนาการ</p>	<p>กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด <u>และสามารถจินตนาการ</u></p>

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

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



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 หรือที่ตนเองสนใจ ผ่านการพูด เขียน
3. ระบุสาเหตุของปัญหา		หรือที่ตนเองสนใจ ผ่านการพูด เขียน แผนภาพหรือแผนผัง วาดภาพ หรือเคลื่อนไหวร่างกาย	แผนภาพหรือแผนผัง วาดภาพ หรือเคลื่อนไหวร่างกาย
4. จัดระบบข้อมูล	ระบุเกณฑ์และจำแนกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นโดยใช้เกณฑ์ที่กำหนด	ระบุเกณฑ์และจำแนกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนด	<u>แตกปัญหาที่มีความซับซ้อนให้เป็นปัญหาย่อยที่มีความซับซ้อนน้อยลง</u> ระบุเกณฑ์
1. การจำแนก			
2. การจัดลำดับ	พร้อมจัดลำดับความสำคัญของปัญหา	พร้อมจัดลำดับ ความสำคัญของสาเหตุของ	จำแนกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
3. เชื่อมโยง		<p><u>ปัญหาและเชื่อมโยง</u></p> <p><u>ความสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุของปัญหา</u></p> <p><u>และผลกระทบ โดยมีข้อมูลสนับสนุน</u></p>	<p>โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนด พร้อมจัดลำดับ</p> <p>ความสำคัญของสาเหตุของปัญหา</p> <p>และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่าง</p> <p>สาเหตุของปัญหาและผลกระทบ</p> <p>โดยมีข้อมูลสนับสนุน</p>
5. การตั้งสมมติฐาน	เสนอแนวทางในการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้	เสนอแนวทางในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย	เสนอแนวทางในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย
6. การกำหนดทางเลือก	ระบุแนวโน้มของผลที่จะเกิดขึ้นจากวิธีการ	และเป็นไปได้ ระบุแนวโน้มของผล	และเป็นไปได้ ระบุแนวโน้ม
7. การตัดสินใจเลือกวิธีการ	<p>แก้ปัญหาที่เลือก</p> <p>แก้ปัญหานั้นและตัดสินใจเลือกวิธีการ</p> <p>แก้ปัญหานั้นโดยพิจารณาความเหมาะสมกับ</p> <p>ปัญหาและความยากง่ายของวิธีการแก้</p> <p>ปัญหา</p>	<p>ที่จะเกิดขึ้นจากวิธีการแก้ปัญหานั้น</p> <p>และตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหานั้น</p> <p>พิจารณาความเหมาะสมกับปัญหาและ</p> <p>ความยากง่ายของวิธีการแก้ปัญหานั้น</p> <p>พร้อมบอกข้อดีและข้อจำกัดของวิธีการ</p> <p>แก้ปัญหานั้นที่เลือก</p>	<p>ของผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบ</p> <p>ที่จะเกิดขึ้นจากวิธีการแก้ปัญหานั้นรวมทั้ง</p> <p>คาดการณ์อุปสรรคที่จะเกิดขึ้นและตัดสินใจ</p> <p>เลือกวิธีการแก้ปัญหานั้นโดยพิจารณา</p> <p>ความเหมาะสมกับปัญหาและความยากง่าย</p> <p>ของวิธีการแก้ปัญหานั้น พร้อมบอกข้อดี</p> <p>และข้อจำกัดของวิธีการแก้ปัญหานั้นที่เลือก</p>

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
2. การวางแผนในการแก้ปัญหา			
	<p>ออกแบบและวางแผนวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้ข้อมูลประกอบ ระบุขั้นตอนของแผนงานอย่างชัดเจน</p>	<p>ออกแบบและวางแผนวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้ข้อมูลประกอบ ระบุขั้นตอนของแผนงาน และกำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน</p>	<p>ออกแบบและวางแผนวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้ข้อมูลประกอบ ระบุขั้นตอนของแผนงาน กำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน <u>มีแนวทางการจัดการความเสี่ยง</u> เมื่อการดำเนินงานไม่เป็นไปตามแผนงานที่กำหนดไว้</p>
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 ที่มีหลักฐานสนับสนุน	นำเสนอผลการดำเนินงานที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ ข้อดีและข้อบกพร่อง ของการดำเนินงาน ข้อค้นพบที่มีหลักฐาน สนับสนุนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับ <u>สถานการณ์อื่น</u>	<u>นำเสนอและเขียนรายงานผลการดำเนิน</u> <u>งาน ตามรูปแบบที่กำหนด</u> โดยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ข้อดีและข้อบกพร่องของการดำเนินงาน ข้อค้นพบที่มีหลักฐานสนับสนุนสามารถ นำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์อื่น

