

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๒๐ ชั่วโมง

การศึกษาความสัมพันธ์ของทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม ซึ่งสิ่งแวดล้อมคือสิ่งที่อยู่รอบตัว ทั้งสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากธรรมชาติหรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งเมื่อมนุษย์พบสิ่งแวดล้อมจึงนำมาออกแบบและนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสถาปัตยกรรม การเรียนรู้ทฤษฎีและฝึกปฏิบัติงานภาพพิมพ์ ซึ่งเป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ มนุษย์ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความหลากหลายและทันสมัยตามเทคโนโลยีที่พัฒนา การศึกษาการสร้างสรรคงานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ ผ่านการเรียนรู้จากละครเวที โดยศึกษาทฤษฎีและปฏิบัติในเรื่อง ฉากละคร ความหมายของฉาก ซึ่งสถานที่ที่บ่งบอกบริบทของการแสดง และกำหนดการแสดงของนักแสดง การออกแบบฉากละครที่ดีจะช่วยสร้างสีสันให้การแสดง และสร้างประสบการณ์การรับรู้แก่ผู้ชมและอุปกรณ์ประกอบฉากละคร ซึ่งเป็นอีกส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง ผ่านผลงานการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์ให้เป็นฉากรับเบื้องหลัง การตีสเกล การระบายสีด้วยเทคนิคสีโปสเตอร์ การเก็บรายละเอียดผลงาน เรียนรู้การพิจารณาผลงานทัศนศิลป์ ถึงเนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ การศึกษาถึงแนวทางการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ของตนเองและศิลปิน และนำผลการวิเคราะห์มาต่อยอดพัฒนาผลงานได้

ตัวชี้วัด

ศ ๑.๑

ม.๓/๑

ม.๓/๒

ม.๓/๓

ม.๓/๖

ม.๓/๗

ม.๓/๙

ม.๓/๑๑

รวมทั้งหมด

๗

ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

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 อย่างอิสระชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด	ม. ๓/๑	บรรยายสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ที่เลือกมาโดยใช้ความรู้ เรื่องทัศนธาตุ และหลักการออกแบบ
	ม. ๓/๒	ระบุบรรยายเทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์
	ม. ๓/๓	วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ
	ม.๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการ
	ม.๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
	ม.๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย
	ม.๓/๑๑	เลือกงานทัศนศิลป์โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสมและนำไปจัดนิทรรศการ

โครงสร้างรายวิชา

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

รวมเวลา ๒๐ ชั่วโมง

จำนวน ๐.๕ หน่วยกิต

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
๑	หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงาน ทัศนศิลป์					๑๐	๕๐
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงาน ทัศนศิลป์	ศ ๑.๑ ม.๓/๑	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	สิ่งแวดล้อมคือสิ่งที่อยู่รอบตัว ทั้ง สิ่งแวดล้อมที่เกิดจากธรรมชาติ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งเมื่อ มนุษย์พบสิ่งแวดล้อมจึงนำมา ลอกเลียนแบบและนำมาเป็นแรง บันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์	สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ทัศนธาตุและหลักการ ออกแบบ	๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงาน ทัศนศิลป์ ๒	ศ ๑.๑ ม.๓/๑	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	สิ่งแวดล้อมคือสิ่งที่อยู่รอบตัว ทั้ง สิ่งแวดล้อมที่เกิดจากธรรมชาติ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งเมื่อ มนุษย์พบสิ่งแวดล้อมจึงนำมา	สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ทัศนธาตุและหลักการ ออกแบบ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ลอกเลียนแบบและนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์	ศ ๑.๑ ม.๓/๒	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	ภาพพิมพ์ เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ ซึ่งมนุษย์ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบกระบวนการในการผลิตให้มีความหลากหลายและทันสมัยตามเทคโนโลยีที่พัฒนา	ภาพพิมพ์เป็นงานทัศนศิลป์ ประเภทหนึ่ง ที่มีเทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์อย่างหลากหลาย	๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๒	ศ ๑.๑ ม.๓/๒	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	ภาพพิมพ์ เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ ซึ่งมนุษย์ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และ	ภาพพิมพ์เป็นงานทัศนศิลป์ ประเภทหนึ่ง ที่มีเทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์อย่างหลากหลาย	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความ หลากหลายและทันสมัยตาม เทคโนโลยีที่พัฒนา			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๓	ศ ๑.๑ ม.๓/๒	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	ภาพพิมพ์ เป็นรูปแบบในการ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการ พิมพ์ ซึ่งมนุษย์ได้รู้จักและ สร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และ ได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความ หลากหลายและทันสมัยตาม เทคโนโลยีที่พัฒนา	ภาพพิมพ์เป็นงานทัศนศิลป์ ประเภทหนึ่ง ที่มีเทคนิค กระบวนการในการสร้างสรรค์ อย่างหลากหลาย	๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๔	ศ ๑.๑ ม.๓/๒	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	ภาพพิมพ์ เป็นรูปแบบในการ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการ พิมพ์ ซึ่งมนุษย์ได้รู้จักและ	ภาพพิมพ์เป็นงานทัศนศิลป์ ประเภทหนึ่ง ที่มีเทคนิค กระบวนการในการสร้างสรรค์ อย่างหลากหลาย	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				สร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และ ได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความ หลากหลายและทันสมัยตาม เทคโนโลยีที่พัฒนา			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์	ศ ๑.๑ ม.๓/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	การพิจารณาผลงานทัศนศิลป์ นอกเหนือไปจากความงามที่ สามารถสัมผัสได้แล้ว ในผลงาน ยังมีเนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ปรากฏอยู่อีก มากมาย การศึกษาถึงแนว ทางการวิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์ จะทำให้ผู้เรียนมี ความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะ ที่สามารถนำมาใช้ในการ วิเคราะห์งานทัศนศิลป์ของตนเอง และศิลปิน และนำผลการ	การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ เป็นการวิเคราะห์ถึงความงาม เนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ที่ปรากฏ อยู่ในงานทัศนศิลป์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์ ๒	ศ ๑.๑ ม.๓/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	วิเคราะห์มาต่อยอดพัฒนาผลงาน ของตนเองได้ การพิจารณาผลงานทัศนศิลป์ นอกเหนือไปจากความงามที่ สามารถสัมผัสได้แล้ว ในผลงาน ยังมีเนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ปรากฏอยู่อีก มากมาย การศึกษาถึงแนว ทางการวิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์ จะทำให้ผู้เรียนมี ความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะ ที่สามารถนำมาใช้ในการ วิเคราะห์งานทัศนศิลป์ของตนเอง และศิลปิน และนำผลการ วิเคราะห์มาต่อยอดพัฒนาผลงาน ของตนเองได้	การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ เป็นการวิเคราะห์ถึงความงาม เนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ที่ปรากฏ อยู่ในงานทัศนศิลป์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๙ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ ผลงานทัศนศิลป์	ศ ๑.๑ ม.๓/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	การพิจารณาผลงานทัศนศิลป์ นอกเหนือไปจากความงามที่ สามารถสัมผัสได้แล้ว ในผลงาน ยังมีเนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ปรากฏอยู่อีก มากมาย การศึกษาถึงแนว ทางการวิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์ จะทำให้ผู้เรียนมี ความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะ ที่สามารถนำมาใช้ในการ วิเคราะห์งานทัศนศิลป์ของตนเอง และศิลปิน และนำผลการ วิเคราะห์มาต่อยอดพัฒนาผลงาน ของตนเองได้	การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ เป็นการวิเคราะห์ถึงความงาม เนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ที่ปรากฏ อยู่ในงานทัศนศิลป์	๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๐	ศ ๑.๑ ม.๓/๓	๑. ความสามารถในการสื่อสาร	การพิจารณาผลงานทัศนศิลป์ นอกเหนือไปจากความงามที่ สามารถสัมผัสได้แล้ว ในผลงาน	การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ เป็นการวิเคราะห์ถึงความงาม เนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ ผลงานทัศนศิลป์ ๒		๒. ความสามารถในการ คิด	ยังมีเนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ปรากฏอยู่อีก มากมาย การศึกษาถึงแนว ทางการวิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์ จะทำให้ผู้เรียนมี ความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะ ที่สามารถนำมาใช้ในการ วิเคราะห์งานทัศนศิลป์ของตนเอง และศิลปิน และนำผลการ วิเคราะห์มาต่อยอดพัฒนาผลงาน ของตนเองได้	รูปแบบ และอื่น ๆ ที่ปรากฏ อยู่ในงานทัศนศิลป์		
๒	หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สร้างงานศิลปะผ่าน ละครเวที					๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ฉากละคร	ศ ๑.๑ ม.๓/๓ ม.๓/ ๑๑	๑. ความสามารถในการ สื่อสาร	ฉากละคร ความหมายของฉาก คือ สถานที่ที่บ่งบอกบริบทของ การแสดง และกำหนดการแสดง	การจัดนิทรรศการ ความหมายเรื่องฉากละคร ประวัติของละครเวที	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	หน้า หน้า คะแนน
			๒. ความสามารถในการคิด	ของนักแสดง การออกแบบฉากละครที่ดีจะช่วยสร้างสีสันให้กับการแสดง และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้ชม	องค์ประกอบของฉากละคร แนวคิดการออกแบบ รูปแบบ และประเภทของฉากละคร		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร	ศ ๑.๑ ม.๓/๖ ม.๓/๗ ม.๓/๘ ม.๓/๑๑	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือ ส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง หากไม่สามารถหาของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้การแสดงสามารถดำเนินไปได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อนักแสดง และช่วยสนับสนุนให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการชมการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ	อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือ ส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง หากไม่สามารถหาของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๑	ศ ๑.๑ ม.๓/๖ ม.๓/ ๗ ม.๓/๘	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์ให้เป็นฉากรับเบื้องหลัง คือ การตีสเกลเพื่อขยายแบบจากฉากภาพยนตร์โดยขั้นตอนการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังมี ๔ ขั้นตอน คือ วิเคราะห์องค์ประกอบของฉากภาพยนตร์ กำหนดจุดประสงค์ของการใช้ฉากรับเบื้องหลัง ตัดส่วนประกอบที่ไม่จำเป็นในฉากรับเบื้องหลัง ต่อเติมฉากรับเบื้องหลังให้สมบูรณ์	การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์ให้เป็นฉากรับเบื้องหลัง คือ การวิเคราะห์องค์ประกอบของฉากภาพยนตร์ กำหนดจุดประสงค์ของการใช้ฉากรับเบื้องหลัง ตัดส่วนประกอบที่ไม่จำเป็นในฉากรับเบื้องหลัง และต่อเติมฉากรับเบื้องหลังให้สมบูรณ์	๑๐	๕๐
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๒	ศ ๑.๑ ม.๓/๖ ม.๓/ ๗ ม.๓/๘	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	การตีสเกล คือ การตีเส้นตารางเพื่อบอกขอบเขตของภาพที่จะวาดลงบนฉากรับขนาดจริงโดยเส้นตารางที่ดีจะตีลงบนแบบร่างที่เป็นส่วนย่อยของฉากรับขนาด	การตีสเกล คือ การตีเส้นตารางเพื่อบอกขอบเขตของภาพที่จะวาดลงบนฉากรับขนาดจริงโดยเส้นตารางที่ดีจะตีลงบนแบบร่างที่เป็นส่วนย่อย	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				จริงและตีเส้นตารางเดียวกันนี้ลงบนฉากรับขนาดจริง โดยต้องกำกับมาตรสัดส่วนของเส้นตารางให้ชัดเจน	ของฉากรับขนาดจริงและตีเส้นตารางเดียวกันนี้ลงบนฉากรับขนาดจริง โดยต้องกำกับมาตรสัดส่วนของเส้นตารางให้ชัดเจน		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๓	ศ ๑.๑ ม.๓/๖ ม.๓/ ๗ ม.๓/๘	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	การระบายสีฉากรับเบื้องหลังมี ๒ ขั้นตอน คือ การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat) และการเก็บรายละเอียด (finished painting) การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat) หมายถึง การระบายสีภาพโดยรวมทั้งหมดซึ่งได้แก่ รูปร่างของวัตถุทั้งหมด (cartooning) และพื้นหลัง (background) การเก็บรายละเอียด (finished	การระบายสีโปสเตอร์แบ่งออกเป็น ๒ วิธี คือ การระบายแบบถมให้เต็ม และการระบายแบบเก็บรายละเอียด	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				painting) มี ๒ ขั้นตอนที่สำคัญ คือ การเก็บรายละเอียดเส้น (lining) การเก็บรายละเอียด พื้นผิว (texturing)			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๔	ศ ๑.๑ ม.๓/๖ ม.๓/ ๗ ม.๓/๙	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	การระบายสีฉากรับเบื้องหลังมี ๒ ขั้นตอน คือ การระบายสีด้วยการ ถมให้เต็ม (base coat) และการ เก็บรายละเอียด (finished painting) การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat) หมายถึง การ ระบายสีภาพโดยรวมทั้งหมดซึ่ง ได้แก่ รูปร่างของวัตถุทั้งหมด (cartooning) และพื้นหลัง (background) การเก็บรายละเอียด (finished painting) มี ๒ ขั้นตอนที่สำคัญ	การระบายสีโปสเตอร์แบ่ง ออกเป็น ๒ วิธี คือ การ ระบายแบบถมให้เต็ม และ การระบายแบบเก็บ รายละเอียด	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				คือ การเก็บรายละเอียดเส้น (lining) การเก็บรายละเอียด พื้นผิว (texturing)			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง ประติมากรรมผนัง กระดาศ ๑	ศ ๑.๑ ม.๓/๖ ม.๓/ ๗ ม.๓/๘	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือ ส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็น ต่อการแสดง หากไม่สามารถหา ของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือ ของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก จึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้การแสดงสามารถดำเนิน ไปได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อ นักแสดง และช่วยสนับสนุนให้ ผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการ ชมการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ	งานประติมากรรมผนัง กระดาศเป็นการสร้างงาน ทัศนศิลป์ในลักษณะ ๓ มิติ โดยใช้เทคนิคผสมในการ สร้างสรรค์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	หน้า หน้า คะแนน
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง ประติมากรรมพณี กระดาศ ๒	ศ ๑.๑ ม.๓/๖ ม.๓/ ๗ ม.๓/๙	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือ ส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง หากไม่สามารถหาของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้การแสดงสามารถดำเนินไปได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อนักแสดง และช่วยสนับสนุนให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการชมการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ	งานประติมากรรมพณี กระดาศเป็นการสร้างงานทัศนศิลป์ในลักษณะ ๓ มิติ โดยใช้เทคนิคผสมในการสร้างสรรค์	๑	๕
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๙ เรื่อง ประติมากรรมพณี กระดาศ ๓	ศ ๑.๑ ม.๓/๖ ม.๓/ ๗ ม.๓/๙	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือ ส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง หากไม่สามารถหาของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง	งานประติมากรรมพณี กระดาศเป็นการสร้างงานทัศนศิลป์ในลักษณะ ๓ มิติ โดยใช้เทคนิคผสมในการสร้างสรรค์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	หน้า หน้า คะแนน
				ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก จึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้การแสดงสามารถดำเนิน ไปได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อ นักแสดง และช่วยสนับสนุนให้ ผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการ ชมการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๐ เรื่อง ประติมากรรมพนัก กระดาษ ๔	ศ ๑.๑ ม.๓/๖ ม.๓/ ๗ ม.๓/๙	๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือ ส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็น ต่อการแสดง หากไม่สามารถหา ของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือ ของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก จึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้การแสดงสามารถดำเนิน ไปได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อ นักแสดง และช่วยสนับสนุนให้	งานประติมากรรมพนัก กระดาษเป็นการสร้างงาน ทัศนศิลป์ในลักษณะ ๓ มิติ โดยใช้เทคนิคผสมในการ สร้างสรรค์	๑	๕

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	มาตรฐาน การเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	สาระสำคัญ /ความคิดรวบยอด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
				ผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการ ชมการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ			
รวมตลอดภาคเรียน						๒๐	๑๐๐



หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑

เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์



หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๑๐ ชั่วโมง

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๓/๑ บรรยายสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ที่เลือกมาโดยใช้ความรู้ เรื่องทัศนธาตุ และหลักการออกแบบ

ม. ๓/๒ ระบุบรรยายเทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์

ม. ๓/๓ วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

สิ่งแวดล้อมคือสิ่งที่อยู่รอบตัว ทั้งสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากธรรมชาติหรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งเมื่อมนุษย์พบสิ่งแวดล้อมจึงนำมาลอกเลียนแบบและนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสถาปัตยกรรม ทั้งนี้ผลงานทัศนศิลป์ที่สวยงามนั้นจะประกอบทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

ภาพพิมพ์ เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ ซึ่งมนุษย์ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความหลากหลายและทันสมัยตามเทคโนโลยีที่พัฒนา ประวัติศาสตร์ของภาพพิมพ์ เกิดจากมนุษย์ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ได้บังเอิญเอามือที่เปื้อนดินโคลนไปจับหรือวางทาบบนผนังถ้ำ ทำให้เกิดรอยฝ่ามือในลักษณะต่าง ๆ

การพิจารณาผลงานทัศนศิลป์ นอกเหนือไปจากความงามที่สามารถสัมผัสได้แล้ว ในผลงานยังมีเนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ปรากฏอยู่อีกมากมาย การศึกษาถึงแนวทางการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะ ที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ของตนเอง และศิลปิน และนำผลการวิเคราะห์มาต่อยอดพัฒนาผลงานของตนเองได้

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- ๑.) สามารถอธิบายเรื่องสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้
- ๒.) สามารถอธิบายทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้
- ๓.) สามารถบรรยายเทคนิค วิธีการสร้างผลงานของศิลปิน
- ๔.) สามารถบอกวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคในการสร้างผลงานภาพพิมพ์อย่างง่ายได้
- ๕.) สามารถวิเคราะห์และบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเอง
- ๖.) สามารถบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเองและของคนอื่น

๓.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- ๑.) สามารถแยกแยะทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้
- ๒.) สามารถทำใบงานเรื่องการวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้

- ๓.) สามารถแยกแยะเทคนิค วิธีการสร้างผลงานของศิลปินได้
- ๔.) สามารถสร้างผลงานภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่ายได้
- ๕.) สามารถเขียนใบงานวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเอง
- ๖.) สามารถนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๓.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- ๑.) เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
- ๒.) เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์
- ๓.) เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์

๔. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุฒแสดงความคิดและทักษะของตนเองเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒)
๒. พุฒแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)
๓. พุฒแสดงความคิดและทักษะของตนเองเกี่ยวกับเทคนิค วิธีการสร้างผลงานของศิลปิน (๑.๑.๒)
๔. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์” (๒.๒.๒)
๕. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้

แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. เขียนแสดงความคิดเห็นจากการวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ (๑.๑.๔)

๗. เขียนแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔)

๘. พุดแสดงความคิดเห็นและทักษะของตนเองเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผลงานงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒)

๙. พุดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๕.๑ มีวินัย

๕.๒ ใฝ่เรียนรู้

๕.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๖. การประเมินผลรวบยอด

๖.๑ ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) ใบงานที่ ๑ เรื่อง การบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

๒.) ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์”

๓.) ใบงานที่ ๒ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์

๔.) ใบงานที่ ๓ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์

๖.๒ เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
เนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน ตรงตาม หัวเรื่องที่กำหนด รายละเอียด ครอบคลุม และ สอดคล้อง	เนื้อหาเป็นไปตามที่ กำหนดรายละเอียด ครอบคลุม และสอดคล้อง	รายละเอียด ครอบคลุมเนื้อหา สอดคล้อง	เนื้อหาไม่สอดคล้อง

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบ แสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบแต่ ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแต่มี ข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่ เป็นระเบียบและมี ข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ
เนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน ตรงตาม หัวเรื่องที่กำหนด รายละเอียด ครอบคลุม และ สอดคล้อง	เนื้อหาเป็นไปตามที่ กำหนดรายละเอียด ครอบคลุม และสอดคล้อง	รายละเอียด ครอบคลุมเนื้อหา สอดคล้อง	เนื้อหาไม่สอดคล้อง
ความสามารถ ในการ สร้างสรรค์ ผลงานภาพ พิมพ์ด้วย แม่พิมพ์วัสดุ อย่างง่าย	- สามารถเลือกใช้ วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ ได้ ๓ ชนิดขึ้นไป - สามารถเลือกใช้ เทคนิคในการ ทำงานได้ ๒ เทคนิคขึ้นไป - สามารถใช้ ความรู้เรื่องทัศน ธาตุและหลักการ ออกแบบ ๓ อย่าง ขึ้นไป	- สามารถเลือกใช้ วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๒ ชนิด - สามารถเลือกใช้ เทคนิคในการทำงาน ๒ เทคนิค - สามารถใช้ความรู้ เรื่องทัศนธาตุและ หลักการออกแบบได้ ๒ อย่าง	- สามารถเลือกใช้วัสดุ ที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๑ ชนิด - สามารถเลือกใช้ เทคนิคในการทำงาน ๑ เทคนิค - สามารถใช้ความรู้ เรื่องทัศนธาตุและ หลักการออกแบบได้ ๑ อย่าง	- ไม่สามารถเลือกใช้ วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ - ไม่สามารถเลือกใช้ เทคนิคในการทำงาน - ไม่สามารถใช้ ความรู้เรื่องทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบได้
ความคิด สร้างสรรค์	สามารถ สร้างสรรค์ด้วย ความคิดแปลก ใหม่ด้านการ วัสดุ เทคนิคในการ	สามารถสร้างสรรค์ ด้วยความคิดแปลก ใหม่ด้านการเลือกใช้ วัสดุ เทคนิคในการ	สามารถสร้างสรรค์ ด้วยความคิดแปลก ใหม่ด้านการเลือกใช้ วัสดุ แต่ยังคง	ใช้การคัดลอกแนวคิด ในการสร้างสรรค์ ผลงาน ในด้าน เลือกใช้วัสดุ เทคนิค

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	เลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการ ทำงาน และ เนื้อหาของผลงาน	ทำงาน แต่ย้งต้อง พัฒนาด้านเนื้อหา ของผลงาน	พัฒนาด้านเทคนิคใน การทำงาน และ เนื้อหาของผลงาน	ในการทำงาน หรือ เนื้อหาของผลงาน
ความสวยงาม และความ เรียบร้อยของ ผลงาน	ผลงานมีความ สวยงามจากการ ใช้ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบ มีความสะอาด เรียบร้อย ไม่ฉีก ขาด	ผลงานมีความ สวยงามจากการใช้ ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบ มี ความสะอาดปาน กลาง มีรอยเปื้อน หรือฉีกขาดเล็กน้อย	ผลงานมีความ สวยงามจากการใช้ ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบ ผลงานมีรอยเปื้อน และฉีกขาดบางส่วน	ผลงานควรพัฒนา ความรู้ความเข้าใจ เรื่องการใช้ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบ และ เพิ่มเติมใส่ใจในการ ทำงานให้มีความ สะอาด เรียบร้อย ไม่ ฉีกขาด
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ
เนื้อหา	สามารถเขียน สื่อสารบรรยายการ วิเคราะห์ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบในผลงาน ของตนเองได้อย่าง ถูกต้องและ ครบถ้วนทุก ประเด็น ดังนี้ - ทัศนธาตุที่ ปรากฏในผลงาน - หลักการ ออกแบบที่ ปรากฏในผลงาน	สามารถเขียนสื่อสาร บรรยายการ วิเคราะห์ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบในผลงาน ของตนเองใน ประเด็น ดังนี้ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ ในผลงาน - หลักการออกแบบที่ ปรากฏในผลงาน - วัสดุ อุปกรณ์และ เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน	สามารถเขียนสื่อสาร บรรยายการ วิเคราะห์ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบในผลงาน ของตนเองใน ประเด็น ดังนี้ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ ในผลงาน - หลักการออก แบบที่ปรากฏใน ผลงาน - วัสดุอุปกรณ์	ไม่สามารถเขียน สื่อสารบรรยายการ วิเคราะห์ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบในผลงาน ของตนเองใน ประเด็น ดังนี้ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ ในผลงาน - หลักการออกแบบที่ ปรากฏในผลงาน - วัสดุ อุปกรณ์ และ เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	- วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน	ได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ ๗๐	และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ ๕๐	
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็นระเบียบ แสดงออกถึงความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ใบงานมีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดีมาก	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองพอใช้	การนำเสนอขาดความมั่นใจ
การเขียน เปรียบเทียบ ทัศนธาตุและ หลักการ ออกแบบ	สามารถการเขียนเปรียบเทียบทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้อย่างถูกต้องและครบถ้วนทุกประเด็น ดังนี้ - การเปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบหลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน	สามารถเขียนเปรียบเทียบ วิเคราะห์ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในผลงานของตนเองในประเด็น ดังนี้ - การเปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบหลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และ	สามารถเขียนเปรียบเทียบทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในผลงานของตนเองในประเด็น ดังนี้ - การเปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบหลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และ	ไม่สามารถเขียนเปรียบเทียบ วิเคราะห์ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในผลงานของตนเองในประเด็น ดังนี้ - การเปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบหลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	- การเปรียบเทียบ วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน	เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างถูกต้องอย่าง น้อยร้อยละ ๗๐	เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างถูกต้องอย่าง น้อยร้อยละ ๕๐	เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบ แสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบแต่ ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแต่มี ข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่ เป็นระเบียบและมี ข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ
ภาพพิมพ์ สร้างสรรค์	เนื้อหาในการ นำเสนอครบถ้วน ทั้ง ๓ ประเด็น คือ ๑. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบทัศน ธาตุ ๒. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบ หลักการออกแบบ ๓. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และ เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน	เนื้อหาในการ นำเสนอ ๒ จาก ๓ ประเด็น คือ ๑. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบหลักการ ออกแบบ ๓. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิค ในการสร้างสรรค์ ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอ ผลงานดี	เนื้อหาในการ นำเสนอ ๑ จาก ๓ ประเด็น คือ ๑. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบหลักการ ออกแบบ ๓. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิค ในการสร้างสรรค์ ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอ ผลงานพอใช้	ไม่สามารถนำเสนอ ประเด็น ในการ ทำงาน คือ ๑. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบหลักการ ออกแบบ ๓. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิค ในการสร้างสรรค์ ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอ ผลงานปรับปรุง

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	-บุคลิกภาพ น้ำเสียง และ วิธีการนำเสนอ ผลงานดีมาก			
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบ แสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบแต่ ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแต่มี ข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่ เป็นระเบียบและมี ข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๘๐ - ๖๑	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๖๐ - ๔๑	คะแนน	หมายถึง	ดี
คะแนน	๔๐ - ๒๑	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๒๐ - ๐	คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๑ บรรยายสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ที่เลือกมาโดยใช้ความรู้ เรื่อง ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

สิ่งแวดล้อมคือสิ่งที่อยู่รอบตัว ทั้งสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากธรรมชาติหรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งเมื่อมนุษย์พบสิ่งแวดล้อมจึงนำมาลอกเลียนแบบและนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสถาปัตยกรรม ทั้งนี้ผลงานทัศนศิลป์ที่สวยงามนั้นจะประกอบทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

๓. สาระการเรียนรู้

- ๓.๑ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
- ๓.๒ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)
 ๑. สามารถอธิบายเรื่องสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้
- ๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)
 ๑. สามารถแยกแยะทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้
- ๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)
 ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พุดแสดงความคิดและทักษะของตนเองเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒)

๕.๒ พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิดและทัศนคติของตนเองเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. สามารถอธิบายเรื่องสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้</p>	<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ</p> <p>๒. ครูเปิดภาพท้องทะเลและภาพตัวของโมเนต์ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าทั้งสองภาพมีเหมือนหรือความต่างกันอย่างใด และคิดว่าทั้งสองภาพมีความเชื่อมโยงกันหรือไม่อย่างไร</p> <p><u>ขอบเขตคำตอบของครูต้นทาง คือ</u></p> <p>๑. ความเหมือน คือ เป็นภาพท้องทะเลที่มีเรือหาปลาและท้องฟ้าในเวลาพระอาทิตย์ขึ้น</p>	<p>๑. นักเรียนทำความเคารพ</p> <p>๒. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นจากคำถามของครูต้นทาง <u>ประเด็นคำถาม</u> ทั้งสองภาพมีเหมือนหรือความต่างกันอย่างใด และคิดว่าทั้งสองภาพมีความเชื่อมโยงกันหรือไม่อย่างไร</p> <p><u>ขอบเขตคำตอบของนักเรียน คือ</u></p> <p>๑. ความเหมือน คือ เป็นภาพท้องทะเลที่มีเรือหาปลาและท้องฟ้าในเวลาพระอาทิตย์ขึ้น</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์</p> <p>๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์</p>	-	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)	
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน				
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สามารถแยกแยะทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของทัศนธาตุและหลักการออกแบบ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๒. ความต่าง คือ อันนิ่งเป็นภาพถ่ายและอีกภาพเป็นภาพวาดสีน้ำมัน ๓. มีความเชื่อมโยงคือศิลปินได้เห็นสิ่งที่มีอยู่จากธรรมชาติ และเกิดความประทับใจ จึงนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ	๒. ความต่าง คือ อันนิ่งเป็นภาพถ่ายและอีกภาพเป็นภาพวาดสีน้ำมัน ๓. มีความเชื่อมโยงคือศิลปินได้เห็นสิ่งที่มีอยู่จากธรรมชาติ และเกิดความประทับใจ จึงนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ			ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป	
	ขั้นสอน (๒๕ นาที)					
	๑. ครูบรรยายเรื่องสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รวมทั้งทบทวนเรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบ	๑. นักเรียนฟังการบรรยายเรื่องสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รวมทั้งทบทวนเรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบ				
	ขั้นปฏิบัติ (๐ นาที)	-	-			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที)					
	๑. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้เรียนมาดังนี้ ๑. สิ่งแวดล้อมคืออะไร	๑. นักเรียนร่วมกันสรุปตอบคำถามในประเด็นดังนี้ ๑. สิ่งแวดล้อมคืออะไร				

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p><u>แนวทางการ์คำตอบ</u> สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวทั้งสิ่งทีธรรมชาติสร้างขึ้น และสิ่งทีมนุษย์สร้างขึ้น</p> <p>๒. สิ่งแวดล้อมส่งผลกระทบต่องานทัศนศิลป์ อย่างไร</p> <p><u>แนวทางการ์คำตอบ</u> เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์ทีพบเห็น สิ่งแวดล้อมนำไปใช้สร้างสรรค์เป็นผลงาน ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>๓. องค์ประกอบทีสิ่งแวดล้อมและ ทัศนศิลป์ทีมีความงามนั้นมีเหมือนกันคืออะไร</p> <p><u>แนวทางการ์คำตอบ</u> ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ</p>	<p><u>แนวทางการ์คำตอบ</u> สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวทั้งสิ่งทีธรรมชาติสร้าง ขึ้นและสิ่งทีมนุษย์สร้างขึ้น</p> <p>๒. สิ่งแวดล้อมส่งผลกระทบต่องานทัศนศิลป์ อย่างไร</p> <p><u>แนวทางการ์คำตอบ</u> เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์ทีพบเห็น สิ่งแวดล้อมนำไปใช้สร้างสรรค์เป็นผลงาน ทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>๓. องค์ประกอบทีสิ่งแวดล้อมและ ทัศนศิลป์ทีมีความงามนั้นมีเหมือนกันคือ อะไร</p> <p><u>แนวทางการ์คำตอบ</u> ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

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



๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายเรื่องสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถแยกแยะทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของทัศนธาตุและเทคนิคสีไม้	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิดและทัศนะของตนเองเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒) ๒. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน

เกณฑ์การประเมิน เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. เนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน ตรงตามหัว เรื่องที่กำหนด รายละเอียด ครอบคลุม และ สอดคล้อง	เนื้อหาเป็นไปตามที่ กำหนดรายละเอียด ครอบคลุม และสอดคล้อง	รายละเอียด ครอบคลุม เนื้อหา สอดคล้อง	เนื้อหาไม่ สอดคล้อง
๒. การสร้างสรรค์ใบ งาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อย พอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
๓. ใบงานมีความเป็น ระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความ เป็นระเบียบ แต่มี ข้อบกพร่อง บางส่วน	ผลงานส่วน ใหญ่ไม่เป็น ระเบียบและมี ข้อบกพร่อง มาก
๔. วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอ ความมั่นใจ ในตนเอง พอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

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

ความสำเร็จ

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

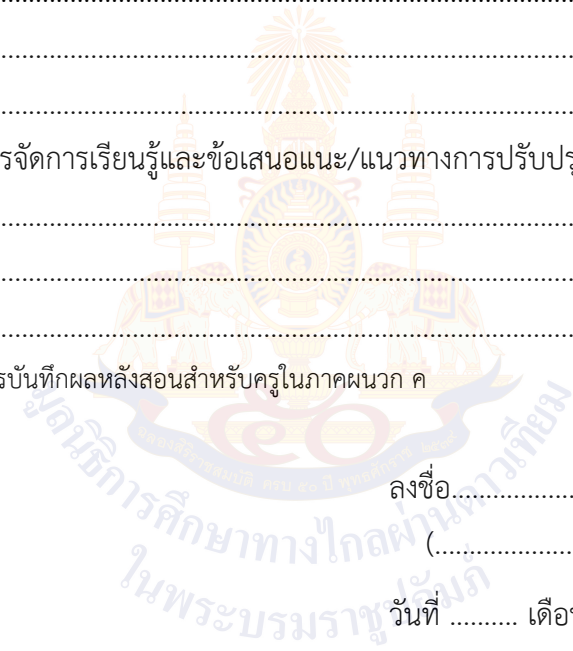
ปัญหาและอุปสรรค

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

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

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

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

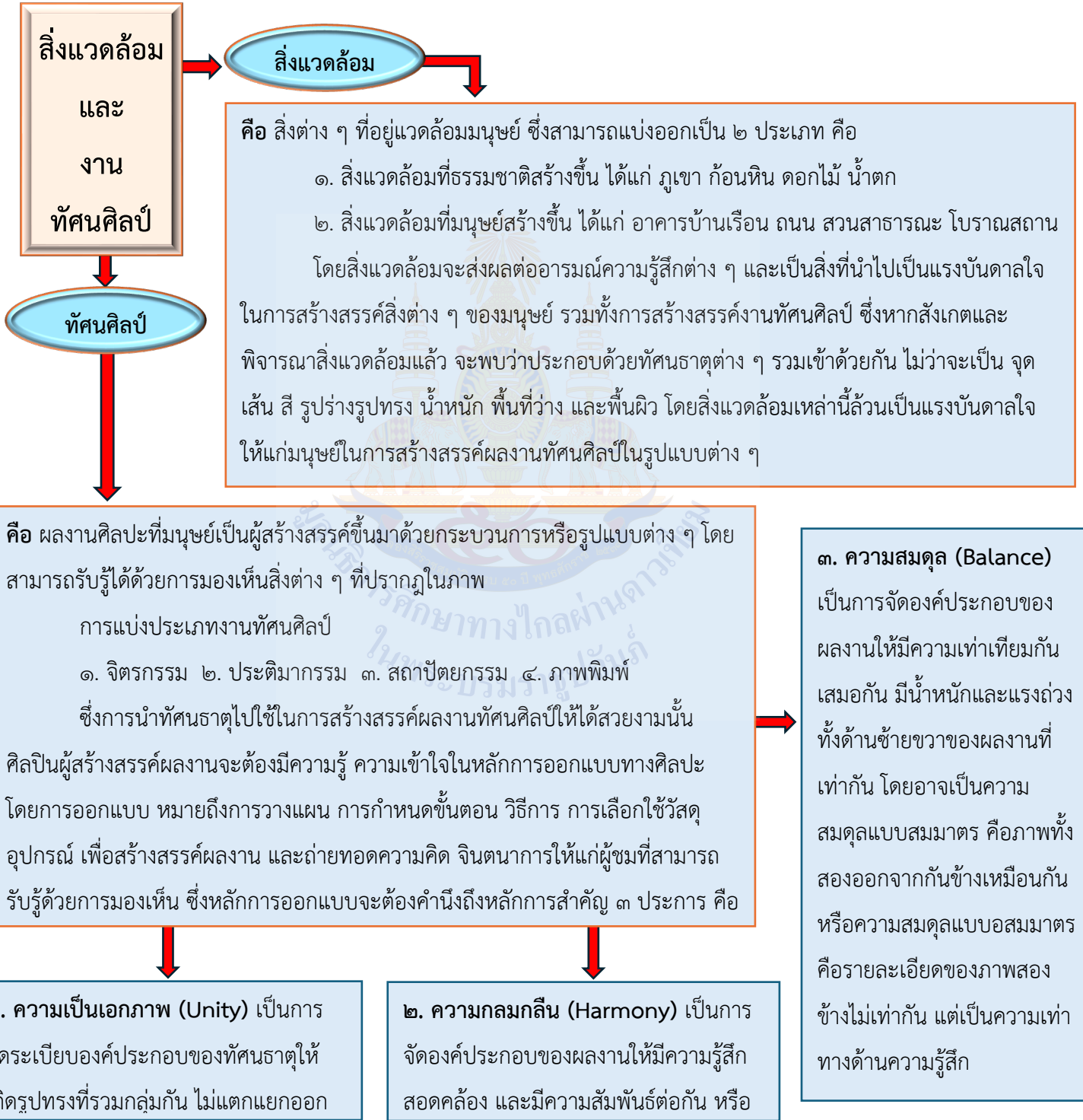
.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓



สิ่งแวดล้อม
และ
งาน
ทัศนศิลป์

ความสัมพันธ์
ระหว่างทัศน
ธาตุใน
สิ่งแวดล้อม
และในงาน
ทัศนศิลป์

จุดประสงค์และประโยชน์ของการออกแบบสิ่งแวดล้อม ได้แก่

1. เพื่อความสวยงาม เป็นการสร้างบรรยากาศจากสิ่งที่ไม่งามให้มีความงาม หรือทำให้มีความงามยิ่งขึ้น เช่น การจัดสวนดอกไม้ หรือสวนสาธารณะ ที่มีการตัดตกแต่งต้นไม้ต่าง ๆ โดยใช้ทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ทำให้เกิดความสวยงาม
2. เพื่อประโยชน์ใช้สอย ในการออกแบบสิ่งแวดล้อมทางด้านสถาปัตยกรรม สร้างขึ้นเพื่อให้มนุษย์ใช้สอยเป็นที่อยู่อาศัยและการดำรงชีวิต เช่น การสร้างและตกแต่งอาคารสถานที่ต่าง ๆ ให้มีความสวยงามและใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อรักษาสิ่งแวดล้อม โดยการใช้การออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อมในบริเวณต่าง ๆ เช่น การปลูกแนวต้นไม้เพื่อป้องกันการรुकคืบของทะเลทราย หรือการกักเซาะชายฝั่ง



เส้น สร้างอารมณ์และความรู้สึก

เส้น (line) หมายถึงการนำจุดมาวางเรียงต่อเนื่องกัน หรือการลากเส้นระหว่างจุดหรือการขีดเขียนเป็นริ้วรอยต่างๆ เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการวาดภาพ เพราะสามารถใช้ในการร่างภาพ เขียนรูปร่าง รูปทรง ใช้ในการแรเงา และนำมาจัดองค์ประกอบ หรือใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการประดิษฐ์สร้างสรรค์งานใดๆ ก็ได้ เนื่องจากเส้นให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจของมนุษย์ เราจึงสามารถนำเส้นมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะที่ให้คุณค่าทางความงามและอารมณ์ความรู้สึกได้โดยง่าย

เส้นในสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้จังหวะลีลาของเส้นในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จะเป็นแรงบันดาลใจและเป็นแม่แบบให้คนเรานำเส้นมาสร้างสรรค์งานศิลปะได้

น้ำหนัก หรือแสงเงา สร้างมิติและความงาม

น้ำหนัก (valve) หมายถึง ค่าของแสงและเงาที่ทำให้ภาพพึงปรากฏ มีน้ำหนักอ่อนแก่ และมีมิติหรือมีความตื้นลึก ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกของมนุษย์ แต่เดิมเรารู้จักกันแต่เรื่องของแสงเงาซึ่งเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของงานทัศนศิลป์

แสงเงา (light & shade) หมายถึง ลักษณะของแสงที่ส่องมากระทบวัตถุทำให้เกิดแสงสว่างบริเวณที่แสงส่องมากระทบ และเกิดเงาบริเวณที่ไม่ได้รับแสงรวมทั้งเกิดเงาตกทอดของวัตถุนั้นลงบนพื้นในทิศทางตรงกันข้ามกับแสง น้ำหนักและแสงเงามีคุณค่าในการสร้างภาพให้มีมิติความตื้นลึก มีระยะใกล้ไกล มีความเหมือนจริง และเกิดคุณค่าทางความงาม

↓

ความสัมพันธ์
ระหว่างทัศน
ธาตุใน
สิ่งแวดล้อม
และในงาน
ทัศนศิลป์



ว่าง สร้างความงามอย่างผ่อนคลาย

ที่ว่างหรือบริเวณว่าง (space) หมายถึง ช่องว่างของภาพหรือพื้นที่ว่าง ทั้งในบริเวณล้อมรอบรูปทรง พื้นที่ระหว่างรูปทรงหรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง ซึ่งจะช่วยให้เรามองเห็นภาพที่แลดูที่ปลอดโปร่ง ผ่อนคลาย ไม่อึดอัด และมีคุณค่าทางความงาม ภาพที่ไม่มีที่ว่างเลยอาจทำให้และดูทึบตัน ขาดมิติ ทำให้อึดอัดไม่สบายตา ไม่สบายใจและมีคุณค่าทางความงามน้อย ช่องว่างในธรรมชาติ ที่มองดูแล้วปลอดโปร่ง ช่องว่างในงานทัศนศิลป์ซึ่งศิลปินได้ถ่ายทอดไม่ทึบตัน และสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการความงามจินตนาการ เป็นงานศิลปะ



รูปร่าง – รูปทรง จากเส้นเป็นภาพ

รูปร่าง (shape) หมายถึง เส้นรอบนอกของวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๒ มิติ คือ มีความกว้าง – ยาว

รูปทรง (form) หมายถึง รูปวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๓ มิติ คือ มีความกว้าง – ยาว – หนา

รูปร่างและรูปทรงเป็นส่วนประกอบที่เกิดจากการนำเส้นมาประกอบเป็นรูปภาพ ดังนั้น การฝึกใช้เส้นที่ชำนาญและแม่นยำจะนำมาสู่การเขียนภาพ รูปร่างรูปทรงได้ดี การสังเกตรูปร่างหรือเส้นรอบนอกของวัตถุ สิ่งของ จะช่วยให้เราเห็นภาพที่จะวาดได้ชัดเจน และช่วยให้ร่างภาพได้



สี สร้างจุดเด่นและความงาม

สี (colour) หมายถึง ลักษณะความเข้มข้นของแสงที่ส่องมากระทบนัยน์ตาของเราให้เห็นเป็นสีต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องมีแสงสว่างส่องมากระทบวัตถุนั้นๆ เราจึงเห็นสีและความสวยงามได้

สี นับว่ามีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์เป็นอย่างมาก และเป็นประโยชน์ในการสร้างงานศิลปะ สร้างจุดเด่นของภาพและความสวยงามมีชีวิตชีวา สีให้ความรู้สึกต่างๆ ดังนี้

สีแดง ความร้อนแรง ความรัก ความตื่นเต้น เร้าใจ อันตราย มีอำนาจ

สีเหลือง สว่าง เลื่อมใส ครีธา ความรุ่งเรือง

สีน้ำเงิน สุภาพ จริงจัง หนักแน่น อดทน ขยัน

สีเขียว สดชื่น มีชีวิต เจริญงอกงาม

สีส้ม สดใส ตื่นตัว อบอุ่น

สีม่วง ลึกลับ ปริศนา โดดเดี่ยว

สีฟ้า กว้างขวาง นุ่มนวล ประณีต เรียบร้อย

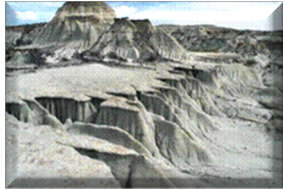
สีน้ำตาล เก๋แก่ หนักแน่น เงียบขรึม

สีดำ เศร้าใจ หดหู่ ทุกข์ ลึกลับ มีด

สีขาว บริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ เรียบร้อย

↓

ความสัมพันธ์
ระหว่างทัศน
ธาตุใน
สิ่งแวดล้อม
และในงาน
ทัศนศิลป์



ความงามของสีในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ในธรรมชาติรอบตัวเรามีสีสันปรากฏอยู่มากมาย เป็นแรงกระตุ้นความรู้สึกของคนเราให้สดชื่นแจ่มใส มีชีวิตชีวา หรืออาจให้ความรู้สึกเศร้าหมอง เจ็บเหงา แต่ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกแบบใด ก็เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างงานศิลปะได้ทั้งสิ้น

ลักษณะผิว ความงามที่สัมผัสได้

ลักษณะผิว (texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุที่เรามองเห็นและสัมผัสได้ และให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจแตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบให้ความรู้สึกกระด้าง มีมิติ ผิวขรุขระให้ความรู้สึกไม่ราบรื่น มีอุปสรรค นำตื่นเต้น ผิวละเอียดให้ความรู้สึกนุ่มนวล กลมกลืน อ่อนโยน ผิวมันให้ความรู้สึกโดดเด่น สะท้อนแสง ผิวด้านให้ความรู้สึกราบเรียบ สงบนิ่ง เป็นต้น

ลักษณะผิวในธรรมชาติ ในธรรมชาติที่เราประสบพบเห็นจะมีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบของหนังช้าง ผิวขรุขระของเปลือกไม้ ผิวละเอียดของเม็ดทราย ผิวมันของใบไม้ เป็นต้น พื้นผิวในธรรมชาติเหล่านี้ เราสามารถนำมาเป็นแนวทางในการเขียนภาพ หรือนำวัสดุเหล่านี้มาสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างงดงามและมีคุณค่า

ลักษณะผิวในธรรมชาติที่สามารถเห็นอยู่ทั่วไป และเร้าความสนใจให้มนุษย์นำมาสร้างงานศิลปะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๓/๑ บรรยายสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ที่เลือกมาโดยใช้ความรู้เรื่องทัศน
ธาตุและหลักการออกแบบ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

สิ่งแวดล้อมคือสิ่งที่อยู่รอบตัว ทั้งสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากธรรมชาติหรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งเมื่อมนุษย์
พบสิ่งแวดล้อมจึงนำมาลอกเลียนแบบและนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบ
ต่าง ๆ ทั้งงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสถาปัตยกรรม ทั้งนี้ผลงานทัศนศิลป์ที่สวยงามนั้นจะ
ประกอบทัศนธาตุ และหลักการออกแบบ