ตัวชี้วัดที่ 2 ผลลัพธ์ที่เกิดจากการแก้ปัญหา

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. คุณภาพของผลงาน/การแก้ปัญหา			
	ผลงาน/การแก้ปัญหามีประสิทธิผลตรงตามวัตถุประสงค์และแผนการแก้ปัญหาที่ได้ ออกแบบไว้ หรือระบุปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้ผลงาน/การแก้ปัญหาไม่มีประสิทธิผล	ผลงาน/การแก้ปัญหามีประสิทธิผลตรงตามวัตถุประสงค์และแผนการแก้ปัญหาที่ได้ ออกแบบไว้ หรือระบุปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้ผลงาน/การแก้ปัญหาไม่มีประสิทธิผล <u>พร้อมเสนอแนวทางในการเพิ่มประสิทธิผล</u>	ผลงาน/การแก้ปัญหามีประสิทธิผล <u>และประสิทธิภาพ</u> ตรงตามวัตถุประสงค์และตามแผนการแก้ปัญหาที่ได้ ออกแบบไว้หรือระบุปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้ผลงาน/การแก้ปัญหาไม่มีประสิทธิผล <u>และประสิทธิภาพ</u> พร้อมเสนอแนวทางในการเพิ่มประสิทธิผล <u>และประสิทธิภาพ</u>
2. นำไปประยุกต์ใช้			
	นำผลงาน/การแก้ปัญหาไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่กำหนดให้	นำผลงาน/การแก้ปัญหาไปประยุกต์ใช้ในการป้องกันหรือแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่มี <u>บริบทใกล้เคียง</u>	นำผลงาน/การแก้ปัญหาไปประยุกต์ใช้ในการป้องกัน <u>และ</u> แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่มีบริบทใกล้เคียง

สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 1 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในชีวิตประจำวัน

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. นำความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่หลากหลายมาสร้างผลงาน/โครงการที่เป็นระบบ มีขั้นตอนชัดเจน และมีประสิทธิภาพ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม	สร้างชิ้นงาน/ผลงานโดยใช้ความรู้ ทักษะ และกระบวนการ 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>จับประเด็น</u> สำคัญทั้งเชิงบวกและลบ 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
<p>1. ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ สามารถแสดงความคิดเห็นของตน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</p>	<p>ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ มีการวางแผนการทำงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นด้วยกิริยาวาจาที่สุภาพ เข้าใจยอมรับความแตกต่าง และรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น สร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองเพื่อหาจุดเด่นในการสนับสนุนการทำงานของกลุ่ม เพื่อให้งานพัฒนาและสำเร็จและรู้จักใช้ประโยชน์จากทรัพยากรในชุมชนอย่างรู้คุณค่า</p>	<p>ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ สามารถแสดงความคิดเห็นของตนอย่างสมเหตุสมผล รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นโดยสนับสนุนหรือคัดค้านด้วยกิริยาวาจาที่สุภาพ ให้เกียรติผู้อื่น สร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองเพื่อหาจุดเด่นในการสนับสนุนการทำงานของกลุ่ม เพื่อให้งานพัฒนาและสำเร็จและรู้จักใช้ประโยชน์จากทรัพยากรในชุมชนอย่างรู้คุณค่า</p>	<p>ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีหลักการและเหตุผล โดยมีข้อมูลที่น่าเชื่อถือประกอบการสนับสนุนความคิดเห็นของตนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นโดยสนับสนุนหรือคัดค้านด้วยวาจาที่สุภาพ ให้เกียรติผู้อื่น สร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองเพื่อหาจุดเด่นในการสนับสนุนการทำงานของกลุ่ม รู้จักใช้ประโยชน์จากทรัพยากรในชุมชนอย่างรู้คุณค่าในการพัฒนางานหรือนวัตกรรม หรือต่อยอดจากของเดิมเพื่อให้งานพัฒนาและสำเร็จ</p>
<p>2. ปฏิบัติตามกฎหมาย กติกา หน้าที่ ความรับผิดชอบ</p>	<p>เคารพและปฏิบัติตามกฎ กติกา ในข้อตกลงของกฎหมาย บนพื้นฐานบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของตนเอง สามารถยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น โดยคำนึงถึงผลกระทบของตนเองและผู้อื่นเป็นหลัก</p>	<p>เคารพและปฏิบัติตามกฎ กติกา ในข้อตกลงของกฎหมาย โดยยอมรับปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองตามแนวปฏิบัติตามวิถีวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย โดยคำนึงถึงผลกระทบของตนเองและผู้อื่น เพื่อให้เกิดการพัฒนาไปสู่ความสำเร็จของตนเองและชุมชนได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>เคารพและปฏิบัติตามกฎหมาย กติกา ในข้อตกลงของกฎหมาย ยอมรับและปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ให้เกิดความเหมาะสมตรงความต้องการของตนเองและผู้อื่นในสังคม โดยปฏิบัติตามวิถีวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย ในฐานะพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ซึ่งต้องอยู่บนพื้นฐานของการคำนึงถึงการพัฒนาร่วมกันไปสู่ความสำเร็จต่อตนเองและทุกสถาบันทางสังคมได้อย่างเหมาะสมอย่างมีประสิทธิภาพ</p>

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
3. การเข้าร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์	ปฏิบัติตนตามสิทธิของตนเอง รู้เคารพสิทธิ เข้าใจความแตกต่างของผู้อื่น ทุกคนมีบทบาทหน้าที่รับผิดชอบตนเองตามศักยภาพ แบ่งสิ่งของและช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเห็นอกเห็นใจ ในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์	ปฏิบัติตนตามสิทธิของตนเอง รู้เคารพสิทธิ ยอมรับความแตกต่างของผู้อื่น ทุกคนมีบทบาทหน้าที่รับผิดชอบตนเองตามศักยภาพ และช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเห็นอกเห็นใจ ในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดผลดีต่อตนเอง	ปฏิบัติตนตามสิทธิของตนเอง 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 ทางร่างกายและวาจา ยอมรับกับผู้อื่นที่แตกต่างทางร่างกายทางความคิด ต่างเพศ ต่างวัย ช่วยเหลือผู้อื่นและรู้จักแบ่งปันสิ่งของต่างๆ ให้ผู้อื่น	รู้จักปกป้องสิทธิ เสรีภาพของตนเองและผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่น ทางร่างกาย วาจา และความสัมพันธ์ทางสังคม (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 ภายนอกสถานศึกษา โดยเคารพสิทธิของตนเอง และผู้อื่นในทุกโอกาส	เป็นพลเมืองที่ดีตามวิถีมุขยชนที่ดี มีกิริยาท่าทาง มารยาทและการแต่งกายที่เหมาะสมในทุกสถานที่ และโอกาสต่างๆ เน้นการเจรจาอย่างมีเหตุผล ไม่ ส่อเสียดให้เกิดความเดือดร้อนต่อตนเองและผู้อื่น เพื่อป้องกันความขัดแย้งกับคนในสถาบันและสังคม ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ
7. ปฏิบัติงาน ในส่วนรวม อย่างมีความสุข	ร่วมปฏิบัติงานของตนเองและของกลุ่ม ใน ฐานะผู้นำ หรือในฐานะสมาชิกที่ดีของกลุ่ม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น	ร่วมปฏิบัติงานของตนเองและของกลุ่มโดย ความเต็มใจ ในฐานะผู้นำ หรือในฐานะ สมาชิกที่ดีของกลุ่ม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อ ตนเอง ผู้อื่น สังคม และสิ่งแวดล้อม	มีทัศนคติเชิงบวกในการทำงานร่วมกับ ผู้อื่น ชื่นชม และเห็นความทุ่มเท พยายาม ในการทำงานของ สมาชิกของกลุ่ม โดยใช้วิธีการที่เหมาะสมกับบุคคล และ สถานการณ์ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีโดย คำนึงถึงผลกระทบต่อตนเอง ผู้อื่น สังคม และ สิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัดที่ 4 จัดการกับปัญหาและความขัดแย้งในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. วิเคราะห์ สถานการณ์ ปัญหาและมีการจัดการได้ เหมาะสม	- <u>เข้าใจปัญหา แก้ปัญหาและความขัดแย้ง</u> ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ชีวิต ด้วยการยอมรับความแตกต่าง ใช้วิธีการแก้ปัญหาและลดความขัดแย้งที่ทำให้บรรลุเป้าหมาย	- <u>เผชิญปัญหาและยอมรับผลของปัญหา</u> ที่เกิดจากการตัดสินใจของตนเอง - <u>แก้ปัญหาและความขัดแย้ง</u> ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ชีวิต ด้วยการยอมรับความแตกต่าง ใช้วิธีการแก้ปัญหาและลดความขัดแย้ง ที่ทำให้บรรลุเป้าหมาย	- <u>เผชิญปัญหาและยอมรับผลของปัญหา</u> ที่เกิดจากการตัดสินใจของตนเองและผู้อื่นที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและส่วนรวม - <u>แก้ปัญหาและความขัดแย้ง</u> ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ชีวิต ด้วยการยอมรับความแตกต่าง ใช้วิธีการแก้ปัญหาและลดความขัดแย้งที่หลากหลาย ที่ทำให้บรรลุเป้าหมาย