๓. สาระการเรียนรู้

- ๓.๑ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
- ๓.๒ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)
 ๑. สามารถอธิบายทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้
- ๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)
 ๑. สามารถทำใบงานเรื่องการวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้
- ๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)
 ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พุดแสดงความคิดและทักษะของตนเองเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒)

๕.๒ พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิดและทัศนะของตนเองเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒) ๒. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒) ด้านความรู้ ๑. สามารถอธิบายทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ ๒. ครูให้นักเรียนเล่นเกมจับผิดภาพ โดยให้นักเรียนหาจุดที่แตกต่างกัน จำนวน ๓ จุด	๑. นักเรียนทำความเคารพ ๒. นักเรียนร่วมเล่นเกมจับผิดภาพ หาจุดที่แตกต่างกัน ๓ จุด	๑. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ๒. ใบงานที่ ๑ เรื่อง การบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	๑. ใบงานการบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูทบทวนเรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏอยู่ในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ด้วยคำถามจากภาพที่นักเรียนทำกิจกรรมจับผิดภาพ ดังนี้ ๑. นักเรียนเห็นทัศนธาตุอะไรในภาพบ้าง แนวคำตอบ คือ เส้นขอบฟ้า เส้นนำสายตาที่เกิดจากแสงอาทิตย์ สี จากสีนของสิ่งต่าง ๆ ที่	๑. นักเรียนทบทวนความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบจากการดูภาพจากกิจกรรมจับผิดภาพแล้วตอบคำถามดังนี้ ๑. นักเรียนเห็นทัศนธาตุอะไรในภาพบ้าง	๑. นักเรียนทบทวนความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบจากการดูภาพจากกิจกรรมจับผิดภาพแล้วตอบคำถามดังนี้ ๑. นักเรียนเห็นทัศนธาตุอะไรในภาพบ้าง	หลักการออกแบบในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	หลักการออกแบบในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. สามารถทำใบงานเรื่องการวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของทัศนธาตุและหลักการออกแบบ</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p>	<p>ปรากฏในภาพ น้ำหนักของแสงเงาที่เกิดจากแสงอาทิตย์ส่องกระทบวัตถุในภาพ รูปร่าง รูปทรงของวัตถุต่าง ๆ เช่น ภูเขา ดอกไม้ นก คน เรือ</p> <p>๒. หลักการออกแบบที่ปรากฏในภาพมีอะไรบ้าง</p> <p>แนวคำตอบ คือ จุดเด่น โดยการเร้าความสนใจหรือสื่ออารมณ์ของภาพด้วยแสงเงา ของแสงรัศมีของดวงอาทิตย์ที่อยู่ตรงกลางภาพ สี คือ การใช้สีฟ้า สีเหลือง ที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดจุดเด่น และการวางองค์ประกอบภาพที่มีทั้งระยะหน้า คือ ดอกทานตะวัน ระยะกลาง คือ ทะเลสาบ และระยะไกล คือ ภูเขาและท้องฟ้า</p>	<p>แนวคำตอบ คือ เส้นขอบฟ้า เส้นนำสายตาที่เกิดจากแสงอาทิตย์ สี จากสีส้มของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพ น้ำหนักของแสงเงาที่เกิดจากแสงอาทิตย์ส่องกระทบวัตถุในภาพ รูปร่างรูปทรงของวัตถุต่าง ๆ เช่น ภูเขา ดอกไม้ นก คน เรือ</p> <p>๒. หลักการออกแบบที่ปรากฏในภาพมีอะไรบ้าง</p> <p>แนวคำตอบ คือ จุดเด่น โดยการเร้าความสนใจหรือสื่ออารมณ์ของภาพด้วยแสงเงา ของแสงรัศมีของดวงอาทิตย์ที่อยู่ตรงกลางภาพ สี คือ การใช้สีฟ้า สีเหลือง ที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดจุดเด่น และการวางองค์ประกอบภาพที่มีทั้งระยะหน้า คือ ดอก</p>			<p>พอใช้</p> <p>ปรับปรุง</p> <p>เกณฑ์การผ่าน</p> <p>ตั้งแต่ระดับ</p> <p>พอใช้ ขึ้นไป</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ๒
หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน		ทานตะวัน ระยะเวลา คือ ทะเลสาบ และ ระยะเวลา คือ ภูเขาและท้องฟ้า			
	ขั้นปฏิบัติ (๑๕ นาที) ๑. ให้นักเรียนจับคู่ทำกิจกรรมใบงานเรื่อง การ บรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	๑. นักเรียนจับคู่ทำกิจกรรมใบงานเรื่อง การ บรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูให้สุ่มตัวแทนนักเรียนออกมานำเสนอ ผลงานการบรรยายของตนเองหน้าชั้นเรียน จำนวน ๑ คู่	๑. นักเรียนที่ได้รับเป็นตัวแทนออกมา นำเสนอหน้าชั้นเรียน สำหรับนักเรียนที่ ไม่ได้เป็นตัวแทน นั่งฟังการนำเสนอของ เพื่อนเพื่อศึกษาการวิเคราะห์และการ นำเสนอของเพื่อนที่เป็นตัวแทน			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ๒
หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๒. สอบถามนักเรียนในชั้นเรียนว่ามีนักเรียนคนใดมีความคิดเห็นแตกต่างเพิ่มเติม จากเพื่อนที่เป็นตัวแทนในการนำเสนอ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน</p> <p>๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>๒. นักเรียนที่มีประเด็นในการวิเคราะห์ที่แตกต่างจากเพื่อนที่เป็นตัวแทน นำเสนอข้อมูลของตนเองเพิ่มเติม</p> <p>๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
๒. ใบงานที่ ๑ เรื่อง การบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ๒



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถทำใบงานเรื่องการวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของทัศนธาตุและหลักการออกแบบ	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยุติแสดงความคิดและทัศนะของตนเองเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒) ๒. พูดยุติแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

เกณฑ์การประเมิน เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. เนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน ตรงตามหัว เรื่องที่กำหนด รายละเอียด ครอบคลุม และ สอดคล้อง	เนื้อหาเป็นไปตามที่ กำหนดรายละเอียด ครอบคลุม และสอดคล้อง	รายละเอียด ครอบคลุม เนื้อหา สอดคล้อง	เนื้อหาไม่ สอดคล้อง
๒. การสร้างสรรค์ใบ งาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อย พอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
๓. ใบงานมีความเป็น ระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความ เป็นระเบียบ แต่มี ข้อบกพร่อง บางส่วน	ผลงานส่วน ใหญ่ไม่เป็น ระเบียบและมี ข้อบกพร่อง มาก
๔. วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอ ความมั่นใจ ในตนเอง พอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย √ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

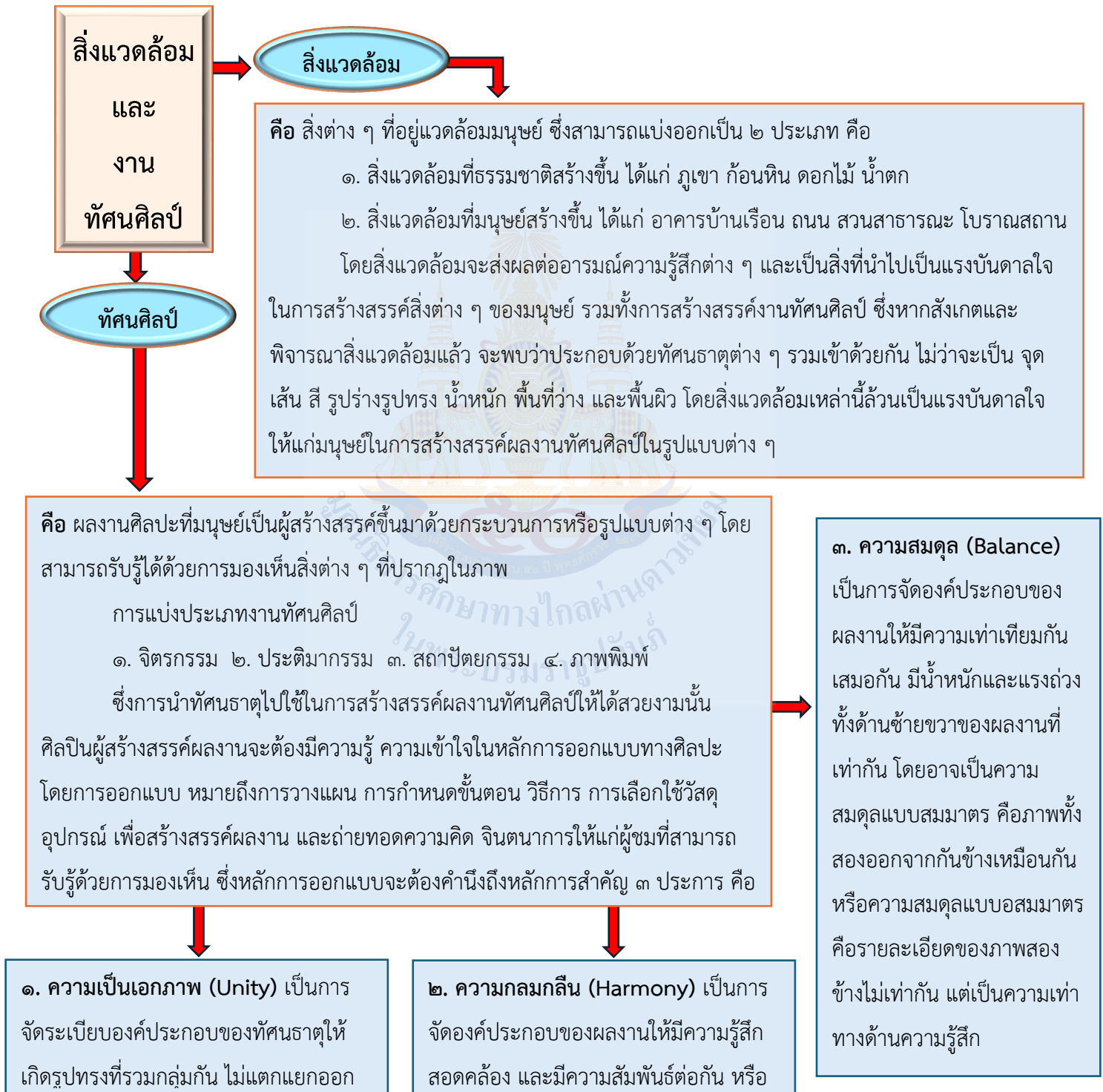
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ๒
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓



สิ่งแวดล้อม
และ
งาน
ทัศนศิลป์

ความสัมพันธ์
ระหว่างทัศน
ธาตุใน
สิ่งแวดล้อม
และในงาน
ทัศนศิลป์

จุดประสงค์และประโยชน์ของการออกแบบสิ่งแวดล้อม ได้แก่

1. เพื่อความสวยงาม เป็นการสร้างบรรยากาศจากสิ่งที่ไม่งามให้มีความงาม หรือทำให้มีความงามยิ่งขึ้น เช่น การจัดสวนดอกไม้ หรือสวนสาธารณะ ที่มีการตัดตกแต่งต้นไม้ต่าง ๆ โดยใช้ทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ทำให้เกิดความสวยงาม
2. เพื่อประโยชน์ใช้สอย ในการออกแบบสิ่งแวดล้อมทางด้านสถาปัตยกรรม สร้างขึ้นเพื่อให้มนุษย์ใช้สอยเป็นที่อยู่อาศัยและการดำรงชีวิต เช่น การสร้างและตกแต่งอาคารสถานที่ต่าง ๆ ให้มีความสวยงามและใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อรักษาสิ่งแวดล้อม โดยการใช้การออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อมในบริเวณต่าง ๆ เช่น การปลูกแนวต้นไม้เพื่อป้องกันการรุกรานของทะเลทราย หรือการกักเซาะชายฝั่ง



เส้น สร้างอารมณ์และความรู้สึก

เส้น (line) หมายถึงการนำจุดมาวางเรียงต่อเนื่องกัน หรือการลากเส้นระหว่างจุดหรือการขีดเขียนเป็นริ้วรอยต่างๆ เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการวาดภาพ เพราะสามารถใช้ในการร่างภาพ เขียนรูปร่าง รูปทรง ใช้ในการแรเงา และนำมาจัดองค์ประกอบ หรือใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการประดิษฐ์สร้างสรรค์งานใดๆ ก็ได้ เนื่องจากเส้นให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจของมนุษย์ เราจึงสามารถนำเส้นมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะที่ให้คุณค่าทางความงามและอารมณ์ความรู้สึกได้โดยง่าย



เส้นในสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้จังหวะลีลาของเส้นในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จะเป็นแรงบันดาลใจและเป็นแม่แบบให้คนเรานำเส้นมาสร้างสรรค์งานศิลปะได้



น้ำหนัก หรือแสงเงา สร้างมิติและความงาม

น้ำหนัก (valve) หมายถึง ค่าของแสงและเงาที่ทำให้ภาพพึงปรากฏ มีน้ำหนักอ่อนแก่ และมีมิติหรือมีความตื้นลึก ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกของมนุษย์ แต่เดิมเรารู้จักกันแต่เรื่องของแสงเงาซึ่งเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของงานทัศนศิลป์

แสงเงา (light & shade) หมายถึง ลักษณะของแสงที่ส่องมากระทบวัตถุทำให้เกิดแสงสว่างบริเวณที่แสงส่องมากระทบ และเกิดเงาบริเวณที่ไม่ได้รับแสงรวมทั้งเกิดเงาตกทอดของวัตถุนั้นลงบนพื้นในทิศทางตรงกันข้ามกับแสง น้ำหนักและแสงเงามีคุณค่าในการสร้างภาพให้มีมิติความตื้นลึก มีระยะใกล้ไกล มีความเหมือนจริง และเกิดคุณค่าทางความงาม

↓

ความสัมพันธ์
ระหว่างทัศน
ธาตุใน
สิ่งแวดล้อม
และในงาน
ทัศนศิลป์



ว่าง สร้างความงามอย่างผ่อนคลาย

ที่ว่างหรือบริเวณว่าง (space) หมายถึง ช่องว่างของภาพหรือพื้นที่ว่าง ทั้งในบริเวณล้อมรอบรูปทรง พื้นที่ระหว่างรูปทรงหรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง ซึ่งจะช่วยให้เรามองเห็นภาพที่แลดูที่ปลอดโปร่ง ผ่อนคลาย ไม่อึดอัด และมีคุณค่าทางความงาม ภาพที่ไม่มีที่ว่างเลยอาจทำให้แลดูทึบตัน ขาดมิติ ทำให้อึดอัดไม่สบายตา ไม่สบายใจและมีคุณค่าทางความงามน้อย ช่องว่างในธรรมชาติ ที่มองดูแล้วปลอดโปร่ง ช่องว่างในงานทัศนศิลป์ซึ่งศิลปินได้ถ่ายทอดไม่ทึบตัน และสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการความงามจินตนาการ เป็นงานศิลปะ



รูปร่าง – รูปทรง จากเส้นเป็นภาพ

รูปร่าง (shape) หมายถึง เส้นรอบนอกของวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๒ มิติ คือ มีความกว้าง – ยาว

รูปทรง (form) หมายถึง รูปวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๓ มิติ คือ มีความกว้าง – ยาว – หนา

รูปร่างและรูปทรงเป็นส่วนประกอบที่เกิดจากการนำเส้นมาประกอบเป็นรูปภาพ ดังนั้น การฝึกใช้เส้นที่ชำนาญและแม่นยำจะนำมาสู่การเขียนภาพ รูปร่างรูปทรงได้ดี การสังเกตรูปร่างหรือเส้นรอบนอกของวัตถุ สิ่งของ จะช่วยให้เราเห็นภาพที่จะวาดได้ชัดเจน และช่วยให้ร่างภาพได้



สี สร้างจุดเด่นและความงาม

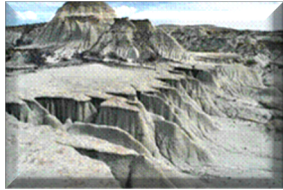
สี (colour) หมายถึง ลักษณะความเข้มข้นของแสงที่ส่องมากระทบนัยน์ตาของเราให้เห็นเป็นสีต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องมีแสงสว่างส่องมากระทบวัตถุนั้นๆ เราจึงเห็นสีและความสวยงามได้

สี นับว่ามีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์เป็นอย่างมาก และเป็นประโยชน์ในการสร้างงานศิลปะ สร้างจุดเด่นของภาพและความสวยงามมีชีวิตชีวา สีให้ความรู้สึกต่างๆ ดังนี้

- สีแดง ความร้อนแรง ความรัก ความตื่นเต้น ไร้ใจ อันตราย มีอำนาจ
- สีเหลือง สว่าง เลื่อมใส ครีธา ความรุ่งเรือง
- สีน้ำเงิน สุภาพ จริงจัง หนักแน่น อดทน ขยัน
- สีเขียว สดชื่น มีชีวิต เจริญงอกงาม
- สีส้ม สดใส ตื่นตัว อบอุ่น
- สีม่วง ลึกลับ ปริศนา โดดเดี่ยว
- สีฟ้า กว้างขวาง นุ่มนวล ประณีต เรียบร้อย
- สีน้ำตาล เก๋แก่ หนักแน่น เงียบขรึม
- สีดำ เศร้าใจ หดหู่ ทุกข์ ลึกลับ มีด
- สีขาว บริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ เรียบร้อย

↓

ความสัมพันธ์
ระหว่างทัศน
ธาตุใน
สิ่งแวดล้อม
และในงาน
ทัศนศิลป์



ความงามของสีในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ในธรรมชาติรอบตัวเรามีสีสันปรากอยู่มากมาย เป็นแรงกระตุ้นความรู้สึกของคนเราให้สดชื่นแจ่มใส มีชีวิตชีวา หรืออาจให้ความรู้สึกเศร้าหมอง เจ็บเหงา แต่ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกแบบใด ก็เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างงานศิลปะได้ทั้งสิ้น

ลักษณะผิว ความงามที่สัมผัสได้

ลักษณะผิว (texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุที่เรามองเห็นและสัมผัสได้ และให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจแตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบให้ความรู้สึกกระด้าง มีมิติ ผิวขรุขระให้ความรู้สึกไม่ราบรื่น มีอุปสรรค นำตื่นเต้น ผิวละเอียดให้ความรู้สึกนุ่มนวล กลมกลืน อ่อนโยน ผิวมันให้ความรู้สึกโดดเด่น สะท้อนแสง ผิวด้านให้ความรู้สึกกราบเรียบ สงบนิ่ง เป็นต้น

ลักษณะผิวในธรรมชาติ ในธรรมชาติที่เราประสบพบเห็นจะมีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบของหนังช้าง ผิวขรุขระของเปลือกไม้ ผิวละเอียดของเม็ดทราย ผิวมันของใบไม้ เป็นต้น พื้นผิวในธรรมชาติเหล่านี้ เราสามารถนำมาเป็นแนวทางในการเขียนภาพ หรือนำวัสดุเหล่านี้มาสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างงดงามและมีคุณค่า

ลักษณะผิวในธรรมชาติที่สามารถเห็นอยู่ทั่วไป และเร้าความสนใจให้มนุษย์นำมาสร้างงานศิลปะ

ใบงานที่ ๑ เรื่อง การบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์และเขียนบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในภาพสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

ภาพ	ทัศนธาตุ	หลักการออกแบบ
		
		
<p>ความเหมือนของทั้งสองภาพ</p>		
<p>ความแตกต่างของสองภาพ</p>		

เฉลยใบงาน เรื่อง การบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ๒

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์และเขียนบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในภาพสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

ภาพ	ทัศนธาตุ	หลักการออกแบบ
	เส้น ของกิ่งไม้ สี ของดอกไม้ กิ่งไม้ และใบไม้ ได้แก่ สีชมพู สี น้ำตาล และสีเขียวอมเหลือง รูปร่างรูปทรงของกลีบดอกไม้ ใบไม้ และกิ่งไม้ พื้นผิว ของกลีบดอกไม้ที่ให้ความรู้สึกอ่อนนุ่มและกิ่ง ก้านที่มีความตะปุ่มตะป่ำ	ความมีเอกภาพ โดยการจัดวางให้วัตถุในภาพอยู่เป็น กลุ่มก้อนที่ด้านซ้ายบน ไม่กระจัดกระจายเต็มพื้นที่ ของภาพ ความกลมกลืนจากน้ำหนักแสงเงาและสีที่ไม่ใช่สีแท้ แต่เป็นสีที่ผสมขาวทำให้น้ำหนักของทั้งภาพมีความ กลมกลืนไปในทิศทางเดียวกัน
	เส้น ของกิ่งไม้ สี ของดอกไม้ กิ่งไม้ และใบไม้ และสีของฉากหลัง ได้แก่ สีขาว สีน้ำตาลอมเขียว และสีเขียวมน้ำตาล และสีฟ้าอมเขียว รูปร่างรูปทรงของกลีบดอกไม้ ใบไม้ และกิ่งไม้ พื้นผิว จากการใช้ฝีแปรงและน้ำหนักของสีส่งผลให้ เกิดพื้นผิวทางความรู้สึก	ความมีเอกภาพจากการจัดวางองค์ประกอบภาพให้ อยู่เป็นกลุ่มก้อนตรงกลางภาพ ความสมดุล จากการวางองค์ประกอบภาพให้อยู่ตรง กลางและสองข้างมีน้ำหนักตามความรู้สึกที่เท่ากัน ความกลมกลืน จากลายเส้นของกิ่งไม้ที่มีความคด โค้ง การใช้สีโทนเขียว ฟ้า และใช้สีขาว และ เหลืองมาใช้ได้อย่างกลมกลืน
ความเหมือนของทั้งสองภาพ	เส้น สี รูปร่างรูปทรง และพื้นผิว	ความมีเอกภาพ ความกลมกลืน
ความแตกต่างของสองภาพ	ไม่มี	ความสมดุล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๒ ระบุบรรยายเทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ภาพพิมพ์ เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ ซึ่งมนุษย์ ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความ หลากหลายและทันสมัยตามเทคโนโลยีที่พัฒนา ประวัติศาสตร์ของภาพพิมพ์ เกิดจากมนุษย์ในสมัยก่อน ประวัติศาสตร์ได้บังเอิญเอามือที่เปื้อนดินโคลนไปจับหรือวางทาบบนผนังถ้ำ ทำให้เกิดรอยฝ่ามือในลักษณะ ต่าง ๆ

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ภาพพิมพ์เป็นงานทัศนศิลป์ประเภทหนึ่ง ที่มีเทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์อย่าง หลากหลาย

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถบรรยายเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์งานของศิลปิน

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๒. สามารถแยกแยะเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์งานของศิลปินได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พุดแสดงความคิดและทักษะของตนเองเกี่ยวกับเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์งานของศิลปิน (๑.๑.๒)

๕.๒ พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พูดยุติแสดงความคิดและทัศนคติของตนเองเกี่ยวกับเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์งานของศิลปิน (๑.๑.๒)</p> <p>๒. พูดยุติแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. สามารถบรรยายเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์งานของศิลปิน</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมโยงเส้นจับคู่ภาพวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานกับงานทัศนศิลป์</p> 	<p>๑. นักเรียนทำความเคารพ</p> <p>๒. นักเรียนทำกิจกรรมโยงเส้นจับคู่ภาพวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานกับงานทัศนศิลป์</p> 	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์</p> <p>๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์</p>	-	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี</p>
	<p>ขั้นสอน (๓๕ นาที)</p> <p>๑. ครูให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่า</p>				

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านทักษะกระบวนการ ๒. สามารถแยกแยะเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์งานของ ศิลปินได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นความสำคัญและ ตระหนักถึงคุณค่าของวิธีการ ของศิลปินในการสร้างงาน ทัศนศิลป์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	วัสดุอุปกรณ์ในภาพแต่ละรูปใช้ในการทำงาน ทัศนศิลป์อะไร เพราะอะไร แนวคำตอบ ๑. ไม้ปั่น ใช้สำหรับการทำงานประติมากรรม ในการปั้นดินให้เกิดลวดลาย มิติ ๒. พู่กันขนสั้นปลายแบนด้ามยาว ใช้สำหรับ การทำงานสีน้ำมัน เนื่องจากขนไม่อุ้มน้ำ เหมาะกับการเกลี่ยสีน้ำมันที่มีความหนืด และ สามารถสร้างพื้นผิวในภาพได้ ๓. ลูกกลิ้ง ใช้ในการกลิ้งหมึกทำภาพพิมพ์ให้ ติดลงไปบนแม่พิมพ์ ๔. จานสีน้ำ ใช้ในการบรรจุสีน้ำชนิดหลอด เพื่อให้เกิดความสะดวกในการทำงานและการ จัดเก็บสีน้ำ มีพื้นที่ในการผสมสีและช่องสอดนิ้ว เสียบพู่กัน ในระหว่างการทำงาน	๑. นักเรียนช่วยกันตอบแสดงความคิดเห็น ในชั้นเรียน แนวคำตอบ ๑. ไม้ปั่น ใช้สำหรับการทำงาน ประติมากรรมในการปั้นดินให้เกิดลวดลาย มิติ ๒. พู่กันขนสั้นปลายแบนด้ามยาว ใช้สำหรับ การทำงานสีน้ำมัน เนื่องจากขนไม่อุ้มน้ำ เหมาะกับการเกลี่ยสีน้ำมันที่มีความหนืด และสามารถสร้างพื้นผิวในภาพได้ ๓. ลูกกลิ้ง ใช้ในการกลิ้งหมึกทำภาพพิมพ์ ให้ติดลงไปบนแม่พิมพ์ ๔. จานสีน้ำ ใช้ในการบรรจุสีน้ำชนิดหลอด เพื่อให้เกิดความสะดวกในการทำงานและ			พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๒. ครูเฉลย</p> <p>๓. ครูบรรยาย เรื่อง ภาพพิมพ์</p> <p> ๑. ประเภทและเทคนิคในการทำภาพพิมพ์</p> <p> ๒. วัสดุอุปกรณ์ในการทำภาพพิมพ์อย่างง่าย</p>	<p>การจัดเก็บสีน้ำ มีพื้นที่ในการผสมสีและช่องสอดนิ้ว เสียบพู่กัน ในระหว่างการทำงาน</p> <p>๒. นักเรียนฟังเฉลย</p> <p>๓. นักเรียนฟังการบรรยาย</p>			
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๐ นาที)</p> <p>-</p>	<p>-</p>			
	<p>ขั้นสรุป (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูสอบถามนักเรียนว่า หากต้องการทำภาพพิมพ์อย่างง่าย โดยใช้สีน้ำหรือสีโปสเตอร์ นักเรียนสามารถหาวัสดุใดมาเป็นแม่พิมพ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>แนวคำตอบ</p>	<p>๑. นักเรียนร่วมกันตอบคำถามว่าหากต้องการทำภาพพิมพ์อย่างง่าย โดยใช้สีน้ำหรือสีโปสเตอร์ นักเรียนสามารถหาวัสดุใดมาเป็นแม่พิมพ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>แนวคำตอบ</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<ul style="list-style-type: none"> - กระดาษขยำ - ถุงพลาสติก - ฝาขวดน้ำ - ก้นขวดน้ำ - เชือก/ไหมพรม - ไขไม้ - หัวฝักกาดขาว <p>๒. ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในคาบถัดไป ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 ๒. ดินสอ ยางลบ ๓. กระดานรองวาด ๔. เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ ๕. วัสดุที่จะนำมาทำเป็นแม่พิมพ์ ๖. สีโปสเตอร์ 	<ul style="list-style-type: none"> - กระดาษขยำ - ถุงพลาสติก - ฝาขวดน้ำ - ก้นขวดน้ำ - เชือก/ไหมพรม - ไขไม้ - หัวฝักกาดขาว <p>๒. นักเรียนจัดบันทึกวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการเรียนคาบถัดไป ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A4 ๒. ดินสอ ยางลบ ๓. กระดานรองวาด ๔. เทปกระดาษกาวอเนกประสงค์ ๕. วัสดุที่จะนำมาทำเป็นแม่พิมพ์ ๖. สีโปสเตอร์ 			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
 หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๗. พู่กัน ๘. จานสี ๙. ภาชนะล้างพู่กัน ๑๐. ผ้าสะอาด ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๗. พู่กัน ๘. จานสี ๙. ภาชนะล้างพู่กัน ๑๐. ผ้าสะอาด ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถบรรยายเทคนิค วิธีการ สร้างสรรค์งานของศิลปิน	๑. ประเมินจากพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถแยกแยะวัสดุอุปกรณ์ที่ ใช้ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ และเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์งาน ของศิลปินได้	๑. ประเมินจากพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนัก ถึงคุณค่าของวิธีการของศิลปินใน การสร้างงานทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิดและทักษะ ของตนเองเกี่ยวกับเทคนิค วิธีการ สร้างสรรค์งานของศิลปิน (๑.๑.๒) ๒. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทักษะของตนเองประเมินค่าของ สารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน

เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่าย	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๓ ชนิดขึ้นไป - สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงานได้ ๒ เทคนิคขึ้นไป - สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบ ๓ อย่าง ขึ้นไป 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๒ ชนิด - สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงาน ๒ เทคนิค - สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้ ๒ อย่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๑ ชนิด - สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงาน ๑ เทคนิค - สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้ ๑ อย่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ - ไม่สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงาน - ไม่สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สามารถสร้างสรรค์ด้วยความคิดแปลกใหม่ด้านการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการทำงาน และเนื้อหาของผลงาน	สามารถสร้างสรรค์ด้วยความคิดแปลกใหม่ด้านการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการทำงาน แต่ยังคงต้องพัฒนาด้านเนื้อหาของผลงาน	สามารถสร้างสรรค์ด้วยความคิดแปลกใหม่ด้านการเลือกใช้วัสดุ แต่ยังคงพัฒนาด้านเทคนิคในการทำงาน และเนื้อหาของผลงาน	ใช้การตัดลอกแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานในด้านเลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการทำงาน หรือเนื้อหาของผลงาน
๓. ความสวยงามและความเรียบร้อยของผลงาน	ผลงานมีความสวยงามจากการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ มีความสะอาดเรียบร้อย ไม่ฉีกขาด	ผลงานมีความสวยงามจากการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ มีความสะอาดปานกลาง มีรอยเปื้อน	ผลงานมีความสวยงามจากการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ ผลงานมีรอยเปื้อนและฉีกขาดบางส่วน	ผลงานควรพัฒนาความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ และเพิ่มเติมใส่ใจในการทำงานให้มี

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
		หรือฉีกขาด เล็กน้อย		ความสะอาด เรียบร้อย ไม่ฉีก ขาด
๔. วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

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

ความสำเร็จ

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

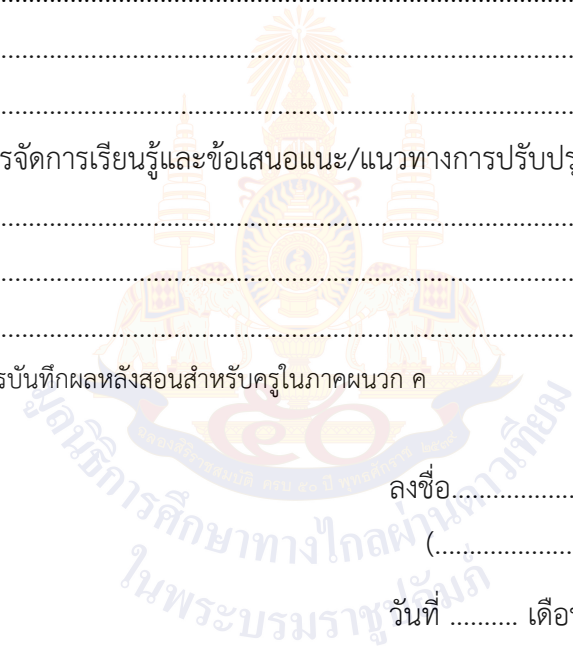
ปัญหาและอุปสรรค

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

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

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

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

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

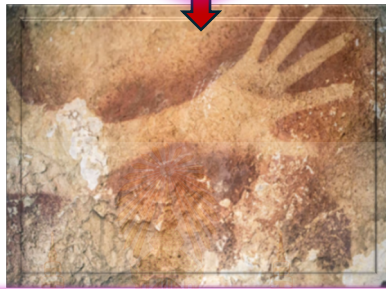
ลงชื่อ ผู้ตรวจ

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาพพิมพ์



<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/news/>

รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ ซึ่งมนุษย์ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความหลากหลายและทันสมัยตามเทคโนโลยีที่พัฒนา

ประวัติศาสตร์ของภาพพิมพ์ เกิดจากมนุษย์ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ได้บังเอิญเอามือที่เปื้อนดินโคลนไปจับหรือวางทาบบนผนังถ้ำ ทำให้เกิดรอยฝ่ามือในลักษณะต่าง ๆ ดังภาพตัวอย่าง

สามารถแบ่งชนิดของภาพพิมพ์ตามลักษณะของแม่พิมพ์ได้เป็น ๔ ประเภท คือ

๑. ภาพพิมพ์ผิวฉนวน (Relief Printing) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากผิวส่วนที่อยู่สูงบนแม่พิมพ์ ดังนั้นส่วนที่ถูกแกะเซาะออกไปหรือส่วนที่เป็นร่องลึกลงไปจะไม่ถูกพิมพ์ ซึ่งแม่พิมพ์ในลักษณะนี้ เช่น แม่พิมพ์แกะไม้ แม่พิมพ์แกะยาง แม่พิมพ์กระดาษแข็ง แม่พิมพ์วัสดุ เมื่อเวลาพิมพ์แม่พิมพ์เหล่านี้จะใช้เครื่องมือประเภทลูกกลิ้ง ลูกประคบหนึ่ง ทาหมึกลงบนส่วนนูนของแม่พิมพ์ แล้วนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษอาจจะพิมพ์ ด้วยมือหรือแทนพิมพ์หมึกก็ติดกระดาษเกิดเป็นรูปขึ้นมา



Facebook: ศาสตราจารย์ ประหยัด พงษ์ดำ

๒. ภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากส่วนที่อยู่ลึกเป็นร่องของแม่พิมพ์ ซึ่งแม่พิมพ์จะมีส่วนที่นูนและร่องเหมือนกับแม่พิมพ์ผิวฉนวน แต่เวลาพิมพ์ต้องอุดหมึกลงไป ในร่องลึกและเช็ดบริเวณที่ไม่ต้องการจะพิมพ์ออก แล้วนำกระดาษเปียกน้ำหมาดๆ วางลงบนแม่พิมพ์ จากนั้นพิมพ์ด้วยแท่นพิมพ์ที่มีแรงกดสูงเพื่อกดกระดาษให้ไปดูดซับหมึกขึ้นมา ซึ่งกลวิธีที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ ได้แก่ ภาพพิมพ์ภาพถ่าย ภาพพิมพ์หมึกผสมรงค์ ภาพพิมพ์อย่างสีน้ำ ภาพพิมพ์จารเข้ม ภาพพิมพ์แกะลายเส้น ภาพพิมพ์กั๊ดกรด ภาพพิมพ์แบบเขียนถ่าน ภาพพิมพ์ กั๊ดกรดพื้นนิ่ม ภาพพิมพ์กั๊ดกรดรูปนูน

<https://www.pomona.edu/museum/collections/etchings>



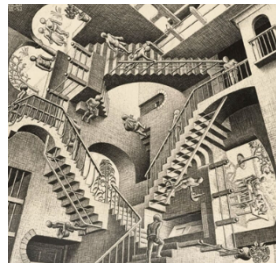
๓. ภาพพิมพ์พื้นราบ (Planographic

Printing หรือ Lithograph) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากพื้นแบนราบ ส่วนที่ถูกพิมพ์และส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์นั้นจะอยู่ในระนาบแม่พิมพ์ บริเวณทั้งสองจะต่างกันเพียงส่วนที่ต้องการพิมพ์จะเป็นไขหรือน้ำมัน แต่อีกส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์จะชุ่มด้วยน้ำ เมื่อเวลาพิมพ์จะใช้ลูกกลิ้งที่มีหมึกเชื่อน้ำมันติดอยู่ กลิ้งลงบนแม่พิมพ์ที่มีน้ำหมาดๆ เมื่อกลิ้งหมึกซึ่งเป็นไขผ่านไปบนแม่พิมพ์ หมึกเชื่อน้ำมันจะติดลงบนส่วนที่เป็นไขของแม่พิมพ์เท่านั้น จากนั้นนำเอากะดาษมาปิดทับบนแม่พิมพ์ เพื่อรีดกดให้หมึกติดกระดาษเกิดเป็นรูปภาพตามที่ต้องการ กลวิธีที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ได้แก่ ภาพพิมพ์ครึ่งเดียว และภาพพิมพ์หิน

๔. ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) คือ

กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์ โดยใช้ไม้ปาดสีรีดเนื้อสีผ่านตะแกรงเนื้อละเอียดลงมาสู่วัสดุที่ต้องการ พิมพ์ ซึ่งบริเวณที่ไม่ถูกพิมพ์จะเป็นบริเวณตะแกรง ที่ถูกกันเอาไว้ไม่ให้สีลอดผ่านลงมาสู่วัสดุที่ต้องการพิมพ์

<https://www.thecollector.com/famous-lithograph-art/>



<https://artmuseum.princeton.edu/>

ภาพพิมพ์เบื้องต้นที่สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคและวัสดุต่าง ๆ

๑. ภาพพิมพ์วัสดุ การเรียนรู้เรื่องการพิมพ์ภาพเพื่อให้เกิดผลดีต่อการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์นั้น จำเป็นต้องเรียนรู้ถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน วัสดุอุปกรณ์ และจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานในแต่ละครั้ง สำหรับการพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์แบบต่างๆ ลำดับแรกจะเป็นเทคนิคการพิมพ์ภาพด้วยวัสดุสิ่งของต่างๆ ทั้งที่เป็นวัสดุจากธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ ก่อนการลงมือทำแม่พิมพ์ จำเป็นต้องเข้าใจธรรมชาติของวัสดุสิ่งของแต่ละชนิดว่ามีคุณสมบัติทางกายภาพของผิวพื้น ร่องรอย ลวดลาย มีความน่าสนใจเหมาะสมจะนำมาเป็นวัสดุหลักสำหรับการพิมพ์หรือไม่ เพราะบางวัสดุมีร่องรอยพื้นผิวของตัวเอง สามารถนำไปพิมพ์กับ

๒. ภาพพิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์แกะไม้เป็นศิลปะภาพพิมพ์ผิวขนุนที่ต้องระมัดระวังเรื่องของความปลอดภัยขณะลงมือปฏิบัติงานเนื่องจากอุปกรณ์เครื่องมือแกะไม้มีความคมมากนอกจากนี้ ยังต้องคำนึงถึงหมึกหรือสีที่ใช้พิมพ์ต้องมีเข้มข้นและความเหนียวพอเหมาะเพื่อที่หมึกพิมพ์จะสามารถเกาะอยู่บนส่วนนูนของแม่พิมพ์ได้ไม่ไหลเยิ้มลงสู่ร่องที่แกะไว้

การพิมพ์สีผ่านใบไม้หรือวัสดุ ไปจนถึงการพิมพ์ตะแกรงไหมการพิมพ์ตะแกรงไหมหรือที่นิยมเรียกกันว่า "ซิลค์กรีน" (Silk Screen) คือการใช้ผ้าไหม(Silk) ที่ผลิตขึ้นเพื่อการพิมพ์โดยเฉพาะนำมาซึ่งให้ตั้งบนกรอบไม้หรือกรอบโลหะแล้ว สร้างภาพขึ้นบนผ้าไหม ซึ่งมีสภาพเป็นฉากพิมพ์ (Screen) ปิดกั้นส่วนที่ไม่ต้องการให้เกิดเป็นภาพที่ติดและปล่อยส่วนที่ส่วน

๓. ภาพพิมพ์ลายฉลุ การพิมพ์ลายฉลุเป็นกระบวนการพิมพ์แบบเดียวที่ภาพพิมพ์ปรากฏตรงกับแม่พิมพ์ไม่กลับซ้ายขวาการพิมพ์แบบนี้เป็นการพิมพ์ผ่านฉากพิมพ์ที่ปล่อยให้สีพิมพ์ผ่านจากด้านบนแม่พิมพ์ทะลุลงมายังพื้นรองรับข้างล่าง เป็นเทคนิคการพิมพ์ที่มีวิธีการต่าง ๆ มากมายเช่นการพิมพ์

๔. ภาพพิมพ์กระจก การพิมพ์ภาพโดยใช้แผ่นกระจกเป็นกรรมวิธีที่เรียกว่าการพิมพ์ภาพครึ่งเดียวหรือ Monoprint โดยอาศัยกระจกเป็นเสมือนแม่พิมพ์รองรับสีส้น ผิวพื้นที่จะก่อให้เกิดเรื่องราวและความหมาย

ขั้นตอนของการพิมพ์ภาพพิมพ์วัสดุ

1. คิดแบบ ออกแบบ ร่างลงในเศษกระดาษ
2. จัดเตรียมแม่พิมพ์ หรือตัดแต่ง ดัดแปลงแม่พิมพ์ เพื่อให้ได้รูปร่างตามต้องการ
3. เตรียมกระดาษ โดยตรึงกระดาษติดกับกระดาษรองเขียน ปิดขอบด้วยกระดาษ กาว ติดเข้ามาจากขอบกระดาษประมาณ 1.5 – 2 เซนติเมตร
4. ผสมสีต่าง ๆ ตามต้องการ ควรผสมสีให้ข้นพอประมาณ ไม่ควรใส่น้ำมากเกินไป สีจะไม่เข้มและเลอะเทอะง่าย
5. ใช้ฟู่กัน หรือฟองน้ำจุ่มสีแล้วทา หรือ ตบลงบนแม่พิมพ์เพื่อให้สีติดบนแม่พิมพ์
6. นำแม่พิมพ์ทาบลงไปบนกระดาษให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ ตามที่กำหนด
7. ทำจนเสร็จรูปแบบที่กำหนดไว้
8. นำไปผึ่งให้แห้ง
9. แกะกระดาษกาวออก



เฉลยกิจกรรมก่อนบทเรียน เรื่อง วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

คำสั่ง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพวัสดุอุปกรณ์และภาพผลงานทัศนศิลป์ที่มีความเกี่ยวข้องกัน

๑.



๒.



๓.



๔.













แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๒ ระบุบรรยายเทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ภาพพิมพ์ เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ ซึ่งมนุษย์ ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความ หลากหลายและทันสมัยตามเทคโนโลยีที่พัฒนา ประวัติศาสตร์ของภาพพิมพ์ เกิดจากมนุษย์ในสมัยก่อน ประวัติศาสตร์ได้บังเอิญเอามือที่เปื้อนดินโคลนไปจับหรือวางทาบบนผนังถ้ำ ทำให้เกิดรอยฝ่ามือในลักษณะ ต่าง ๆ

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ภาพพิมพ์เป็นงานทัศนศิลป์ประเภทหนึ่ง ที่มีเทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์อย่าง หลากหลาย

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถบอกวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคในการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์อย่างง่ายได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่ายได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์” (๒.๒.๒)

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

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิด กับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการ คิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่ เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และ สามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความ คิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมิน และคัดเลือกความคิดเพื่อ	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียน ทำความเคารพ ๒. ครูให้นักเรียนนำวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการ ทำกิจกรรมภาพพิมพ์สร้างสรรค์ขึ้นมาวางบน โต๊ะเรียนเพื่อให้ครูปลายทางตรวจสอบ	๑. นักเรียนทำความเคารพ ๒. นักเรียนนำวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการทำ กิจกรรมภาพพิมพ์สร้างสรรค์ขึ้นมาวางบน โต๊ะเรียน	๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์ สร้างสรรค์ ๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ภาพพิมพ์ สร้างสรรค์ ๒	๑. ผลงาน “ภาพพิมพ์ สร้างสรรค์”	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้น เรียน และการมี ส่วนร่วมในชั้น เรียน ๒. ผลงาน “ภาพ พิมพ์สร้างสรรค์” เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ ๒. เกณฑ์การ ประเมินผลงาน “ภาพพิมพ์ สร้างสรรค์”
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูถามคำถามนักเรียนดังนี้ ๑. การแบ่งประเภทของวัสดุที่จะนำมาใช้ เป็นแม่พิมพ์ในการทำงานภาพพิมพ์อย่างง่าย แนวคำตอบ แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ สิ่งที่มีธรรมชาติ สร้างขึ้น และสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น	๑. นักเรียนร่วมกันตอบคำถามดังนี้ ๑. การแบ่งประเภทของวัสดุที่จะ นำมาใช้เป็นแม่พิมพ์ในการทำงานภาพพิมพ์ อย่างง่าย แนวคำตอบ			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>นำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งาน ได้ดีกว่าเดิม ตลอดจน นำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่ สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อ ตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. สามารถบอกวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ งานภาพพิมพ์อย่างง่ายได้</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. สามารถสร้างสรรค์งาน ภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุ อย่างง่ายได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p>	<p>๒. จงยกตัวอย่างกระบวนการเทคนิคใดที่ใช้ ในการทำงานภาพพิมพ์สร้างสรรค์ด้วยวัสดุ อย่างง่าย</p> <p>แนวคำตอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - การระบายสีบนแม่พิมพ์แล้วนำแม่พิมพ์กด ประทับลงบนแผ่นรองรับ - การขย่ำวัสดุ เช่น กระดาษ ถุงพลาสติก เพื่อให้เกิดพื้นผิว นำไปจุ่มสี แล้วนำไปประทับ บนพื้นผิวรองรับ - การนำเชือกหรือเส้นด้ายไปจุ่มสี แล้ววางบน กระดาษรองรับด้านหนึ่งที่พับครึ่ง แล้วประกบ กระดาษ จากนั้นจึงดึงรูดเชือกหรือเส้นด้าย ออกมา 	<p>แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ สิ่งที่ธรรมชาติ สร้างขึ้น และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น</p> <p>๒. จงยกตัวอย่างกระบวนการเทคนิคใด ที่ใช้ในการทำงานภาพพิมพ์สร้างสรรค์ด้วย วัสดุอย่างง่าย</p> <p>แนวคำตอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - การระบายสีบนแม่พิมพ์แล้วนำแม่พิมพ์กด ประทับลงบนแผ่นรองรับ - การขย่ำวัสดุ เช่น กระดาษ ถุงพลาสติก เพื่อให้เกิดพื้นผิว นำไปจุ่มสี แล้วนำไป ประทับบนพื้นผิวรองรับ - การนำเชือกหรือเส้นด้ายไปจุ่มสี แล้ววาง บนกระดาษรองรับด้านหนึ่งที่พับครึ่ง แล้ว ประกบกระดาษ จากนั้นจึงดึงรูดเชือกหรือ เส้นด้ายออกมา 			<p>เกณฑ์การ ประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p> <p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นความสำคัญและ ตระหนักถึงคุณค่าของวิธีการ ของศิลปินในการสร้างงาน ทัศนศิลป์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๒. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปข้อมูลเรื่องวัสดุ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ วัสดุอย่างง่ายร่วมกันอีกครั้ง	- นักเรียนร่วมกันสรุปข้อมูลเรื่องวัสดุและ เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ วัสดุอย่างง่าย ๒. นักเรียนช่วยกันสรุปข้อมูลเรื่องวัสดุและ เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ วัสดุอย่างง่ายร่วมกันอีกครั้ง			
	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ครูให้นักเรียนเริ่มลงมือปฏิบัติงานภาพพิมพ์ สร้างสรรค์ โดยเป้าหมายในการทำงานในคาบนี้ คือมีความคืบหน้าอย่างน้อยร้อยละ ๔๐ ขึ้นไป	๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติงานภาพพิมพ์ สร้างสรรค์ของตนเอง			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูเลือกนักเรียนออกมานำเสนอความ คืบหน้าและแนวคิดในการทำงานของตนเอง จำนวน ๒ คน	๑. นักเรียนที่เป็นตัวแทนในการนำเสนอ หน้าชั้นเรียนออกมาพูดอธิบายผลงานของ ตนเองให้เพื่อนในห้องเรียนฟัง			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๒

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๒. ครูให้เพื่อนร่วมชั้นและครูปลายทางแสดงความคิดเห็นเพื่อให้คำแนะนำในการทำงาน</p> <p>๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>๒. เพื่อนในชั้นเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นเพื่อให้เพื่อนนำไปพัฒนาผลงานของตนเองต่อไป</p> <p>๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๒



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถบอกวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคในการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์อย่างง่ายได้	๑. ประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่ายได้	๑. ประเมินผลงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์	๑. ประเมินผลงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ที่ใช้งานได้ผลดีกว่าเดิม ตลอดจน	๑. ประเมินผลงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

นำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒1 (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่าย	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๓ ชนิดขึ้นไป - สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงานได้ ๒ เทคนิคขึ้นไป - สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบ ๓ อย่าง ขึ้นไป 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๒ ชนิด - สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงาน ๒ เทคนิค - สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้ ๒ อย่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๑ ชนิด - สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงาน ๑ เทคนิค - สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้ ๑ อย่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ - ไม่สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงาน - ไม่สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สามารถสร้างสรรค์ด้วยความคิดแปลกใหม่ด้านการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการทำงาน และเนื้อหาของผลงาน	สามารถสร้างสรรค์ด้วยความคิดแปลกใหม่ด้านการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการทำงาน แต่ยังคงต้องพัฒนาด้านเนื้อหาของผลงาน	สามารถสร้างสรรค์ด้วยความคิดแปลกใหม่ด้านการเลือกใช้วัสดุ แต่ยังคงพัฒนาด้านเทคนิคในการทำงาน และเนื้อหาของผลงาน	ใช้การตัดลอกแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานในด้านเลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการทำงาน หรือเนื้อหาของผลงาน
๓. ความสวยงามและความเรียบร้อยของผลงาน	ผลงานมีความสวยงามจากการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ มีความสะอาดเรียบร้อย ไม่ฉีกขาด	ผลงานมีความสวยงามจากการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ มีความสะอาดปานกลาง มีรอยเปื้อน	ผลงานมีความสวยงามจากการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ ผลงานมีรอยเปื้อนและฉีกขาดบางส่วน	ผลงานควรพัฒนาความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ และเพิ่มเติมใส่ใจในการทำงานให้มี

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒1 (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
		หรือฉีกขาด เล็กน้อย		ความสะอาด เรียบร้อย ไม่ฉีก ขาด
๔. วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๒
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาพพิมพ์



<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/news/>

รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ ซึ่งมนุษย์ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความหลากหลายและทันสมัยตามเทคโนโลยีที่พัฒนา

ประวัติศาสตร์ของภาพพิมพ์ เกิดจากมนุษย์ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ได้บังเอิญเอามือที่เปื้อนดินโคลนไปจับหรือวางทาบบนผนังถ้ำ ทำให้เกิดรอยฝ่ามือในลักษณะต่าง ๆ ดังภาพตัวอย่าง

สามารถแบ่งชนิดของภาพพิมพ์ตามลักษณะของแม่พิมพ์ได้เป็น ๔ ประเภท คือ

๑. ภาพพิมพ์ผิวฉนวน (Relief Printing) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากผิวส่วนที่อยู่สูงบนแม่พิมพ์ ดังนั้นส่วนที่ถูกแกะเซาะออกไปหรือส่วนที่เป็นร่องลึกลงไปจะไม่ถูกพิมพ์ ซึ่งแม่พิมพ์ในลักษณะนี้ เช่น แม่พิมพ์แกะไม้ แม่พิมพ์แกะยาง แม่พิมพ์กระดาษแข็ง แม่พิมพ์วัสดุ เมื่อเวลาพิมพ์แม่พิมพ์เหล่านี้จะใช้เครื่องมือประเภทลูกกลิ้ง ลูกประคบหนึ่ง ทาหมึกลงบนส่วนนูนของแม่พิมพ์ แล้วนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษอาจจะพิมพ์ ด้วยมือหรือแทนพิมพ์หมึกก็ติดกระดาษเกิดเป็นรูปขึ้นมา



Facebook: ศาสตราจารย์ ประหยัด พงษ์ดำ

๒. ภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากส่วนที่อยู่ลึกเป็นร่องของแม่พิมพ์ ซึ่งแม่พิมพ์จะมีส่วนที่นูนและร่องเหมือนกับแม่พิมพ์ผิวฉนวน แต่เวลาพิมพ์ต้องอุดหมึกลงไป ในร่องลึกและเช็ดบริเวณที่ไม่ต้องการจะพิมพ์ออก แล้วนำกระดาษเปียกน้ำหมาดๆ วางลงบนแม่พิมพ์ จากนั้นพิมพ์ด้วยแท่นพิมพ์ที่มีแรงกดสูงเพื่อกดกระดาษให้ไปดูดซับหมึกขึ้นมา ซึ่งกลวิธีที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ ได้แก่ ภาพพิมพ์ภาพถ่าย ภาพพิมพ์หมึกผสมรงค์ ภาพพิมพ์อย่างสีน้ำ ภาพพิมพ์จารเข้ม ภาพพิมพ์แกะลายเส้น ภาพพิมพ์กั๊ดกรด ภาพพิมพ์แบบเขียนถ่าน ภาพพิมพ์ กั๊ดกรดพื้นนิ่ม ภาพพิมพ์กั๊ดกรดรูปนูน

<https://www.pomona.edu/museum/collections/etchings>



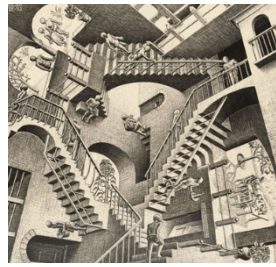
๓. ภาพพิมพ์พื้นราบ (Planographic)

Printing หรือ Lithograph) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากพื้นแบนราบ ส่วนที่ถูกพิมพ์และส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์นั้นจะอยู่ในระนาบแม่พิมพ์ บริเวณทั้งสองจะต่างกันเพียงส่วนที่ต้องการพิมพ์จะเป็นไขหรือน้ำมัน แต่อีกส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์จะชุ่มด้วยน้ำ เมื่อเวลาพิมพ์จะใช้ลูกกลิ้งที่มีหมึกเชื่อน้ำมันติดอยู่ กลิ้งลงบนแม่พิมพ์ที่มีน้ำหมาดๆ เมื่อกลิ้งหมึกซึ่งเป็นไขผ่านไปบนแม่พิมพ์ หมึกเชื่อน้ำมันจะติดลงบนส่วนที่เป็นไขของแม่พิมพ์เท่านั้น จากนั้นนำเอากะดาษมาปิดทับบนแม่พิมพ์ เพื่อรีดกดให้หมึกติดกระดาษเกิดเป็นรูปภาพตามที่ต้องการ กลวิธีที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ได้แก่ ภาพพิมพ์ครั้งเดียว และภาพพิมพ์หิน

๔. ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) คือ

กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์ โดยใช้ไม้ปาดสีรีดเนื้อสีผ่านตะแกรงเนื้อละเอียดลงมาสู่วัสดุที่ต้องการ พิมพ์ ซึ่งบริเวณที่ไม่ถูกพิมพ์จะเป็นบริเวณตะแกรง ที่ถูกกันเอาไว้ไม่ให้สีลอดผ่านลงมาสู่วัสดุที่ต้องการพิมพ์

<https://www.thecollector.com/famous-lithograph-art/>



<https://artmuseum.princeton.edu/>

ภาพพิมพ์เบื้องต้นที่สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคและวัสดุต่าง ๆ

๑. ภาพพิมพ์วัสดุ การเรียนรู้เรื่องการพิมพ์ภาพเพื่อให้เกิดผลดีต่อการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์นั้น จำเป็นต้องเรียนรู้ถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน วัสดุอุปกรณ์ และจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานในแต่ละครั้ง สำหรับการพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์แบบต่างๆ ลำดับแรกจะเป็นเทคนิคการพิมพ์ภาพด้วยวัสดุสิ่งของต่างๆ ทั้งที่เป็นวัสดุจากธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ ก่อนการลงมือทำแม่พิมพ์ จำเป็นต้องเข้าใจธรรมชาติของวัสดุสิ่งของแต่ละชนิดว่ามีคุณสมบัติทางกายภาพของผิวพื้น ร่องรอย ลวดลาย มีความน่าสนใจเหมาะสมจะนำมาเป็นวัสดุหลักสำหรับการพิมพ์หรือไม่ เพราะบางวัสดุมีร่องรอยพื้นผิวของตัวเอง สามารถนำไปพิมพ์กับ

๒. ภาพพิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์แกะไม้เป็นศิลปะภาพพิมพ์ผิวนูนที่ต้องระมัดระวังเรื่องของความปลอดภัยขณะลงมือปฏิบัติงานเนื่องจากอุปกรณ์เครื่องมือแกะไม้มีความคมมากนอกจากนี้ ยังต้องคำนึงถึงหมึกหรือสีที่ใช้พิมพ์ต้องมีเข้มข้นและความเหนียวพอเหมาะเพื่อที่หมึกพิมพ์จะสามารถเกาะอยู่บนส่วนนูนของแม่พิมพ์ได้ไม่ไหลเยิ้มลงสู่ร่องที่แกะไว้

การพิมพ์สีผ่านใบไม้หรือวัสดุ ไปจนถึงการพิมพ์ตะแกรงไหมการพิมพ์ตะแกรงไหมหรือที่นิยมเรียกกันว่า "ซิลค์กรีน" (Silk Screen) คือการใช้ผ้าไหม(Silk) ที่ผลิตขึ้นเพื่อการพิมพ์โดยเฉพาะนำมาซึ่งให้ตั้งบนกรอบไม้หรือกรอบโลหะแล้ว สร้างภาพขึ้นบนผ้าไหม ซึ่งมีสภาพเป็นฉากพิมพ์ (Screen) ปิดกั้นส่วนที่ไม่ต้องการให้เกิดเป็นภาพที่ตันและปล่อยส่วนที่ส่วนต้องการให้เป็นภาพโปร่งการปิดกั้นบนผ้า

๓. ภาพพิมพ์ลายฉลุ การพิมพ์ลายฉลุเป็นกระบวนการพิมพ์แบบเดียวที่ภาพพิมพ์ปรากฏตรงกับแม่พิมพ์ไม่กลับซ้ายขวาการพิมพ์แบบนี้เป็นการพิมพ์ผ่านฉากพิมพ์ที่ปล่อยให้สีพิมพ์ผ่านจากด้านบนแม่พิมพ์ทะลุลงมายังพื้นรองรับข้างล่าง เป็นเทคนิคการพิมพ์ที่มีวิธีการต่าง ๆ มากมายเช่นการพิมพ์

๔. ภาพพิมพ์กระจก การพิมพ์ภาพโดยใช้แผ่นกระจกเป็นกรรมวิธีที่เรียกว่าการพิมพ์ภาพครั้งเดียวหรือ Monoprint โดยอาศัยกระจกเป็นเสมือนแม่พิมพ์รองรับสีส้น ผิวพื้นที่จะก่อให้เกิดเรื่องราวและความหมาย



ขั้นตอนของการพิมพ์ภาพพิมพ์วัสดุ



1. คิดแบบ ออกแบบ ร่างลงในเศษกระดาษ
2. จัดเตรียมแม่พิมพ์ หรือตัดแต่ง ตัดแปลงแม่พิมพ์ เพื่อให้ได้รูปร่างตามต้องการ
3. เตรียมกระดาษ โดยตรึงกระดาษติดกับกระดาษรองเขียน ปิดขอบด้วยกระดาษ กาว ติดเข้ามาจากขอบกระดาษประมาณ 1.5 – 2 เซนติเมตร
4. ผสมสีต่าง ๆ ตามต้องการ ควรผสมสีให้ชั้นพอประมาณ ไม่ควรใส่น้ำมากเกินไป สีจะไม่เข้มและเลอะเทอะง่าย
5. ใช้ฟู่กัน หรือฟองน้ำจุ่มสีแล้วทา หรือ ตบลงบนแม่พิมพ์เพื่อให้สีติดบนแม่พิมพ์
6. นำแม่พิมพ์ทาบลงไปในกระดาษให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ ตามที่กำหนด
7. ทำจนเสร็จรูปแบบที่กำหนดไว้
8. นำไปผึ่งให้แห้ง
9. แกะกระดาษกาวออก



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๒ ระบุบรรยายเทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ภาพพิมพ์ เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ ซึ่งมนุษย์ ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความ หลากหลายและทันสมัยตามเทคโนโลยีที่พัฒนา ประวัติศาสตร์ของภาพพิมพ์ เกิดจากมนุษย์ในสมัยก่อน ประวัติศาสตร์ได้บังเอิญเอามือที่เปื้อนดินโคลนไปจับหรือวางทาบบนผนังถ้ำ ทำให้เกิดรอยฝ่ามือในลักษณะ ต่าง ๆ

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ภาพพิมพ์เป็นงานทัศนศิลป์ประเภทหนึ่ง ที่มีเทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์อย่าง หลากหลาย

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถบอกวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคในการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์อย่างง่ายได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่ายได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์” (๒.๒.๒)

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

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๓

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิด กับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการ คิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่ เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิด และ สามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความ คิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมิน	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียน ทำความเคารพ ๒. ครูให้นักเรียนนำวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการ ทำกิจกรรมภาพพิมพ์สร้างสรรค์ขึ้นมาวางบน โต๊ะเรียนเพื่อให้ครูปลายทางตรวจสอบ	๑. นักเรียนทำความเคารพ ๒. นักเรียนนำวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการทำ กิจกรรมภาพพิมพ์สร้างสรรค์ขึ้นมาวางบน โต๊ะเรียน	๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์ สร้างสรรค์ ๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ภาพพิมพ์ สร้างสรรค์ ๓	๑. ผลงาน “ภาพพิมพ์ สร้างสรรค์”	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้น เรียน และการมี ส่วนร่วมในชั้น เรียน ๒. ผลงาน “ภาพ พิมพ์สร้างสรรค์” เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ ๒. เกณฑ์การ ประเมินผลงาน
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูเลือกนักเรียนจำนวน ๑ คน เพื่อออกมา นำเสนอวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคในการทำงาน ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ของตนเอง (คนละคนกับ คาบก่อน) ๒. ครูให้เพื่อนในชั้นเรียนและครูปลายทาง ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม	๑. นักเรียนตัวแทนออกมานำเสนอผลงาน ของตนเอง ๒. เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันแสดงความ คิดเห็นต่องานเพื่อนเพิ่มเติม			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๓

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
และคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานได้ดีผลดีกว่าเดิม ตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)					
ด้านความรู้ ๑. สามารถบอกวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคในการสร้างผลงานภาพพิมพ์อย่างง่ายได้	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนเริ่มลงมือปฏิบัติงานภาพพิมพ์สร้างสรรค์โดยเป้าหมายในการทำงานมีความคืบหน้าอย่างน้อยร้อยละ ๘๐	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติงานภาพพิมพ์สร้างสรรค์ของตนเอง			“ภาพพิมพ์สร้างสรรค์” เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง
ด้านทักษะกระบวนการ ๒. สามารถสร้างผลงานภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่ายได้	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูเลือกให้นักเรียนออกมานำเสนอความคืบหน้าและแนวคิดในการทำงานของตนเอง จำนวน ๒ คน ๒. ครูให้เพื่อนร่วมชั้นและครูปลายทางแสดงความเห็นเพื่อให้คำแนะนำในการทำงาน	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. นักเรียนที่เป็นตัวแทนในการนำเสนอหน้าชั้นเรียนออกมาพูดอธิบายผลงานของตนเองให้เพื่อนในห้องเรียนฟัง ๒. เพื่อนในชั้นเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นเพื่อให้เพื่อนนำไปพัฒนาผลงานของตนเองต่อไป			ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม					

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๓

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นความสำคัญและ ตระหนักถึงคุณค่าของวิธีการ ของศิลปินในการสร้างงาน ทัศนศิลป์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๓. ครูกล่าวมอบหมายให้นักเรียนนำอุปกรณ์มา ปฏิบัติในคาบต่อไป ๔. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๕. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๓. นักเรียนรับทราบการมอบหมายงานใน คาบถัดไป ๔. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๕. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๓



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถบอกวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคในการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์อย่างง่ายได้	๑. ประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่ายได้	๑. ประเมินผลงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์	๑. ประเมินผลงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ที่ใช้งานได้ผลดีกว่าเดิม ตลอดจน	๑. ประเมินผลงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

นำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่าย	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๓ ชนิดขึ้นไป - สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงานได้ ๒ เทคนิคขึ้นไป - สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบ ๓ อย่าง ขึ้นไป 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๒ ชนิด - สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงาน ๒ เทคนิค - สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้ ๒ อย่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๑ ชนิด - สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงาน ๑ เทคนิค - สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้ ๑ อย่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ - ไม่สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงาน - ไม่สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สามารถสร้างสรรค์ด้วยความคิดแปลกใหม่ด้านการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการทำงาน และเนื้อหาของผลงาน	สามารถสร้างสรรค์ด้วยความคิดแปลกใหม่ด้านการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการทำงาน แต่ยังคงต้องพัฒนาด้านเนื้อหาของผลงาน	สามารถสร้างสรรค์ด้วยความคิดแปลกใหม่ด้านการเลือกใช้วัสดุ แต่ยังคงพัฒนาด้านเทคนิคในการทำงาน และเนื้อหาของผลงาน	ใช้การตัดลอกแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานในด้านเลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการทำงาน หรือเนื้อหาของผลงาน
๓. ความสวยงามและความเรียบร้อยของผลงาน	ผลงานมีความสวยงามจากการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ มีความสะอาดเรียบร้อย ไม่ฉีกขาด	ผลงานมีความสวยงามจากการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ มีความสะอาดปานกลาง มีรอยเปื้อน	ผลงานมีความสวยงามจากการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ ผลงานมีรอยเปื้อนและฉีกขาดบางส่วน	ผลงานควรพัฒนาความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ และเพิ่มเติมใส่ใจในการทำงานให้มี

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
		หรือฉีกขาด เล็กน้อย		ความสะอาด เรียบร้อย ไม่ฉีก ขาด
๔. วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....

ความสำเร็จ

.....
.....

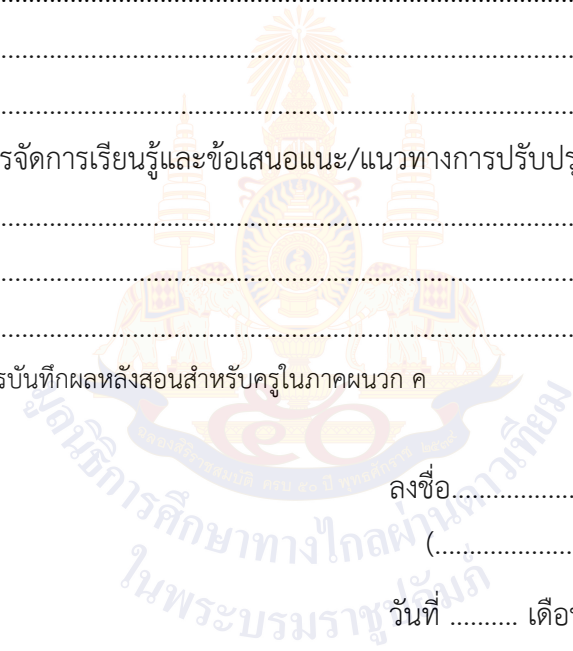
ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๓
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาพพิมพ์



<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/news/>

รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ ซึ่งมนุษย์ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความหลากหลายและทันสมัยตามเทคโนโลยีที่พัฒนา

ประวัติศาสตร์ของภาพพิมพ์ เกิดจากมนุษย์ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ได้บังเอิญเอามือที่เปื้อนดินโคลนไปจับหรือวางทาบบนผนังถ้ำ ทำให้เกิดรอยฝ่ามือในลักษณะต่าง ๆ ดังภาพตัวอย่าง

สามารถแบ่งชนิดของภาพพิมพ์ตามลักษณะของแม่พิมพ์ได้เป็น ๔ ประเภท คือ

๑. ภาพพิมพ์ผิวฉนวน (Relief Printing) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากผิวส่วนที่อยู่สูงบนแม่พิมพ์ ดังนั้นส่วนที่ถูกแกะเซาะออกไปหรือส่วนที่เป็นร่องลึกลงไปจะไม่ถูกพิมพ์ ซึ่งแม่พิมพ์ในลักษณะนี้ เช่น แม่พิมพ์แกะไม้ แม่พิมพ์แกะยาง แม่พิมพ์กระดาษแข็ง แม่พิมพ์วัสดุ เมื่อเวลาพิมพ์แม่พิมพ์เหล่านี้จะใช้เครื่องมือประเภทลูกกลิ้ง ลูกประคบหนึ่ง ทาหมึกลงบนส่วนนูนของแม่พิมพ์ แล้วนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษอาจจะพิมพ์ ด้วยมือหรือแทนพิมพ์หมึกก็ติดกระดาษเกิดเป็นรูปขึ้นมา



Facebook: ศาสตราจารย์ ประหยัด พงษ์ดำ

๒. ภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากส่วนที่อยู่ลึกเป็นร่องของแม่พิมพ์ ซึ่งแม่พิมพ์จะมีส่วนที่นูนและร่องเหมือนกับแม่พิมพ์ผิวฉนวน แต่เวลาพิมพ์ต้องอุดหมึกลงไป ในร่องลึกและเช็ดบริเวณที่ไม่ต้องการจะพิมพ์ออก แล้วนำกระดาษเปียกน้ำหมาดๆ วางลงบนแม่พิมพ์ จากนั้นพิมพ์ด้วยแท่นพิมพ์ที่มีแรงกดสูงเพื่อกดกระดาษให้ไปดูดซับหมึกขึ้นมา ซึ่งกลวิธีที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ ได้แก่ ภาพพิมพ์ภาพถ่าย ภาพพิมพ์หมึกผสมรงค์ ภาพพิมพ์อย่างสีน้ำ ภาพพิมพ์จารเข้ม ภาพพิมพ์แกะลายเส้น ภาพพิมพ์กั๊ดกรด ภาพพิมพ์แบบเขียนถ่าน ภาพพิมพ์ กั๊ดกรดพื้นนิ่ม ภาพพิมพ์กั๊ดกรดรูปนูน

<https://www.pomona.edu/museum/collections/etchings>



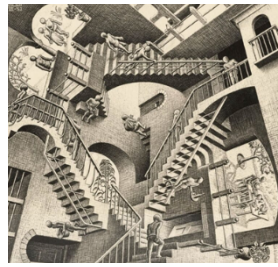
๓. ภาพพิมพ์พื้นราบ (Planographic)

Printing หรือ Lithograph) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากพื้นแบนราบ ส่วนที่ถูกพิมพ์และส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์นั้นจะอยู่ในระนาบแม่พิมพ์ บริเวณทั้งสองจะต่างกันเพียงส่วนที่ต้องการพิมพ์จะเป็นไขหรือน้ำมัน แต่อีกส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์จะชุ่มด้วยน้ำ เมื่อเวลาพิมพ์จะใช้ลูกกลิ้งที่มีหมึกเชื่อน้ำมันติดอยู่ กลิ้งลงบนแม่พิมพ์ที่มีน้ำหมาดๆ เมื่อกลิ้งหมึกซึ่งเป็นไขผ่านไปบนแม่พิมพ์ หมึกเชื่อน้ำมันจะติดลงบนส่วนที่เป็นไขของแม่พิมพ์เท่านั้น จากนั้นนำเอากะดาษมาปิดทับบนแม่พิมพ์ เพื่อรีดกดให้หมึกติดกระดาษเกิดเป็นรูปภาพตามที่ต้องการ กลวิธีที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ได้แก่ ภาพพิมพ์ครั้งเดียว และภาพพิมพ์หิน

๔. ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) คือ

กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์ โดยใช้ไม้ปาดสีรีดเนื้อสีผ่านตะแกรงเนื้อละเอียดลงมาสู่วัสดุที่ต้องการ พิมพ์ ซึ่งบริเวณที่ไม่ถูกพิมพ์จะเป็นบริเวณตะแกรง ที่ถูกกันเอาไว้ไม่ให้สีลอดผ่านลงมาสู่วัสดุที่ต้องการพิมพ์

<https://www.thecollector.com/famous-lithograph-art/>



<https://artmuseum.princeton.edu/>

ภาพพิมพ์เบื้องต้นที่สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคและวัสดุต่าง ๆ

๑. ภาพพิมพ์วัสดุ การเรียนรู้เรื่องการพิมพ์ภาพเพื่อให้เกิดผลดีต่อการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์นั้น จำเป็นต้องเรียนรู้ถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน วัสดุอุปกรณ์ และจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานในแต่ละครั้ง สำหรับการพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์แบบต่างๆ ลำดับแรกจะเป็นเทคนิคการพิมพ์ภาพด้วยวัสดุสิ่งของต่างๆ ทั้งที่เป็นวัสดุจากธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ ก่อนการลงมือทำแม่พิมพ์ จำเป็นต้องเข้าใจธรรมชาติของวัสดุสิ่งของแต่ละชนิดว่ามีคุณสมบัติทางกายภาพของผิวพื้น ร่องรอย ลวดลาย มีความน่าสนใจเหมาะสมจะนำมาเป็นวัสดุหลักสำหรับการพิมพ์หรือไม่ เพราะบางวัสดุมีร่องรอยพื้นผิวของตัวเอง สามารถนำไปพิมพ์กับ

๒. ภาพพิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์แกะไม้เป็นศิลปะภาพพิมพ์ผิวนูนที่ต้องระมัดระวังเรื่องของความปลอดภัยขณะลงมือปฏิบัติงานเนื่องจากอุปกรณ์เครื่องมือแกะไม้มีความคมมากนอกจากนี้ ยังต้องคำนึงถึงหมึกหรือสีที่ใช้พิมพ์ต้องมีเข้มข้นและความเหนียวพอเหมาะเพื่อที่หมึกพิมพ์จะสามารถเกาะอยู่บนส่วนนูนของแม่พิมพ์ได้ไม่ไหลเยิ้มลงสู่ร่องที่แกะไว้

การพิมพ์สีผ่านใบไม้หรือวัสดุ ไปจนถึงการพิมพ์ตะแกรงไหมการพิมพ์ตะแกรงไหมหรือที่นิยมเรียกกันว่า "ซิลค์กรีน" (Silk Screen) คือการใช้ผ้าไหม(Silk) ที่ผลิตขึ้นเพื่อการพิมพ์โดยเฉพาะนำมาซึ่งให้ตั้งบนกรอบไม้หรือกรอบโลหะแล้ว สร้างภาพขึ้นบนผ้าไหม ซึ่งมีสภาพเป็นฉากพิมพ์ (Screen) ปิดกั้นส่วนที่ไม่ต้องการให้เกิดเป็นภาพที่ตันและปล่อยส่วนที่ส่วนต้องการให้เป็นภาพโปร่งการปิดกั้นบนผ้า

๓. ภาพพิมพ์ลายฉลุ การพิมพ์ลายฉลุเป็นกระบวนการพิมพ์แบบเดียวที่ภาพพิมพ์ปรากฏตรงกับแม่พิมพ์ไม่กลับซ้ายขวาการพิมพ์แบบนี้เป็นการพิมพ์ผ่านฉากพิมพ์ที่ปล่อยให้สีพิมพ์ผ่านจากด้านบนแม่พิมพ์ทะลุลงมายังพื้นรองรับข้างล่าง เป็นเทคนิคการพิมพ์ที่มีวิธีการต่าง ๆ มากมายเช่นการพิมพ์

๔. ภาพพิมพ์กระจก การพิมพ์ภาพโดยใช้แผ่นกระจกเป็นกรรมวิธีที่เรียกว่าการพิมพ์ภาพครั้งเดียวหรือ Monoprint โดยอาศัยกระจกเป็นเสมือนแม่พิมพ์รองรับสีส้น ผิวพื้นที่จะก่อให้เกิดเรื่องราวและความหมาย



ขั้นตอนของการพิมพ์ภาพพิมพ์วัสดุ



1. คิดแบบ ออกแบบ ร่างลงในเศษกระดาษ
2. จัดเตรียมแม่พิมพ์ หรือตัดแต่ง ดัดแปลงแม่พิมพ์ เพื่อให้ได้รูปร่างตามต้องการ
3. เตรียมกระดาษ โดยตรึงกระดาษติดกับกระดาษรองเขียน ปิดขอบด้วยกระดาษ กาว ติดเข้ามาจากขอบกระดาษประมาณ 1.5 – 2 เซนติเมตร
4. ผสมสีต่าง ๆ ตามต้องการ ควรผสมสีให้ข้นพอประมาณ ไม่ควรใส่น้ำมากเกินไป สีจะไม่เข้มและเลอะเทอะง่าย
5. ใช้ฟู่กัน หรือฟองน้ำจุ่มสีแล้วทา หรือ ตบลงบนแม่พิมพ์เพื่อให้สีติดบนแม่พิมพ์
6. นำแม่พิมพ์ทาบลงไปบนกระดาษให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ ตามที่กำหนด
7. ทำจนเสร็จรูปแบบที่กำหนดไว้
8. นำไปผึ่งให้แห้ง
9. แกะกระดาษกาวออก



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๔

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๒ ระบุบรรยายเทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ภาพพิมพ์ เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ ซึ่งมนุษย์ ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความ หลากหลายและทันสมัยตามเทคโนโลยีที่พัฒนา ประวัติศาสตร์ของภาพพิมพ์ เกิดจากมนุษย์ในสมัยก่อน ประวัติศาสตร์ได้บังเอิญเอามือที่เปื้อนดินโคลนไปจับหรือวางทาบบนผนังถ้ำ ทำให้เกิดรอยฝ่ามือในลักษณะ ต่าง ๆ

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ ภาพพิมพ์เป็นงานทัศนศิลป์ประเภทหนึ่ง ที่มีเทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์อย่าง หลากหลาย

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถบอกวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคในการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์อย่างง่ายได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๒. สามารถสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่ายได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์” (๒.๒.๒)

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

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)	
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน				
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมิน และคัดเลือกความคิดเพื่อ	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ ๒. ครูให้นักเรียนนำวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการทำกิจกรรมภาพพิมพ์สร้างสรรค์ขึ้นมาวางบนโต๊ะเรียนเพื่อให้ครูปลายทางตรวจสอบ	๑. นักเรียนทำความเคารพ ๒. นักเรียนนำวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการทำกิจกรรมภาพพิมพ์สร้างสรรค์ขึ้นมาวางบนโต๊ะเรียน	๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๔	๑. ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์”	วิธีวัด ๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ๒. ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์”	
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูสุ่มนักเรียนจำนวน ๒ คน เพื่อออกมานำเสนอความคิดเห็นในการทำงานภาพพิมพ์สร้างสรรค์ของตนเอง ๒. ครูให้เพื่อนในชั้นเรียนและครูปลายทางร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม	๑. นักเรียนตัวแทนออกมานำเสนอผลงานของตนเอง ๒. เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันแสดงความความคิดเห็นต่องานเพื่อนเพิ่มเติม				เครื่องมือวัด ๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๒. เกณฑ์การประเมินผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์”
	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนเริ่มลงมือปฏิบัติงานภาพพิมพ์					

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
นำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งาน ได้ดีกว่าเดิม ตลอดจน นำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่ สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อ ตนเองและสังคม (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. สามารถบอกวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ งานภาพพิมพ์อย่างง่ายได้ ด้านทักษะกระบวนการ ๒. สามารถสร้างสรรค์งาน ภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุ อย่างง่ายได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	สร้างสรรค์ต่อ โดยเป้าหมายในการทำงานมี ความคืบหน้าเสร็จสมบูรณ์	๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติงานภาพพิมพ์ สร้างสรรค์ของตนเอง			เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูสุ่มให้นักเรียนออกมาแนะนำแนวคิดและ เทคนิคในการทำงานของตนเอง จำนวน ๒ คน ๒. ครูให้เพื่อนร่วมชั้นและครูปลายทางแสดง ความคิดเห็นเพื่อให้คำแนะนำในการทำงาน ๓. ครูกล่าวมอบหมายให้นักเรียนเตรียมตัว สำหรับการทำงานวิเคราะห์ผลงานของตนเอง ในสัปดาห์ถัดไป	๑. นักเรียนที่เป็นตัวแทนในการนำเสนอ หน้าชั้นเรียนออกมาพูดอธิบายผลงานของ ตนเองให้เพื่อนในห้องเรียนฟัง ๒. เพื่อนในชั้นเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น เพื่อให้เพื่อนนำไปพัฒนาผลงานของตนเอง ต่อไป ๓. นักเรียนรับทราบการมอบหมายงานใน สัปดาห์ถัดไป			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นความสำคัญและ ตระหนักถึงคุณค่าของวิธีการ ของศิลปินในการสร้างงาน ทัศนศิลป์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๔. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๕. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๔. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๕. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๔



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถบอกวัสดุอุปกรณ์และเทคนิคในการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์อย่างง่ายได้	๑. ประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่ายได้	๑. ประเมินผลงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์	๑. ประเมินผลงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ภาพพิมพ์สร้างสรรค์” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ที่ใช้งานได้ผลดีกว่าเดิม ตลอดจน	๑. ประเมินผลงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

นำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์

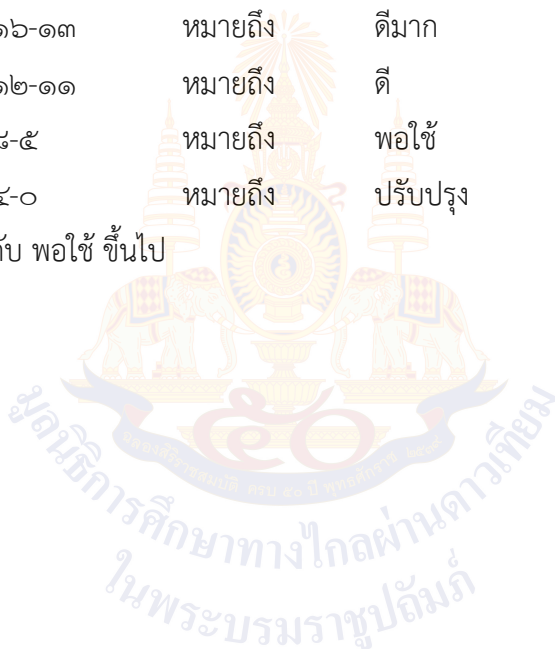
ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์วัสดุอย่างง่าย	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๓ ชนิดขึ้นไป - สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงานได้ ๒ เทคนิคขึ้นไป - สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบ ๓ อย่าง ขึ้นไป 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๒ ชนิด - สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงาน ๒ เทคนิค - สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้ ๒ อย่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๑ ชนิด - สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงาน ๑ เทคนิค - สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้ ๑ อย่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถเลือกใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ - ไม่สามารถเลือกใช้เทคนิคในการทำงาน - ไม่สามารถใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้
๒. ความคิดสร้างสรรค์	สามารถสร้างสรรค์ด้วยความคิดแปลกใหม่ด้านการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการทำงาน และเนื้อหาของผลงาน	สามารถสร้างสรรค์ด้วยความคิดแปลกใหม่ด้านการเลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการทำงาน แต่ยังคงต้องพัฒนาด้านเนื้อหาของผลงาน	สามารถสร้างสรรค์ด้วยความคิดแปลกใหม่ด้านการเลือกใช้วัสดุ แต่ยังคงพัฒนาด้านเทคนิคในการทำงาน และเนื้อหาของผลงาน	ใช้การคัดลอกแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานในด้านเลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการทำงาน หรือเนื้อหาของผลงาน
๓. ความสวยงามและความเรียบร้อยของผลงาน	ผลงานมีความสวยงามจากการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ มีความสะอาดเรียบร้อย ไม่ฉีกขาด	ผลงานมีความสวยงามจากการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ มีความสะอาดปานกลาง มีรอยเปื้อน	ผลงานมีความสวยงามจากการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ ผลงานมีรอยเปื้อนและฉีกขาดบางส่วน	ผลงานควรพัฒนาความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ และเพิ่มเติมใส่ใจในการทำงานให้มี

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
		หรือฉีกขาด เล็กน้อย		ความสะอาด เรียบร้อย ไม่ฉีก ขาด
๔. วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....

ความสำเร็จ

.....
.....

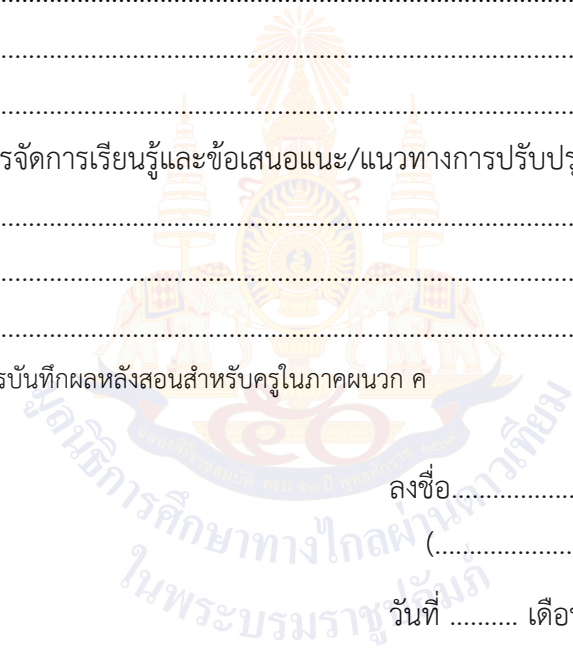
ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์ ๔
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาพพิมพ์



<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/news/>

รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ ซึ่งมนุษย์ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความหลากหลายและทันสมัยตามเทคโนโลยีที่พัฒนา
 ประวัติศาสตร์ของภาพพิมพ์ เกิดจากมนุษย์ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ได้บังเอิญเอามือที่เปื้อนดินโคลนไปจับหรือวางทาบบนผนังถ้ำ ทำให้เกิดรอยฝ่ามือในลักษณะต่าง ๆ ดังภาพตัวอย่าง

สามารถแบ่งชนิดของภาพพิมพ์ตามลักษณะของแม่พิมพ์ได้เป็น ๔ ประเภท คือ

๑. ภาพพิมพ์ผิวนูน (Relief Printing) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากผิวส่วนที่อยู่สูงบนแม่พิมพ์ ดังนั้นส่วนที่ถูกแกะเซาะออกไปหรือส่วนที่เป็นร่องลึกลงไปจะไม่ถูกพิมพ์ ซึ่งแม่พิมพ์ในลักษณะนี้ เช่น แม่พิมพ์แกะไม้ แม่พิมพ์แกะยาง แม่พิมพ์กระดาษแข็ง แม่พิมพ์วัสดุ เมื่อเวลาพิมพ์แม่พิมพ์เหล่านี้จะใช้เครื่องมือประเภทลูกกลิ้ง ลูกประคบหนึ่ง ทาหมึกลงบนส่วนนูนของแม่พิมพ์ แล้วนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษอาจจะพิมพ์ ด้วยมือหรือแทนพิมพ์หมึกก็ติดกระดาษเกิดเป็นรูปขึ้นมา



Facebook: ศาสตราจารย์ ประหยัด พงษ์ดำ

๒. ภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากส่วนที่อยู่ลึกเป็นร่องของแม่พิมพ์ ซึ่งแม่พิมพ์จะมีส่วนที่นูนและร่องเหมือนกับแม่พิมพ์ผิวนูน แต่เวลาพิมพ์ต้องอุดหมึกลงไป ในร่องลึกและเช็ดบริเวณที่ไม่ต้องการจะพิมพ์ออก แล้วนำกระดาษเปียกน้ำหมาดๆ วางลงบนแม่พิมพ์ จากนั้นพิมพ์ด้วยแท่นพิมพ์ที่มีแรงกดสูงเพื่อกดกระดาษให้ไปดูดซับหมึกขึ้นมา ซึ่งกลวิธีที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ ได้แก่ ภาพพิมพ์ภาพถ่าย ภาพพิมพ์มัลติมีเดีย ภาพพิมพ์อย่างสีน้ำ ภาพพิมพ์จารึก ภาพพิมพ์แกะลายเส้น ภาพพิมพ์กัดกรด ภาพพิมพ์แบบเขียนถ่าน ภาพพิมพ์ กัดกรดพื้นนูน ภาพพิมพ์กัดกรดรูปนูน

<https://www.pomona.edu/museum/collections/etchings>



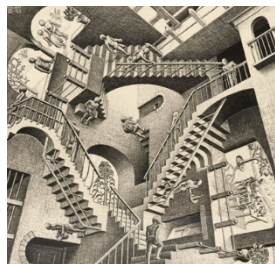
๓. ภาพพิมพ์พื้นราบ (Planographic

Printing หรือ Lithograph) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากพื้นแบนราบ ส่วนที่ถูกพิมพ์และส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์นั้นจะอยู่ในระนาบแม่พิมพ์ บริเวณทั้งสองจะต่างกันเพียงส่วนที่ต้องการพิมพ์จะเป็นไขหรือน้ำมัน แต่อีกส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์จะชุ่มด้วยน้ำ เมื่อเวลาพิมพ์จะใช้ลูกกลิ้งที่มีหมึกเชื่อน้ำมันติดอยู่ กลิ้งลงบนแม่พิมพ์ที่มีน้ำหมาดๆ เมื่อกลิ้งหมึกซึ่งเป็นไขผ่านไปบนแม่พิมพ์ หมึกเชื่อน้ำมันจะติดลงบนส่วนที่เป็นไขของแม่พิมพ์เท่านั้น จากนั้นนำเอากะดาษมาปิดทับบนแม่พิมพ์ เพื่อรีดกดให้หมึกติดกระดาษเกิดเป็นรูปภาพตามที่ต้องการ กลวิธีที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ได้แก่ ภาพพิมพ์ครึ่งเดียว และภาพพิมพ์หิน

๔. ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) คือ

กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์ โดยใช้ไม้ปาดสีรีดเนื้อสีผ่านตะแกรงเนื้อละเอียดลงมาสู่วัสดุที่ต้องการ พิมพ์ ซึ่งบริเวณที่ไม่ถูกพิมพ์จะเป็นบริเวณตะแกรง ที่ถูกกันเอาไว้ไม่ให้สีลอดผ่านลงมาสู่วัสดุที่ต้องการพิมพ์

<https://www.thecollector.com/famous-lithograph-art/>



<https://artmuseum.princeton.edu/>

ภาพพิมพ์เบื้องต้นที่สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคและวัสดุต่าง ๆ

๑. ภาพพิมพ์วัสดุ การเรียนรู้เรื่องการพิมพ์ภาพเพื่อให้เกิดผลดีต่อการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์นั้น จำเป็นต้องเรียนรู้ถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน วัสดุอุปกรณ์ และจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานในแต่ละครั้ง สำหรับการพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์แบบต่างๆ ลำดับแรกจะเป็นเทคนิคการพิมพ์ภาพด้วยวัสดุสิ่งของต่างๆ ทั้งที่เป็นวัสดุจากธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ ก่อนการลงมือทำแม่พิมพ์ จำเป็นต้องเข้าใจธรรมชาติของวัสดุสิ่งของแต่ละชนิดว่ามีคุณสมบัติทางกายภาพของผิวพื้น ร่องรอย ลวดลาย มีความน่าสนใจเหมาะสมจะนำมาเป็นวัสดุหลักสำหรับการพิมพ์หรือไม่ เพราะบางวัสดุมีร่องรอยพื้นผิวของตัวเอง สามารถนำไปพิมพ์กับ

๒. ภาพพิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์แกะไม้เป็นศิลปะภาพพิมพ์ผืนนูนที่ต้องระมัดระวังเรื่องของความปลอดภัยขณะลงมือปฏิบัติงานเนื่องจากอุปกรณ์เครื่องมือแกะไม้มีความคมมากนอกจากนี้ ยังต้องคำนึงถึงหมึกหรือสีที่ใช้พิมพ์ต้องมีเข้มข้นและความเหนียวพอเหมาะเพื่อที่หมึกพิมพ์จะสามารถเกาะอยู่บนส่วนนูนของแม่พิมพ์ได้ไม่ไหลเยิ้มลงสู่ร่องที่แกะไว้

การพิมพ์สีผ่านไม้หรือวัสดุ ไปจนถึงการพิมพ์ตะแกรงไหมการพิมพ์ตะแกรงไหมหรือที่นิยมเรียกกันว่า "ซิลค์กรีน" (Silk Screen) คือการใช้ผ้าไหม(Silk) ที่ผลิตขึ้นเพื่อการพิมพ์โดยเฉพาะนำมาซึ่งให้ตั้งบนกรอบไม้หรือกรอบโลหะแล้ว สร้างภาพขึ้นบนผ้าไหม ซึ่งมีสภาพเป็นฉากพิมพ์ (Screen) ปิดกั้นส่วนที่ไม่ต้องการให้เกิดเป็นภาพที่บตันและปล่อยส่วนที่ส่วนต้องการให้เงาภาพโผล่การจิดกั้งงเบผ้า