ตัวชี้วัดที่ 5 ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและสภาพแวดล้อม

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. ติดตามข่าวสาร เหตุการณ์ปัจจุบันของสังคม โลก	<u>ติดตาม สืบค้นข่าวสาร</u> รวมทั้งเหตุการณ์ของสังคมปัจจุบันที่มีความเกี่ยวข้องกับเปลี่ยนแปลงทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม จากแหล่งเรียนรู้ที่น่าเชื่อถือ พร้อมทั้ง <u>เล่าและ แสดงความคิดจากสถานการณ์</u> ที่เกิดขึ้นได้	<u>ติดตาม สืบค้นข่าวสาร</u> รวมทั้งเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบันที่มีความเกี่ยวข้องกับเปลี่ยนแปลงทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม จากแหล่งเรียนรู้ที่น่าเชื่อถือ พร้อมทั้ง <u>อธิบาย ผลกระทบจากสถานการณ์</u> ที่เกิดขึ้นได้	<u>ติดตาม สืบค้นข่าวสาร</u> รวมทั้งเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบันที่มีความเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม จากแหล่งเรียนรู้ที่น่าเชื่อถือ พร้อมทั้ง <u>วิเคราะห์ผลกระทบจากสถานการณ์</u> ที่เกิดขึ้นได้

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
2. ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมสภาพแวดล้อม	<u>หาแนวทางรับมือกับปัญหาจากสถานการณ์ทางสังคมและเข้าร่วมกิจกรรมที่มุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลง โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมและเป็นธรรม ด้วยสันติวิธีและวิถีประชาธิปไตย</u>	<u>เลือกใช้วิธีการแก้ไขปัญหามาเหมาะกับสถานการณ์ทางสังคมและเสนอกิจกรรมที่มุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลง โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมและเป็นธรรม ด้วยสันติวิธีและวิถีประชาธิปไตย</u>	<u>เลือกใช้วิธีการแก้ไขปัญหามาเหมาะกับสถานการณ์ทางสังคม พร้อมทั้งสร้างสรรค้กิจกรรมและเชิญชวนผู้อื่นให้เข้าร่วมกิจกรรมที่มุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลง โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมและเป็นธรรม ด้วยสันติวิธีและวิถีประชาธิปไตย</u>

ตัวชี้วัดที่ 6 หลีกเลียงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. รู้จักป้องกัน หลีกเลียงพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ การล่วงละเมิดทางเพศ อุบัติเหตุ สารเสพติด และความรุนแรง	- หลีกเลียงบุคคล สถานการณ์ สถานที่ สภาพแวดล้อมที่นำไปสู่การเกี่ยวข้องกับสารเสพติด การติดเกม การพนัน ความรุนแรง อุบัติเหตุ และพฤติกรรมล่วงละเมิดทางเพศ	- หลีกเลียงและป้องกันตนเองจาก บุคคล สถานการณ์ สถานที่ สภาพแวดล้อมที่นำไปสู่การเกี่ยวข้องกับสารเสพติด การติดเกม การพนัน ความรุนแรง อุบัติเหตุ และพฤติกรรมล่วงละเมิดทางเพศ	- หลีกเลียงและป้องกันตนเองและผู้อื่นจาก บุคคล สถานการณ์ สถานที่ สภาพแวดล้อมที่นำไปสู่การเกี่ยวข้องกับสารเสพติด การติดเกม การพนัน ความรุนแรง อุบัติเหตุ และพฤติกรรมล่วงละเมิดทางเพศ
2. จัดการกับอารมณ์และความเครียดได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	ควบคุมอารมณ์โดยไม่แสดงความรู้สึกทางลบ หรือไม่พอใจด้วยคำพูดกิริยาอาการต่อหน้าผู้อื่น	- ควบคุมอารมณ์โดยไม่แสดงความรู้สึกทางลบ หรือไม่พอใจด้วยคำพูดกิริยาอาการต่อหน้าผู้อื่น - ใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์	- ควบคุมอารมณ์โดยไม่แสดงความรู้สึกทางลบ หรือไม่พอใจด้วยคำพูดกิริยาอาการต่อหน้าผู้อื่น - ใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ - ใช้วิธีการที่หลากหลายในการส่งเสริมสุขภาพจิตของตน

สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ตัวชี้วัดที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	เลือกและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่อออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายในการสืบค้นข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ - เปรียบเทียบข้อมูลและข้อเท็จจริงที่เก็บรวบรวมจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูล - วิเคราะห์ จำแนกข้อมูล ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลสารสนเทศก่อนนำข้อมูลมาใช้ประโยชน์หรือนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้
2. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	เลือกและใช้เทคโนโลยีในการรับส่งข้อมูลข่าวสารกับผู้อื่นโดยคำนึงถึงประโยชน์ที่มีตนเอง	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกและใช้เทคโนโลยีในการรับส่งข้อมูลข่าวสาร ผ่านช่องทางที่หลากหลาย - ไม่แบ่งปันข้อมูลที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกและใช้เทคโนโลยีในการรับส่งข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางที่หลากหลาย - แบ่งปันข้อมูลโดยคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อเท็จจริง และคำนึงถึงผลดีและผลเสียที่จะเกิดขึ้นต่อสังคม
3. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการทำงานอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อลดขั้นตอน เวลา ทรัพยากรในการทำงาน	เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อลดขั้นตอนเวลา ทรัพยากร ในการทำงาน การแก้ปัญหาและนำเสนอผลงานที่เป็น	เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อลดขั้นตอน เวลา ทรัพยากร ในการทำงาน การแก้ปัญหาและนำเสนอผลงานที่เป็นประโยชน์

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

ตัวชี้วัดที่ 2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. การกำหนดปัญหาหรือความต้องการ	กำหนดปัญหาหรือความต้องการในชีวิตประจำวัน	กำหนดปัญหาหรือความต้องการค้นหาสาเหตุและผลกระทบที่เกิดขึ้น	กำหนดปัญหาหรือความต้องการ วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้น
2. การรวบรวมข้อมูล	รวบรวมข้อมูลที่สอดคล้องกับปัญหาหรือความต้องการ	รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสาเหตุและผลกระทบที่เกิดขึ้น	<ul style="list-style-type: none"> - รวบรวมและจัดอันดับความสำคัญของสาเหตุของปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้น - <u>รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสาเหตุต่างๆ</u> และผลกระทบที่เกิดขึ้น