๓. ภาพพิมพ์ลายฉลุ การพิมพ์ลายฉลุเป็นกระบวนการพิมพ์แบบเดียวที่ภาพพิมพ์ปรากฏตรงกับแม่พิมพ์ไม่กลับซ้ายขวาการพิมพ์แบบนี้เป็นการพิมพ์ผ่านฉากพิมพ์ที่ปล่อยให้สีพิมพ์ผ่านจากด้านบนแม่พิมพ์ทะลุลงมายังพื้นรองรับข้างล่าง เป็นเทคนิคการพิมพ์ที่มีวิธีการต่าง ๆ มากมายเช่นการพิมพ์

๔. ภาพพิมพ์กระจก การพิมพ์ภาพโดยใช้แผ่นกระจกเป็นกรรมวิธีที่เรียกว่าการพิมพ์ภาพครึ่งเดียวหรือ Monoprint โดยอาศัยกระจกเป็นเสมือนแม่พิมพ์รองรับสีส้น ผิวพื้นที่จะก่อให้เกิดเรื่องราวและความหมายเมื่อปรากฏออกมาเป็นภาพพิมพ์

ขั้นตอนของการพิมพ์ภาพพิมพ์วัสดุ

1. คิดแบบ ออกแบบ ร่างลงในเศษกระดาษ
2. จัดเตรียมแม่พิมพ์ หรือตัดแต่ง ดัดแปลงแม่พิมพ์ เพื่อให้ได้รูปร่างตามต้องการ
3. เตรียมกระดาษ โดยตรึงกระดาษติดกับกระดาษรองเขียน ปิดขอบด้วยกระดาษ กาว ติดเข้ามาจากขอบกระดาษประมาณ 1.5 – 2 เซนติเมตร
4. ผสมสีต่าง ๆ ตามต้องการ ควรผสมสีให้ข้นพอประมาณ ไม่ควรใส่น้ำมากเกินไป สีจะไม่เข้มและเลอะเทอะง่าย
5. ใช้ฟู่กัน หรือฟองน้ำจุ่มสีแล้วทา หรือ ตบลงบนแม่พิมพ์เพื่อให้สีติดบนแม่พิมพ์
6. นำแม่พิมพ์ทาบลงไปบนกระดาษให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ ตามที่กำหนด
7. ทำจนเสร็จรูปแบบที่กำหนดไว้
8. นำไปผึ่งให้แห้ง
9. แกะกระดาษกาวออก



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๓ วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการ สร้างงานทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การพิจารณาผลงานทัศนศิลป์ นอกเหนือไปจากความงามที่สามารถสัมผัสได้แล้ว ในผลงานยังมีเนื้อหา สาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ปรากฏอยู่อีกมากมาย การศึกษาถึงแนวทางการวิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์ จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะ ที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ ของตนเอง และศิลปิน และนำผลการวิเคราะห์มาต่อยอดพัฒนาผลงานของตนเองได้

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์เป็นการวิเคราะห์ถึงความงาม เนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่ในงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถวิเคราะห์และบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเอง

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถเขียนใบงานวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเอง

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ เขียนแสดงความคิดเห็นจากการวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ (๑.๑.๔)

๕.๒ เขียนแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงาน (ของตนเอง)

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. เขียนแสดงความคิดเห็นจากการวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ (๑.๑.๔)</p> <p>๒. เขียนแสดงความคิดเห็นความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริง</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพ</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนนำผลงานภาพพิมพ์ของตนเองวางบนโต๊ะเพื่อให้ครูปลายทางตรวจสอบ</p> <p>๓. ครูนำตัวอย่างภาพพิมพ์ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่ามีอะไรปรากฏอยู่ในภาพบ้าง</p> <p><u>แนวคำตอบ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - รูปร่าง ของนกฮูก ดวงจันทร์ ดวงดาว - สีส้ม ดำ เหลือง ขาว - เส้นบริเวณตาและใบหน้าของนกฮูก - น้ำหนักแสงเงาของภาพ 	<p>๑. นักเรียนทำความเคารพ</p> <p>๒. นักเรียนนำผลงานภาพพิมพ์สร้างสรรค์ขึ้นมาวางบนโต๊ะเรียน</p> <p>๓. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นภาพ</p> <p><u>แนวคำตอบ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - รูปร่าง ของนกฮูก ดวงจันทร์ ดวงดาว - สีส้ม ดำ เหลือง ขาว - เส้นบริเวณตาและใบหน้าของนกฮูก - น้ำหนักแสงเงาของภาพ 	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์</p> <p>๒. ใบงานที่ ๒ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์</p> <p>๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์</p>	<p>๑. ใบงาน เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>๒. ใบงาน เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๒. เกณฑ์การใบงาน เรื่อง การ</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงาน (ของตนเอง)

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
และหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔) ด้านความรู้ ๑. สามารถวิเคราะห์และ บรรยายทัศนธาตุและ หลักการออกแบบในงานของ ตนเอง ด้านทักษะกระบวนการ ๒. สามารถเขียนใบงาน วิเคราะห์ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบในงานของ ตนเอง ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูเฉลยและทบทวนเนื้อหาเรื่องทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์	๑. ครูเฉลยและทบทวนเนื้อหาเรื่องทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์			วิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์ เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ๑. ครูมอบหมายให้นักเรียนทำงานวิเคราะห์ ผลงานภาพพิมพ์ของตนเองในประเด็นต่อไปนี้ - ทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน - หลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน - วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน	๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติใบงานวิเคราะห์ ผลงานภาพพิมพ์ของตนเองในประเด็น ต่อไปนี้ - ทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน - หลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน - วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที)	๑. นักเรียนตัวแทนออกมานำเสนอใบงาน ของตนเองหน้าชั้นเรียน			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงาน (ของตนเอง)

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นความสำคัญและ ตระหนักถึงคุณค่าของ วิเคราะห์และบรรยาย วิธีการใช้ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบในการสร้าง งานทัศนศิลป์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. ครูเลือกนักเรียนออกมานำเสนอใบงานของ ตนเองจำนวน ๑ คน ๒. ครูให้นักเรียนส่งใบงานกับครูปลายทาง ๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๒. นักเรียนส่งใบงานที่ครูปลายทาง ๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทักษะธาตุและหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์
๒. ใบงานที่ ๒ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถวิเคราะห์และบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเอง	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถเขียนใบงานวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเอง	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. เขียนแสดงความคิดเห็นจากการวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ (๑.๑.๔) ๒. เขียนแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูล	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

ที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง การวิเคราะห์ผลงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. เนื้อหา	สามารถเขียนสื่อสาร บรรยายการ วิเคราะห์ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบในผลงาน ของตนเองได้อย่าง ถูกต้องและครบถ้วน ทุกประเด็น ดังนี้ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ ในผลงาน - หลักการ ออกแบบที่ปรากฏ ในผลงาน - วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน	สามารถเขียน สื่อสารบรรยาย การวิเคราะห์ทัศน ธาตุและหลักการ ออกแบบใน ผลงานของตนเอง ในประเด็น ดังนี้ - ทัศนธาตุที่ ปรากฏในผลงาน - หลักการ ออกแบบที่ ปรากฏในผลงาน - วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคใน การสร้างสรรค์ ผลงาน ได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อยร้อยละ ๗๐	สามารถเขียน สื่อสารบรรยาย การวิเคราะห์ทัศน ธาตุและหลักการ ออกแบบใน ผลงานของตนเอง ในประเด็น ดังนี้ - ทัศนธาตุที่ ปรากฏในผลงาน - หลักการออก แบบที่ปรากฏใน ผลงาน - วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อยร้อยละ ๕๐	ไม่สามารถ เขียนสื่อสาร บรรยายการ วิเคราะห์ทัศน ธาตุและ หลักการ ออกแบบใน ผลงานของ ตนเองใน ประเด็น ดังนี้ - ทัศนธาตุที่ ปรากฏใน ผลงาน - หลักการ ออกแบบที่ ปรากฏใน ผลงาน - วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคใน การสร้างสรรค์ ผลงาน
๒. การสร้างสรรค์ใบ งาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อย ดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๓. ใบบางมีความเป็นระเบียบ	ใบบางมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ใบบางส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ใบบางมีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก
๔. วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดีมาก	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองพอใช้	การนำเสนอขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

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

ความสำเร็จ

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

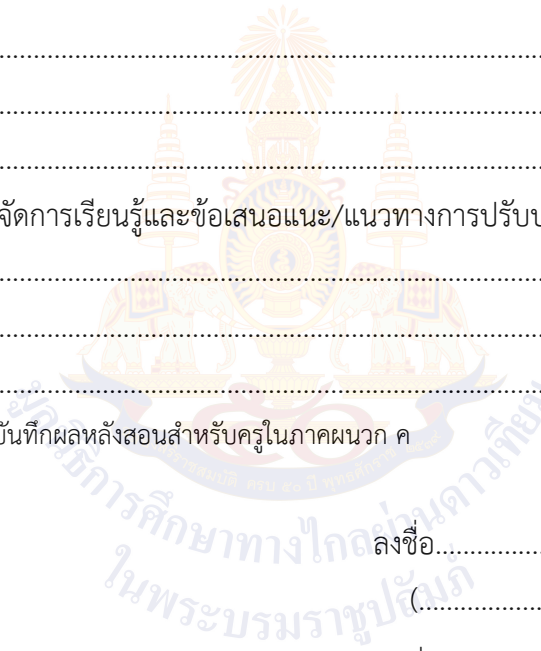
ปัญหาและอุปสรรค

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

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

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

*หมายเหตุ : ดูแนวคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ..... ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

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

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทักษะธาตุและหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ทัศนธาตุ ประกอบด้วย



เส้น สร้างอารมณ์และความรู้สึก

เส้น (line) หมายถึงการนำจุดมาวางเรียงต่อเนื่องกัน หรือการลากเส้นระหว่างจุดหรือการขีดเขียนหรือรอยต่างๆ เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการวาดภาพ เพราะสามารถใช้ในการร่างภาพ เขียนรูปร่าง รูปทรง ใช้ในการแรเงา และนำมาจัดองค์ประกอบ หรือใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการประดิษฐ์สร้างสรรค์งานใดๆ ก็ได้ เนื่องจากเส้นให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจของมนุษย์ เราจึงสามารถนำเส้นมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะที่ให้คุณค่าทางความงามและอารมณ์ความรู้สึกได้โดยง่าย



เส้นในสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้จังหวะลีลาของเส้นในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จะเป็นแรงบันดาลใจและเป็นแม่แบบให้คนเรานำเส้นมาสร้างสรรค์งานศิลปะได้



น้ำหนัก หรือแสงเงา สร้างมิติและความงาม

น้ำหนัก (value) หมายถึง ค่าของแสงและเงาที่ทำให้ภาพพึงปรากฏ มีน้ำหนักอ่อนแก่ และมีมิติหรือมีความตื้นลึก ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกของมนุษย์ แต่เดิมเรารู้จักกันแต่เรื่องของแสงเงาซึ่งเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของงานทัศนศิลป์

แสงเงา (light & shade) หมายถึง ลักษณะของแสงที่ส่องมากระทบวัตถุทำให้เกิดแสงสว่างบริเวณที่แสงส่องมากระทบ และเกิดเงาบริเวณที่ไม่ได้รับแสงรวมทั้งเกิดเงาตกทอดของวัตถุนั้นลงบนพื้นในทิศทางตรงกันข้ามกับแสง น้ำหนักและแสงเงามีคุณค่าในการสร้างภาพให้มีมิติความตื้นลึก มีระยะใกล้ไกล มีความเหมือนจริง และเกิดคุณค่าทางความงาม



ที่ว่าง สร้างความงามอย่างผ่อนคลาย

ที่ว่างหรือบริเวณว่าง (space) หมายถึง ช่องว่างของภาพหรือพื้นที่ว่าง ทั้งในบริเวณล้อมรอบรูปทรง พื้นที่ระหว่างรูปทรงหรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง ซึ่งจะช่วยให้เรามองเห็นภาพที่แลดูที่ปลอดโปร่ง ผ่อนคลาย ไม่อึดอัด และมีคุณค่าทางความงาม ภาพที่ไม่มีที่ว่างเลยอาจทำให้และดูที่บดบัง ขาดมิติ ทำให้อึดอัดไม่สบายตา ไม่สบายใจและมีคุณค่าทางความงามน้อย ช่องว่างในธรรมชาติ ที่มองดูแล้วปลอดโปร่ง ช่องว่างในงานทัศนศิลป์ซึ่งศิลปินได้ถ่ายทอดไม่ที่บดบัง และสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการความงามจินตนาการ เป็นงานศิลปะ



รูปร่าง – รูปทรง จากเส้นเป็นภาพ

รูปร่าง (shape) หมายถึง เส้นรอบนอกของวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๒ มิติ คือ มีความกว้าง - ยาว

รูปทรง (form) หมายถึง รูปร่างของ วัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คนสัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๓ มิติ คือ มีความกว้าง - ยาว - หนา

รูปร่างและรูปทรงเป็นส่วนประกอบที่เกิดจากการนำเส้นมาประกอบเป็นรูปภาพ ดังนั้น การฝึกใช้เส้นที่ชำนาญและแม่นยำจะนำมาสู่การเขียนภาพรูปร่างรูปทรงได้ดี การสังเกตรูปร่างหรือเส้นรอบนอกของวัตถุสิ่งของ จะช่วยให้เราเห็นภาพที่จะวาดได้ชัดเจน และช่วยให้ร่างภาพได้ชัดเจน



สี สร้างจุดเด่นและความงาม

สี (colour) หมายถึง ลักษณะความเข้มข้นของแสงที่ส่องมากระทบนัยน์ตาของเราให้เห็นเป็นสีต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องมีแสงสว่างส่องมากระทบวัตถุนั้นๆ เราจึงเห็นสีและความสวยงามได้

สี นับว่ามีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์เป็นอย่างมาก และเป็นประโยชน์ในการสร้างงานศิลปะ สร้างจุดเด่นของภาพและความสวยงามมีชีวิตชีวา สีให้ความรู้สึกต่างๆ ดังนี้

สีแดง ความร้อนแรง ความรัก ความตื่นเต้น ไร้ใจ อันตราย มีอำนาจ

สีเหลือง สว่าง เลื่อมใส ครีตธา ความรุ่งเรือง

สีน้ำเงิน สุภาพ จริงจัง หนักแน่น อดทน ขยัน

สีเขียว สดชื่น มีชีวิต เจริญองงาม

สีส้ม สดใส ตื่นตัว ออบอุ่น

สีม่วง ลึกลับ ปริศนา โดดเดี่ยว

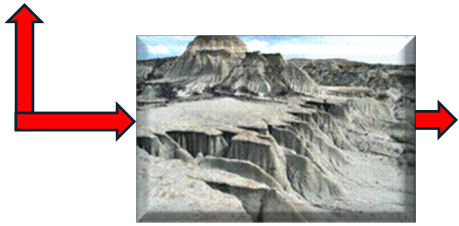
สีฟ้า กว้างขวาง นุ่มนวล ประณีต เรียบร้อย

สีน้ำตาล เก๋ไก๋ หนักแน่น เจริญขริ่ม

สีดำ เศร้าใจ ทดหู่ ทุกข์ ลึกลับ มีด

สีขาว บริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ เรียบร้อย





ความงามของสีในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ในธรรมชาติรอบตัวเรามีสีสันทันปรากฏอยู่มากมาย เป็นแรงกระตุ้นความรู้สึกของคนเราให้สดชื่นแจ่มใส มีชีวิตชีวา หรืออาจให้ความรู้สึกเศร้าหมอง เจ็บเหงา แต่ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกแบบใด ก็เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างงานศิลปะได้ทั้งสิ้น

ลักษณะผิว ความงามที่สัมผัสได้

ลักษณะผิว (texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุที่เรามองเห็นและสัมผัสได้ และให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจแตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบให้ความรู้สึกกระด้าง มีมิติ ผิวขรุขระให้ความรู้สึกไม่ราบรื่น มีอุปสรรค น่าตื่นตึ่ง ผิวละเอียดให้ความรู้สึกนุ่มนวล กลมกลื่น อ่อนโยน ผิวมันให้ความรู้สึกโดดเด่น สะท้อนแสง ผิวด้านให้ความรู้สึกราบเรียบ สงบนิ่ง เป็นต้น

ลักษณะผิวในธรรมชาติ ในธรรมชาติที่เราประสบพบเห็นจะมีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบของหนังช้าง ผิวขรุขระของเปลือกไม้ ผิวละเอียดของเม็ดทราย ผิวมันของใบไม้ เป็นต้น พื้นผิวในธรรมชาติเหล่านี้เราสามารถนำมาเป็นแนวทางในการเขียนภาพ หรือนำวัสดุเหล่านี้มาสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างงดงามและมีคุณค่า

ลักษณะผิวในธรรมชาติที่สามารถเห็นอยู่ทั่วไป และเร้าความสนใจให้มนุษย์นำมาสร้างงานศิลปะ

๓. การเน้นให้เกิดจุดเด่น งานศิลปะที่ดีนั้นจะต้องมีจุดเด่นที่ช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับภาพ ชื่อเป็นจุดนำสายตาที่จะพาคนที่ได้รับชมงานศิลปะสามารถเข้าถึงความหมายได้ง่ายยิ่งขึ้น

๒. ความสมดุล งานศิลปะนั้นจะต้องมีความสมดุลภายในภาพ โดยสมดุลทั้งในเรื่องของน้ำหนักภายในภาพที่จะต้องไม่เอนเอียงไปทางใดทางหนึ่งมากจนรู้สึกได้ และจะต้องแบ่งสัดส่วนของภาพให้เท่าเทียมกัน แม้ว่าทั้ง 2 ข้างจะไม่มี ความเหมือนกันก็ตาม แต่ควรจะต้องมีสมดุลในเรื่องของน้ำหนักและจุดศูนย์กลางที่เท่ากัน

๑. เอกภพ สิ่งนี้คือเปรียบได้เสมือนกับการงานศิลปะที่มีจุดประสงค์หรือเป้าหมายในทางเดียวกัน โดยไม่ว่าจะเป็นส่วนประกอบใดก็ตามภายในงานศิลปะจะต้องมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือมีทิศทางเดียวกัน

๗. ความขัดแย้ง ความขัดแย้งนั้นมักจะทำให้เราเห็นสิ่งชัดเจนจากอีกสิ่งหนึ่งอยู่เสมอ เช่น แสงและเงาที่ทำให้เรามองเห็นถึงความแตกต่าง ทำให้รู้สึกได้ถึงความเป็นชีวิตชีวาและจริงจังมากยิ่งขึ้น



๔. ความกลมกลืน สิ่งนี้จะช่วยให้งานศิลปะมีความน่ามอง ละมุนละไม และสบายตา โดยจะต้องกลมกลืนทั้งความหมาย เส้น รูปทรง รูปร่าง สี ขนาด และน้ำหนักไปพร้อมๆกัน

๕. จังหวะ คือความต่อเนื่องที่เกิดจากการเล่าเรื่องภายในภาพทันทีที่ได้มองงานศิลปะที่ดีนั้นจะต้องรู้สึกอยากจะมองอย่างครบถ้วนและเข้าใจถึงเรื่องราวที่ถูกเล่าจากส่วนต่างๆภายในศิลปะ

๖. สัดส่วน (Proportion)

๖.๑ สัดส่วนที่เป็นมาตรฐานจากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม" ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์

๖. สัดส่วน คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรงและรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกันความเหมาะสมของสัดส่วนอาจ พิจารณาจาก

๖.๒ สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียง อย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วย เน้นอารมณ์ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่น นี้ ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์ และ ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่าง ๆ กันไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด ม. ๓/๓ วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการ สร้างงานทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การพิจารณาผลงานทัศนศิลป์ นอกเหนือไปจากความงามที่สามารถสัมผัสได้แล้ว ในผลงานยังมีเนื้อหา สาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ปรากฏอยู่อีกมากมาย การศึกษาถึงแนวทางการวิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์ จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะ ที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ ของตนเอง และศิลปิน และนำผลการวิเคราะห์มาต่อยอดพัฒนาผลงานของตนเองได้

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์เป็นการวิเคราะห์ถึงความงาม เนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่ในงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเองและของคนอื่น

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถเขียนใบงานเปรียบเทียบทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ เขียนแสดงความคิดเห็นจากการวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ (๑.๑.๔)

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

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงาน (ของตนเอง)

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. เขียนแสดงความคิดเห็นจากการวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ (๑.๑.๔)</p> <p>๒. เขียนแสดงความคิดเห็นความรู้สึกรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริง</p>	<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพและให้ครูปลายทางเช็คชื่อนักเรียน</p> <p>๒. ครูสุ่มให้นักเรียน ๒ คน ออกมาหน้าชั้นเรียนพร้อมภาพพิมพ์ของตนเอง</p> <p>๓. ครูให้เพื่อนร่วมชั้นร่วมกันพิจารณาวิเคราะห์ความเหมือนและความแตกต่างของผลงานทั้ง ๒ ชิ้น</p>	<p>๑. นักเรียนทำความเคารพและเช็คชื่อกับครูปลายทาง</p> <p>๒. นักเรียนที่เป็นตัวแทนออกมาแสดงผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน</p> <p>๓. เพื่อนร่วมชั้นเรียนร่วมกันพิจารณาวิเคราะห์ความเหมือนและความแตกต่างของผลงานทั้ง ๒ ชิ้น</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์</p> <p>๒. ใบงานที่ ๓ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์</p> <p>๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ๒</p>	<p>๑. ใบงาน เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>๒. ใบงาน เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๒. เกณฑ์การใบงาน เรื่อง การ</p>
	<p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูอธิบายว่าผลงานภาพพิมพ์วัสดุอย่างง่ายที่นักเรียนได้ปฏิบัติมีลักษณะเฉพาะและความพิเศษคือ เป็นภาพพิมพ์ที่ไม่สามารถผลิตซ้ำได้ จึงเป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์ของตนเองถึงแม้จะ</p>	<p>๑. นักเรียนฟังการบรรยายจากครูต้นทางและจับกลุ่ม กลุ่มละ ๓-๔ คน เพื่อเตรียมตัวลงมือปฏิบัติงานในใบงานที่ได้รับจากครูปลายทาง</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงาน (ของตนเอง)

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>และหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. สามารถวิเคราะห์และบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเอง</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๒. สามารถเขียนใบงานวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเอง</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p>	<p>ใช้วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ชนิดเดียวกันก็ตาม ซึ่งขึ้นอยู่กับเทคนิคและหลักการออกแบบของศิลปินแต่ละคน que เลือกสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นเพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการทำงาน นอกเหนือจากการได้วิเคราะห์ทัศนธาตุ หลักการออกแบบ วัสดุอุปกรณ์และเทคนิคในการสร้างสรรค์ของตนเองแล้ว ขอให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ ๓-๔ คน เพื่อร่วมกันปฏิบัติงานวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลงานภาพพิมพ์</p> <p>ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที)</p> <p>๑. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย และลงมือปฏิบัติงานจากใบงานที่ได้รับจากครูปลายทาง ซึ่งมีประเด็นในการทำงาน ดังนี้</p>	<p>๑. นักเรียนลงมือปฏิบัติใบงานวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลงานภาพพิมพ์ของสมาชิกในประเด็นดังนี้</p> <p>- เปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงานของสมาชิกในกลุ่ม</p>			<p>วิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง</p> <p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงาน (ของตนเอง)

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นความสำคัญและ ตระหนักถึงคุณค่าของ วิเคราะห์และบรรยาย วิธีการใช้ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบในการสร้าง งานทัศนศิลป์	<ul style="list-style-type: none"> - เปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน ของสมาชิกในกลุ่ม - เปรียบเทียบการใช้หลักการออกแบบที่ ปรากฏในผลงานของสมาชิกในกลุ่ม - เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคใน การสร้างผลงานของสมาชิกในกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - เปรียบเทียบการใช้หลักการออกแบบ ที่ปรากฏในผลงานของสมาชิกในกลุ่ม - เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิค ในการสร้างสรรค์ผลงานของสมาชิกในกลุ่ม 			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูสรุปเนื้อหาว่า การสร้างสรรค์ผลงานภาพ พิมพ์วัสดุอย่างง่ายเป็นภาพพิมพ์ชนิดพิมพ์ครั้ง เดียว (Mono print) ซึ่งแต่ละงานมีเอกลักษณ์ ความสวยงามที่แตกต่างกัน ซึ่งล้วนมีคุณค่าและ เป็นเสน่ห์ของการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ ซึ่งขอให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันแสดงความ คิดเห็นว่า จากการวิเคราะห์ เปรียบเทียบ ผลงานของสมาชิก มีความเหมือนหรือความ แตกต่างอะไรบ้าง	๑. นักเรียนฟังการสรุปจากครูต้นทาง และ ตัวแทนกลุ่มตอบคำถามเรื่องความเหมือน หรือความแตกต่างในการสร้างสรรค์ภาพ พิมพ์จากวัสดุอย่างง่ายของสมาชิกในกลุ่ม กลุ่มละ ๑ คำตอบ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงาน (ของตนเอง)

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>กลุ่มละ ๑ คำตอบ</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนส่งใบงานกับครูปลายทาง</p> <p>๓. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๔. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>	<p>๒. นักเรียนส่งใบงานที่ครูปลายทาง</p> <p>๓. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</p> <p>๔. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทักษะธาตุและหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์
๒. ใบงานที่ ๓ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ๒



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชั้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเองและของคนอื่น	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถเขียนใบงานเปรียบเทียบทัศนธาตุและหลักการออกแบบ	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิเคราะห้และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. เขียนแสดงความคิดเห็นจากการวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ (๑.๑.๔) ๒. เขียนแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีข้อเท็จจริงและหลักฐานจริงประกอบ (๑.๑.๔)	๑. ประเมินจากใบงาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

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



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง การวิเคราะห์ผลงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. การเขียน เปรียบเทียบทัศนธาตุ และหลักการออกแบบ	สามารถการเขียน เปรียบเทียบทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบได้อย่าง ถูกต้องและครบถ้วน ทุกประเด็น ดังนี้ - การเปรียบเทียบ ทัศนธาตุที่ปรากฏใน ผลงาน - การเปรียบเทียบ หลักการออกแบบที่ ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบ วัสดุ อุปกรณ์ และ เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน	สามารถเขียน เปรียบเทียบ วิเคราะห์ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบในผลงาน ของตนเองใน ประเด็น ดังนี้ - การเปรียบเทียบ ทัศนธาตุที่ปรากฏ ในผลงาน - การเปรียบเทียบ หลักการออกแบบที่ ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบ วัสดุ อุปกรณ์ และ เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อยร้อยละ ๗๐	สามารถเขียน เปรียบเทียบ ทัศนธาตุและ หลักการ ออกแบบใน ผลงานของ ตนเองใน ประเด็น ดังนี้ - การ เปรียบเทียบ ทัศนธาตุที่ ปรากฏใน ผลงาน - การ เปรียบเทียบ หลักการ ออกแบบที่ ปรากฏใน ผลงาน - การ เปรียบเทียบ วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคใน การสร้างสรรค์ ผลงาน	ไม่สามารถ เขียน เปรียบเทียบ วิเคราะห์ทัศน ธาตุและ หลักการ ออกแบบใน ผลงานของ ตนเองใน ประเด็น ดังนี้ - การ เปรียบเทียบ ทัศนธาตุที่ ปรากฏใน ผลงาน - การ เปรียบเทียบ หลักการ ออกแบบที่ ปรากฏใน ผลงาน - การ เปรียบเทียบ วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคใน การสร้างสรรค์ ผลงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
			ได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อยร้อยละ ๕๐	
๒. การสร้างสรรค์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อย พอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
๓. ใบงานมีความเป็น ระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความ เป็นระเบียบ แต่มี ข้อบกพร่อง บางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็น ระเบียบและมี ข้อบกพร่อง มาก
๔. วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอ ความมั่นใจ ในตนเอง พอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....

ความสำเร็จ

.....
.....

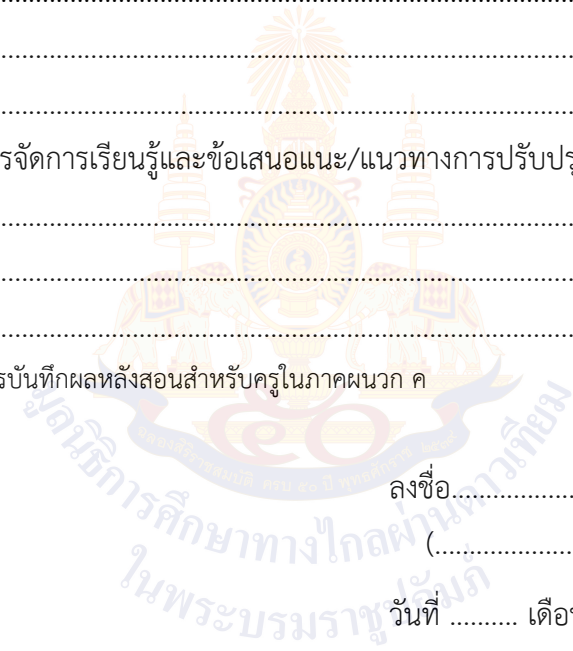
ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย


.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๓ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ๒
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์เปรียบเทียบผลงานภาพพิมพ์สร้างสรรค์ของตนเองและสมาชิกในกลุ่มในประเด็นดังต่อไปนี้

หัวข้อ	ความเหมือน	ความแตกต่าง
๑. เปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน		
๒. หลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน		
๓. วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน		

รายชื่อสมาชิกกลุ่ม

๑.....

๒.....

๓.....

๔.....

ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทักษะธาตุและหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ๒
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ทัศนธาตุ ประกอบด้วย



เส้น สร้างอารมณ์และความรู้สึก

เส้น (line) หมายถึงการนำจุดมาวางเรียงต่อเนื่องกัน หรือการลากเส้นระหว่างจุดหรือการขีดเขียนหรือรอยต่างๆ เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการวาดภาพ เพราะสามารถใช้ในการร่างภาพ เขียนรูปร่าง รูปทรง ใช้ในการแรเงา และนำมาจัดองค์ประกอบ หรือใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการประดิษฐ์สร้างสรรค์งานใดๆ ก็ได้ เนื่องจากเส้นให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจของมนุษย์ เราจึงสามารถนำเส้นมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะที่ให้คุณค่าทางความงามและอารมณ์ความรู้สึกได้โดยง่าย



เส้นในสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้จังหวะลีลาของเส้นในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จะเป็นแรงบันดาลใจและเป็นแม่แบบให้คนเรานำเส้นมาสร้างสรรค์งานศิลปะได้



น้ำหนัก หรือแสงเงา สร้างมิติและความงาม

น้ำหนัก (value) หมายถึง ค่าของแสงและเงาที่ทำให้ภาพพึงปรากฏ มีน้ำหนักอ่อนแก่ และมีมิติหรือมีความตื้นลึก ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกของมนุษย์ แต่เดิมเรารู้จักกันแต่เรื่องของแสงเงาซึ่งเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของงานทัศนศิลป์

แสงเงา (light & shade) หมายถึง ลักษณะของแสงที่ส่องมากระทบวัตถุทำให้เกิดแสงสว่างบริเวณที่แสงส่องมากระทบ และเกิดเงาบริเวณที่ไม่ได้รับแสงรวมทั้งเกิดเงาตกทอดของวัตถุนั้นลงบนพื้นในทิศทางตรงกันข้ามกับแสง น้ำหนักและแสงเงามีคุณค่าในการสร้างภาพให้มีมิติความตื้นลึก มีระยะใกล้ไกล มีความเหมือนจริง และเกิดคุณค่าทางความงาม



ที่ว่าง สร้างความงามอย่างผ่อนคลาย

ที่ว่างหรือบริเวณว่าง (space) หมายถึง ช่องว่างของภาพหรือพื้นที่ว่าง ทั้งในบริเวณล้อมรอบรูปทรง พื้นที่ระหว่างรูปทรงหรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง ซึ่งจะช่วยให้เรามองเห็นภาพที่แลดูที่ปลอดโปร่ง ผ่อนคลาย ไม่อึดอัด และมีคุณค่าทางความงาม ภาพที่ไม่มีที่ว่างเลยอาจทำให้และดูที่บิตัน ขาดมิติ ทำให้อึดอัดไม่สบายตา ไม่สบายใจและมีคุณค่าทางความงามน้อย ช่องว่างในธรรมชาติ ที่มองดูแล้วปลอดโปร่ง ช่องว่างในงานทัศนศิลป์ซึ่งศิลปินได้ถ่ายทอดไม่ที่บิตัน และสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการความงามจินตนาการ เป็นงานศิลปะ



รูปร่าง – รูปทรง จากเส้นเป็นภาพ

รูปร่าง (shape) หมายถึง เส้นรอบนอกของวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๒ มิติ คือ มีความกว้าง - ยาว

รูปทรง (form) หมายถึง รูปร่างของ วัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คนสัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๓ มิติ คือ มีความกว้าง - ยาว - หนา

รูปร่างและรูปทรงเป็นส่วนประกอบที่เกิดจากการนำเส้นมาประกอบเป็นรูปภาพ ดังนั้น การฝึกใช้เส้นที่ชำนาญและแม่นยำจะนำมาสู่การเขียนภาพรูปร่างรูปทรงได้ดี การสังเกตรูปร่างหรือเส้นรอบนอกของวัตถุสิ่งของ จะช่วยให้เราเห็นภาพที่จะวาดได้ชัดเจน และช่วยให้ร่างภาพได้ชัดเจน



สี สร้างจุดเด่นและความงาม

สี (colour) หมายถึง ลักษณะความเข้มข้นของแสงที่ส่องมากระทบนัยน์ตาของเราให้เห็นเป็นสีต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องมีแสงสว่างส่องมากระทบวัตถุนั้นๆ เราจึงเห็นสีและความสวยงามได้

สี นับว่ามีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์เป็นอย่างมาก และเป็นประโยชน์ในการสร้างงานศิลปะ สร้างจุดเด่นของภาพและความสวยงามมีชีวิตชีวา สีให้ความรู้สึกต่างๆ ดังนี้

สีแดง ความร้อนแรง ความรัก ความตื่นเต้น ไร้ใจ อันตราย มีอำนาจ

สีเหลือง สว่าง เลื่อมใส ครีตธา ความรุ่งเรือง

สีน้ำเงิน สุภาพ จริงจัง หนักแน่น อดทน ขยัน

สีเขียว สดชื่น มีชีวิต เจริญงอกงาม

สีส้ม สดใส ตื่นตัว ออบอุ่น

สีม่วง ลึกลับ ปริศนา โดดเดี่ยว

สีฟ้า กว้างขวาง นุ่มนวล ประณีต เรียบร้อย

สีน้ำตาล เก๋ไก๋ หนักแน่น เงียบขรึม

สีดำ เศร้าใจ ทดหู่ ทุกข์ ลึกลับ มีด

สีขาว บริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ เรียบร้อย





ความงามของสีในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

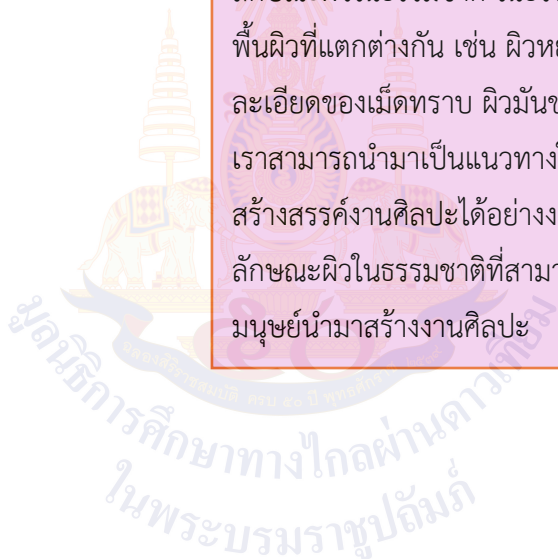
ในธรรมชาติรอบตัวเรามีสีสันทันปรากฏอยู่มากมาย เป็นแรงกระตุ้นความรู้สึกของคนเราให้สดชื่นแจ่มใส มีชีวิตชีวา หรืออาจให้ความรู้สึกเศร้าหมอง เจ็บเหงา แต่ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกแบบใด ก็เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างงานศิลปะได้ทั้งสิ้น

ลักษณะผิว ความงามที่สัมผัสได้

ลักษณะผิว (texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุที่เรามองเห็นและสัมผัสได้ และให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจแตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบให้ความรู้สึกกระด้าง มีมิติ ผิวขรุขระให้ความรู้สึกไม่ราบรื่น มีอุปสรรค น่าตื่นตื้นผิวละเอียดให้ความรู้สึกนุ่มนวล กลมกลื่น อ่อนโยน ผิวมันให้ความรู้สึกโดดเด่น สะท้อนแสง ผิวด้านให้ความรู้สึกราบเรียบ สงบนิ่ง เป็นต้น

ลักษณะผิวในธรรมชาติ ในธรรมชาติที่เราประสบพบเห็นจะมีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบของหนังช้าง ผิวขรุขระของเปลือกไม้ ผิวละเอียดของเม็ดทราย ผิวมันของใบไม้ เป็นต้น พื้นผิวในธรรมชาติเหล่านี้เราสามารถนำมาเป็นแนวทางในการเขียนภาพ หรือนำวัสดุเหล่านี้มาสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างงดงามและมีคุณค่า

ลักษณะผิวในธรรมชาติที่สามารถเห็นอยู่ทั่วไป และเร้าความสนใจให้มนุษย์นำมาสร้างงานศิลปะ

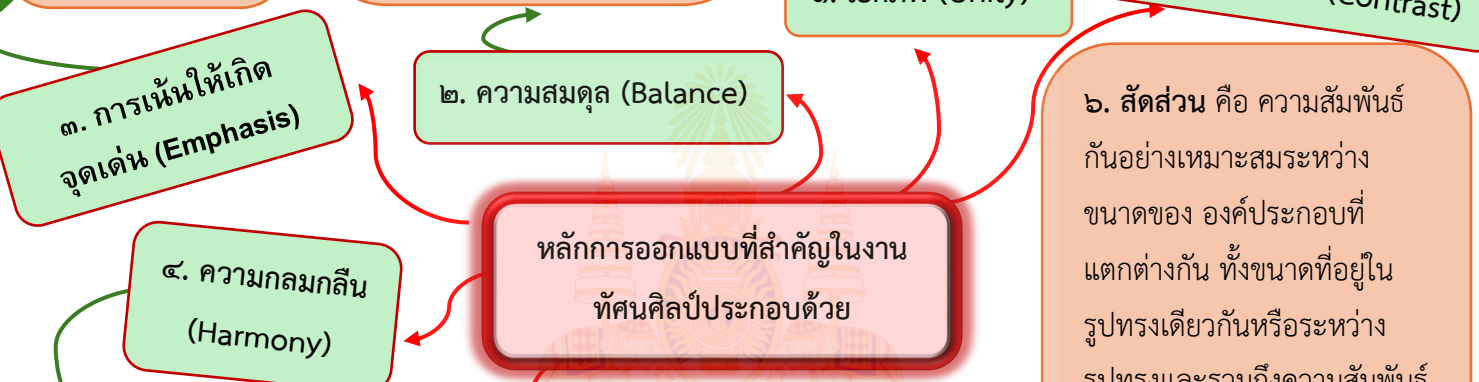


๓. การเน้นให้เกิดจุดเด่น งานศิลปะที่ดีนั้นจะต้องมีจุดเด่นที่ช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับภาพ ชื่อเป็นจุดนำสายตาที่จะพาคนที่ได้รับชมงานศิลปะสามารถเข้าถึงความหมายได้ง่ายยิ่งขึ้น

๒. ความสมดุล งานศิลปะนั้นจะต้องมีความสมดุลภายในภาพ โดยสมดุลทั้งในเรื่องของน้ำหนักภายในภาพที่จะต้องไม่เอนเอียงไปทางใดทางหนึ่งมากจนรู้สึกได้ และจะต้องแบ่งสัดส่วนของภาพให้เท่าเทียมกัน แม้ว่าทั้ง 2 ข้างจะไม่มี ความเหมือนกันก็ตาม แต่ควรจะต้องมีสมดุลในเรื่องของน้ำหนักและจุดสนใจที่เท่ากัน

๑. เอกภพ สิ่งนี้คือเปรียบได้เสมือนกับการงานศิลปะที่มีจุดประสงค์หรือเป้าหมายในทางเดียวกัน โดยไม่ว่าจะเป็นส่วนประกอบใดก็ตามภายในงานศิลปะจะต้องมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือมีทิศทางเดียวกัน

๗. ความขัดแย้ง ความขัดแย้งนั้นมักจะทำให้เราเห็นสิ่งชัดเจนจากอีกสิ่งหนึ่งอยู่เสมอ เช่น แสงและเงาที่ทำให้เรามองเห็นถึงความแตกต่าง ทำให้รู้สึกได้ถึงความเป็นชีวิตชีวาและจริงจังมากยิ่งขึ้น



๔. ความกลมกลืน สิ่งนี้จะช่วยให้งานศิลปะมีความน่ามอง ละมุนละไม และสบายตา โดยจะต้องกลมกลืนทั้งความหมาย เส้น รูปทรง รูปร่าง สี ขนาด และน้ำหนักไปพร้อมๆกัน

๕. จังหวะ คือความต่อเนื่องที่เกิดจากการเล่าเรื่องภายในภาพทันทีที่ได้มองงานศิลปะที่ดีนั้นจะต้องรู้สึกอยากจะมองอย่างครบถ้วนและเข้าใจถึงเรื่องราวที่ถูกเล่าจากส่วนต่างๆภายในศิลปะ

๖. สัดส่วน (Proportion)

๖.๑ สัดส่วนที่เป็นมาตรฐานจากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรคของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรครูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม" ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์

๖. สัดส่วน คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรงและรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกันความเหมาะสมของสัดส่วนอาจ พิจารณาจาก

๖.๒ สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียง อย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วย เน้นอารมณ์ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่น นี้ ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราวอารมณ์ และ ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่าง ๆ กันไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๙ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๓ วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการ สร้างงานทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การพิจารณาผลงานทัศนศิลป์ นอกเหนือไปจากความงามที่สามารถสัมผัสได้แล้ว ในผลงานยังมีเนื้อหา สาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ปรากฏอยู่อีกมากมาย การศึกษาถึงแนวทางการวิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์ จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะ ที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ ของตนเอง และศิลปิน และนำผลการวิเคราะห์มาต่อยอดพัฒนาผลงานของตนเองได้

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์เป็นการวิเคราะห์ถึงความงาม เนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่ในงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเองและของคนอื่น

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พุดแสดงความคิดและทักษะของตนเองเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผลงานงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒)

๕.๒ พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุฒแสดงความคิดและทัศนะของตนเองเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผลงานงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. พุฒแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเข้าใจและให้ครูปลายทางเช็คชื่อนักเรียน</p> <p>๒. ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า การนำเสนอผลงานที่ดี ควรประกอบด้วยอะไรบ้าง</p> <p><u>แนวคำตอบ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - บุคลิกท่าทาง - น้ำเสียง - ความครบถ้วนของเนื้อหา <p>๓. ครูเฉลยและอธิบายว่า การนำเสนอผลงานที่ดี ควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากเนื้อหาที่ครบถ้วนถูกต้องแล้ว</p>	<p>๑. นักเรียนทำความเข้าใจและเช็คชื่อกับครูปลายทาง</p> <p>๒. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเรื่ององค์ประกอบของการนำเสนอผลงานที่ดี</p> <p><u>แนวทางคำตอบของนักเรียน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - บุคลิกท่าทาง - น้ำเสียง - ความครบถ้วนของเนื้อหา <p>๓. นักเรียนฟังการอธิบายแนวทางในการนำเสนอผลงานที่ดีจากครูต้นทาง</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์</p> <p>๒. ใบงานที่ ๓ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์</p> <p>๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์</p>	<p>๑. นำเสนอ การวิเคราะห์ ผลงาน ทัศนศิลป์</p> <p>๒. นำเสนอ การวิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๒. นำเสนอ การ</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>๒. นำเสนอ การวิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๒. นำเสนอ การ</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์
หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. สามารถบรรยายทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในงาน ของตนเองและของคนอื่น ด้านทักษะกระบวนการ ๒. สามารถนำเสนอผลงาน หน้าชั้นเรียน ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	การใช้น้ำเสียง และบุคลิกท่าทางของผู้นำเสนอ จะส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ฟัง ดังนั้น ในการนำเสนอผลงานการวิเคราะห์ เปรียบเทียบผลงานของนักเรียนที่ได้รับ มอบหมาย ควรเตรียมพร้อมและฝึกฝนการ นำเสนอ				วิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์ เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
๑. เห็นความสำคัญและ ตระหนักถึงคุณค่าของ วิเคราะห์และบรรยาย วิธีการใช้ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบในการสร้าง	ขั้นสอน (๐ นาที) -	-			
	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอการ วิเคราะห์เปรียบเทียบการทำงานภาพพิมพ์ของ สมาชิกในกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน ในประเด็น ดังนี้ - เปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน ของสมาชิกในกลุ่ม	๑. นักเรียนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนที่ ละกลุ่ม และฟังการนำเสนอการวิเคราะห์ งานภาพพิมพ์ของเพื่อนกลุ่มอื่น โดย ประเด็นในการนำเสนอ ดังนี้ - เปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏใน ผลงานของสมาชิกในกลุ่ม			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์

หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
งานทัศนศิลป์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	<ul style="list-style-type: none"> - เปรียบเทียบการใช้หลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงานของสมาชิกในกลุ่ม - เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานของสมาชิกในกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - เปรียบเทียบการใช้หลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงานของสมาชิกในกลุ่ม - เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานของสมาชิกในกลุ่ม 			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า ประเด็นในการใช้ทัศนธาตุ หลักการออกแบบ วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการทำงานของแต่ละกลุ่ม มีความเหมือนและความแตกต่างอย่างไร ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๑. นักเรียนร่วมกันอภิปรายประเด็นในการใช้ทัศนธาตุ หลักการออกแบบ วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการทำงานของแต่ละกลุ่ม มีความเหมือนและความแตกต่างอย่างไร ๒. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทักษะธาตุและหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์
๒. ใบงานที่ ๓ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์
๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชั้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเองและของคนอื่น	๑. ประเมินจากการนำเสนองาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถสามารถนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	๑. ประเมินจากการนำเสนองาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากการนำเสนองาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิดและทัศนะของตนเองเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผลงานงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒) ๒. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากการนำเสนองาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน

เกณฑ์การประเมิน เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์

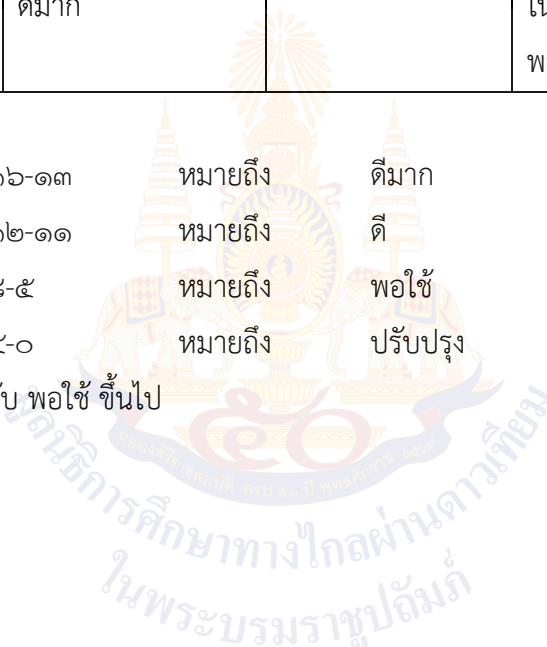
ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ภาพพิมพ์สร้างสรรค์	เนื้อหาในการนำเสนอครบถ้วนทั้ง ๓ ประเด็น คือ ๑. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์เปรียบเทียบหลักการออกแบบ ๓. การวิเคราะห์เปรียบเทียบวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอผลงานดีมาก	เนื้อหาในการนำเสนอ ๒ จาก ๓ ประเด็น คือ ๑. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์เปรียบเทียบหลักการออกแบบ ๓. การวิเคราะห์เปรียบเทียบวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอผลงานดี	เนื้อหาในการนำเสนอ ๑ จาก ๓ ประเด็น คือ ๑. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์เปรียบเทียบหลักการออกแบบ ๓. การวิเคราะห์เปรียบเทียบวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอผลงานพอใช้	ไม่สามารถนำเสนอประเด็นในการทำงาน คือ ๑. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์เปรียบเทียบหลักการออกแบบ ๓. การวิเคราะห์เปรียบเทียบวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอผลงานปรับปรุง
๒. การสร้างสรรค์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๓. ใบบางมีความเป็นระเบียบ	ใบบางมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ใบบางส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ใบบางมีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก
๔. วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดีมาก	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองพอใช้	การนำเสนอขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....

ความสำเร็จ

.....
.....

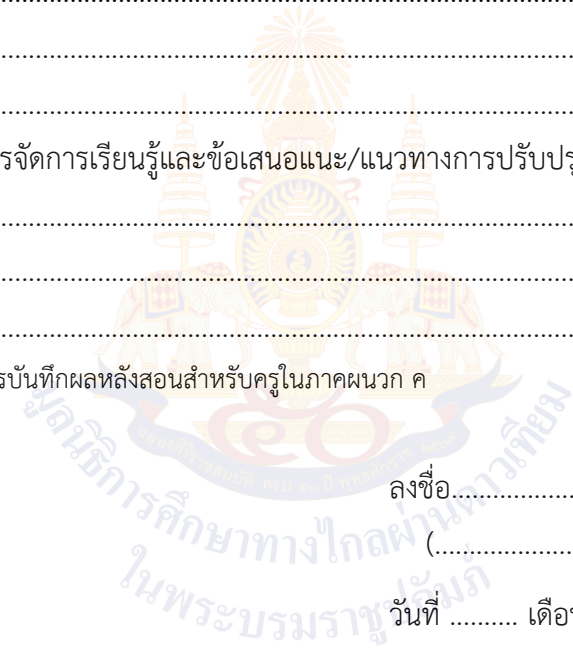
ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย


.....
.....

ลงชื่อผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๓ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๙ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์เปรียบเทียบผลงานภาพพิมพ์สร้างสรรค์ของตนเองในประเด็นดังต่อไปนี้

หัวข้อ	ความเหมือน	ความแตกต่าง
๑. เปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน		
๒. หลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน		
๓. วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน		

รายชื่อสมาชิกกลุ่ม

๑.....

๒.....

๓.....

๔.....

ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทักษะธาตุและหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๙ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ทัศนธาตุ ประกอบด้วย



เส้น สร้างอารมณ์และความรู้สึก

เส้น (line) หมายถึงการนำจุดมาวางเรียงต่อเนื่องกัน หรือการลากเส้นระหว่างจุดหรือการขีดเขียนเป็นริ้วรอยต่างๆ เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการวาดภาพ เพราะสามารถใช้ในการร่างภาพ เขียนรูปร่าง รูปทรง ใช้ในการแรเงา และนำมาจัดองค์ประกอบ หรือใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการประดิษฐ์สร้างสรรค์งานใดๆ ก็ได้ เนื่องจากเส้นให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจของมนุษย์ เราจึงสามารถนำเส้นมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะที่ให้คุณค่าทางความงามและอารมณ์ความรู้สึกได้โดยง่าย



เส้นในสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้จังหวะลีลาของเส้นในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จะเป็นแรงบันดาลใจและเป็นแม่แบบให้คนเรานำเส้นมาสร้างสรรค์งานศิลปะได้



น้ำหนัก หรือแสงเงา สร้างมิติและความงาม

น้ำหนัก (value) หมายถึง ค่าของแสงและเงาที่ทำให้ภาพพึงปรากฏ มีน้ำหนักอ่อนแก่ และมีมิติหรือมีความตื้นลึก ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกของมนุษย์ แต่เดิมเรารู้จักกันแต่เรื่องของแสงเงาซึ่งเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของงานทัศนศิลป์

แสงเงา (light & shade) หมายถึง ลักษณะของแสงที่ส่องมากระทบวัตถุทำให้เกิดแสงสว่างบริเวณที่แสงส่องมากระทบ และเกิดเงาบริเวณที่ไม่ได้รับแสงรวมทั้งเกิดเงาตกทอดของวัตถุนั้นลงบนพื้นในทิศทางตรงกันข้ามกับแสง น้ำหนักและแสงเงามีคุณค่าในการสร้างภาพให้มีมิติความตื้นลึก มีระยะใกล้ไกล มีความเหมือนจริง และเกิดคุณค่าทางความงาม



ที่ว่าง สร้างความงามอย่างผ่อนคลาย

ที่ว่างหรือบริเวณว่าง (space) หมายถึง ช่องว่างของภาพหรือพื้นที่ว่าง ทั้งในบริเวณล้อมรอบรูปทรง พื้นที่ระหว่างรูปทรงหรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง ซึ่งจะช่วยให้เรามองเห็นภาพที่แลดูที่ปลอดโปร่ง ผ่อนคลาย ไม่อึดอัด และมีคุณค่าทางความงาม ภาพที่ไม่มีที่ว่างเลยอาจทำให้และดูที่บิตัน ขาดมิติ ทำให้อึดอัดไม่สบายตา ไม่สบายใจและมีคุณค่าทางความงามน้อย ช่องว่างในธรรมชาติ ที่มองดูแล้วปลอดโปร่ง ช่องว่างในงานทัศนศิลป์ซึ่งศิลปินได้ถ่ายทอดไม่ที่บิตัน และสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการความงามจินตนาการ เป็นงานศิลปะ



รูปร่าง – รูปทรง จากเส้นเป็นภาพ

รูปร่าง (shape) หมายถึง เส้นรอบนอกของวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๒ มิติ คือ มีความกว้าง - ยาว

รูปทรง (form) หมายถึง รูปร่างของ วัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คนสัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๓ มิติ คือ มีความกว้าง - ยาว - หนา

รูปร่างและรูปทรงเป็นส่วนประกอบที่เกิดจากการนำเส้นมาประกอบเป็นรูปภาพ ดังนั้น การฝึกใช้เส้นที่ชำนาญและแม่นยำจะนำมาสู่การเขียนภาพรูปร่างรูปทรงได้ดี การสังเกตรูปร่างหรือเส้นรอบนอกของวัตถุสิ่งของ จะช่วยให้เราเห็นภาพที่จะวาดได้ชัดเจน และช่วยให้ร่างภาพได้ชัดเจน



สี สร้างจุดเด่นและความงาม

สี (colour) หมายถึง ลักษณะความเข้มข้นของแสงที่ส่องมากระทบนัยน์ตาของเราให้เห็นเป็นสีต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องมีแสงสว่างส่องมากระทบวัตถุนั้นๆ เราจึงเห็นสีและความสวยงามได้

สี นับว่ามีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์เป็นอย่างมาก และเป็นประโยชน์ในการสร้างงานศิลปะ สร้างจุดเด่นของภาพและความสวยงามมีชีวิตชีวา สีให้ความรู้สึกต่างๆ ดังนี้

สีแดง ความร้อนแรง ความรัก ความตื่นเต้น ไร้ใจ อันตราย มีอำนาจ

สีเหลือง สว่าง เลื่อมใส ครีตธา ความรุ่งเรือง

สีน้ำเงิน สุภาพ จริงจัง หนักแน่น อดทน ขยัน

สีเขียว สดชื่น มีชีวิต เจริญงอกงาม

สีส้ม สดใส ตื่นตัว ออบอุ่น

สีม่วง ลึกลับ ปริศนา โดดเดี่ยว

สีฟ้า กว้างขวาง นุ่มนวล ประณีต เรียบร้อย

สีน้ำตาล เก๋ไก๋ หนักแน่น เงียบขรึม

สีดำ เศร้าใจ ทดหู่ ทุกข์ ลึกลับ มีด

สีขาว บริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ เรียบร้อย



ความงามของสีในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

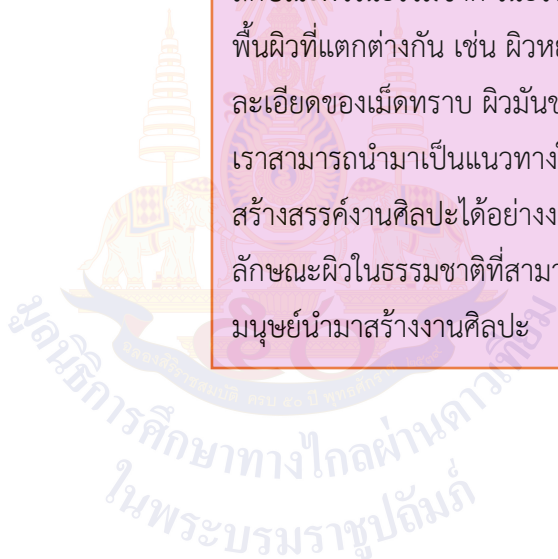
ในธรรมชาติรอบตัวเรามีสีสันทันปรากฏอยู่มากมาย เป็นแรงกระตุ้นความรู้สึกของคนเราให้สดชื่นแจ่มใส มีชีวิตชีวา หรืออาจให้ความรู้สึกเศร้าหมอง เจ็บเหงา แต่ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกแบบใด ก็เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างงานศิลปะได้ทั้งสิ้น

ลักษณะผิว ความงามที่สัมผัสได้

ลักษณะผิว (texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุที่เรามองเห็นและสัมผัสได้ และให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจแตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบให้ความรู้สึกกระด้าง มีมิติ ผิวขรุขระให้ความรู้สึกไม่ราบรื่น มีอุปสรรค น่าตื่นตึ่ง ผิวละเอียดให้ความรู้สึกนุ่มนวล กลมกลื่น อ่อนโยน ผิวมันให้ความรู้สึกโดดเด่น สะท้อนแสง ผิวด้านให้ความรู้สึกราบเรียบ สงบนิ่ง เป็นต้น

ลักษณะผิวในธรรมชาติ ในธรรมชาติที่เราประสบพบเห็นจะมีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบของหนังช้าง ผิวขรุขระของเปลือกไม้ ผิวละเอียดของเม็ดทราย ผิวมันของใบไม้ เป็นต้น พื้นผิวในธรรมชาติเหล่านี้เราสามารถนำมาเป็นแนวทางในการเขียนภาพ หรือนำวัสดุเหล่านี้มาสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างงดงามและมีคุณค่า

ลักษณะผิวในธรรมชาติที่สามารถเห็นอยู่ทั่วไป และเร้าความสนใจให้มนุษย์นำมาสร้างงานศิลปะ



๓. การเน้นให้เกิดจุดเด่น งานศิลปะที่ดีนั้นจะต้องมีจุดเด่นที่ช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับภาพ ชื่อเป็นจุดนำสายตาที่จะพาคนที่ได้รับชมงานศิลปะสามารถเข้าถึงความหมายได้ง่ายยิ่งขึ้น

๒. ความสมดุล งานศิลปะนั้นจะต้องมีความสมดุลภายในภาพ โดยสมดุลทั้งในเรื่องของน้ำหนักภายในภาพที่จะต้องไม่เอนเอียงไปทางใดทางหนึ่งมากจนรู้สึกได้ และจะต้องแบ่งสัดส่วนของภาพให้เท่าเทียมกัน แม้ว่าทั้ง 2 ข้างจะไม่มีเหมือนกันก็ตาม แต่ควรจะต้องมีสมดุลในเรื่องของน้ำหนักและจุดศูนย์กลางที่เท่ากัน

๑. เอกภพ สิ่งนี้คือเปรียบได้เสมือนกับการงานศิลปะที่มีจุดประสงค์หรือเป้าหมายในทางเดียวกัน โดยไม่ว่าจะเป็นส่วนประกอบใดก็ตามภายในงานศิลปะจะต้องมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือมีทิศทางเดียวกัน

๗. ความขัดแย้ง ความขัดแย้งนั้นมักจะทำให้เราเห็นสิ่งชัดเจนจากอีกสิ่งหนึ่งอยู่เสมอ เช่น แสงและเงาที่ทำให้เรามองเห็นถึงความแตกต่าง ทำให้รู้สึกได้ถึงความเป็นชีวิตชีวาและจริงจังมากยิ่งขึ้น



๔. ความกลมกลืน สิ่งนี้จะช่วยให้งานศิลปะมีความน่ามอง ละมุนละไม และสบายตา โดยจะต้องกลมกลืนทั้งความหมาย เส้น รูปทรง รูปร่าง สี ขนาด และน้ำหนักไปพร้อมๆกัน

๕. จังหวะ คือความต่อเนื่องที่เกิดจากการเล่าเรื่องภายในภาพทันทีที่ได้มองงานศิลปะที่ดีนั้นจะต้องรู้สึกอยากจะมองอย่างครบถ้วนและเข้าใจถึงเรื่องราวที่ถูกเล่าจากส่วนต่างๆภายในศิลปะ

๖. สัดส่วน (Proportion)

๖.๑ สัดส่วนที่เป็นมาตรฐานจากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรคของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรครูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม" ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์

๖. สัดส่วน คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรงและรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกันความเหมาะสมของสัดส่วนอาจ พิจารณาจาก

๖.๒ สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียง อย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วย เน้นอารมณ์ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่น นี้ ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์ และ ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่าง ๆ กันไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๐ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑	เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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. ๓/๓ วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการ สร้างงานทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การพิจารณาผลงานทัศนศิลป์ นอกเหนือไปจากความสามารถสัมผัสได้แล้ว ในผลงานยังมีเนื้อหา สาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ปรากฏอยู่อีกมากมาย การศึกษาถึงแนวทางการวิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์ จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะ ที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ ของตนเอง และศิลปิน และนำผลการวิเคราะห์มาต่อยอดพัฒนาผลงานของตนเองได้

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์เป็นการวิเคราะห์ถึงความงาม เนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ รูปแบบ และอื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่ในงานทัศนศิลป์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเองและของคนอื่น

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พุดแสดงความคิดและทักษะของตนเองเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผลงานงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒)

๕.๒ พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ๒
หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. พุดแสดงความคิดเห็นและทัศนะของตนเองเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผลงานงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒)</p> <p>๒. พุดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. สามารถบรรยายทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในงานของตนเองและของคนอื่น</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและบอกให้นักเรียนทำความเคารพและให้ครูปลายทางเช็คชื่อนักเรียน</p> <p>๒. ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า จาก การนำเสนอผลงานของเพื่อนในคาบก่อน สามารถพัฒนาได้อย่างไรบ้าง</p> <p>แนวคำตอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - บุคลิกท่าทางควรมีความมั่นใจ - การใช้น้ำเสียงด้วยโทนเสียงที่หลากหลาย <p>เพื่อดึงดูดความสนใจ</p> <ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอเนื้อหาโดยไม่ต้องอ่านจากกระดาษที่เขียน 	<p>๑. นักเรียนทำความเคารพและเช็คชื่อกับครูปลายทาง</p> <p>๒. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเรื่อง แนวทางการพัฒนาการนำเสนอผลงานของเพื่อนในคาบก่อน</p> <p>แนวทางการคำตอบของนักเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - บุคลิกท่าทางควรมีความมั่นใจ - การใช้น้ำเสียงด้วยโทนเสียงที่หลากหลาย <p>เพื่อดึงดูดความสนใจ</p> <ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอเนื้อหาโดยไม่ต้องอ่านจากกระดาษที่เขียน 	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบในงาน ทัศนศิลป์</p> <p>๒. ใบงานที่ ๓ เรื่อง การ วิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์</p> <p>๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง นำเสนอการ วิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์ ๒</p>	<p>๑. นำเสนอ การวิเคราะห์ ผลงาน ทัศนศิลป์</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p> <p>๒. นำเสนอการ วิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์</p> <p>เครื่องมือวัด</p> <p>๑. เกณฑ์การ ประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์</p> <p>๒. นำเสนอการ วิเคราะห์ผลงาน ทัศนศิลป์</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ๒
หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สามารถนำเสนอผลงาน หน้าชั้นเรียน ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ๑. เห็นความสำคัญและ ตระหนักถึงคุณค่าของ วิเคราะห์และบรรยาย วิธีการใช้ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบในการสร้าง งานทัศนศิลป์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์	๓. ครูเฉลยและอธิบายเพิ่มเติมว่า การนำเสนอ ผลงานที่ควรเลือกใช้เทคนิคกระบวนการ บุคลิกภาพ และน้ำเสียงให้เหมาะสมกับเนื้อหา และบริบทการนำเสนอ และหากได้รับการ ฝึกฝนเป็นประจำ จะส่งผลให้มีความมั่นใจและ เป็นผู้นำเสนอที่ดีได้	๓. นักเรียนฟังการอธิบายแนวทางในการ พัฒนาตนเองให้เป็นผู้นำเสนอผลงานที่ดี จากครูต้นทาง			เกณฑ์การ ประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสอน (๐ นาที) -	-			
	ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอการ วิเคราะห์เปรียบเทียบการทำงานภาพพิมพ์ของ สมาชิกในกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน ในประเด็น ดังนี้ - เปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน ของสมาชิกในกลุ่ม	๑. นักเรียนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนที่ ละกลุ่ม และฟังการนำเสนอการวิเคราะห์ งานภาพพิมพ์ของเพื่อนกลุ่มอื่น โดย ประเด็นในการนำเสนอ มีดังนี้ - เปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏใน ผลงานของสมาชิกในกลุ่ม			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ๒
หน่วยที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	<ul style="list-style-type: none"> - เปรียบเทียบการใช้หลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงานของสมาชิกในกลุ่ม - เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานของสมาชิกในกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - เปรียบเทียบการใช้หลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงานของสมาชิกในกลุ่ม - เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานของสมาชิกในกลุ่ม 			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า ประเด็นในการใช้ทัศนธาตุ หลักการออกแบบ วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการทำงานของแต่ละกลุ่ม มีความเหมือนและความแตกต่างอย่างไร ๒. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. ครูให้นักเรียนบอกทำความเข้าใจ	๑. นักเรียนร่วมกันอภิปรายประเด็นในการใช้ทัศนธาตุ หลักการออกแบบ วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการทำงานของแต่ละกลุ่ม มีความเหมือนและความแตกต่างอย่างไร ๒. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย ๓. นักเรียนบอกทำความเข้าใจ			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทักษะธาตุและหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์
๒. ใบงานที่ ๓ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์
๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ๒



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถบรรยายทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานของตนเองและของคนอื่น	๑. ประเมินจากการนำเสนองาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	๑. ประเมินจากการนำเสนองาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของวิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์	๑. ประเมินจากการนำเสนองาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิดและทัศนะของตนเองเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผลงานงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒) ๒. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากการนำเสนองาน	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน

เกณฑ์การประเมิน เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงาน

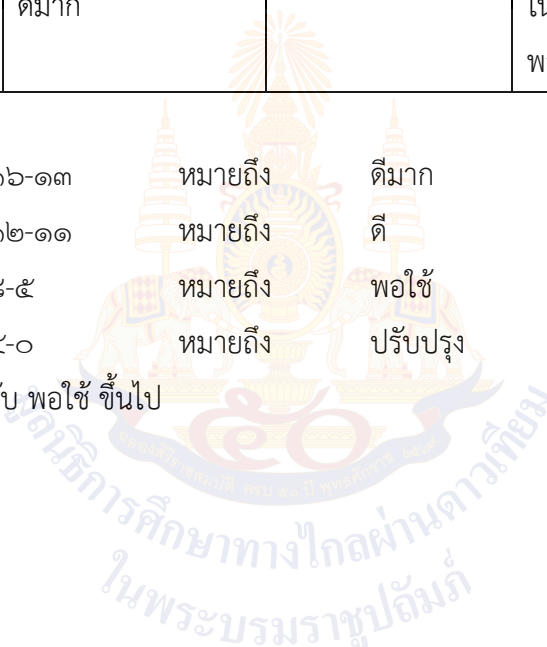
ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ภาพพิมพ์สร้างสรรค์	เนื้อหาในการนำเสนอครบถ้วนทั้ง ๓ ประเด็น คือ ๑. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์เปรียบเทียบหลักการออกแบบ ๓. การวิเคราะห์เปรียบเทียบวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอผลงานดีมาก	เนื้อหาในการนำเสนอ ๒ จาก ๓ ประเด็น คือ ๑. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์เปรียบเทียบหลักการออกแบบ ๓. การวิเคราะห์เปรียบเทียบวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอผลงานดี	เนื้อหาในการนำเสนอ ๑ จาก ๓ ประเด็น คือ ๑. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์เปรียบเทียบหลักการออกแบบ ๓. การวิเคราะห์เปรียบเทียบวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอผลงานพอใช้	ไม่สามารถนำเสนอประเด็นในการทำงาน คือ ๑. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์เปรียบเทียบหลักการออกแบบ ๓. การวิเคราะห์เปรียบเทียบวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอผลงานปรับปรุง
๒. การสร้างสรรค์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๓. ใบบางมีความเป็นระเบียบ	ใบบางมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ใบบางส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ใบบางมีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก
๔. วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดีมาก	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองพอใช้	การนำเสนอขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....

ความสำเร็จ

.....
.....

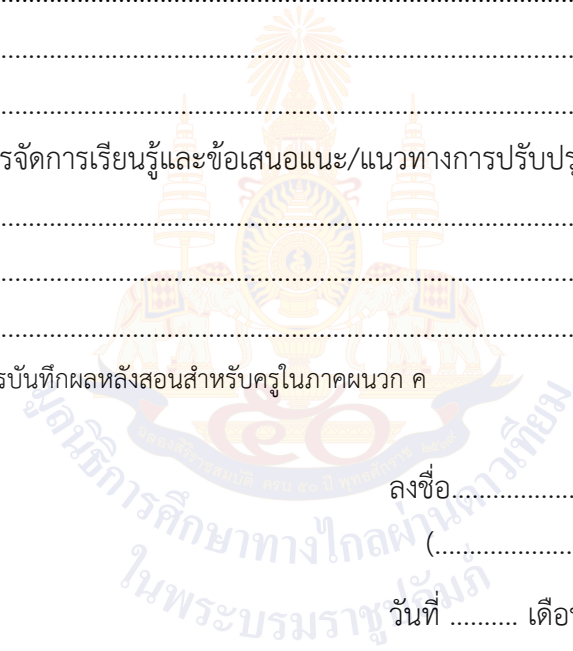
ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย


.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๓ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๐ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ๒
รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์เปรียบเทียบผลงานภาพพิมพ์สร้างสรรค์ของตนเองในประเด็นดังต่อไปนี้

หัวข้อ	ความเหมือน	ความแตกต่าง
๑. เปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน		
๒. หลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน		
๓. วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน		

รายชื่อสมาชิกกลุ่ม

๑..... ๒..... ๓..... ๔.....

ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทักษะธาตุและหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงาน
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๐ เรื่อง นำเสนอการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ๒
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ทัศนธาตุ ประกอบด้วย



เส้น สร้างอารมณ์และความรู้สึก

เส้น (line) หมายถึงการนำจุดมาวางเรียงต่อเนื่องกัน หรือการลากเส้นระหว่างจุดหรือการขีดเขียนเป็นริ้วรอยต่างๆ เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการวาดภาพ เพราะสามารถใช้ในการร่างภาพ เขียนรูปร่าง รูปทรง ใช้ในการแรเงา และนำมาจัดองค์ประกอบ หรือใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการประดิษฐ์สร้างสรรค์งานใดๆ ก็ได้ เนื่องจากเส้นให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจของมนุษย์ เราจึงสามารถนำเส้นมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะที่ให้คุณค่าทางความงามและอารมณ์ความรู้สึกได้โดยง่าย



เส้นในสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้จังหวะลีลาของเส้นในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จะเป็นแรงบันดาลใจและเป็นแม่แบบให้คนเรานำเส้นมาสร้างสรรค์งานศิลปะได้



น้ำหนัก หรือแสงเงา สร้างมิติและความงาม

น้ำหนัก (value) หมายถึง ค่าของแสงและเงาที่ทำให้ภาพพึงปรากฏ มีน้ำหนักอ่อนแก่ และมีมิติหรือมีความตื้นลึก ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกของมนุษย์ แต่เดิมเรารู้จักกันแต่เรื่องของแสงเงาซึ่งเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของงานทัศนศิลป์

แสงเงา (light & shade) หมายถึง ลักษณะของแสงที่ส่องมากระทบวัตถุทำให้เกิดแสงสว่างบริเวณที่แสงส่องมากระทบ และเกิดเงาบริเวณที่ไม่ได้รับแสงรวมทั้งเกิดเงาตกทอดของวัตถุนั้นลงบนพื้นในทิศทางตรงกันข้ามกับแสง น้ำหนักและแสงเงามีคุณค่าในการสร้างภาพให้มีมิติความตื้นลึก มีระยะใกล้ไกล มีความเหมือนจริง และเกิดคุณค่าทางความงาม



ที่ว่าง สร้างความงามอย่างผ่อนคลาย

ที่ว่างหรือบริเวณว่าง (space) หมายถึง ช่องว่างของภาพหรือพื้นที่ว่าง ทั้งในบริเวณล้อมรอบรูปทรง พื้นที่ระหว่างรูปทรงหรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง ซึ่งจะช่วยให้เรามองเห็นภาพที่แลดูที่ปลอดโปร่ง ผ่อนคลาย ไม่อึดอัด และมีคุณค่าทางความงาม ภาพที่ไม่มีที่ว่างเลยอาจทำให้และดูที่บิตัน ขาดมิติ ทำให้อึดอัดไม่สบายตา ไม่สบายใจและมีคุณค่าทางความงามน้อย ช่องว่างในธรรมชาติ ที่มองดูแล้วปลอดโปร่ง ช่องว่างในงานทัศนศิลป์ซึ่งศิลปินได้ถ่ายทอดไม่ที่บิตัน และสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการความงามจินตนาการ เป็นงานศิลปะ



รูปร่าง – รูปทรง จากเส้นเป็นภาพ

รูปร่าง (shape) หมายถึง เส้นรอบนอกของวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๒ มิติ คือ มีความกว้าง - ยาว

รูปทรง (form) หมายถึง รูปร่างของ วัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คนสัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๓ มิติ คือ มีความกว้าง - ยาว - หนา

รูปร่างและรูปทรงเป็นส่วนประกอบที่เกิดจากการนำเส้นมาประกอบเป็นรูปภาพ ดังนั้น การฝึกใช้เส้นที่ชำนาญและแม่นยำจะนำมาสู่การเขียนภาพรูปร่างรูปทรงได้ดี การสังเกตรูปร่างหรือเส้นรอบนอกของวัตถุสิ่งของ จะช่วยให้เราเห็นภาพที่จะวาดได้ชัดเจน และช่วยให้ร่างภาพได้ชัดเจน



สี สร้างจุดเด่นและความงาม

สี (colour) หมายถึง ลักษณะความเข้มข้นของแสงที่ส่องมากระทบนัยน์ตาของเราให้เห็นเป็นสีต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องมีแสงสว่างส่องมากระทบวัตถุนั้นๆ เราจึงเห็นสีและความสวยงามได้

สี นับว่ามีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์เป็นอย่างมาก และเป็นประโยชน์ในการสร้างงานศิลปะ สร้างจุดเด่นของภาพและความสวยงามมีชีวิตชีวา สีให้ความรู้สึกต่างๆ ดังนี้

- สีแดง ความร้อนแรง ความรัก ความตื่นเต้น ไร้ใจ อันตราย มีอำนาจ
- สีเหลือง สว่าง เลื่อมใส ครีตธา ความรุ่งเรือง
- สีน้ำเงิน สุภาพ จริงจัง หนักแน่น อดทน ขยัน
- สีเขียว สดชื่น มีชีวิต เจริญงอกงาม
- สีส้ม สดใส ตื่นตัว ออบอุ่น
- สีม่วง ลึกลับ ปริศนา โดดเดี่ยว
- สีฟ้า กว้างขวาง นุ่มนวล ประณีต เรียบร้อย
- สีน้ำตาล เก๋ไก๋ หนักแน่น เงียบขรึม
- สีดำ เศร้าใจ ทดหู่ ทุกข์ ลึกลับ มีด
- สีขาว บริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ เรียบร้อย



ความงามของสีในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ในธรรมชาติรอบตัวเรามีสีสันทันปรากฏอยู่มากมาย เป็นแรงกระตุ้นความรู้สึกของคนเราให้สดชื่นแจ่มใส มีชีวิตชีวา หรืออาจให้ความรู้สึกเศร้าหมอง เจ็บเหงา แต่ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกแบบใด ก็เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างงานศิลปะได้ทั้งสิ้น

ลักษณะผิว ความงามที่สัมผัสได้

ลักษณะผิว (texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุที่เรามองเห็นและสัมผัสได้ และให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจแตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบให้ความรู้สึกกระด้าง มีมิติ ผิวขรุขระให้ความรู้สึกไม่ราบรื่น มีอุปสรรค น่าตื่นตึ่ง ผิวละเอียดให้ความรู้สึกนุ่มนวล กลมกลื่น อ่อนโยน ผิวมันให้ความรู้สึกโดดเด่น สะท้อนแสง ผิวด้านให้ความรู้สึกราบเรียบ สงบนิ่ง เป็นต้น

ลักษณะผิวในธรรมชาติ ในธรรมชาติที่เราประสบพบเห็นจะมีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบของหนังช้าง ผิวขรุขระของเปลือกไม้ ผิวละเอียดของเม็ดทราย ผิวมันของใบไม้ เป็นต้น พื้นผิวในธรรมชาติเหล่านี้เราสามารถนำมาเป็นแนวทางในการเขียนภาพ หรือนำวัสดุเหล่านี้มาสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างงดงามและมีคุณค่า

ลักษณะผิวในธรรมชาติที่สามารถเห็นอยู่ทั่วไป และเร้าความสนใจให้มนุษย์นำมาสร้างงานศิลปะ

๓. การเน้นให้เกิดจุดเด่น งานศิลปะที่ดีนั้นจะต้องมีจุดเด่นที่ช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับภาพ ชื่อเป็นจุดนำสายตาที่จะพาคนที่ได้รับชมงานศิลปะสามารถเข้าถึงความหมายได้ง่ายยิ่งขึ้น

๒. ความสมดุล งานศิลปะนั้นจะต้องมีความสมดุลภายในภาพ โดยสมดุลทั้งในเรื่องของน้ำหนักภายในภาพที่จะต้องไม่เอนเอียงไปทางใดทางหนึ่งมากจนรู้สึกได้ และจะต้องแบ่งสัดส่วนของภาพให้เท่าเทียมกัน แม้ว่าทั้ง 2 ข้างจะไม่มีเหมือนกันก็ตาม แต่ควรจะต้องมีสมดุลในเรื่องของน้ำหนักและจุดศูนย์กลางที่เท่ากัน

๑. เอกภพ สิ่งนี้คือเปรียบได้เสมือนกับการงานศิลปะที่มีจุดประสงค์หรือเป้าหมายในทางเดียวกัน โดยไม่ว่าจะเป็นส่วนประกอบใดๆก็ตามภายในงานศิลปะจะต้องมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือมีทิศทางเดียวกัน

๗. ความขัดแย้ง ความขัดแย้งนั้นมักจะทำให้เราเห็นสิ่งชัดเจนจากอีกสิ่งหนึ่งอยู่เสมอ เช่น แสงและเงาที่ทำให้เรามองเห็นถึงความแตกต่าง ทำให้รู้สึกได้ถึงความเป็นชีวิตชีวาและจริงจังมากยิ่งขึ้น



๔. ความกลมกลืน สิ่งนี้จะช่วยให้งานศิลปะมีความน่ามอง ละมุนละไม และสบายตา โดยจะต้องกลมกลืนทั้งความหมาย เส้น รูปทรง รูปร่าง สี ขนาด และน้ำหนักไปพร้อมๆกัน

๕. จังหวะ (Rhythm)

๕. จังหวะ คือความต่อเนื่องที่เกิดจากการเล่าเรื่องภายในภาพทันทีที่ได้มองงานศิลปะที่ดีนั้นจะต้องรู้สึกอยากจะมองอย่างครบถ้วนและเข้าใจถึงเรื่องราวที่ถูกเล่าจากส่วนต่างๆภายในศิลปะ

๖. สัดส่วน (Proportion)

๖.๑ สัดส่วนที่เป็นมาตรฐานจากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม" ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์

๖. สัดส่วน คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรงและรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกันความเหมาะสมของสัดส่วนอาจ พิจารณาจาก

๖.๒ สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียง อย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วย เน้นอารมณ์ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่น นี้ ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราวอารมณ์ และ ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่าง ๆ กันไป

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒
เรื่อง สร้างงานศิลป์ผ่านละครเวที



หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
ภาคเรียนที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
เวลา ๑๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

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

ตัวชี้วัด

ม.๓/๓ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิค หลากหลาย

ม.๓/๖ สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และ จินตนาการ

ม.๓/๗ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบ

ม.๓/๘ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่ หลากหลาย

ม.๓/๑๑ เลือกงานทัศนศิลป์โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสมและนำไปจัด นิทรรศการ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ฉากละคร ความหมายของฉาก คือ สถานที่ที่บ่งบอกบริบทของการแสดง และกำหนดการแสดงของ นักแสดง การออกแบบฉากละครที่ดีจะช่วยสร้างสีสันให้กับการแสดง และสร้างประสบการณ์การรับรู้แก่ผู้ชม เป็นส่วนสนับสนุนให้บทบาทของนักแสดงมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง หากไม่สามารถหาของ จริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจึงจำเป็นต้อง สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้การแสดงสามารถดำเนินไปได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อนักแสดง และช่วยสนับสนุนให้ผู้ชม ได้รับประสบการณ์จากการชมการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ

การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์ให้เป็นฉากรับเบื้องหลัง คือการตีสเกลเพื่อขยายแบบจากฉากภาพยนตร์ โดยขั้นตอนการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังมี ๔ ขั้นตอน คือ วิเคราะห์ห้องค์ประกอบของฉาก

ภาพยนตร์ กำหนดจุดประสงค์ของการใช้ฉากรับเบื้องหลัง ตัดส่วนประกอบที่ไม่จำเป็นในฉากรับเบื้องหลัง ต่อเติมฉากรับเบื้องหลังให้สมบูรณ์

การตีสเกล คือ การตีเส้นตารางเพื่อบอกขอบเขตของภาพที่ จะวาดลงบนฉากรับขนาดจริงโดยเส้นตารางที่ตีจะตีลงบนแบบร่างที่เป็นส่วนย่อยของฉากรับขนาดจริงและตีเส้นตารางเดียวกันนี้ลงบนฉากรับขนาดจริง โดยต้องกำกับมาตราส่วนของเส้นตารางให้ชัดเจน

การระบายสีฉากรับเบื้องหลังมี ๒ ขั้นตอน คือ การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat) และการเก็บรายละเอียด (finished painting)

การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat) หมายถึง การระบายสีภาพโดยรวมทั้งหมดซึ่ง ได้แก่ รูปร่างของวัตถุทั้งหมด (cartooning) และพื้นหลัง (background)

การเก็บรายละเอียด (finished painting) มี ๒ ขั้นตอนที่สำคัญ คือ การเก็บรายละเอียดเส้น (lining) การเก็บรายละเอียดพื้นผิว (texturing)

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- ๑.) สามารถอธิบายความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของฉากละคร
- ๒.) สามารถอธิบายรูปแบบ การออกแบบ และสไตล์ของฉากละคร
- ๓.) สามารถอธิบายขั้นตอนการออกแบบฉากละคร
- ๔.) สามารถอธิบายความหมาย และประเภทของอุปกรณ์ประกอบฉาก
- ๕.) สามารถอธิบายบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก
- ๖.) สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก
- ๗.) สามารถอธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง
- ๘.) สามารถอธิบายขั้นตอนการตีสเกลเพื่อคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลัง
- ๙.) สามารถอธิบายเรื่องการขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้
- ๑๐.) สามารถอธิบายเรื่องการระบายสี และผสมสีได้
- ๑๑.) สามารถอธิบายเรื่องขั้นตอนระบายสีฉากรับเบื้องหลังได้
- ๑๒.) สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างประติมากรรมผนังกระดาษได้
- ๑๓.) สามารถอธิบายการขึ้นโครงสร้างประติมากรรมผนังกระดาษได้
- ๑๔.) สามารถอธิบายขั้นตอนการผนังกระดาษประติมากรรมผนังกระดาษได้
- ๑๕.) สามารถอธิบายขั้นตอนการระบายสีประติมากรรมผนังกระดาษได้

๓.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- ๑.) สามารถวิเคราะห์ฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังได้
- ๒.) สามารถคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลังด้วยวิธีการตีสเกลได้

- ๓.) สามารถขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้
- ๔.) สามารถระบายสีโปสเตอร์ได้ถูกต้องตามขั้นตอนการระบายสีฉากรับเบื้องหลัง
- ๕.) สามารถเลือกใช้วัสดุให้เหมาะสมกับชิ้นงานได้
- ๖.) สามารถเก็บรายละเอียดด้วยสีโปสเตอร์ได้
- ๗.) สามารถขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศได้
- ๘.) สามารถระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉาก เทคนิคประติมากรรมพนักกระดาศได้
- ๙.) สามารถสร้างประติมากรรมที่พนักกระดาศได้

๓.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- ๑.) เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของฉากละคร
- ๒.) เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของอุปกรณ์ประกอบฉากละคร
- ๓.) เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของการสร้างสรรค์งานฉากรับเบื้องหลัง
- ๔.) เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของงานประติมากรรมพนักกระดาศ

๔. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๑. พุดแสดงความคิดและทักษะของตนเองเกี่ยวกับฉากละคร (๑.๑.๒)
๒. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)
๓. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒)
๔. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)
๕. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ประติมากรรมพนักกระดาศ” (๒.๒.๒)

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๕.๑ มีวินัย
- ๕.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๕.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๖. การประเมินผลรวบยอด

๖.๑ ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ๑.) ใบงานที่ ๑ เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง
- ๒.) ผลงาน การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง
- ๓.) ใบงานที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระตาศ
- ๔.) ผลงาน ประติมากรรมพนักกระตาศ
- ๕.) ใบงานที่ เรื่อง

๖.๒ เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ฉากละคร	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของ ฉากละคร รูปแบบ ฉากละคร รูปแบบ การ ออกแบบ และ สไตล์ของฉาก ละคร ได้มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของ ฉากละคร รูปแบบ การออกแบบ และ สไตล์ของฉากละคร ได้ ๒ ข้อ นักเรียนระบุขั้นตอน การออกแบบฉาก ละคร ได้ ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของ ฉากละคร รูปแบบ การออกแบบ และ สไตล์ของฉากละคร ได้ ๑ ข้อ นักเรียนระบุขั้นตอน การออกแบบฉาก ละคร ได้ ๑ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของ ฉากละคร รูปแบบ การออกแบบ และ สไตล์ของฉากละคร ไม่ได้ นักเรียนระบุขั้นตอน การออกแบบฉาก ละคร ไม่ได้
การสร้างสรรค ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบ แสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบแต่ ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแต่มี ข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่ เป็นระเบียบและมี ข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ
อุปกรณ์ ประกอบฉาก	- อธิบายอธิบาย ความหมาย และ ประเภทของ	- อธิบายอธิบาย ความหมาย และ ประเภทของอุปกรณ์	- อธิบายอธิบาย ความหมาย และ ประเภทของอุปกรณ์	- อธิบายอธิบาย ความหมาย และ ประเภทของอุปกรณ์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	<p>อุปกรณ์ประกอบฉากและอธิบายบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉากได้มากกว่า ๒ ข้อ</p> <p>- ระบุขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากได้มากกว่า ๒ ข้อ</p>	<p>ประกอบฉากและอธิบายบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉากได้ ๒ ข้อ</p> <p>- ระบุขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากได้ ๒ ข้อ</p>	<p>ประกอบฉากและอธิบายบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉากได้ ๑ ข้อ</p> <p>- ระบุขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากได้ ๑ ข้อ</p>	<p>ประกอบฉากและอธิบายบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก</p> <p>ไม่ได้</p> <p>- ระบุขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก ไม่ได้</p>
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ใบงานมีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดีมาก	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองพอใช้	การนำเสนอขาดความมั่นใจ
การเปลี่ยน ฉากภาพยนตร์ เป็นฉากรับ เบื้องหลัง	- อธิบายการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังและอธิบายขั้นตอนการตีสเกลเพื่อคัดลอก	- อธิบายการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังและอธิบายขั้นตอนการตีสเกลเพื่อคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลังได้ ๒ ข้อ	- อธิบายการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังและอธิบายขั้นตอนการตีสเกลเพื่อคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลังได้ ๑ ข้อ	- อธิบายการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังและอธิบายขั้นตอนการตีสเกลเพื่อคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลังไม่ได้

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	แบบร่างฉากรับ เบื้องหลัง ได้มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) - สามารถอธิบาย องค์ประกอบของ ฉากภาพยนตร์ ครบถ้วน ตั้ง วัตถุประสงค์การ ทำฉากรับ เบื้องหลัง และ วิเคราะห์ตัด องค์ประกอบฉาก ที่ไม่จำเป็นได้	(ในขั้นสรุป) - สามารถอธิบาย องค์ประกอบของ ฉากภาพยนตร์ ครบถ้วน และตั้ง วัตถุประสงค์การทำ ฉากรับเบื้องหลังได้ แต่ไม่สามารถ วิเคราะห์ตัด องค์ประกอบฉากที่ ไม่จำเป็นได้	(ในขั้นสรุป) - สามารถอธิบาย องค์ประกอบของ ฉากภาพยนตร์ ไม่ ครบถ้วน และ สามารถวิเคราะห์ตัด องค์ประกอบฉากที่ ไม่จำเป็นได้	- สามารถอธิบาย องค์ประกอบของ ฉากภาพยนตร์ และ ไม่สามารถตั้ง วัตถุประสงค์การทำ ฉากรับวิเคราะห์ตัด องค์ประกอบฉากที่ ไม่จำเป็นได้
การขยายแบบ ผ่านการตี สเกล	อธิบายเรื่องการ ขยายแบบด้วย วิธีการตีสเกลได้ มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) สามารถขยาย แบบด้วยวิธีการตี สเกล ได้ตาม สัดส่วน และ รายละเอียด ครบถ้วนสมบูรณ์ ตามต้นแบบ	อธิบายเรื่องการ ขยายแบบด้วยวิธีการ ตีสเกลได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) สามารถขยายแบบ ด้วยวิธีการตีสเกล ได้ ค่อนข้างตามสัดส่วน และรายละเอียด ครบถ้วนตามต้นแบบ	อธิบายเรื่องการ ขยายแบบด้วยวิธีการ ตีสเกลได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป) สามารถขยายแบบ ด้วยวิธีการตีสเกล ได้ ค่อนข้างตามสัดส่วน แต่รายละเอียด ไม่ครบถ้วนตาม ต้นแบบ	นักเรียนอธิบายเรื่อง การขยายแบบด้วย วิธีการตีสเกลไม่ได้ ไม่สามารถขยายแบบ ด้วยวิธีการตีสเกล ได้ แต่มีรายละเอียด ครบถ้วนตามต้นแบบ
การระบายสี	- อธิบายเรื่องการ ระบายสี ได้ มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการ ระบายสี ได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการ ระบายสี ได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการ ระบายสี ไม่ได้