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
3. เลือกวิธีการ	เลือกวิธีการแก้ปัญหาให้เหมาะสมและสอดคล้องกับปัญหาหรือความต้องการ	เลือกวิธีการแก้ปัญหา <u>เปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของวิธีการ</u> ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสาเหตุของปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้น	เลือกวิธีการแก้ปัญหา <u>เปรียบเทียบข้อดี ข้อเสีย ความสอดคล้องกับทรัพยากรที่มีอยู่ ความประหยัด และการนำไปใช้ได้จริงของแต่ละวิธี</u> ให้เหมาะสม และสอดคล้องกับสาเหตุและผลกระทบที่เกิดขึ้น
4. การออกแบบและปฏิบัติการ	วางแผนและถ่ายทอดความคิดหรือจัดลำดับความคิดหรือจินตนาการให้เป็นขั้นตอนเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน หรือสนองความต้องการ ออกแบบและสร้างผลงานตามแนวทางที่คิดและวางแผน	วางแผนและถ่ายทอดความคิดหรือจัดลำดับความคิดหรือจินตนาการ ให้เป็นขั้นตอนเกี่ยวกับ <u>วิธีการแก้ปัญหา</u> ที่ซับซ้อนหรือสนองความต้องการ ลงมือปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอน <u>ออกแบบและสร้างผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ</u>	วางแผนและถ่ายทอดความคิดหรือจัดลำดับความคิดหรือจินตนาการ ให้เป็นขั้นตอนและเป็นระบบเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อนหรือสนองความต้องการ ลงมือปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอน <u>และสร้างผลงานตามแนวทางที่คิดและวางแผน</u>
5. ทดสอบ	ทดสอบผลงานตามวิธีการที่กำหนด	<u>ออกแบบวิธีการทดสอบผลงานและทดสอบผลงาน</u> ตามวิธีการที่ออกแบบ	ออกแบบวิธีการทดสอบผลงานและ <u>ทดสอบผลงาน</u> อย่างเป็นระบบ <u>ระบุข้อแก้ไข ปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นกับผลงาน</u>

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
6. ปรับปรุงแก้ไขงาน	นำผลจากการทดสอบผลงาน มาปรับปรุงแก้ไข ให้สอดคล้องกับปัญหาหรือความต้องการ	นำผลจากการทดสอบผลงาน มาปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาผลงาน <u>ให้สามารถแก้ไขปัญหาหรือลดผลกระทบ ที่เกิดขึ้น</u>	<ul style="list-style-type: none"> - นำผลจากการทดสอบผลงาน มาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาผลงาน ที่สามารถแก้ไขปัญหาหรือลดผลกระทบที่เกิด ขึ้น - <u>เกิดความคิดใหม่ในการพัฒนาผลงาน</u>
7. การประเมินผล	ประเมินวิธีการและประสิทธิภาพของผลงาน โดยใช้เครื่องมือที่กำหนดให้	ประเมินวิธีการและประสิทธิภาพของผลงาน โดยเลือก <u>ใช้เครื่องมือให้เหมาะสมกับวิธีการ ประเมิน</u>	ประเมินวิธีการและประสิทธิภาพของผลงาน โดยออกแบบและสร้างเครื่องมือให้เหมาะสมกับ <u>วิธีการประเมิน</u>



คณะกรรมการปรับปรุงคู่มือครู - แผนการจัดการเรียนรู้
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ภาคเรียนที่ 1
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
นางสาวจรรุญศรี 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

นางสาวจรรยาตรี แจบไธสง	คณะกรรมการ
ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนาระบบการเรียนรู้อำนวยการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	
นางสาวสุพัตรา ผาติวิสันต์	คณะกรรมการ
รองผู้อำนวยการสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)	
นางสาวกฤษลิน มุสิกุล	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 ตันฑุลพงษ์	คณะกรรมการและเลขานุการ
รองหัวหน้าสำนักงาน มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นางสาวณัฐพร เผือดจันทิก	คณะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
นักวิชาการศึกษา กลุ่มวิชาการ มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นางสาวนิสาชล แสงฟ้า	คณะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
นักวิชาการศึกษา กลุ่มวิชาการ มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นายพันธ์พัทธ์ ชัยดั่ง	คณะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
นักวิชาการศึกษา กลุ่มวิชาการ มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	
นางสาวสรिता แก้วหาวงศ์	คณะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
นักวิชาการศึกษา กลุ่มวิชาการ มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์	

คณะกรรมการตรวจและแก้ไขคู่มือครูคู่มือครู - แผนการจัดการเรียนรู้

นายณัฐวุฒิ ชาวสมุทร

ครูชำนาญการ โรงเรียนหัวหิน สพม.ประจวบคีรีขันธ์

นายปิ่น รัตน์ภักดี

ครู โรงเรียนหัวหิน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
มัธยมศึกษาประจำบุรีรัมย์
ช่วยปฏิบัติหน้าที่สอนในโรงเรียนวังไกลกังวล ในพระ
บรมราชูปถัมภ์