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การระบายสี และผสมสี	- อธิบายเรื่องการ ระบายสีและผสม สี ได้มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการ ระบายสีและผสมสี ได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการ ระบายสีและผสมสีได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการ ระบายสีและผสมสี ไม่ได้
ประติมากรรม ผนึกกระดาษ	อธิบายขั้นตอน การสร้าง ประติมากรรม ผนึกกระดาษได้ มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) อธิบายขั้นตอน การขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรม ผนึกกระดาษได้ มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	อธิบายขั้นตอนการ สร้างประติมากรรม ผนึกกระดาษได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) อธิบายขั้นตอนการ ขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมผนึก กระดาษได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	อธิบายขั้นตอนการ สร้างประติมากรรม ผนึกกระดาษได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป) อธิบายการขึ้น โครงสร้าง ประติมากรรมผนึก กระดาษได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป)	อธิบายขั้นตอนการ สร้างประติมากรรม ผนึกกระดาษไม่ได้ อธิบายการขึ้น โครงสร้าง ประติมากรรมผนึก กระดาษไม่ได้
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบ แสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบแต่ ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแต่มี ข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่ เป็นระเบียบและมี ข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ
ขั้นตอนการ ผนึกกระดาษ	อธิบายขั้นตอน การผนึกกระดาษ	อธิบายขั้นตอนการ ผนึกกระดาษ	อธิบายขั้นตอนการ ผนึกกระดาษ	อธิบายขั้นตอนการ ผนึกกระดาษ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ประติมากรรม ผนังกระดาน ได้	ประติมากรรม ผนังกระดานได้ มากกว่า ๒ ข้อ (ในชั้นสรุป)และ สามารถขึ้น โครงสร้างประติ มากรรมผนัง กระดานได้เป็น ขั้นตอน แข็งแรง และเหมาะสมกับ ชั้นงานร้อยละ ๘๐-๑๐๐	ประติมากรรมผนัง กระดานได้ ๒ ข้อ (ในชั้นสรุป)และ สามารถขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมผนัง กระดานได้เป็น ขั้นตอน แข็งแรง และเหมาะสมกับ ชั้นงานได้ ร้อยละ ๖๐-๘๐	ประติมากรรมผนัง กระดานได้ ๑ ข้อ (ในชั้นสรุป)และ สามารถขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมผนัง กระดานได้เป็น ขั้นตอน แข็งแรง และ เหมาะสมกับชั้นงานได้ ร้อยละ ๒๐-๔๐	ประติมากรรมผนัง กระดานไม่ได้ และ สามารถขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมผนัง กระดานได้เป็น ขั้นตอน แข็งแรง และเหมาะสมกับ ชั้นงานได้ ต่ำกว่า ร้อยละ ๒๐
ประติมากรรม ผนังกระดาน	สามารถอธิบาย ขั้นตอนการสร้าง และระบายสี อุปกรณ์ประกอบ ฉากได้ถูกต้อง และเก็บ รายละเอียดได้ สวยงามดีมาก และสร้างสรรค์ มากกว่าร้อยละ ๕๐และ สามารถผนัง กระดาน ประติมากรรม ผนังกระดาน ได้สมบูรณ์ แข็งแรง และ เรียบร้อย	สามารถอธิบาย ขั้นตอนการสร้างและ ระบายสีอุปกรณ์ ประกอบฉากได้ ถูกต้อง และเก็บ รายละเอียดได้ สวยงามดีมาก และ สร้างสรรค์ มากกว่าร้อยละ ๔๐ สามารถผนังกระดาน ประติมากรรมผนัง กระดาน ได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อย ประมาณร้อยละ ๖๐-๗๙	สามารถอธิบาย ขั้นตอนการสร้างและ ระบายสีอุปกรณ์ ประกอบ ฉากได้ถูกต้อง และ เก็บรายละเอียด ได้สวยงามดีมาก และ สร้างสรรค์ มากกว่าร้อยละ ๒๐ สามารถผนังกระดาน ประติมากรรมผนัง กระดาน ได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อย ประมาณร้อยละ ๒๐-๕๐	ไม่สามารถอธิบาย ขั้นตอนการสร้างและ ระบายสีอุปกรณ์ ประกอบฉากได้ ถูกต้อง และเก็บ รายละเอียดได้ สามารถผนังกระดาน ประติมากรรมผนัง กระดาน ได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อย ต่ำกว่าร้อยละ ๒๐

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ประมาณร้อยละ ๘๐-๑๐๐				

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๗๖ - ๕๘	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๕๗ - ๓๙	คะแนน	หมายถึง	ดี
คะแนน	๓๘ - ๒๐	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๑๙ - ๐	คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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.๓/๓	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย
ม.๓/๑๑	เลือกงานทัศนศิลป์โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสมและนำไป จัดนิทรรศการ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ฉากละคร ความหมายของฉาก คือ สถานที่ที่บ่งบอกบริบทของการแสดง และกำหนดการแสดงของนักแสดง การออกแบบฉากละครที่ดีจะช่วยสร้างสีสันให้การแสดง และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้ชมเป็นส่วนสนับสนุนให้บทบาทของนักแสดงมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ การจัดนิทรรศการ ความหมายเรื่องฉากละคร ประวัติของละครเวที องค์ประกอบของฉากละคร แนวคิดการออกแบบ รูปแบบและประเภทของฉากละคร

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถอธิบายความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของฉากละคร
๒. สามารถอธิบายรูปแบบ การออกแบบ และสไตล์ของฉากละคร
๓. สามารถอธิบายขั้นตอนการออกแบบฉากละคร

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของฉากละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พุดแสดงความคิดและทักษะของตนเองเกี่ยวกับฉากละคร (๑.๑.๒)

๕.๒ พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๕.๑ พุฒแสดงความคิดและทัศนคติของตนเองเกี่ยวกับฉากละคร (๑.๑.๒)</p> <p>๕.๒ พุฒแสดงความคิดความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. สามารถอธิบายความหมาย ประวัตินองค์ประกอบของฉากละคร</p> <p>๒. สามารถอธิบายรูปแบบการออกแบบ และสไตล์ของฉากละคร</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน</p> <p>๒. ครูให้เล่นเกมปริศนา เวทีทอง เวทีเธอ ดังนี้ กติกา ครูแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่ม จากนั้นตกลงกันว่ากลุ่มใดได้เริ่มก่อน</p> <p>๓. ครูเปิดภาพปริศนา ให้นักเรียนทายว่า ความหมาย ภายใน ๒๐ วินาที จำนวน ๓ ภาพ และกลุ่มใดทายได้ ๒ ภาพ ถือเป็นฝ่ายชนะ ภาพสุดท้ายคือหมายความว่า “ฉากละคร” ซึ่งเป็นเรื่องที่เรียนในครั้งนี้นี้</p> <p>๔. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ดังนี้</p> <p>๔.๑ ครูตั้งคำถาม “นักเรียนสังเกตหรือสามารถทราบได้อย่างไรว่าแต่ละภาพคือสถานที่ใด”</p>	<p>๑. กล่าวทักทายครู</p> <p>๒. ร่วมเล่นเกมปริศนา เวทีทอง เวทีเธอ</p> <p>๓. ร่วมเล่นเกมส์ เล่นเกมปริศนา เวทีทอง เวทีเธอ พร้อมกับตั้งใจฟังข้อเฉลย</p> <p>๔. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู ตอบคำถามที่ครูถาม หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง ฉากละคร</p> <p>๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ฉากละคร</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง ฉากละคร</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๒. แบบประเมิน เครื่องมือวัด</p> <p>๑. แบบสังเกตพฤติกรรม</p> <p>๒. แบบประเมิน ใบความรู้ เรื่อง เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

๓. สามารถอธิบายขั้นตอนการออกแบบฉากละคร

ด้านทักษะกระบวนการ

-

ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของฉากละคร

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย

๒. ใฝ่เรียนรู้

๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

๔.๒ แนวคำตอบ : ภาพเบื้องหลังตัวละครในฉากถือมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะสามารถบ่งบอกถึงสถานที่ ยุคสมัย เพื่อนำมาตีความตามบริบทต่าง ๆ ในภาพ นี่คือหน้าที่หลักของฉาก ดังนั้นวันนี้เราจะ

เรื่อง ฉากละครว่ามีความเป็นมาอย่างไร และมีหน้าที่ใดบ้าง

๕. ครูแจกใบความรู้เรื่อง ฉากละคร พร้อมกับชี้แจงว่าให้นักเรียนให้นักเรียนจดบันทึกสิ่งที่ได้ฟังจากการบรรยายของครูลงในใบความรู้ด้วยส่งท้ายชั่วโมง

ขั้นสอน (๒๕ นาที)

๑. ครูบรรยาย เรื่อง ฉากละคร ดังนี้ความหมายของฉาก คือ สถานที่ที่บ่งบอกบริบทของการแสดง และกำหนดการแสดงของนักแสดง

๕. ตั้งใจศึกษาใบความรู้เรื่อง เรื่อง ฉากละคร พร้อมกับจดบันทึกลงในใบความรู้

๑. ตั้งใจฟังการบรรยายการอธิบายเกี่ยวกับความหมายของฉาก

ปรับปรุง
เกณฑ์การผ่าน
ตั้งแต่ระดับ
พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

การออกแบบฉากละครที่ดีจะช่วยสร้างสีสัน
ให้กับการแสดงและสร้างประสบการณ์การรับรู้
แก่ผู้ชมที่ดี

๒. ครูบรรยาย เรื่อง ประวัติศาสตร์ ของฉาก
ละคร ดังนี้
- ยุคกรีก-โรมัน ฉากเป็นภาพวาดขนาดใหญ่
และใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะเหมือน
จริงหรือของจริง

- ยุคเรอเนสซองก์ ฉากเป็นลึบระบาย วาดลง
ผ้าใบ

- ยุคศตวรรษที่ ๑๙ – ปัจจุบัน ฉากถูก
ปรับเปลี่ยนให้มีความทันสมัย มีกลไก และมี
การใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น แสงสีเสียง เพื่อให้
การแสดงมีอรรถรสถึงผู้ชม

๒. ตั้งใจฟังการบรรยายการอธิบายเกี่ยวกับ
ประวัติศาสตร์ของฉากละคร หากมีข้อสงสัย
สามารถซักถามได้

ขั้นสอน

๑. สื่อสำหรับครู
๑ เรื่อง ฉากละคร

ขั้นสอน

ใบความรู้ที่ ๑
เรื่อง ฉาก
ละคร

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

๓. ครูสอนบรรยาย เรื่อง ส่วนประกอบฉากละคร ดังนี้

- สถานที่ (Place) บริเวณทั้งหมดของการแสดงที่มีส่วนประกอบอื่น ๆ และนักแสดงอยู่
- สิ่งแวดล้อม (Local) อุปกรณ์ประกอบฉากทุกชิ้นที่ปรากฏอยู่หน้าฉาก รวมทั้งตัวนักแสดงและแสง
- ฉากรับเบื้องหลัง (Scenery) ฉากส่วนที่อยู่ด้านหลังสุดของนักแสดงและอุปกรณ์ประกอบฉาก สามารถออกแบบได้หลากหลายขึ้นอยู่กับฉากนั้น ๆ โดยอาจจะเป็นภาพทิวทัศน์ อาคาร บ้านเรือน

๔.ครูบรรยายเรื่อง รูปแบบของฉากและสไตล์ของฉากละคร พร้อมรูปภาพยกตัวอย่างประกอบดังนี้

๔.๑ รูปแบบของฉาก

๓. ตั้งใจฟังการบรรยายการอธิบายเกี่ยวกับส่วนประกอบฉากละคร หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้

๔. ตั้งใจฟังการบรรยายการอธิบายเกี่ยวกับรูปแบบของฉากและสไตล์ของฉากละคร หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ

/แหล่งเรียนรู้

ภาระงาน

/ชิ้นงาน

การวัดและ

ประเมินผล

(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

- ฉากภายใน (Interior setting) ฉากที่แสดงถึงภายในของอาคาร
- ฉากภายนอก (Exterior setting) ฉากที่แสดงถึงภายนอกอาคาร มีท้องฟ้าปกคลุม
- ฉากแบบผสมระหว่างฉากภายในและฉากภายนอก (combination of interior and exterior) ฉากที่แสดงให้เห็นถึงภายในและภายนอกของอาคาร

๔.๒ การออกแบบรูปแบบฉากละครเวที

- Box set คือ ฉากที่มีกำแพงอย่างน้อย ๓ ด้าน และ ๑ ด้านเปิดให้ผู้ชมรับชม
- Drop and wing set คือ ฉากที่มีหลังระบาย
- Permanent set คือ ฉากที่เป็นโครงสร้างถาวร ไม่เปลี่ยนแปลงตลอดการแสดง
- Unit set คือ ฉากที่เป็นโครงสร้างไม่ถาวร สามารถเปลี่ยนแปลงตลอดการแสดง

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

- Symbolic set คือ ฉากที่ใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ สื่อความหมายกับผู้ชม
 - Skeleton Set คือ ฉากที่เป็นโครงสร้างของสิ่งก่อสร้างหรือสถานที่ โดยตัดรายละเอียดต่าง ๆ ออก
 - Multi – set คือ ฉากที่สามารถให้นักเรียนแสดงพร้อมกันได้อย่างน้อย ๒ เหตุการณ์
- ๔.๓ สไตส์ฉากละคร- แบบธรรมชาติ (Naturalistic setting)
- คือ การลอกแบบฉากจากสถานที่จริงทั้งหมด
- แบบเหมือนจริง (Realistic setting)
- คือ การลอกแบบฉากจากสถานที่จริงเพียง ๘๐-๙๐
- แบบเรียบง่าย (Suggestive setting)
- คือ การออกแบบฉากโดยตัดทอนส่วนที่ไม่จำเป็น เช่น ผนังกำแพง เพดาน
- แบบเลือกเฉพาะส่วน (Selective realism)

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

คือ การออกแบบฉากโดยเลือกส่วนที่ต้องการใช้เท่านั้น

- แบบเน้นแสดงอารมณ์ความรู้สึก
(Impressionistic setting)

คือ การออกแบบฉากที่แสดงความลับที่ซ่อนไว้
แสดงออกเป็นภาพเบลอ ๆ จาง ๆ

- แบบเน้นสำแดงอารมณ์ (Expressionistic setting) คือ การออกแบบฉากที่แสดงถึง
อารมณ์กดดัน ชุมนมัว

- แบบสัญลักษณ์ (Symbolism หรือ Nonrealistic setting) คือ การออกแบบฉากที่
เลือกใช้อุปกรณ์ หรือสัญลักษณ์ แทน
ความหมาย เช่น ธงชาติ แทน ประเทศนั้น

- แบบแผงหลายชิ้น (Set pieces) คือ การ
ออกแบบฉากที่มีหลาย ๆ ชิ้นมาประกอบกัน

- แบบโครงสร้าง (Formalism หรือ Plasticism) คือ การออกแบบฉากที่ไม่เน้น

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ

/แหล่งเรียนรู้

ภาระงาน

/ชิ้นงาน

การวัดและ

ประเมินผล

(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

ความเหมือนจริง มีเพียงภาพโครงสร้างแสดงถึงสถานที่นั้น ๆ

- แบบโครงสร้างทางสถาปัตยกรรม

(Constructivism set) คือ การออกแบบฉากเหมือนหรือมีกลไล เห็นถึงโครงสร้างทางสถาปัตยกรรม

- แบบทันสมัย หรือแบบการ์ตูน (Stylization หรือ Stylized scenery) คือ การออกแบบที่มีการลดทอนสัดส่วน หรือบิดเบือน คล้ายในการ์ตูน

- แบบหรรษา (Theatricalism) คือ การออกแบบฉากในโรงละครขนาดใหญ่ มีลักษณะหรรษาประดับด้วยเครื่องตกแต่งต่าง ๆ รอบโรงละคร

๕. ครูบรรยายเรื่อง วิธีการวาดและอุปกรณ์ที่ใช้ ดังนี้

๕.๑ วิธีการวาดและอุปกรณ์ที่ใช้

๕. ตั้งใจฟังการบรรยายการอธิบายเกี่ยวกับ

วิธีการวาดและอุปกรณ์ หากมีข้อสงสัย

สามารถซักถามได้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

- การวาดฉากละครแนวตั้ง (Vertical painting) คือ การระบายสีฉากโดยฉากจะตั้งอยู่บนพื้นและถูกยึด กับกำแพงหรือโครงสร้างอื่น
 - การวาดฉากละครแนวนอน (Horizontal painting) คือ การระบายสีฉากโดยนำฉากวางลงบนพื้นก่อน แล้วจึงนำมาติดตั้งโครงสร้างภายหลัง
- เป็นวิธีการนี้สามารถทำงานได้ง่ายที่สุด
- ๕.๒ ข้อคำนึงของการสร้างฉากรับเบื้องหลัง
- ขนาด ผู้ที่ทำฉากรับเบื้องหลังต้องวางแผน เนื่องจากฉากรับเบื้องหลังเสมือนภาพวาดขนาดใหญ่ จึงควรจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อการใช้งาน
 - รายละเอียด เพื่อให้สามารถเห็นจากระยะไกล จะต้องวางแผนเรื่องของการใช้สีเพราะสีบางสี เมื่อถูกแสงไฟตกกระทบอาจจะมองไม่เห็น

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลป์ผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

๖. ครูบรรยายเรื่อง การวาดฉากรับเบื้องหลัง ๔
ขั้นตอนดังนี้

๖.๑ ออกแบบฉากรับเบื้องหลังขนาดจำลอง

- ศึกษาบทละคร ทำความเข้าใจเนื้อหาและ
ค้นหาฉากที่มีความสำคัญ

- เลือกฉากที่น่าสนใจ

- รวบรวมข้อมูลเพื่อออกแบบ เช่น ภาพ

ตัวอย่าง รูปแบบ

- สำรวจสถานที่และสภาพแวดล้อม โดย
สำรวจความพร้อมของพื้นที่ แสงขณะทำการ
แสดง

- ออกแบบร่าง

๖.๓ การเตรียมพื้นผิวของฉากรับเบื้องหลัง
สำหรับวาดระบายสี

- สำรวจความสมดุลของฉากรับเบื้อง

- สำรวจพื้นผิว ตรวจสอบสภาพพื้นผิวฉาก และ
ทำความสะอาด

๖. ตั้งใจฟังการบรรยายการอธิบายเกี่ยวกับ
เรื่อง การวาดฉากรับเบื้องหลัง ๔ ขั้นตอน
หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

- ระบายสีพื้นหลัง
- ๖.๔ การร่างภาพลงบนฉากรับเบื้องหลังของจริง
- การตีสเกล คือ การขยายแบบร่างลงบนพื้นที่ฉากรับเบื้องหลังของจริง
- การระบายสี
- การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat) หมายถึง การระบายสีภาพโดยรวมทั้งหมดซึ่งได้แก่ รูปร่างของวัตถุทั้งหมด (Cartooning) และพื้นหลัง (Background)
- การเก็บรายละเอียด (finished painting) มี ๒ ขั้นตอนที่สำคัญดังนี้
- การเก็บรายละเอียดเส้น
- (Lining) คือ การเน้นภาพในส่วนของเส้นของต่าง ๆ เพื่อให้ภาพมีมิติ และแยกออกเป็นสัดส่วน

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

- การเก็บรายละเอียดพื้นผิว (Texturing) คือ เทคนิคการระบายสีที่ทำให้เกิดลวดลายต่าง ๆ ทำให้เกิดความลึกของพื้นผิวของฉากก่อให้เกิดพื้นผิวที่เหมือนกับวัสดุในธรรมชาติที่สุด

๗. ครูบรรยาย เรื่อง การแบ่งหน้าที่การทำฉากรับเบื้องหลัง

๗. ตั้งใจฟังการบรรยายการอธิบายเกี่ยวกับการแบ่งหน้าที่การทำฉากรับเบื้องหลัง หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้

ขั้นปฏิบัติ (๕ นาที)

๑. ครูเก็บใบความรู้ที่ ๑ เรื่องฉากละคร

๒. ครูเฉลยใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง ฉากละคร พร้อมกับแจ้งนักเรียนว่า ในคาบเรียนถัดไปจะนำมาคืนให้หลังจากให้คะแนนแล้ว

๑. มอบใบความรู้ เรื่องฉากละคร ให้ครู

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

ขั้นสรุป (๕ นาที)

๑. ครูทบทวนความรู้ด้วยวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง ฉากละคร โดยการถาม-ตอบดังนี้

- ฉากละครมีความสำคัญอย่างไรในการแสดงละครเวที

- ฉากละครแบบเน้นแสดงอารมณ์ความรู้สึก และแบบเน้นสำแดงอารมณ์ แตกต่างกันอย่างใด

๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียนน สัปดาห์ต่อไป

๓. ให้นักเรียนถามสิ่งที่สงสัย

๔. ให้นักเรียนบอกเลิกชั้นเรียน ครูให้นักเรียน ตรวจสอบความเรียบร้อยของโต๊ะและเก้าอี้ก่อนออกจากห้องเรียน

๑. ร่วมตอบคำถาม

๒. วางแผนเตรียมอุปกรณ์มาในครั้งหน้า

๓. ซักถามเกี่ยวกับสิ่งที่สงสัย (ถ้ามี)

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง ฉากละคร
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ฉากละคร



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของฉากละคร ๒. สามารถอธิบายรูปแบบ การออกแบบ และสไตล์ของฉากละคร ๓. สามารถอธิบายขั้นตอนการออกแบบฉากละคร	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของฉากละคร ๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับรูปแบบ การออกแบบ และสไตล์ของฉากละคร ๓. อธิบายขั้นตอนการออกแบบฉากละคร	๑. แบบสังเกต ๒. ใบความรู้ เรื่อง ฉากละคร	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) -	-	-	-
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของฉากละคร	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของฉากละคร ๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับรูปแบบ การออกแบบ และสไตล์ของฉากละคร ๓. อธิบายขั้นตอนการออกแบบฉากละคร	๑. แบบสังเกต ๒. ใบความรู้ เรื่อง ฉากละคร	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. พูดยุติแสดงความคิดและทัศนะของตนเองเกี่ยวกับฉากละคร (๑.๑.๒) ๒. พูดยุติแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของฉากละคร ๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับรูปแบบ การออกแบบ และสไตล์ของฉากละคร ๓. อธิบายขั้นตอนการออกแบบฉากละคร	๑. แบบสังเกต ๒. แบบ ประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

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



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ฉากละคร

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ฉากละคร	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของ ฉากละคร รูปแบบ การออกแบบ และ สไตล์ของฉากละคร ได้มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของ ฉากละคร รูปแบบ การออกแบบ และ สไตล์ของฉากละคร ได้ ๒ ข้อ นักเรียนระบุ ขั้นตอนการ ออกแบบฉากละคร ได้ ๒ ข้อ	นักเรียน อธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบ ของฉากละคร รูปแบบ การ ออกแบบ และ สไตล์ของฉาก ละคร ได้ ๑ ข้อ นักเรียนระบุ ขั้นตอนการ ออกแบบฉาก ละคร ได้ ๑ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบ ของฉากละคร รูปแบบ การ ออกแบบ และ สไตล์ของฉาก ละคร ไม่ได้ นักเรียนระบุ ขั้นตอนการ ออกแบบฉาก ละคร ไม่ได้
การสร้างสรรคิ์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อย พอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความเป็น ระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความ เป็นระเบียบ แต่มี ข้อบกพร่อง บางส่วน	ผลงานส่วน ใหญ่ไม่เป็น ระเบียบและมี ข้อบกพร่อง มาก
วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอ ความมั่นใจ ในตนเอง พอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

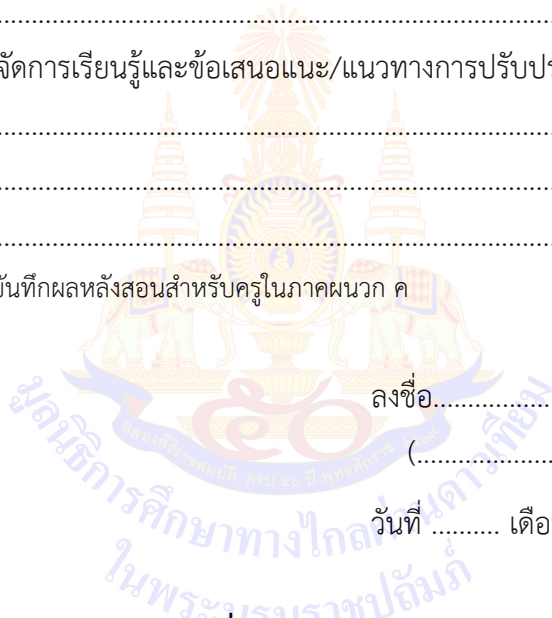
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง ฉากละคร

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สร้างงานศิลป์ผ่านละครเวที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ฉากละคร

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง ฉากละคร (Setting)

ความหมาย

ฉากละคร หมายถึง สถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อมหรือสภาพแวดล้อมของตัวละครและเป็นพื้นที่สำหรับการแสดง โดยสถานที่นี้จะออกแบบเพื่อให้เน้นการกระทำและความขัดแย้งของตัวละครและแสดงถึงสถานที่ เวลา ยุคสมัยอย่างชัดเจน เพื่อให้เห็นสภาพแวดล้อมของตัวละครมากยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจบริบทของการแสดงและเรื่องราวมากยิ่งขึ้น

การออกแบบฉากที่ดีจะช่วย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ประวัติศาสตร์ ฉากละคร

ฉากละคร
สมัย
กรีก-โรมัน

ฉากละคร
สมัย
เรอเนสซองส์

ฉากละคร
สมัย
ศตวรรษที่ 19 -
ปัจจุบัน



ยุคกรีก-โรมัน

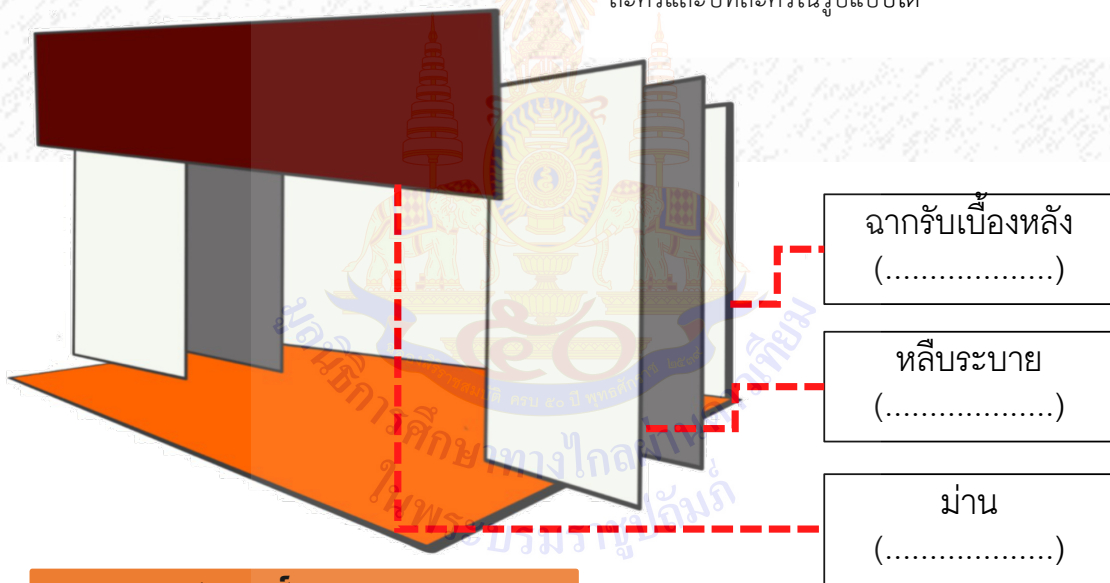
มีการใช้ฉากละครที่เป็นภาพวาดขนาดใหญ่ และใช้อุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ ที่มีลักษณะเหมือนจริง หรือที่เรียกว่า Realistic setting โดยชาวโรมันจะใช้เครื่องประกอบฉากที่สามารถแยกเป็นชิ้น ๆ แต่ทำสีเลียนแบบของจริง หรือบางครั้งอาจนำของจริงเข้ามาใช้ในฉากเลย อย่างการนำเสาโรมันมาตกแต่งให้สวยงามแล้วนำเข้าฉาก หรือการใช้เครื่องประกอบฉากที่ลอกเลียนแบบธรรมชาติ เช่น ภูเขา ถ้ำ ก่อนหิน เป็นต้น

ยุคเรอเนสซองส์

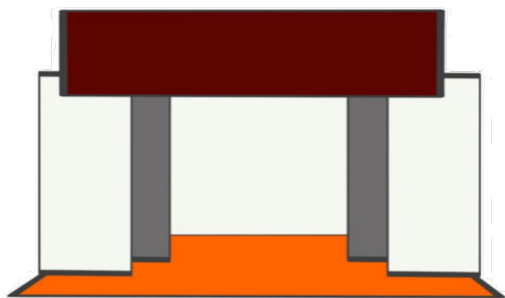
ฉากละครในยุคนี้มีการปรับเปลี่ยนเป็นลักษณะของหลังระบายที่แบ่งเป็นชั้น ๆ ลึกเข้าไปในเวทีหรือเรียกว่า “.....” โดยแต่ละชั้นจะถูกบรรจุวาดลงพื้นผ้าใบหรือวัสดุที่แตกต่างไปตามยุคสมัย จากศิลปินที่มีชื่อเสียง วาดเป็นภาพอาคารสิ่งปลูกสร้างที่มีลวดลายวิจิตรงดงาม

ยุคศตวรรษที่ 19 - ปัจจุบัน

ฉากที่มีลักษณะเป็นภาพวาดสองมิติ เริ่มเสื่อมความนิยมลงด้วยแนวคิดที่ว่า ฉากสองมิติ เป็นเพียงการแสดงให้เห็นว่าศิลปินที่วาดมีฝีมือมากน้อยเพียงใด แต่ไม่สามารถสะท้อนแนวคิดที่แท้จริงของบทละคร ฉากละครแบบใหม่ ๆ จึงมีกลไกซับซ้อนขึ้น ปรากฏเป็นฉากละครแบบสามมิติที่ประยุกต์เทคนิคแบบใหม่ ๆ เข้าไป เช่น แสงสี ระบบกลไก การถ่ายภาพจากโปรเจคเตอร์ เป็นต้น ซึ่งเอื้ออำนวยให้สามารถนำเสนอบทละครได้อย่างตรงตาม ความต้องการของผู้กำกับและนักแสดง โดยได้พัฒนามาอย่างต่อเนื่อง ในปัจจุบันฉากละครมีความหลากหลายมากขึ้นอยู่กับผู้กำกับว่าต้องการจะนำเสนอฉากละครและบทละครในรูปแบบใด

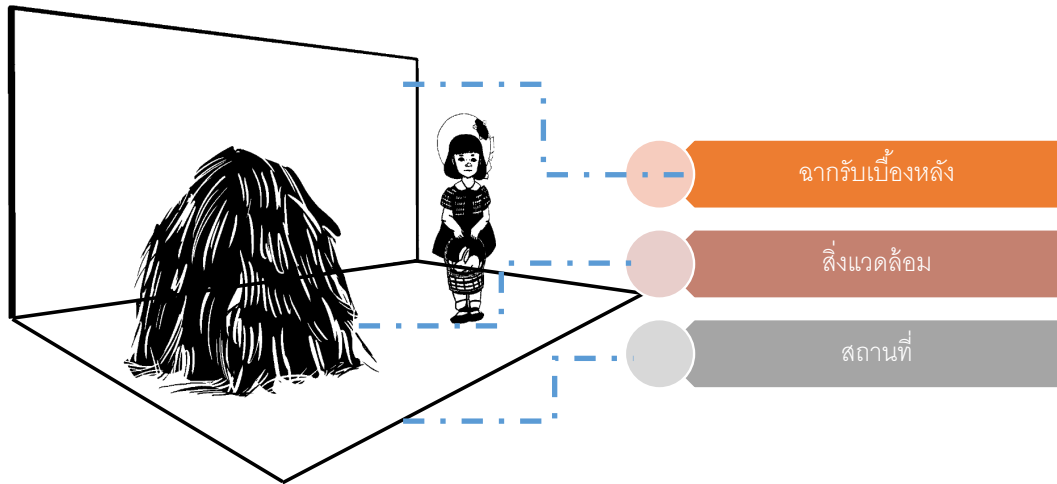


ยุคเรอเนสซองส์



ส่วนประกอบของฉากละคร

ฉากละครประกอบด้วย 3 ส่วน



สถานที่ (Place)

สิ่งแวดล้อม (Local)

ฉากรับเบื้องหลัง (Scenery)

- บริเวณทั้งหมดของการแสดงที่มีส่วนประกอบอื่น ๆ และนักแสดงอยู่

- อุปกรณ์ประกอบฉากทุกชิ้นที่ปรากฏอยู่หน้าฉาก รวมทั้งตัวนักแสดง และแสงเสียง

- ฉากส่วนที่อยู่ด้านหลังสุดของนักแสดงและอุปกรณ์ประกอบฉาก สามารถออกแบบได้หลากหลายขึ้นอยู่กับฉากนั้น ๆ

รูปแบบฉาก (Form)

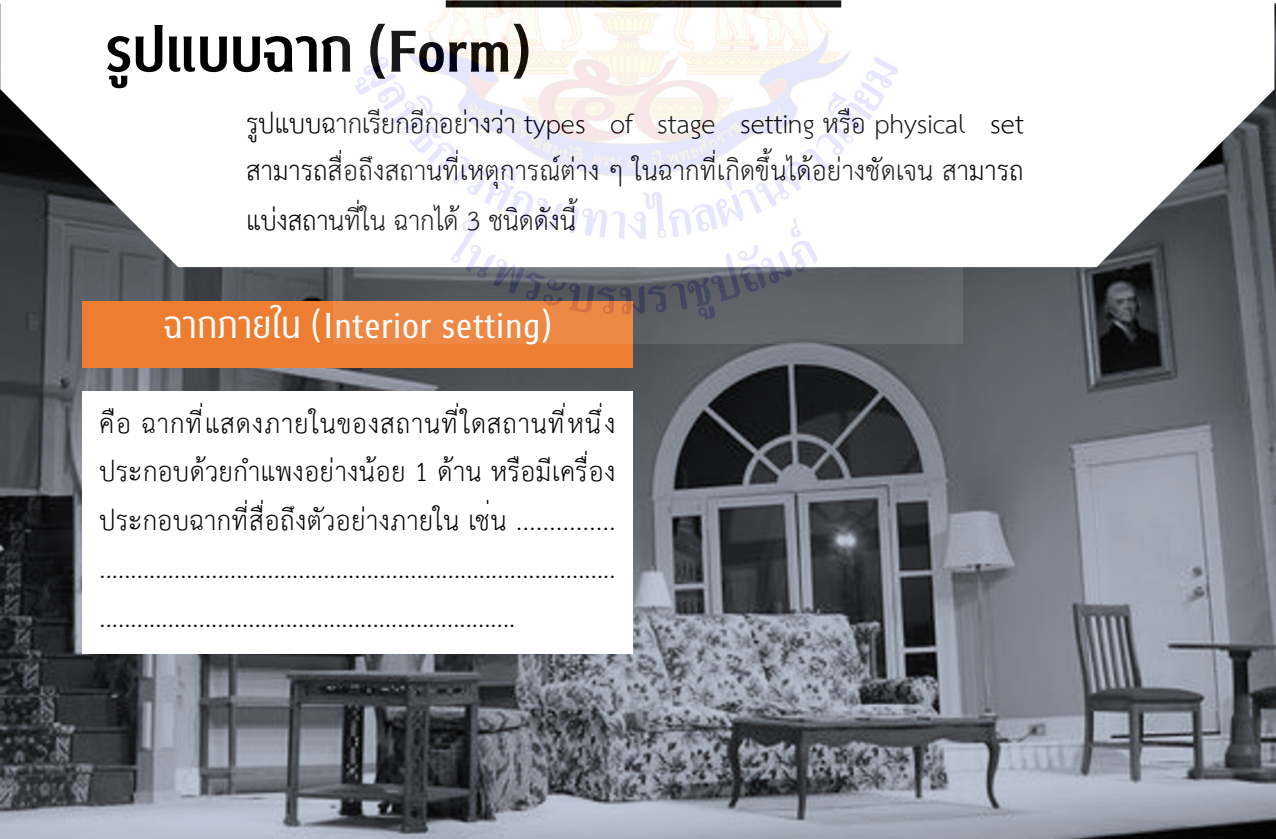
รูปแบบฉากเรียกอีกอย่างว่า types of stage setting หรือ physical set สามารถสื่อถึงสถานที่เหตุการณ์ต่าง ๆ ในฉากที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน สามารถแบ่งสถานที่ใน ฉากได้ 3 ชนิดดังนี้

ฉากภายใน (Interior setting)

คือ ฉากที่แสดงภายในของสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ประกอบด้วยกำแพงอย่างน้อย 1 ด้าน หรือมีเครื่องประกอบฉากที่สื่อถึงตัวอย่างภายใน เช่น

.....

.....





จากภายนอก (Exterior setting)

คือ ฉากที่แสดงภายนอกอาคาร ที่อยู่อาศัย ชายคา บ้าน รั้วหน้าบ้าน ในป่า ภูเขา หรือสถานที่ใดที่ปรากฏท้องฟ้าปกคลุมหรือปรากฏการณ์ธรรมชาติอย่างชัดเจน หรือมีเครื่องประกอบฉากที่สื่อถึง เช่น

.....

.....

จากแบบผสมระหว่างจากภายในและจากภายนอก (combination of interior and exterior)

คือ ฉากที่ออกแบบให้สามารถเห็นได้ทั้งภายในและภายนอกของสถานที่นั้น ๆ โดยอาจใช้แสงในการเปิด-ปิดไฟช่วยแบ่งฉากภายในและภายนอก

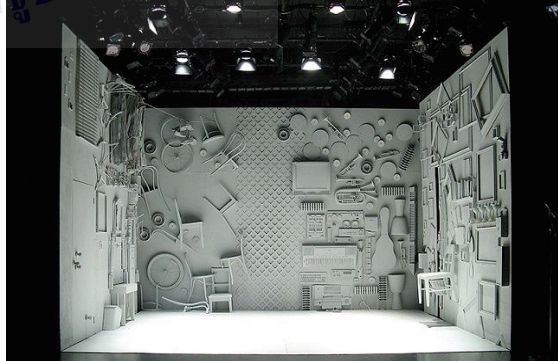


รูปแบบฉาก (Form)

มีออกแบบหลายหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความสามารถของผู้ออกแบบฉาก เราสามารถแบ่งรูปแบบได้ดังนี้

- Drop and wing set หรือ เป็นรูปแบบฉากที่มีหลังม่าน มีพื้นหลังในสุดเป็นฉากรับเบื้องหลัง Cutdrops หรือ Backdrop ด้านข้างเป็นหลังแบบ Wing drops มีลักษณะเป็นแบบทันสมัย (Stylization) หรือ แบบเหมือนจริง (Realism) หรือ แบบทูลูทูลู (Theatricalism) ฉากประเภทนี้เหมาะกับการแสดงที่ ballet หรือ musical theatre หรือ modern dance

- Box set หรือ เป็นรูปแบบฉากที่มีฝาผนัง 3 ด้าน และ 1 ด้านเปิดให้ผู้ชมรับชม มีลักษณะแบบเหมือนจริง (Realism) หรือ แบบธรรมชาติ (Naturalism) แต่แสดงภาพเป็นลักษณะเหนือจริง



ฉากแบบ Box set มีด้านหนึ่งเปิดออกให้ผู้ชมเห็น

- Permanent set หรือ หมายถึง รูปแบบฉากที่เป็นโครงสร้างถาวรไม่เปลี่ยนแปลงตลอดการแสดง ยกเว้นบางครั้งอาจนำเครื่องประกอบฉากที่เป็นโครงสร้างย่อย ที่เรียกว่า (Set pieces) หรือ แบบห้อยด้านบน (Flown units) มีลักษณะเข้าได้ดีกับฉากแบบโครงสร้าง (Formalism)
- Unit set หรือ เป็นรูปแบบฉากที่เป็นโครงสร้างไม่ถาวร สามารถเปลี่ยนแปลงตลอดการแสดง มักขึ้นรูปทรงง่าย ๆ ที่จะเปลี่ยนความหมายไปเมื่อเปลี่ยนตำแหน่ง
- Symbolic set หมายถึง รูปแบบฉากที่ใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ มาสื่อความคิดของบทละครที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชม โดยรับเลือกและตัดสลิ้นใจจากผู้กำกับ เช่น ไม้กางเขนบ่งบอกถึงโบสถ์ ธงชาติบ่งบอกถึงประเทศนั้น ๆ นกพิราบขาว บ่งบอกถึงความอิสระ เป็นต้น



ฉากในภาพ เห็นถึงบ้านที่โดนตัดผนังออก และเน้นโครงสร้าง

- Skeleton set หมายถึง รูปแบบฉากที่เน้นโครงสร้างของสิ่งก่อสร้างหรือสถานที่ฉากจะถูกตัดรายละเอียดออกหรือไม่บ่งบอกสถานที่แน่นอนว่าเป็นที่ไหนแต่สื่อความหมายถึงบทละครและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
- Multi - set หรือ หมายถึง รูปแบบฉากที่สร้างขึ้นโดย มีจุดมุ่งหมายให้เหตุการณ์มากกว่า 2 เหตุการณ์สามารถเกิดขึ้นได้ในสถานการณ์เดียวกันอย่างต่อเนื่องหรือเกิดขึ้นพร้อมกัน



สไตล์จากละคร (style)

เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมากสำหรับการออกแบบฉากละคร หากกำหนดสไตล์อย่างชัดเจน ผู้ออกแบบจะสามารถดำเนินการออกแบบได้อย่างเป็นระบบขั้นตอน โดยสามารถแบ่ง สไตล์ของฉากละครได้ดังนี้

แบบธรรมชาติ (.....) คือ ฉากที่ถอดแบบมาจากสถานที่จริงหรือบรรยากาศจริง เช่น ฉากในภาพยนตร์

แบบเหมือนจริง (.....) คือ ฉากที่เลียนแบบมาจากสภาพความเป็นจริง อย่างน้อย 80 – 90 % บนพื้นฐานความสมจริง โดยอาจตัดรายละเอียดบางส่วนที่ไม่จำเป็นออก แต่ยังคงสมจริงอยู่ เช่น เพดานห้อง ลวดลายบนพื้นห้อง

แบบเรียบง่าย (.....) คือ ฉากที่ตัดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกทั้งหมด เหลือเพียงเครื่องประกอบฉากที่จำเป็นที่ต้องการให้ละครสื่อสารกับคนดูเท่านั้น เช่น โต๊ะอาหารสื่อถึงห้องอาหาร ต้นไม้หนึ่งต้นแทนต้นไม้ในป่า

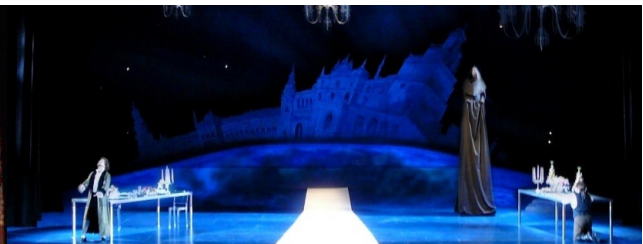
แบบเลือกเฉพาะส่วน (.....) คือ ฉากที่เลือกเพียงประกอบของฉากที่มีความหมายเฉพาะและเหมาะสมกับละครเรื่องนั้น ๆ นำมาขยายให้ได้รูปแบบสีสรรที่เหมาะสม เป็นการเน้นฉากส่วนนั้น ๆ

แบบเน้นแสดงอารมณ์ความรู้สึก (.....) คือ ฉากที่แสดงความลับที่ซ่อนไว้ภายในจิตใจ เน้นการสีสรรอารมณ์และสื่อความคิดเห็น ไม่เน้นเรื่องรูปฟอร์ม ภาพที่เกิดขึ้นมักเป็นภาพเบลอ ๆ จาง ๆ

แบบเน้นสำแดงอารมณ์ (.....) คือ ฉากที่เป็นสัญลักษณ์นิยมแบบเกินจริง เพื่อสร้างแรงกดดันทางอารมณ์ของละครนั้น ด้วยการบิดเบือนหรือขยายรูปทรง ด้วยการใส่แสงสีเสียงเข้าช่วย



ฉากนี้เป็นฉากที่เลียนแบบจากบ้านจริงแต่ตัดส่วนเพดานออก



ฉากนี้เป็นฉากที่ตัดทุกส่วนเหลือเพียงโต๊ะอาหารเพื่อสื่อถึงห้องอาหาร

แบบสัญลักษณ์ (.....) คือ ฉากแบบที่สามารถเนรมิตภาพความคิด และบรรยากาศ ผ่านเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ แทนความคิดให้ปรากฏในรูปวัตถุที่สามารถมองเห็นได้

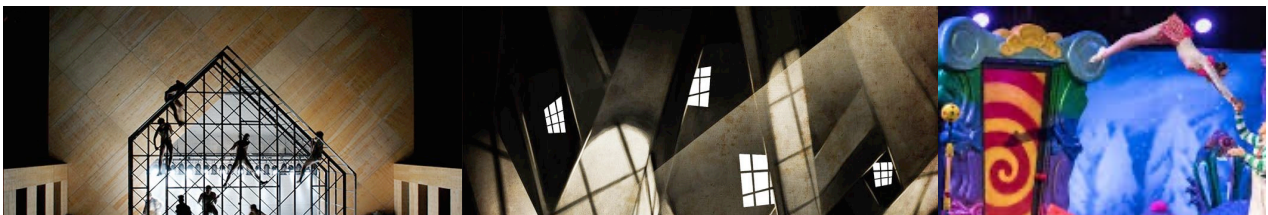
แบบแผงหลายชั้น (.....) คือฉากจำนวนหลาย ๆ ชั้น โดยวาดภาพลงบนแผ่นไม้หลาย ๆ แผ่น แล้วตัดตามแบบเป็นชั้น ๆ สามารถตั้งอยู่ได้ด้วยตัวเองบนเวที เช่น ต้นไม้ แผงประตู

แบบโครงสร้าง (.....) คือ ฉากที่ไม่เน้นความเหมือนจริง หรือบ่งบอกว่าสถานที่นั้นเป็นสถานที่ใด ประเทศใด โดยเน้นไปที่โครงสร้างของวัตถุในฉากนั้น ๆ

แบบโครงสร้างทางสถาปัตยกรรม (.....) คือ ฉากที่เน้นพื้นหลังของตัวละคร เป็นแบบโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมหรือกลไลต่าง ๆ ไม่แสดงพื้นผิว เน้นการตัดทอนเพื่อให้เกิดเคลื่อนไหวของนักแสดง เป็นไปได้ง่าย

แบบทันสมัย หรือแบบการ์ตูน (.....) คือ ฉากที่มีคุณลักษณะเฉพาะสามารถปรับเปลี่ยนไปได้ เป็นการใช้กราฟิก มีการขยายสัดส่วน บิดเบี้ยว และโครงสร้างของสัดส่วนต่าง ๆ มีสีสัน ลายเส้น และเป็นการเลียนแบบรูปฟอร์มแห่งความจริงแบบธรรมชาติ แต่มีรูปแบบเกินจริง ที่คุ้นเคยและใกล้ตัว เช่น ฉากในหนังการ์ตูน หนังสือตลก โดยจุดประสงค์คือต้องการแสดงถึงความสดใส

แบบทูลูหฺรา (.....) คือ ฉากที่นิยมใช้กับโรงละครแบบโพรซีเนียมเป็นหลัก (โรงละครแบบโพรซีเนียม เป็นพื้นที่การแสดงถูกแบ่งออกจากบริเวณที่นั่งของผู้ชมอย่างชัดเจน ด้วยกรอบของเวที) มีการใช้หลืบให้เกิดประโยชน์ในการสร้างภาพและบรรยากาศ ทำให้เกิดความลึกมากยิ่งขึ้น



ฉากนี้สามารถเห็นได้ว่ามีแค่ส่วนที่เป็นโครงสร้าง

ฉากที่เน้นความรู้สึก จะเห็นว่าไม่มีรูปร่างแน่นอน

ฉากที่มีความเฉพาะ บิดเบี้ยว



วิธีการวาดฉากและอุปกรณ์ที่ใช้

วิธีการวาดฉากละครมี 2 วิธีการ

การวาดฉากละครแนวตั้ง
 คือ การระบายสีฉากโดยฉากจะตั้งอยู่บนพื้นและถูกยึดกับกำแพงหรือโครงสร้างอื่น

การวาดฉากละครแนวนอน
 คือ การระบายสีฉากโดยนำฉากวางลงบนพื้นก่อน แล้วจึงนำมาติดตั้งโครงสร้างภายหลัง เป็นวิธีการนี้สามารถทำงานได้ง่ายที่สุด

อุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดฉาก



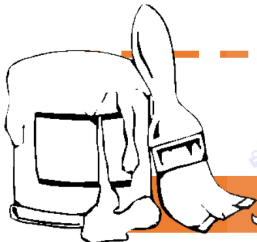
ดินสอ



ไม้บรรทัด



คัตเตอร์



แปรงทาสี



พู่กัน



ถังน้ำ



เทปกาว



ผ้า



กระดาษเหลือใช้

Note.....

วิธีสร้างจากเบื้องหลัง

สิ่งที่ควรคำนึงถึงเมื่อสร้างฉากรับเบื้องหลัง

มี 2 ประการ ได้แก่

ขนาด

- ฉากรับเบื้องหลังเปรียบเสมือนภาพวาดขนาดใหญ่ เพราะฉะนั้น ผู้ที่ทำฉากรับเบื้องหลังต้องวางแผนว่าจะต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ใดบ้างจำนวนมากน้อยเพียงใดเพื่อเพียงพอต่อการใช้งาน

รายละเอียด

- เนื่องจากฉากรับเบื้องหลังเป็นภาพวาดขนาดใหญ่ ผู้ชมจะเห็นฉากจากระยะไกล เพราะฉะนั้นแล้ว รายละเอียดเล็กๆ ของภาพจำเป็นจะต้องถูกขยายให้ใหญ่ขึ้นเพื่อให้สามารถเห็นจากระยะไกล และจะต้องวางแผนให้ดีในเรื่องของการใช้สี เพราะสีบางสีเมื่อถูกแสงไฟตกกระทบอาจจะมองไม่เห็น

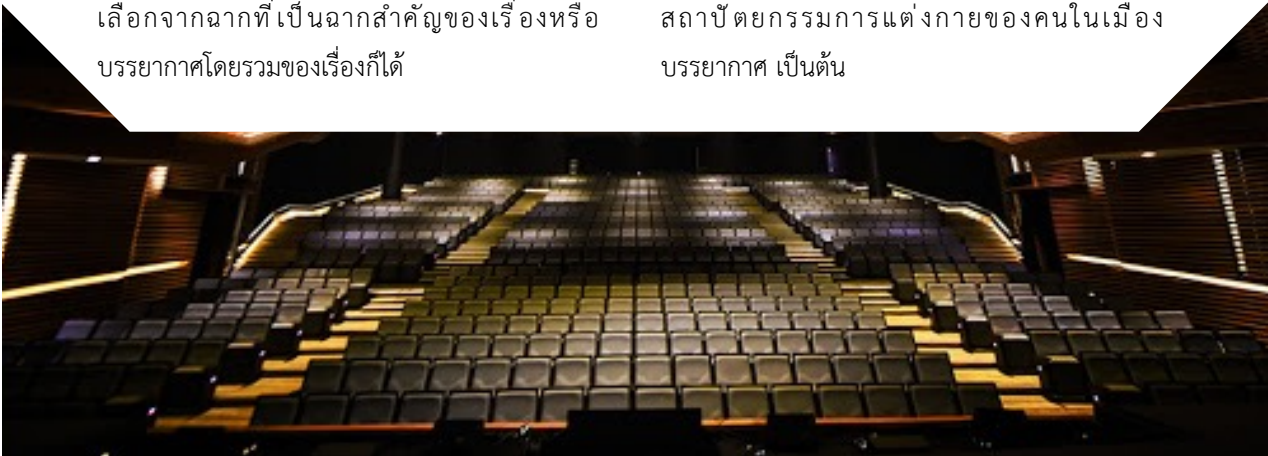
การวาดฉากรับเบื้องหลัง มีวิธีการสร้าง 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ออกแบบฉากรับเบื้องหลังขนาดจำลอง

- **ศึกษาบทละคร** ก่อนที่จะลงมือออกแบบฉากรับเบื้องหลังหรือ ส่วนประกอบอื่นๆ ในฉากละคร จะต้องศึกษาบทละครให้เข้าใจก่อน เช่น บรรยากาศของเรื่องเป็นอย่างไร มีองค์ประกอบอะไรบ้าง เป็นบทละครประเภทใด มีตัวละครสำคัญกี่ตัว เป็นต้น

- **เลือกฉากที่น่าสนใจ** เมื่อเข้าใจบทละครแล้วจึงเลือกฉากที่น่าสนใจที่ต้องการจะนำเสนอโดยอาจเลือกจากฉากที่เป็นฉากสำคัญของเรื่องหรือบรรยากาศโดยรวมของเรื่องก็ได้

- **การรวบรวมข้อมูลสำหรับการออกแบบ** เมื่อเลือกฉากที่สนใจได้แล้วจึงลงมือออกแบบโดยอาศัยข้อมูลจากบทละครและการสืบค้นเพิ่มเติม เช่น ต้องการวาดฉากรับเบื้องหลังจากบทละครที่เกี่ยวกับความบอบตามบทละครเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเมืองเล็กๆ กลางๆ ทะเลทรายในศตวรรษที่ 18 ผู้ทำฉากจึงต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับเมืองกลางทะเลทรายที่ความบอบอาศัยอยู่โดยศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมการแต่งกายของคนในเมืองบรรยากาศ เป็นต้น





- สำรวจสถานที่และสภาพแวดล้อม

แบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

ขนาดของฉากรับเบื้องหลัง วัดขนาดของฉากรับเบื้องหลังของจริงเพื่อนำมาทำเป็นสัดส่วนที่ย่อลงมาแล้วเพื่อทำแบบร่างในกระดาษสถานที่สำรวจสถานที่บริเวณที่จะนำ ฉากรับไปตั้งว่าอยู่กลางแจ้ง (outdoor) หรืออยู่ภายในร่ม(Indoor) เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการเลือกอุปกรณ์และสี

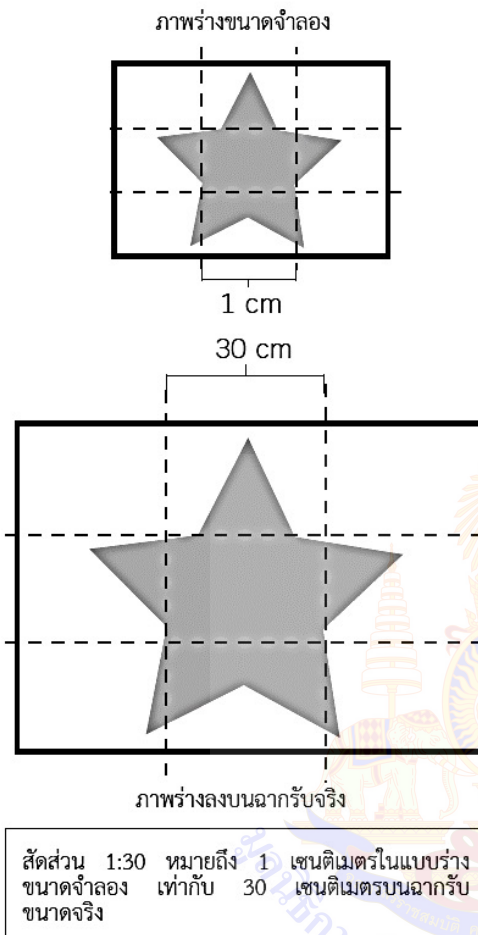
การวาดแบบร่าง (ขนาดจำลอง) ออกแบบฉากรับเบื้องหลังจากบทละครและข้อมูลที่รวบรวมมาได้ลงบนกระดาษตีตารางเพื่อกำหนดสัดส่วนภาพกำกับด้วยสัดส่วนย่อ

เวลา สำรวจแสงเงาภายในสถานที่ที่จะนำฉากรับไปตั้งในเวลาที่จะมีการแสดงเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการเลือกสี และเทคนิคพิเศษอื่นๆ เช่นหากมีการแสดงในเวลากลางวันจะต้องใช้สีที่ดูจริงจะมองเห็นรายละเอียดของฉากรับจะต้องใช้ไฟที่ดวงในการทำให้ฉากสว่าง เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมพื้นผิวของฉากรับเบื้องหลังสำหรับวาดระบายสี

- **ระบายสีพื้นหลัง** แบ่งออกเป็น 2 กรณี
 - หากพื้นผิวของฉากรับเป็นสีอื่นๆ ที่ไม่ใช่สีขาวหรือเป็นลวดลายใดๆ ให้ระบายสีขาวทับทั้งหมด
 - **สำรวจความสมดุลของฉากรับ** ให้ลองตั้งฉากขึ้น หรือวางระนาบกับพื้น สำรวจดูว่าฉากรับเอียงหรือโป่งพองหรือไม่แล้วจึงซ่อมแซม
 - **สำรวจพื้นผิว** หากเป็นฉากเก่าที่เคยใช้แล้วให้สำรวจดูว่ามีเศษเทปกาว ลวดเย็บกระดาษ ตะปู และเศษวัสดุอื่นๆ หรือไม่ ให้กำจัดออกให้หมดพยายามทำพื้นผิวของฉากรับเบื้องหลังให้เรียบที่สุด
- *ยกเว้นต้องการสีของฉากรับแบบนั้นอยู่แล้ว
- หากพื้นผิวระบายด้วยสีขาวอยู่แล้วก็ไม่ต้องระบายเพิ่ม
 - การระบายสีพื้นหลังยังแยกออกเป็นอีกหลายประเภท เช่น การระบายสีเดียว การระบายสองสีไล่ระดับและอื่น ๆ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 3 การร่างภาพลงบนฉากรับเบื้องหลังของจริงสี



การตีสเกล

คือ การตีเส้นตารางเพื่อบอกขอบเขตของภาพที่จะวาดลงบนฉากรับขนาดจริงโดยเส้นตารางที่ดีจะตีลงบนแบบร่างที่เป็นส่วนย่อยของฉากรับขนาดจริงและตีเส้นตารางเดียวกันนี้ลงบนฉากรับขนาดจริง โดยต้องกำกับมาตราส่วนของเส้นตารางให้ชัดเจน อธิบายดังรูป

การตีเส้นสเกลจะช่วยให้การวาดฉากรับเบื้องหลังง่ายขึ้น และคลาดเคลื่อนน้อยลงเนื่องจาก ภาพถูกแบ่งออกเป็นช่องเล็ก ๆ จึงทราบขอบเขตที่จะวาดและระบายสี

การร่างภาพด้วยดินสอบนฉากรับจริงร่างตามแบบร่างขนาดจำลองโดยดูตามเส้นตาราง ร่างเพียงโครงร่างคร่าว ๆ แต่ต้องเห็นรูปร่างชัดเจนร่างในส่วนของภาพที่มีขนาดใหญ่

ขั้นตอนที่ 4 ระบายสี

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงสำหรับการระบายสีฉากรับเบื้องหลัง

- สีเพียงพอสำหรับระบายสีพื้นที่หนึ่ง ๆ หรือไม่ โดยเฉพาะสีที่ต้องผสมเป็นพิเศษ เพราะการผสมใหม่อาจจะทำให้ไม่ได้สีเดิม
- มีอุปกรณ์พร้อมและเพียงพอเหมาะสมกับการระบายสีบนพื้นที่ขนาดใหญ่



การระบายสีมี 2 ขั้นตอน

การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม

การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (.....)
หมายถึง การระบายสีภาพโดยรวมทั้งหมดซึ่ง ได้แก่
รูปร่างของวัตถุทั้งหมด (.....) และ
พื้นหลัง (.....)

การเก็บรายละเอียด

มี 2 ขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

- การเก็บรายละเอียดเส้น (.....) คือ การเน้นภาพในส่วนของเส้นต่าง ๆ เพื่อให้ภาพมีมิติ และแยกออกเป็นสัดส่วน เส้นในที่นี้ อาจหมายถึง ลวดลายที่เห็นชัดเจนทั้งลวดลายที่เป็นเส้นตรงและเส้นโค้ง
- การเก็บรายละเอียดพื้นผิว (.....) คือ เทคนิคการระบายสีที่ทำให้เกิดลวดลายต่าง ๆ ทำให้เกิดความรู้สึกของพื้นผิวของฉากก่อให้เกิดพื้นผิวที่เหมือนกับวัสดุในธรรมชาติที่สุด เช่น ทราย อิฐ หิน ต้นไม้

การแบ่งหน้าที่การดำจากรับเบื้องหลัง

ฝ่ายระบายสีฉาก (.....) มีหน้าที่แบ่งเอาไว้ชัดเจนโดยฝ่ายมาสีนี้จะทำงานร่วมกับผู้ออกแบบฉาก ฝ่ายหัวหน้างานทาสีฉากเรียกว่า shop foreman หรือ charge man โดยในทีมระบายสีจะแบ่งหน้าที่ต่าง ๆ ดังนี้

Charge man ผู้รับผิดชอบงานประสานงานระหว่างผู้ออกแบบและฝ่ายทาสี มีความรู้เรื่องการระบายสีดีเป็นผู้ที่สามารถให้คำปรึกษาเรื่องระบายสีได้อย่างดี

Layout man เป็นผู้วางแผนงานและร่างรายละเอียดพื้นฐาน ซึ่งเป็น out line หรือรูปร่างโดยรวมของตัวชิ้นงาน

Lay-in man หรือ filler เป็นผู้ที่ลงสีฉากชั้นแรก และเติมสีส่วนต่าง ๆ ตามที่กำหนด งานค่อนข้างง่าย เหมาะกับผู้มีประสบการณ์ทำงานน้อย

Detail man เป็นผู้มีทักษะและประสบการณ์สูงมากทำงานเกี่ยวกับการตกแต่งรายละเอียดทั้งหมด

Paint boy เป็นเจ้าหน้าที่ไร้สังกัดทำหน้าที่ดูแลเครื่องมือเครื่องใช้ ทำความสะอาด ทำกวาดและผสมสี

Note.....
.....
.....
.....
.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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.๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
ม.๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
ม.๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย
ม.๓/๑๑	เลือกงานทัศนศิลป์โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม และนำไป จัดนิทรรศการ

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง หากไม่สามารถหาของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้การแสดงสามารถดำเนินไปได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อนักแสดง และช่วยสนับสนุนให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการชมการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง หากไม่สามารถหาของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถอธิบายความหมาย และประเภทของอุปกรณ์ประกอบฉาก

๒. สามารถอธิบายบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก

๓. สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

-

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของอุปกรณ์ประกอบฉากละคร

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ พุดแสดงความคิดและทักษะของตนเองเกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบฉากละคร (๑.๑.๒)

๕.๒ พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๕.๑ พุฒแสดงความคิดและทัศนะของตนเองเกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบฉากละคร (๑.๑.๒)</p> <p>๕.๒ พุฒแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวก และลบ และทัศนะของตนเอง ประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. สามารถอธิบาย ความหมาย และประเภทของ อุปกรณ์ประกอบฉาก</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนและแจกใบความรู้ เรื่อง ฉากละครคินแก่นักเรียน</p> <p>๒. ครูภาพการแสดงโขน และตั้งคำถามดังนี้</p> <p>- นักเรียนทราบหรือไม่ว่าอุปกรณ์ประกอบฉากทำมาจากอะไร</p> <p>๓. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก ดังนี้</p> <p>๓.๑ อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือ ส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง หากไม่สามารถหาของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจึงจำเป็นต้อง</p>	<p>๑. กล่าวทักทายครูและรับใบความรู้ เรื่อง ฉากละคร คิน</p> <p>๒. ร่วมตอบคำถามเกี่ยวกับการแสดงโขน</p> <p>๓. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู ตอบคำถามที่ครูถามหากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก ละคร</p> <p>๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก ละคร</p> <p>๓. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู ตอบคำถามที่ครูถามหากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก ละคร</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. สังเกต พฤติกรรม</p> <p>๒. แบบประเมิน เครื่องมือวัด</p> <p>๑. แบบสังเกต พฤติกรรม</p> <p>๒. แบบประเมิน ใบความรู้ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก ละคร</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร					
หน่วยที่ ๒		ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที		รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ		ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓		ภาคเรียนที่ ๑	
				รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	
				เวลา ๕๐ นาที	
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๒. สามารถอธิบายบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก	สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อในการแสดงสามารถดำเนินไปได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อนักแสดง				พอใช้
๓. สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก	๔. ครูแจกใบความรู้เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก พร้อมกับชี้แจงให้นักเรียนให้นักเรียนจดบันทึกสิ่งที่ได้ฟังจากการบรรยายของครูลงในใบความรู้ด้วย ส่งท้ายชั่วโมง	๔. ตั้งใจศึกษาใบความรู้เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก พร้อมกับจดบันทึกลงในใบความรู้			ปรับปรุง
ด้านทักษะกระบวนการ					เกณฑ์การผ่าน
-					ตั้งแต่ระดับ
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	๑. ครูบรรยาย เรื่อง เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก ความหมายของอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) ย่อมาจาก Property ซึ่งอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการแสดง ซึ่งสามารถบ่งบอกสถานการณ์ บรรยายกของการแสดงได้ เช่นเดียวกับฉากรับเบื้องหลัง	๑. ตั้งใจฟังการบรรยายการอธิบายเกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบฉากความหมายของอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props)			พอใช้ ขึ้นไป
๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของอุปกรณ์ประกอบฉากละคร					
คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
๑. มีวินัย					
๒. ใฝ่เรียนรู้					

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	<p>๒. ครูบรรยาย ประเภทของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๘ ประเภทดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เครื่องประกอบฉาก (Construction Prop) คือ สิ่งที่อยู่ติดกับฉากเป็นส่วนหนึ่งของฉากที่ไม่เคลื่อนย้ายไปได้ เช่น โต๊ะ เก้าอี้หรือเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ - ส่วนประกอบฉาก (Set piece) คือ สิ่งที่อยู่ประกอบฉาก มีน้ำหนักเบา สามารถเคลื่อนย้ายไปมาได้ และยังสามารถทำให้เกิดระยะลึกตื้นในฉากได้ เช่น รั้ว พุ่มไม้ เป็นต้น - เครื่องประกอบการแสดง (Hand props) สิ่งของต่าง ๆ ที่นักแสดงสามารถเคลื่อนย้ายไปได้ในที่ต่าง ๆ บนเวที และสื่อถึงบริบทนั้น ๆ ของการแสดง - ส่วนประดับฉาก (Decoration prop) สิ่งประดับตกแต่งที่มีอยู่ทั่วไปในฉาก ซึ่งนักแสดง 	<p>๒. ตั้งใจฟังการบรรยายเกี่ยวกับประเภทของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๘ ประเภท</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ไม่ได้จับ แต่มีความหมายกับตัวละครและเนื้อหาละครเรื่องนั้น ๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ส่วนประกอบตัวละคร (Personal props) คือ สิ่งของชิ้นเล็ก ๆ ที่ติดตัวนักแสดงตลอดการแสดง ซึ่งสามารถบ่งบอกบุคลิก รสนิยมของนักแสดง เช่น ไม้เท้า แวนตา นาฬิกา ปากกา แบบต่าง ๆ - เครื่องประดับเสื้อผ้าตัวละคร (Costume props) เครื่องประดับเสื้อผ้าบนตัวละครใดตัวหนึ่งในฉาก เช่น พัด ดาบ หน้ากาก ส่วนที่เป็นเครื่องประดับร่างกายโดยตรง ได้แก่ ถุงมือ หมวก ผ้าคลุมไหล่ เป็นต้น - ไฟและเครื่องใช้ไฟฟ้า (Light Fitting) คือ โป๊ะไฟหรือโคมไฟต่าง ๆ และเครื่องใช้ไฟฟ้าทุกชนิด - Multi – set คือ ฉากที่สามารถให้นักเรียนแสดงพร้อมกันได้อย่างน้อย ๒ เหตุการณ์ เช่น พัดลม ตู้เย็น ทีวี เป็นต้น ใน 				

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>การประกอบงานสิ่งของเหล่านี้ต้องอาศัยฝ่ายแสงคอยดูแลจ่ายกระแสไฟฟ้าให้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เทคนิคพิเศษ (Special effect) แบ่งออกเป็น ๒ แบบ คือเสียงประกอบพิเศษ (Sound effect) และภาพปรากฏการณ์พิเศษ (Visual effect) <p>๓. ครูสอนบรรยาย เรื่อง หน้าที่และบทบาทของอุปกรณ์ประกอบฉากดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - แสดงภาพสถานที่ ประเทศ ยุคสมัย ภูมิประเทศ ฤดูกาล เวลา บรรยากาศของเรื่อง และของแต่ละฉากแสดงสภาพสังคม เศรษฐกิจฐานะ ความเป็นอยู่ของตัวละคร เช่น ราชนิกวาระท่อม เป็นต้น - กำหนดขอบเขต พื้นที่ สำหรับการแสดงบนเวที ทั้งในอาคารและนอกอาคาร ระดับความสูงต่ำของสถานที่ 	<p>๓. ตั้งใจฟังการบรรยายเกี่ยวกับหน้าที่และบทบาทของอุปกรณ์ประกอบฉาก หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<ul style="list-style-type: none"> - แสดงแนวทางการนำเสนอ เป็นการนำเสนอแนวคิดของการแสดงออกมาเป็นภาพ ๓ มิติ ทำให้แนวการแสดงชัดเจนขึ้น - บ่งบอกอารมณ์และสีส่น เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นประเภทใด - แสดงแนวความคิดหลักของเรื่อง เช่น ในเรื่อง ชูสีไทเฮา มีผ้าสีแดงผืนใหญ่ห้อยลงมาจากเพดานเป็นรูปหงส์เหนือมังกร แสดงแนวความคิดหลักของหญิงที่มีอำนาจเหนือชาย <p>๔. ครูบรรยายเรื่อง ขั้นตอนสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับผู้เริ่มต้น (Beginner) ๓ ขั้นตอนดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำแบบร่าง - ประติมากรรมผนังกระดาษ - การระบายสี 	<p>๔. ตั้งใจฟังการบรรยายเกี่ยวกับขั้นตอนสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับผู้เริ่มต้น (Beginner) หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร					
หน่วยที่ ๒		ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที		รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ		ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓		ภาคเรียนที่ ๑	
				รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	
				เวลา ๕๐ นาที	
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๕. ครูบรรยาย เรื่อง การทำแบบร่างดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาบทละคร ทำความ เข้าใจในการเนื้อหา - เพื่อ - คัดเลือกอุปกรณ์ประกอบฉาก - คัดเลือกอุปกรณ์ประกอบที่มีความสำคัญ - รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์ชิ้นนั้น - วาดแบบร่างมาที่หาข้อมูลมา 	<p>๕. ตั้งใจฟังการบรรยายเกี่ยวกับการทำแบบร่างหากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p>			
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูเก็บใบความรู้ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร</p> <p>๒. ครูเฉลยใบความรู้ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร พร้อมกับแจ้งนักเรียนว่า ในคาบเรียนถัดไปจะนำมาคืนให้หลังจากให้คะแนนแล้ว</p> <p>๓. ครูชี้แจงภาระงานที่นักเรียนต้องทำดังนี้</p>	<p>๑. มอบใบความรู้ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละครให้ครู</p> <p>๒. ฟังเฉลยใบความรู้ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร</p> <p>๓. รับฟังภาระงานและวางแผนการทำงาน</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๓.๑ ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ฉากรับเบื้องหลังจำลองจากภาพยนตร์ ขนาด A๓ ด้วยเทคนิคสีโปสเตอร์จำนวน ๑ ชั้น (งานเดี่ยว) ระยะเวลา ๔ สัปดาห์</p> <p>๓.๒. ครูชี้แจงให้นักเรียนเตรียมภาพจากภาพยนตร์ดังนี้ ครูให้นักเรียนเลือกประเภทภาพยนตร์ที่ชอบ</p> <p>๓.๓ ครูมอบหมายให้นักเรียนเตรียมภาพฉากภาพยนตร์จำนวน ๓ ภาพ โดยพิมพ์ลงกระดาษ A๔ เต็มแผ่น มาในครั้งต่อไป</p> <p>๓.๔ ครูยกตัวอย่างฉากภาพยนตร์</p>				
	๔. ครูยกตัวอย่างประเภทของภาพยนตร์	๔. ตั้งใจฟัง			
	<p>ขั้นสรุป (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูทบทวนความรู้ด้วยการวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง ประเภทของอุปกรณ์ประกอบ โดยการถาม-ตอบ</p>	๑. ร่วมตอบคำถาม			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียน สัปดาห์ต่อไป - ภาพจากประเภทภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ จำนวน ๓ ภาพ โดยพิมพ์ลงกระดาษ A๔ เต็มแผ่น - ไม้บรรทัดยาว - ดินสอ - ยางลบ ๓. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับความหมาย และ ประเภทของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๔. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของ อุปกรณ์ประกอบฉาก ๕. ร่วมกันอภิปรายขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ ประกอบฉาก	๒. วางแผนเตรียมอุปกรณ์มาในครั้งหน้า ๓. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับความหมาย และประเภทของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๔. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ ของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๕. ร่วมกันอภิปรายขั้นตอนการสร้าง อุปกรณ์ประกอบฉาก			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๖ ให้นักเรียนถามสิ่งที่สงสัย ๗. ให้นักเรียนบอกเลิกชั้นเรียน ครูให้นักเรียน ตรวจสอบความเรียบร้อยของโต๊ะและเก้าอี้ก่อนออก จากห้องเรียน	๖. ซักถามเกี่ยวกับสิ่งที่สงสัย (ถ้ามี) ๗. เลิกชั้นเรียน			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายความหมายและประเภทของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๒. สามารถอธิบายบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๓. สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับความหมายและประเภทของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๓. อธิบายขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก	๑. แบบสังเกต ๒. ใบความรู้เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก ๓. ละคร	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. -	๑. -	๑. -	๑. -
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๒. - ๓. -	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับความหมายและประเภทของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๓. อธิบายขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก	๑. แบบสังเกต ๒. ใบความรู้เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก ๓. ละคร	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยุติแสดงความคิดและทักษะของตนเองเกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบฉากละคร (๑.๑.๒) ๒. พูดยุติแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับความหมายและประเภทของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก ๓. อธิบายขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก	๑. แบบสังเกต ๒. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

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



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
อุปกรณ์ประกอบฉาก	<p>- อธิบายอธิบาย ความหมาย และ ประเภทของอุปกรณ์ประกอบฉากและ อธิบายบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉากได้มากกว่า ๒ ข้อ</p> <p>- ระบุขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากได้มากกว่า ๒ ข้อ</p>	<p>- อธิบายอธิบาย ความหมาย และ ประเภทของ อุปกรณ์ประกอบฉากและอธิบาย บทบาทหน้าที่ของ อุปกรณ์ประกอบฉากได้ ๒ ข้อ</p> <p>- ระบุขั้นตอนการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากได้ ๒ ข้อ</p>	<p>- อธิบาย อธิบาย ความหมาย และประเภท ของอุปกรณ์ประกอบฉาก และอธิบาย บทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก ได้ ๑ ข้อ</p> <p>- ระบุขั้นตอนการสร้าง อุปกรณ์ประกอบฉาก ได้ ๑ ข้อ</p>	<p>- อธิบาย อธิบาย ความหมาย และประเภท ของอุปกรณ์ประกอบฉาก และอธิบาย บทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก ไม่ได้</p> <p>- ระบุขั้นตอนการสร้าง อุปกรณ์ประกอบฉาก ไม่ได้</p>
การสร้างสรรคิ์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน
ใบงานมีความเป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ใบงานมีความเป็นระเบียบ แต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก
วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดีมาก	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองพอใช้	การนำเสนอขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....

ความสำเร็จ

.....
.....

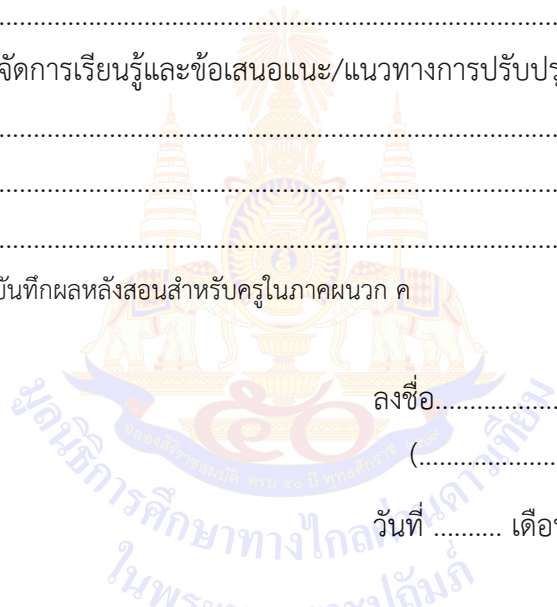
ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สร้างงานศิลป์ผ่านละครเวที
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละคร
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props)

ความหมาย

อุปกรณ์ประกอบฉาก หรือ Props (ย่อมาจาก) หมายถึง ส่วนประกอบของฉากละครเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินเรื่องราวของบทละคร รวมทั้งเป็นสิ่งมีความหมายและเรื่องราวชีวิตของตัวละคร และยังสามารสรสร้างภาพให้สื่อความหมาย บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของนักแสดงหรือตัวละครบนเวทีได้

ประเภทของอุปกรณ์ประกอบฉาก แบ่งเป็น 8 ประเภท

- 1 **เครื่องประกอบฉาก**
(.....)
สิ่งที่อยู่ติดกับฉากเป็นส่วนหนึ่งของฉากที่ไม่เคลื่อนย้ายไปได้ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ หรือเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ
- 2 **ส่วนประกอบฉาก**
(.....)
สิ่งที่อยู่ประกอบฉาก มีน้ำหนักเบา สามารถเคลื่อนย้ายไปมาได้ และยังสามารถทำให้เกิดระยะลึกตื้นในฉากได้ เช่น รั้ว พุ่มไม้ เป็นต้น
- 3 **เครื่องประกอบการแสดง**
(.....)
สิ่งของต่าง ๆ ที่นักแสดงสามารถเคลื่อนย้ายไปได้ในที่ต่าง ๆ บนเวที และสื่อถึงบริบทนั้น ๆ ของการแสดง



หน้าที่และบทบาท ของอุปกรณ์ประกอบฉาก



1. แสดงภาพสถานที่

ประเทศ ยุคสมัย ภูมิประเทศ ฤดูกาล เวลา
บรรยากาศของเรื่องและของแต่ละฉาก

2. แสดงสภาพสังคม

เศรษฐกิจ ฐานะ ความเป็นอยู่ของตัวละคร
เช่น ราชวัง กระต่อม เป็นต้น

3. กำหนดขอบเขต

พื้นที่ สำหรับการแสดงบนเวที ทั้งในอาคาร
และนอกอาคาร ระดับความสูงต่ำของ
สถานที่

4. แสดงแนวทางการนำเสนอ

เป็นการนำเสนอแนวคิดของการแสดง
ออกมาเป็นภาพ 3 มิติ ทำให้แนวการแสดง
ชัดเจนขึ้น

5. บ่งบอกอารมณ์และสีสัน

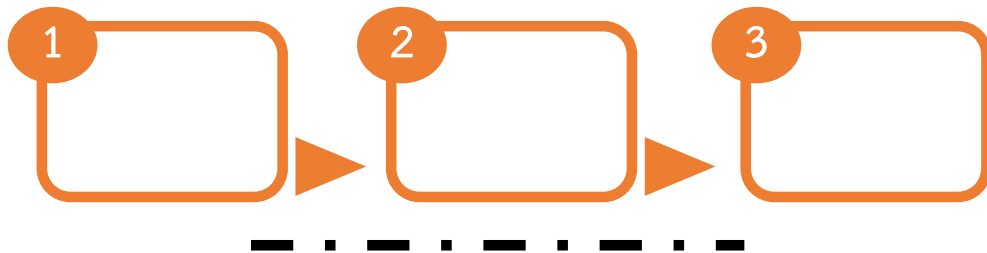
เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าเรื่องราวทั้งหมดเป็น
ประเภทใด

6. แสดงแนวความคิดหลักของเรื่อง

เช่น ในเรื่อง ซูสีไทเฮา มีผ้าสีแดงผืนใหญ่
ห้อยลงมาจากเพดานเป็นรูปหงส์เหนือมังกร
แสดงแนวความคิดหลักของหญิงที่มีอำนาจ
เหนือชาย

ขั้นตอนสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก

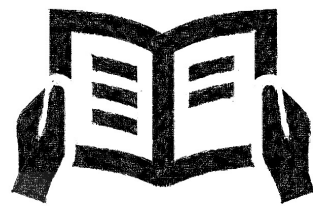
แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้



1. กำแบบร่าง

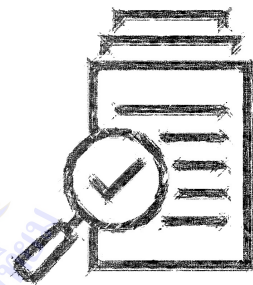
แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนย่อยดังนี้

1) **ศึกษาบทละคร** เพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องและรู้เรื่องราวในบทละคร เพื่อการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากที่สอดคล้องกับบทละคร



ศึกษาบทละคร

2) **เลือกอุปกรณ์ที่น่าสนใจ** เมื่อเข้าใจในบทละครแล้ว จากนั้นเลือกอุปกรณ์ประกอบฉากที่คิดว่าน่าสนใจเพื่อมาสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก



เลือกและรวบรวมข้อมูล

3) **รวบรวมข้อมูลสำหรับการออกแบบ** ศึกษาข้อมูลของวัสดุจริง ๆ ที่ต้องการทำในด้านลักษณะ เช่น ขนาด สี พื้นผิวของวัตถุ เป็นต้น ยกตัวอย่างการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นค้อนของธอร์ ดังนั้น นักเรียนต้องไปศึกษาลักษณะและลวดลายสัดส่วน ความแตกต่างจากค้อนชิ้นอื่น ๆ

4) **การร่างแบบ** ต้องร่างรายละเอียดของอุปกรณ์ประกอบฉากที่ที่ต้องการจะสร้างก่อนเพื่อกำหนดขนาดของอุปกรณ์และลักษณะอื่น ๆ เช่น สีและลวดลาย



ร่างแบบ

2. ประติมากรรมพนักกระดาษ

ประติมากรรมพนักกระดาษ (.....) เป็นศิลปะที่ทำให้กระดาษที่ไม่ใช้แล้วมีคุณค่าขึ้นมาใหม่ เป็นการใช้ทรัพยากรทางธรรมชาติอย่างคุ้มค่า โดยคุณสมบัติของเปเปอร์มาร์เช่สามารถย่อยสลายได้เองตามธรรมชาติ ช่วยลดปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม

ขั้นตอนการทำเปเปอร์มาร์เช่

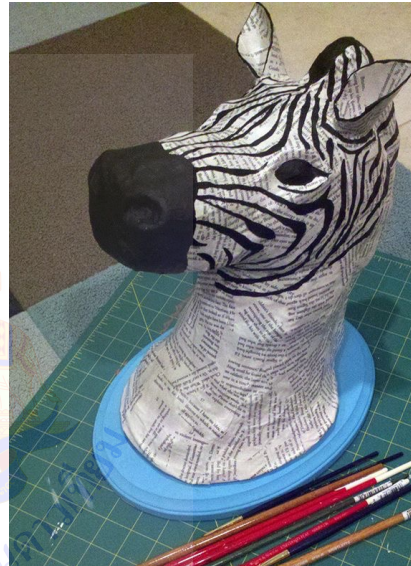
ควรทำพื้นผิวของวัตถุให้เรียบ เพื่อความสะดวกในการระบายสี

ประเภท

ของประติมากรรมพนักกระดาษ

สามารถแบ่งได้ 3 ประเภทดังนี้

1. แบบนูนต่ำ (.....) หมายถึง ประติมากรรมพนักกระดาษที่มีรูปทรงราบมีแผ่นหลัง รองรับ มีลักษณะนูนขึ้นมาจากพื้น แต่ต่ำกว่าของจริงตามส่วน เช่น การทำปกสมุด 3 มิติ เป็นต้น



2. แบบนูนสูง (.....) หมายถึง ประติมากรรมพนักกระดาษที่มีรูปทรงสูงมีแผ่นหลัง รองรับมีลักษณะนูนขึ้นมาจากพื้นสูงเท่าของจริงตามส่วน แต่ยังคงติดอยู่กับแผ่นหลังไม่ลอยตัว เช่น ตัวเรื่อนนาฬิกา กรอบกระจก รูปพระจันทร์ ภาพคน หน้ากาก และหัวสัตว์ต่าง ๆ ที่ใช้ติดฝาผนัง ทั้งนี้เพื่อนำมาใช้ประดับตกแต่งฝาผนังในอาคาร เป็นต้น



3. แบบลอยตัว (.....) หมายถึง ประติมากรรมพนักกระดาษที่มีรูปทรงลอยตัวมองเห็นได้รอบด้าน เท่าของจริงตามส่วนที่ติดอยู่ เฉพาะส่วนที่เป็นฐานเท่านั้น หรือไม่มีฐานก็ได้ เช่น หุ่นสัตว์ คน ผลิตภัณฑ์ ผัก-ผลไม้ โคมไฟ ภาชนะใส่ของ แก้วและม้าโยก เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อนำมาใช้สวยและวางตกแต่งภายในอาคาร

ขั้นตอนการทำประติมากรรมพนักกระดาษ

แบ่งขั้นตอนออกเป็น 2 ขั้นตอนย่อยดังนี้

2.1 ชั้นโครงสร้าง

แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบดังนี้

2.1.1 แบบไม่มีแกน

- 1) มองรูปร่างโดยรวมของวัตถุที่จะทำว่ามีลักษณะอย่างไร แล้วจึงปั้นกระดาษขึ้นเป็นรูปร่างนั้นและนำมายึดติดกันด้วยเทปกาว
- 2) ตกแต่งเพิ่มเติมจากรูปร่างโดยรวม โดยตกแต่งให้มีลักษณะของ วัตถุจริงที่นำมาเป็นแบบ อาจจะปั้นกระดาษเพิ่มเติมจากรูปร่างเดิม



2.1.2 แบบมีแกน

- 1) การขึ้นโครงสร้างแบบนี้ จะนำวัสดุที่ใกล้เคียงกับอุปกรณ์ที่จะทำมาขึ้นโครง เช่น ใช้ลูกบอลเป็นแกนเพื่อขึ้นโครงรูปร่างของแอปเปิ้ล
- 2) ตัดกระดาษที่ปั้นเป็นก้อนเพื่อต่อเติมจากรูปร่างเดิมตามที่ต้องการ



2.1.3 แบบใช้กระดาษแข็งหรือกระดาษลัง

- 1) ร่างภาพลงบนกระดาษลังหรือกระดาษแข็ง โดยวาดตามรายละเอียดหรือข้อมูลจากการทำแบบร่าง
- 2) ตัดตามที่ร่างโครงร่างเอาไว้
- 3) ประกอบชิ้นส่วนของอุปกรณ์ประกอบฉากละครด้วยกาว และเทปกาว จากนั้นรอแห้ง และตรวจความแข็งแรงของทุกชิ้นส่วนที่ต่อกัน

2.2 ผนังกระดาษ

แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้



1. ตัดกระดาษเหลือใช้หรือกระดาษหนังสือพิมพ์เป็นชิ้นเล็ก ๆ โดยไม่ควร ตัดละเอียดจนเกินไป



2. ผสมกาวกับน้ำในอัตราส่วนกาว 1/ น้ำ 3 และคนเข้าด้วยกัน



3. ทากาวลงบนโครงสร้างและนำกระดาษที่ตัดเอาไว้มาแปะจนเต็ม



4. นำไปตากแดดให้แห้งสนิท

อุปกรณ์สำหรับสร้างประติมากรรมผนังกระดาษ



Note.....



3. ระบายสี

แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้



3.1 ระบายสีพื้น คือ การระบายสีขาวลงไปให้ทั่วโครงสร้างเพื่อทับลายกระดาษเหลือใช้หรือหนังสือพิมพ์



3.2 การระบายสี แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนย่อย

1. การเก็บรายละเอียดของพื้นผิว คือ การระบายสีให้เกิดเป็นพื้นผิวต่างๆ ซึ่งจะใช้เทคนิคต่างกันออกไปตามจุดประสงค์ของผู้สร้างงาน
2. การเก็บรายละเอียดเส้น คือ การวาดเส้นในงานเพื่อนำงานคมชัดชัดขึ้น



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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.๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
ม.๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
ม.๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่ หลากหลาย

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์ให้เป็นฉากรับเบื้องหลัง คือการตีสเกลเพื่อขยายแบบจากฉากภาพยนตร์ โดยขั้นตอนการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังมี ๔ ขั้นตอน คือ วิเคราะห์องค์ประกอบของฉาก ภาพยนตร์ กำหนดจุดประสงค์ของการใช้ฉากรับเบื้องหลัง ตัดส่วนประกอบที่ไม่จำเป็นในฉากรับเบื้องหลัง ต่อเติมฉากรับเบื้องหลังให้สมบูรณ์

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์ให้เป็นฉากรับเบื้องหลัง คือ การวิเคราะห์องค์ประกอบของฉาก ภาพยนตร์ กำหนดจุดประสงค์ของการใช้ฉากรับเบื้องหลัง ตัดส่วนประกอบที่ไม่จำเป็นในฉากรับเบื้องหลัง และต่อเติมฉากรับเบื้องหลังให้สมบูรณ์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถอธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง

๒. สามารถอธิบายขั้นตอนการตีสเกลเพื่อคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลัง

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถวิเคราะห์ฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังได้
- ๒ สามารถคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลังด้วยวิธีการตีสเกลได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของการสร้างสรรค์งานฉากรับเบื้องหลัง

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

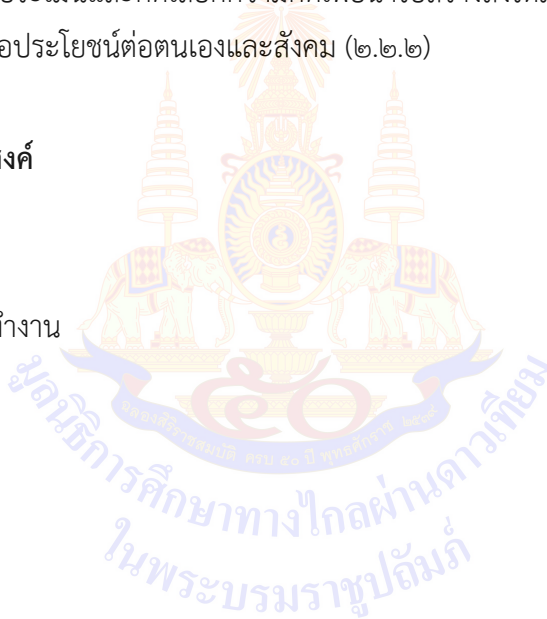
๕.๑ คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๑

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์ เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมิน และคัดเลือกความคิดเพื่อ</p>	<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนและแจกใบความรู้ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละครคืนแก่นักเรียนประกอบฉากละครคืนแก่นักเรียน</p> <p>๒. ครูให้เล่นเกมจับผิดภาพ ดังนี้ กติกาให้นักเรียนหาจุดที่แตกต่าง ๕ จุด จำนวน ๒ ภาพ โดยให้เวลาภาพละ ๒๐ วินาทีที่อุปกรณ์แต่ละชิ้น</p> <p>๓. ครูสรุปการเล่นเกมที่จับผิดภาพ ดังนี้ - หากนักเรียนมองภาพโดยไม่พิจารณาถึงรายละเอียดจริงๆ นักเรียนจะไม่สามารถรับรู้ได้ว่ามีจุดใดที่แตกต่างไป เช่นเดียวกับองค์ประกอบต่างๆ ในภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย แต่นักเรียนยังสามารถเข้าใจได้ว่าภาพนี้แสดงถึงสถานที่ใด เพราะ</p>	<p>๑. กล่าวทักทายครูและรับใบความรู้ เรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากละครคืน</p> <p>๒. ร่วมตอบคำถามและเล่นเกมจับผิดภาพ</p> <p>๓. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู ตอบคำถามที่ครูถาม หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง การตีสเกล</p> <p>๒. ใบงานที่ ๑ เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์ เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง สีโปสเตอร์ ๑</p>	<p>๑. ใบงานที่ ๑ เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์ เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๒. แบบประเมินเครื่องมื่อวัด</p> <p>๑. แบบสังเกตพฤติกรรม</p> <p>๒. แบบประเมินใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๑

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
นำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งาน ตลอดจนนำเสนอและอธิบาย สิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒) ด้านความรู้ ๑. สามารถอธิบายเกี่ยวกับการ เปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็น ฉากรับเบื้องหลัง ๒. สามารถอธิบายขั้นตอน การตีสเกลเพื่อคัดลอกแบบ ร่างฉากรับเบื้องหลัง ด้านทักษะกระบวนการ ๑. สามารถวิเคราะห์ฉาก ภาพยนตร์เป็นฉากรับ เบื้องหลังได้	ภายในภาพยังคงโครงสร้างรูปร่างหลัก ๆ ที่ แสดงถึงสถานที่จริงอยู่ - ฉากรับเบื้องหลังก็เช่นกัน ไม่จำเป็นต้องใส่ รายละเอียดทุกอย่างลงไปแต่คงไว้เพียง โครงสร้างหลัก ๆ ของสถานที่นั้น ก็สามารถ รับรู้ได้ว่าที่นั่นคือที่ได้ - แสดงว่าหากนักเรียนต้องการสร้างฉากรับ เบื้องหลังนักเรียนไม่จำเป็นต้องใส่องค์ประกอบ ทุกอย่างลงไป เพียงใส่โครงสร้างหลัก ๆ ไว้ ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับการออกแบบของแต่ละฉากด้วย				ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูบรรยาย เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์ ให้เป็นฉากรับเบื้องหลัง ดังนี้ ขั้นตอนการ เปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังมี ๔ ขั้นตอน วิเคราะห์องค์ประกอบของฉากภาพยนตร์ กำหนดจุดประสงค์ของการใช้ฉากรับเบื้องหลัง	๑. ฟังบรรยาย เรื่อง ฉากรับเบื้องหลัง ดังนี้ ขั้นตอนการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉาก รับเบื้องหลังมี ๔ ขั้นตอน วิเคราะห์องค์ประกอบของฉากภาพยนตร์			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๑

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>๒. สามารถตัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลังด้วยวิธีการตีสเกลได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของการสร้างสรรค์งานฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>ตัดส่วนประกอบที่ไม่จำเป็นในฉากรับเบื้องหลัง ต่อเติมฉากรับเบื้องหลังให้สมบูรณ์</p> <p>๒. ครูยกตัวอย่างการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง เรื่อง Edge of tomorrow ดังนี้</p> <p>๒.๑ ขั้นตอนที่ ๑ วิเคราะห์องค์ประกอบของฉากภาพยนตร์ รูปแบบที่ ๑ แบ่งพื้นที่ในการวิเคราะห์องค์ประกอบ เช่น ท้องฟ้า และพื้นดิน จากนั้นตรวจสอบว่าองค์ประกอบใดบ้างในแต่ละส่วน</p> <p>ท้องฟ้า : มีเครื่องบินที่ระเบิด พื้นดิน : ทหารกองพลิง ศพ คนวิ่ง บรรยายภาค :ควันไฟ</p> <p>๒.๒ ขั้นตอนที่ ๒ กำหนดจุดประสงค์ของการใช้ฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>จุดประสงค์ : เป็นฉากรับเบื้องหลังที่แสดงถึงบรรยากาศการรบ</p>	<p>๒. ตั้งใจฟังการยกตัวอย่างการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง เรื่อง Edge of tomorrow</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๑

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๒.๓ ชั้นตอนที่ ๓ ตัดส่วนประกอบที่ไม่จำเป็น ในฉากรับเบื้องหลัง ตัดตัวละครที่กำลังวิ่งระยะหน้า เพื่อให้ไม่เด่น เกินจริง ๒.๔ ชั้นตอนที่ ๔ ต่อเติมฉากรับเบื้องหลังให้ สมบูรณ์				
	ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ๑. ครูแจกใบความรู้ เรื่อง การตีสเกล ๒. ครูบรรยายเรื่อง การตีสเกล ดังนี้ การตี สเกลคือการกำหนดขอบเขตการวาดภาพ สำหรับต้นแบบและพื้นที่ที่ต้องการวาด โดยการ ตีตารางในอัตราส่วนที่เท่า ๆ กันทั้งสองพื้นที่ ๓. ครูบรรยายเรื่อง ขั้นตอนการตีสเกล	๑. รับใบความรู้ เรื่อง การตีสเกล ๒. ตั้งใจฟังการบรรยายเรื่อง การตีสเกล ๓. ตั้งใจฟังการบรรยายเรื่อง ขั้นตอนการตี สเกล			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๑

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๔. ครูแจกใบงานเรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>๕. ครูมอบหมายงานให้นักเรียนทำการวิเคราะห์ฉากภาพยนตร์และเปลี่ยนเป็นฉากรับเบื้องหลัง ด้วยกระบวนการ ๔ ขั้นตอน (ร่างภาพด้วยดินสอ) โดยส่งหากทำเสร็จในวันนี้ในส่งในคาบเรียน หากไม่เสร็จสามารถส่งต้นคาบเรียนครั้งต่อไป</p> <p>๖. ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติใบงาน</p>	<p>๔. รับใบงานเรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>๕. รับฟังภาระงานและวางแผนการทำงาน</p> <p>๖. ลงมือปฏิบัติใบงานด้วยความตั้งใจ</p>			
	<p>ขั้นสรุป (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูทบทวนความรู้ด้วยการวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง โดยการถาม-ตอบ ดังนี้</p> <p>“หากต้องการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์นี้เป็นฉากรับเบื้องหลังควรตัดองค์ประกอบใดออกบ้าง”</p>				

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๑

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๒. ครูแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์มาเรียนน สัปดาห์ต่อไป</p> <ul style="list-style-type: none"> - กระดาษ ร้อยปอนด์ ขนาด A๓ (แบบหยาบหรือเรียบก็ได้) - ไม้บรรทัด (ควรมีความยาว ๓๐ ซม.) - ดินสอ HB, ๒B ยางลบ - รูปฉากภาพยนตร์ พิมพ์เต็มหน้ากระดาษ A๔ <p>๓. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเปลี่ยนฉาก ภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>๔. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับขั้นตอนการตีสเกล เพื่อคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>๕. ให้นักเรียนถามสิ่งที่สงสัย</p>	<p>๒. วางแผนเตรียมอุปกรณ์มาในครั้งหน้า</p> <p>๓. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเปลี่ยนฉาก ภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>๔. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการตีสเกลเพื่อ คัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>๕. ซักถามเกี่ยวกับสิ่งที่สงสัย (ถ้ามี)</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๑

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๖. ให้นักเรียนบอกเลิกชั้นเรียน ครูให้นักเรียน ตรวจสอบความเรียบร้อยของโต๊ะและเก้าอี้ก่อนออก จากห้องเรียน	๖. เลิกชั้นเรียน			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง การตีสเกล
๒. ใบงานที่ ๑ เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง
๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง สีโปสเตอร์ ๑



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง ๒. สามารถอธิบายขั้นตอนการตีสเกลเพื่อคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลัง	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง ๒. อธิบายขั้นตอนการตีสเกลเพื่อคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลัง	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถวิเคราะห์ฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังได้ ๒. สามารถคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลังด้วยวิธีการตีสเกลได้	๑. ตรวจสอบจากใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง ขั้นตอนที่ ๑-๓ ๒. ตรวจสอบจากใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง ขั้นตอนที่ ๔	๑. แบบตรวจใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของการสร้างสรรค์งานฉากรับเบื้องหลัง	๑. ตรวจสอบจากใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง ขั้นตอนที่ ๑-๓ ๒. ตรวจสอบจากใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง ขั้นตอนที่ ๔	๑. แบบตรวจใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ	๑. ตรวจสอบจากใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง ขั้นตอนที่ ๑-๓ ๒. ตรวจสอบจากใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง ขั้นตอนที่ ๔	๑. แบบสังเกต ๒. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</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 การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง	<p>- อธิบายการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังและอธิบายขั้นตอนการตีสเกลเพื่อคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลังได้มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)</p> <p>- สามารถอธิบายองค์ประกอบของฉากภาพยนตร์ครบถ้วน ตั้งวัตถุประสงค์การทำฉากรับเบื้องหลังและวิเคราะห์ตัดองค์ประกอบฉากที่ไม่จำเป็นได้</p>	<p>- อธิบายการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังและอธิบายขั้นตอนการตีสเกลเพื่อคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลังได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)</p> <p>- สามารถอธิบายองค์ประกอบของฉากภาพยนตร์ครบถ้วน และตั้งวัตถุประสงค์การทำฉากรับเบื้องหลังได้แต่ไม่สามารถวิเคราะห์ตัดองค์ประกอบฉากที่ไม่จำเป็นได้</p>	<p>- อธิบายการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังและอธิบายขั้นตอนการตีสเกลเพื่อคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลังได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป)</p> <p>- สามารถอธิบายองค์ประกอบของฉากภาพยนตร์ไม่ครบถ้วน และไม่สามารถวิเคราะห์ตัดองค์ประกอบฉากที่ไม่จำเป็นได้</p>	<p>- อธิบายการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลังและอธิบายขั้นตอนการตีสเกลเพื่อคัดลอกแบบร่างฉากรับเบื้องหลังไม่ได้</p> <p>- สามารถอธิบายองค์ประกอบของฉากภาพยนตร์และไม่สามารถตั้งวัตถุประสงค์การทำฉากรับเบื้องหลังวิเคราะห์ตัดองค์ประกอบฉากที่ไม่จำเป็นได้</p>
การสร้างสรรคิ์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ใบงานมีความเป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ใบงานมีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก
วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดีมาก	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองพอใช้	การนำเสนอขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....

ความสำเร็จ

.....
.....

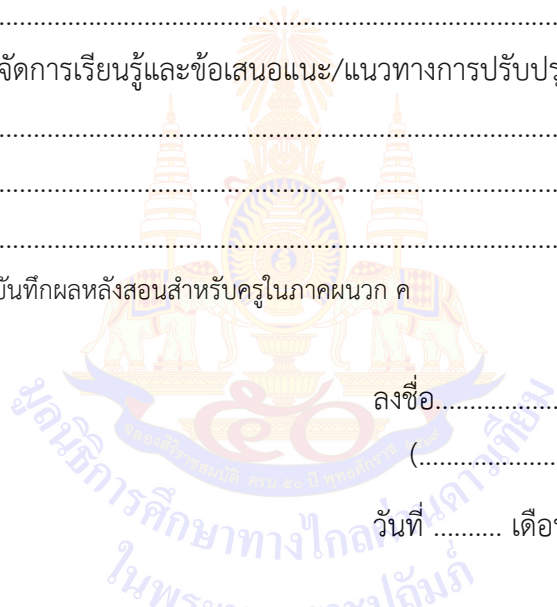
ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ

(.....)

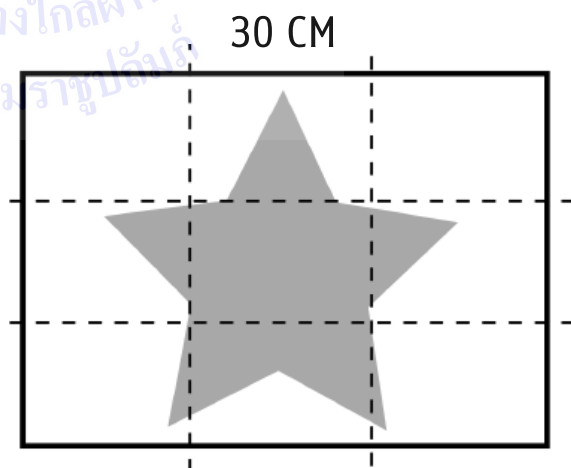
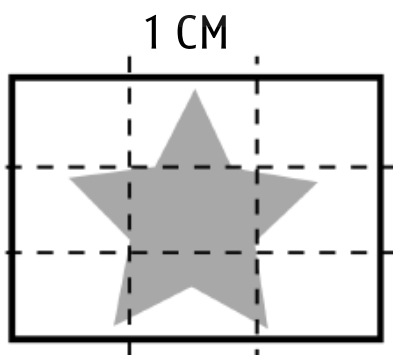
วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง การตีสเกล
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สีโปสเตอร์
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ง่าย ๆ ด้วยวิธีการ

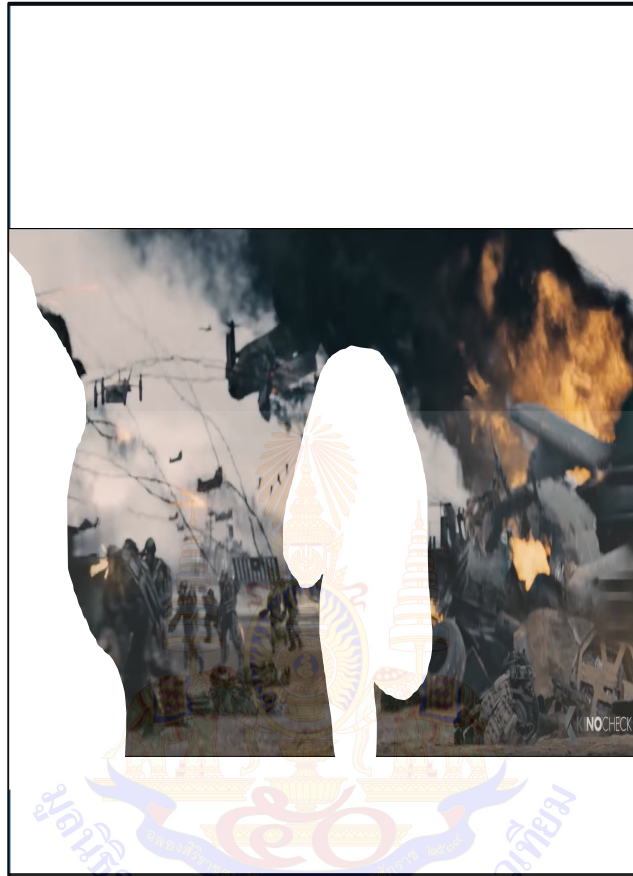
ตีสเกล

การตีสเกล



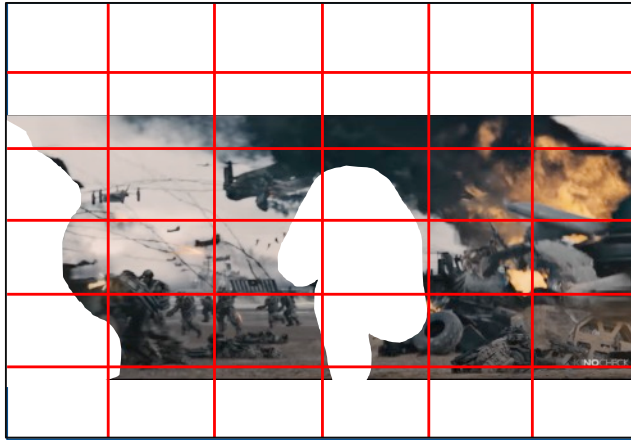
กำหนดสัดส่วนและช่องตารางของพื้นที่ที่ทำการวาดให้เท่ากัน

ขั้นตอนที่ 1 เตรียมแบบ



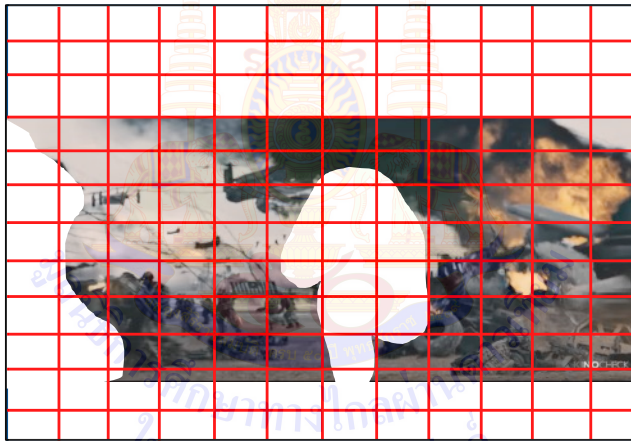
มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม
ในพระบรมราชูปถัมภ์

ขั้นตอนที่ 2 ตีตารางลงบนแบบต้นฉบับ



6 X 6

ขั้นตอนที่ 2 ตีตารางลงบนแบบต้นฉบับ

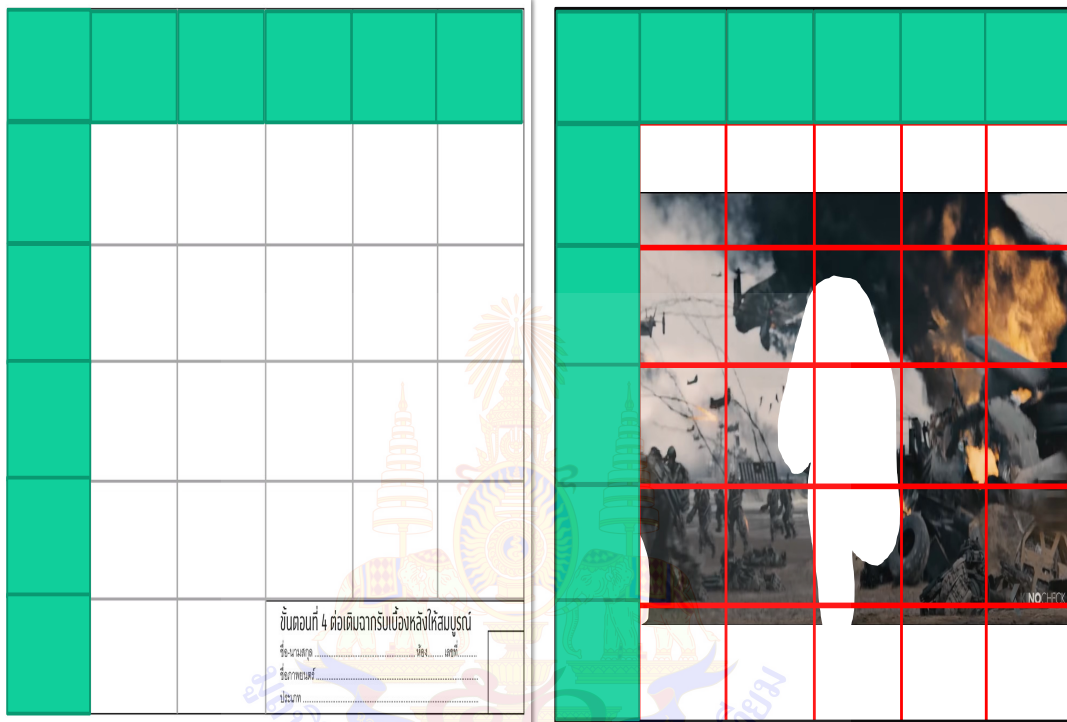


12 X 12

ขั้นตอนที่ 3 เตรียมกระดาษ

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6	<p>ขั้นตอนที่ 4 ต่อเติมจากรับเบื้องหลังให้สมบูรณ์</p> <p>ชื่อ-นามสกุล ห้อง เขต</p> <p>ชื่อภาพยนตร์ ปี พ.ศ.</p>					

การตีตาราง (ตีสเกล) จากต้องมีอัตราส่วนเท่า ๆ กัน ทั้งความกว้างและสูง
ในแต่ละช่องของแบบและจากรับเบื้องหลังจริง



ศูนย์บริการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม
ในพระบรมราชูปถัมภ์

ขั้นตอนที่ 4 วาดภาพที่ละช่องตามแบบ

ขั้นตอนที่ 4 ต่อเติมจากริมเบื้องหลังให้สมบูรณ์

ชื่อนามสกุล ห้อง เลขที่

ชื่อภาพเขียนเสร็จ

วันที่



ขั้นตอนที่ ๔ ต่อเติมจากรับเบื้องหลังให้สมบูรณ์

ชื่อ-นามสกุล ห้อง เลขที่.....
ชื่อภาพยนตร์
ประเภท

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง สรีโปสเตอร์ ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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.๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
ม.๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
ม.๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การตีสเกล คือ การตีเส้นตารางเพื่อบอกขอบเขตของภาพที่ จะวาดลงบนฉากรับขนาดจริงโดยเส้น ตารางที่ตีจะตีลงบนแบบร่างที่เป็นส่วนย่อของฉากรับขนาดจริงและตีเส้นตารางเดียวกันนี้ลงบนฉากรับขนาดจริง โดยต้องกำกับมาตราส่วนของเส้นตารางให้ชัดเจน

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ การตีสเกล คือ การตีเส้นตารางเพื่อบอกขอบเขตของภาพที่ จะวาดลงบนฉากรับขนาดจริงโดย เส้นตารางที่ตีจะตีลงบนแบบร่างที่เป็นส่วนย่อของฉากรับขนาดจริงและตีเส้นตารางเดียวกันนี้ลงบนฉากรับ ขนาดจริง โดยต้องกำกับมาตราส่วนของเส้นตารางให้ชัดเจน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถอธิบายเรื่องการขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของการสร้างสรรค์งานฉากรับเบื้องหลัง

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๒

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งาน</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนตรวจสอบอุปกรณ์ที่เตรียมมาและให้นักเรียนส่งใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนชมวีดิทัศน์ ๒ วีดิทัศน์</p> <ul style="list-style-type: none"> - วีดิทัศน์ที่ ๑ ตอนหนึ่งใน Chaplin (๑๙๙๒) - วีดิทัศน์ที่ ๒ ตอนหนึ่งใน Stan and Oillie (๒๐๑๘) <p>๓. ครูสรุปความรู้การชมวีดิทัศน์ ดังนี้ การสร้างฉากภาพยนตร์สมัยยุคเริ่มต้น คล้ายกับการสร้างฉากละครเวทีโดยใช้วิธีการสร้างฉากขนาดใหญ่ขึ้นในโรงถ่ายภาพยนตร์แทนการถ่ายจากสถานที่จริง การสร้างฉากจึงคำนึงถึงความแข็งแรงและความสมจริง ในงบประมาณจำกัด</p>	<p>๑. กล่าวทักทายครูและส่งใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>๒. ตั้งใจชมวีดิทัศน์ ๒ วีดิทัศน์</p> <p>๓. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู ตอบคำถามที่ครูถาม หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๔ เรื่อง การตีสเกล</p> <p>๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง สีโปสเตอร์ ๒</p>	<p>๑. ผลงานการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๒. แบบประเมิน เครื่องมือวัด</p> <p>๑. แบบสังเกตพฤติกรรม</p> <p>๒. แบบประเมินใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๒

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>ตลอดจนนำเสนอและอธิบาย สิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. สามารถอธิบายเรื่องการ ขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกล ได้</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. สามารถขยายแบบด้วย วิธีการตีสเกลได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและ ตระหนักถึงคุณค่าของการ สร้างสรรค์งานฉากรับ เบื้องหลัง</p>	<p>ดั่งนั้นรายละเอียดบางส่วนจึงใช้วิธีการวาดฉาก ขึ้นมาแทน เช่น ฉากธรรมชาติ ผนังอาคารเป็น ต้น</p> <p>ขั้นสอน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูชี้แจงเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียนการสอน เรื่อง การขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกล</p> <p>๒. สอนบรรยายและทบทวนเรื่อง การตีสเกล ดังนี้</p> <p>การตีสเกล คือ การตีเส้นตารางเพื่อบอก ขอบเขตของภาพที่จะวาดลงบนฉากรับขนาด จริงโดยเส้นตารางที่ตีจะตีลงบนแบบร่างที่เป็น ส่วนย่อของฉากรับขนาดจริงและตีเส้นตาราง เดียวกันนี้ลงบนฉากรับขนาดจริง โดยต้อง กำกับมาตราส่วนส่วนของเส้นตารางให้ชัดเจน ขั้นตอนที่ ๑ เตรียมแบบ แบบที่ใช้อาจเป็นภาพถ่าย หรือภาพวาด</p>	<p>๑. ตั้งใจฟังเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียนการสอน เรื่อง การขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกล</p> <p>๒. ตั้งใจฟังเรื่อง การตีสเกล</p>			<p>ดี</p> <p>พอใช้</p> <p>ปรับปรุง</p> <p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๒

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	ขั้นตอนที่ ๒ ตีตารางลงบนต้นฉบับ การตีตารางขึ้นขึ้นอยู่กับรายละเอียดที่ต้องการ และการตีตารางอาจเลือกเฉพาะพื้นที่ที่ต้องการโดยตีตารางเฉพาะส่วนที่ต้องการ ขั้นตอนที่ ๓ เตรียมกระดาษหรือพื้นที่ ให้ตีตารางตามสัดส่วนที่ตีลงบนแบบต้นฉบับ และเพื่อให้ง่ายต่อการวาด อาจใส่ตัวเลขหรือตัวอักษร กำหนดแต่ละช่อง ขั้นตอนที่ ๔ วาดภาพที่ละช่องตามแบบ การร่างภาพลงบนฉากรับเบื้องหลังของจริงสามารถร่างภาพด้วยดินสอดำตามแบบร่างในกระดาษ โดยตีเส้นในอัตราส่วนที่เท่ากันจากนั้นวาดตามภาพตารางที่ละช่อง การร่างภาพลงบนฉากรับเบื้องหลัง สามารถร่างเพียงโครงร่างโดยไม่ลงรายละเอียดได้ แต่ต้องเห็นรูปร่างชัดเจน				

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๒

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๓. การระบายสีฉากรับเบื้องหลังมี ๒ ขั้นตอน ดังนี้</p> <p>การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat)</p> <p>การเก็บรายละเอียด (finished painting) การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat)</p> <p>หมายถึง การระบายสีภาพโดยรวมทั้งหมดซึ่งได้แก่ รูปร่างของวัตถุทั้งหมด (cartooning) และพื้นหลัง (background) การเก็บรายละเอียด (finished painting) มี ๒ ขั้นตอนที่สำคัญดังนี้ การเก็บรายละเอียดเส้น (lining) การเก็บรายละเอียดพื้นผิว (texturing) ข้อควรคำนึงในการระบายสี มีดังนี้ ปริมาณของสีควรเพียงพอต่อพื้นที่ที่ระบายโดยเฉพาะสีที่ต้องผสมพิเศษ เช่น สีน้ำตาล สีม่วง อุปกรณ์มีเพียงพอและเหมาะสมต่อการทำงาน</p>	<p>๓. ตั้งใจฟังเรื่อง การระบายสีฉากรับเบื้องหลัง หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๒

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที)</p> <p>๑. ครูแจกใบความรู้ เรื่อง การขยายแบบผ่านการตีสเกล</p> <p>๒. ครูมอบหมายงานดังนี้ ให้นักเรียนขยายแบบร่างฉากรับเบื้องหลังที่ทำในครั้งก่อน เป็น ขนาด A๓</p> <p>๓. ครูชี้แจงรายละเอียดการเตรียมกระดาษ ดังนี้ ขนาดกระดาษ A๓ (ขนาด ๒๙.๗ x ๔๒ ซม.) เส้นขอบกระดาษ เว้นขอบกระดาษ ด้านบน-ล่าง ซ้าย และขวา ๑ ซม. แบ่งช่องจำนวน ๖ x ๖ ช่อง โดยระยะห่างเส้นตั้งประมาณ ๖.๗ ซม. และ ระยะห่างเส้นนอน ๔.๔ ซม.</p>	<p>๑. รับใบความรู้ เรื่อง การขยายแบบผ่านการตีสเกล</p> <p>๒. ตั้งใจฟังการมอบหมายงาน</p> <p>๓. ตั้งใจฟังรายละเอียดการเตรียมกระดาษ</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๒

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๔. ครูมอบหมายงานให้นักเรียนขยายแบบจากที่ร่างไว้ ลงบนกระดาษ A๓ หากทำเสร็จให้นำไปทำต่อที่บ้าน	๔. รับฟังภาระงานและวางแผนการทำงาน			
	๕. ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน	๕. ลงมือปฏิบัติใบงานด้วยความตั้งใจ			
	ขั้นสรุป (๑๐ นาที) ๑. ครูทบทวนความรู้ด้วยการวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง การตีสเกล โดยการถาม-ตอบ ว่า ตัวเลขเลข ๑ : ๓๐ เขียนกำกับในแบบร่างคืออะไร ๒. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเรียนเรื่องการขยายแบบร่างฉากรับเบื้องหลังเป็นฉากรับเบื้องหลังของจริง และให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ มาเรียนในครั้งต่อไปดังนี้ -สีโปสเตอร์ -จานสี -แก้วน้ำ	๑. ร่วมตอบคำถาม ๒. วางแผนเตรียมอุปกรณ์มาในครั้งหน้า			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๔ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๒

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	-พู่กันแบน และพู่กันกลม -ผ้าเช็ดทำความสะอาด -ดินสอ HB,2B - ยางลบ ๓. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการขยายแบบด้วย วิธีการตีสเกล ๔. ให้นักเรียนถามสิ่งที่สงสัย ๕. ให้นักเรียนบอกเลิกชั้นเรียน ครูให้นักเรียน ตรวจสอบความเรียบร้อยของโต๊ะและเก้าอี้ก่อนออก จากห้องเรียน	๓. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการขยายแบบ ด้วยวิธีการตีสเกล ๔. ซักถามเกี่ยวกับสิ่งที่สงสัย (ถ้ามี)			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๔ เรื่อง การตีสเกล
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง สีโปสเตอร์ ๒



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายเรื่องการขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับการขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงาน ร่างผลงาน เปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง (ขยายแบบผ่านการตีสเกล)	๑. แบบตรวจชิ้นงาน ร่างผลงานเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง (ขยายแบบผ่านการตีสเกล)	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของการสร้างสรรค์งานฉากรับเบื้องหลัง	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงาน ร่างผลงาน เปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง (ขยายแบบผ่านการตีสเกล)	๑. แบบตรวจชิ้นงาน ร่างผลงานเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง (ขยายแบบผ่านการตีสเกล)	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงาน การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่ง ใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและ อธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</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>ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน</p>



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง การขยายแบบผ่านการตีสเกล

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การขยายแบบผ่านการตีสเกล	อธิบายเรื่องการขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) สามารถขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้ตามสัดส่วน และรายละเอียดครบถ้วน สมบูรณ์ตามต้นแบบ	อธิบายเรื่องการขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) สามารถขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้ค่อนข้างตามสัดส่วน และรายละเอียดครบถ้วนตามต้นแบบ	อธิบายเรื่องการขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป) สามารถขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้ ค่อนข้างตามสัดส่วน แต่รายละเอียดไม่ครบถ้วนตามต้นแบบ	นักเรียนอธิบายเรื่องการขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลไม่ได้ ไม่สามารถขยายแบบด้วยวิธีการตีสเกลได้แต่มีรายละเอียดครบถ้วนตามต้นแบบ
การสร้างสรรค์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน
ใบงานมีความเป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ใบงานมีความเป็นระเบียบ แต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก
วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดีมาก	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองพอใช้	การนำเสนอขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....

ความสำเร็จ

.....
.....

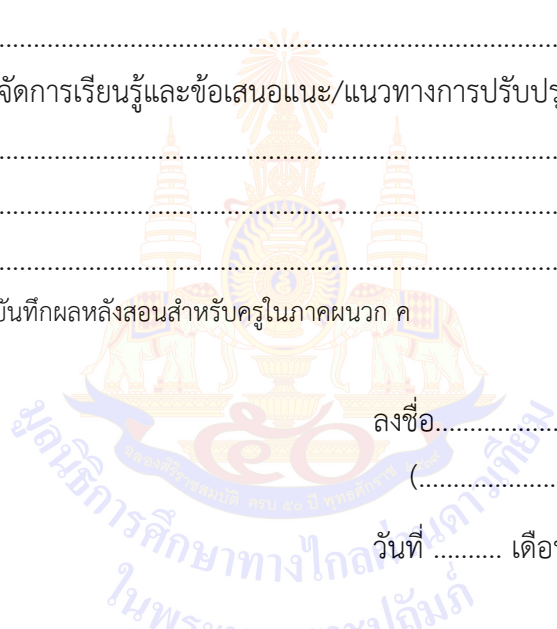
ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

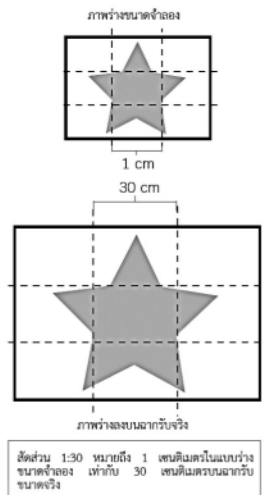
ใบความรู้ที่ ๔ เรื่อง การตีสเกล
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สร้างงานศิลป์ผ่านละครเวที
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๒
รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

“ตีสเกล”

มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม
๕๐
ในพระบรมราชูปถัมภ์

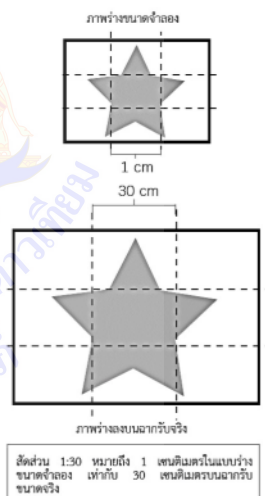
การร่างภาพลงบนฉาก รับเบื้องหลังของจริงสี

การตีสเกล คือการตีเส้นตารางเพื่อบอกขอบเขตของภาพที่จะวาดลงบนฉาก
รับขนาดจริงโดยเส้นตารางที่ตีจะตีลงบนแบบร่างที่เป็นส่วนย่อยของฉากรับ
ขนาดจริงและตีเส้นตารางเดียวกันนี้ลงบนฉากรับขนาดจริง โดยต้องกำกับ
มาตราส่วนของเส้นตารางให้ชัดเจน

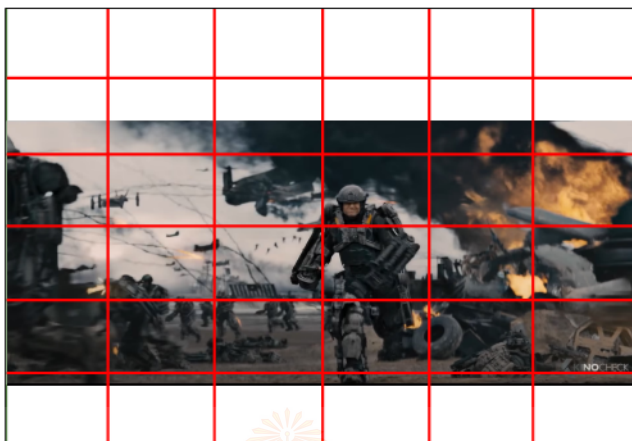


การร่างภาพลงบนฉาก รับเบื้องหลังของจริงสี

การตีสเกล คือการตีเส้นตารางเพื่อบอกขอบเขตของภาพที่จะวาดลงบนฉาก
รับขนาดจริงโดยเส้นตารางที่ตีจะตีลงบนแบบร่างที่เป็นส่วนย่อยของฉากรับ
ขนาดจริงและตีเส้นตารางเดียวกันนี้ลงบนฉากรับขนาดจริง โดยต้องกำกับ
มาตราส่วนของเส้นตารางให้ชัดเจน



ขั้นตอนที่ 1 ตีตารางลงบนแบบต้นฉบับ



6 X 6



ขั้นตอนที่ 2 เทรียมกระดาษ หรือฉากรับเบี่ยง หลัง

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

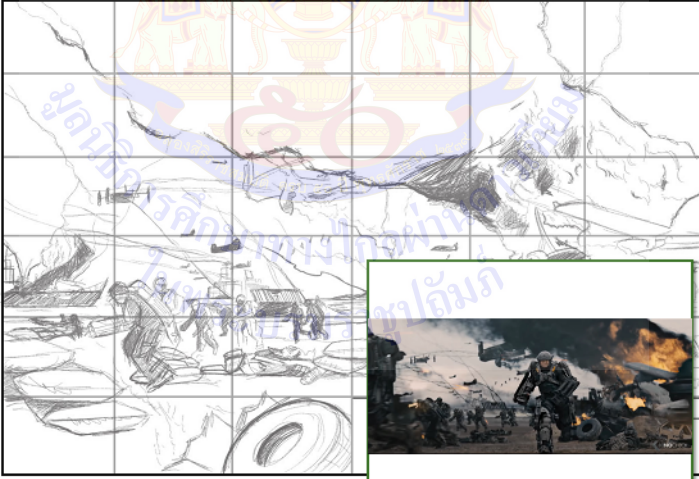
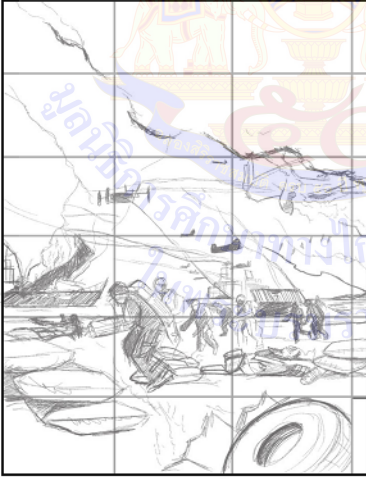

การตัดกระดาษ (ตีสีเกล) จากตังมีอัตราส่วนเท่าๆ กัน ทั้งความกว้างและสูง ในแต่ละช่อง ของแบบและฉากรับเบี่ยงหลังจริง



ขั้นตอนที่ 3 วาดภาพทีละช่อง ตามแบบ

ขั้นตอนที่ 4 ต่อเติมจากรับเรื่องหลังให้สมบูรณ์
ชื่อเรื่อง..... วัน..... เดือน.....
ชื่อภาพ.....
ประเภท.....

ขั้นตอนที่ 3 วาดภาพทีละช่อง ตามแบบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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.๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
ม.๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
ม.๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การระบายสีผืนผ้าใบมี ๒ ขั้นตอน คือ การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat) และการเก็บรายละเอียด (finished painting)

การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat) หมายถึง การระบายสีภาพโดยรวมทั้งหมดซึ่ง ได้แก่ รูปร่างของวัตถุทั้งหมด (cartooning) และพื้นหลัง (background)

การเก็บรายละเอียด (finished painting) มี ๒ ขั้นตอนที่สำคัญ คือ การเก็บรายละเอียดเส้น (lining) การเก็บรายละเอียดพื้นผิว (texturing)

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ การระบายสีโปสเตอร์แบ่งออกเป็น ๒ วิธี คือ การระบายแบบถมให้เต็ม และการระบายแบบเก็บรายละเอียด

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถอธิบายเรื่องการระบายสี และผสมสีได้
๒. สามารถอธิบายเรื่องขั้นตอนระบายสีฉากรับเบื้องหลังได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถระบายสีโปสเตอร์ได้ถูกต้องตามขั้นตอนการระบายสีฉากรับเบื้องหลัง

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของการสร้างสรรค์งานฉากรับเบื้องหลัง

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)...

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๓

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งาน</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนและตรวจสอบอุปกรณ์ที่เตรียมมา</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนเล่นเกมปริศนาอักษรไขว้ดังนี้</p> <p>๒.๑ กติกา คือ มีตารางอักษรซึ่งมีคำปริศนาซ่อนอยู่ ให้นักเรียนค้นหาคำปริศนาจากคำใบ้</p> <p>๓ คำ</p> <p>๒.๒ คำตอบคือ สีโปสเตอร์ ตีสเกลและฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>๓. ครูสรุปเนื้อหาและเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนจากเล่นเกมดังนี้</p> <p>๓.๑ คำเหล่านี้คือสิ่งที่จะได้เรียนรู้และทดลองปฏิบัติในการเรียนครั้งนี้</p> <p>๓.๒ สีโปสเตอร์ และสีทาบ้าน เป็นสีทึบแสง มีคุณสมบัติสามารถทาทับซ้อนได้หลายชั้น ดังนั้น</p>	<p>๑. กล่าวทักทายครู</p> <p>๒. ตั้งใจเล่นเกมปริศนาอักษรไขว้</p> <p>๓. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู ตอบคำถามที่ครูถาม หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p>	<p>๑. ใบความรู้ที่ ๕ เรื่อง การระบายสี</p> <p>๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง สีโปสเตอร์</p> <p>๓</p>	<p>๑. ผลงานการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>๒. ภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๒. แบบประเมิน เครื่องมือวัด</p> <p>๑. แบบสังเกตพฤติกรรม</p> <p>๒. แบบประเมินผลงานการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๓

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>ตลอดจนนำเสนอและอธิบาย สิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. สามารถอธิบายเรื่องการ ระบายสี และผสมสีได้</p> <p>๒. สามารถอธิบายเรื่อง ขั้นตอนระบายสีฉากรับ เบื้องหลังได้</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>- สามารถระบายสีโปสเตอร์ ได้ถูกต้องตามขั้นตอนการ ระบายสีฉากรับเบื้องหลัง</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและ</p>	<p>การระบายสีฉากรับเบื้องหลังจำลอง จึงใช้สี โปสเตอร์ ซึ่งจะได้ศึกษาต่อไปในครั้งนี้</p> <p>ขั้นสอน (๑๕ นาที)</p> <p>๑. ครูแนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำฉากรับ เบื้องหลังของจริง ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> • ดินสอ สำหรับร่างภาพ • ไม้บรรทัด สำหรับวัดระยะหรือตีเส้นสั้น ๆ • เทปกาว สำหรับกั้นขอบให้เป็นเส้นตรง • ตลับเมตร สำหรับวัดระยะ • ถังน้ำ สำหรับใช้ล้างสี หรือผสมสี • สีอะคริลิก หรือสีทาบ้าน สำหรับทาสีฉากรับ เบื้องหลัง • แปรงทาสี สำหรับทาสีพื้นที่ขนาดใหญ่ • พู่กัน สำหรับทาสีเก็บรายละเอียด • กระดาษเหลือใช้ สำหรับรองถังสี หรือกั้นขอบ • ผ้า สำหรับเช็ดสี 	<p>๑. ตั้งใจฟังเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำ ฉากรับเบื้องหลังของจริงหากมีข้อสงสัย สามารถซักถามได้</p>			<p>ดี</p> <p>พอใช้</p> <p>ปรับปรุง</p> <p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๓

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ตระหนักถึงคุณค่าของการ สร้างสรรค์งานฉากรับ เบื้องหลัง คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๒. ครูแนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำฉากรับ เบื้องหลังจำลอง (Am) ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> • พู่กันกลม หรือ แบน สำหรับระบายสี • จานสี สำหรับผสมสี • แก้วน้ำ สำหรับล้างพู่กัน • กระดาษทิชชู หรือผ้าขี้ริ้ว สำหรับเช็ดพู่กัน น้ำ และอื่น ๆ • ดินสอ สำหรับร่างภาพ • สีโปสเตอร์ สำหรับระบายสี ๓. ครูแนะนำสีโปสเตอร์และจานสี ๔. ครูแจกใบความรู้เรื่อง การระบายสี	๒. ตั้งใจฟังเรื่อง อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำฉาก รับเบื้องหลังจำลอง (Am) หากมีข้อสงสัย สามารถซักถามได้ ๓. ตั้งใจฟังเรื่อง สีโปสเตอร์และจานสี หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้ ๔. รับผิดชอบต่อความรู้เรื่อง การระบายสี และตั้งใจ ศึกษาใบความรู้			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๓

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๕. ครูบรรยายเรื่อง การระบายสีฉากรับเบื้องหลัง พร้อมยกตัวอย่าง มี ๒ ขั้นตอนดังนี้</p> <p>การระบายสีด้วยการถมให้เต็มการระบายสีเก็บรายละเอียด</p> <p>๖. ครูบรรยายเรื่อง การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม โดยเปิดวิดีโอทัศน์ และภาพตัวอย่างพร้อมอธิบายประกอบ การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat) หมายถึง การระบายสีภาพโดยรวมทั้งหมดซึ่ง ได้แก่ รูปร่างของวัตถุทั้งหมด (cartooning) และพื้นหลัง (background)</p> <p>๗. ครูบรรยายเรื่อง การระบายสีเก็บรายละเอียด โดยเปิดวิดีโอทัศน์ และภาพตัวอย่างพร้อมอธิบายประกอบการเก็บรายละเอียด (finished painting) มี ๒ ขั้นตอน</p>	<p>๕. ตั้งใจฟังเรื่อง การระบายสีฉากรับเบื้องหลัง หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p> <p>๖. ตั้งใจฟังเรื่อง การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p> <p>๗. ตั้งใจฟังเรื่อง การระบายสีเก็บรายละเอียด หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๓

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ที่สำคัญดังนี้ การเก็บรายละเอียดเส้น (lining) การเก็บรายละเอียดพื้นผิว (texturing)</p>				
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที) ๑. ครูมอบหมายงานดังนี้ ให้นักเรียนระบายสีฉากรับเบื้องหลังจำลอง ภายในชั้นเรียน ให้มีความคืบหน้าประมาณ ร้อยละ ๓๐ ของผลงานทั้งหมด</p> <p>๒. ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน</p> <p>๓. ระหว่างนักเรียนปฏิบัติงาน ครูเดินตรวจ ภาพร่างผลงาน</p>		<p>๑. ตั้งใจฟังการมอบหมายงาน</p> <p>๒. ลงมือปฏิบัติไปงานด้วยความตั้งใจ</p> <p>๓. มอบผลงานให้ครูเก็บ</p>		
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที) ๑. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการระบายสีและ ผสมสี และขั้นตอนระบายสีฉากรับเบื้องหลัง</p>		<p>๑. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการระบายสี และผสมสี และขั้นตอนระบายสีฉากรับ เบื้องหลัง</p>		

แผนการจัดการเรียนรู้ ๕ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๓

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>๒. ครูชี้แจงอุปกรณ์ที่ต้องเตรียมมาให้ครั้งถัดไป ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -สีโปสเตอร์ -จานสี -แก้วน้ำ -ฟู่กันแบน และฟู่กันกลม -ผ้าเช็ดทำความสะอาด -ดินสอ HB,2B - ยางลบ <p>๓. ให้นักเรียนถามสิ่งที่สงสัย</p> <p>๔. ให้นักเรียนบอกเลิกชั้นเรียน ครูให้นักเรียนตรวจความเรียบร้อยของโต๊ะและเก้าอี้ก่อนออกจากห้องเรียน</p>	<p>๒. วางแผนเตรียมอุปกรณ์มาในครั้งหน้า</p> <p>๓. ซักถามเกี่ยวกับสิ่งที่สงสัย (ถ้ามี)</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๕ เรื่อง การระบายสี
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง สีโปสเตอร์ ๓



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายเรื่องการระบายสี และผสมสีได้ ๒. สามารถอธิบายเรื่องขั้นตอนระบายสีฉากรับเบื้องหลังได้	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับการระบายสีและผสมสี ๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนระบายสีฉากรับเบื้องหลัง	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑ สามารถระบายสีโปสเตอร์ได้ถูกต้องตามขั้นตอนการระบายสีฉากรับเบื้องหลังได้	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงาน ฉากรับเบื้องหลังจำลอง (ร้อยละ ๓๐ ของผลงานทั้งหมด)	๑. แบบตรวจชิ้นงาน ฉากรับเบื้องหลังจำลอง (ร้อยละ ๓๐ ของผลงานทั้งหมด)	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของการสร้างสรรค์งานฉากรับเบื้องหลัง	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงาน ฉากรับเบื้องหลังจำลอง (ร้อยละ ๓๐ ของผลงานทั้งหมด)	๑. แบบตรวจชิ้นงาน ฉากรับเบื้องหลังจำลอง (ร้อยละ ๓๐ ของผลงานทั้งหมด)	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงาน การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</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 การระบายสี

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การระบายสี	- อธิบายเรื่องการระบายสี ได้มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการระบายสี ได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการระบายสี ได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการระบายสี ไม่ได้
การสร้างสรรค์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน
ใบงานมีความเป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ใบงานมีความเป็นระเบียบ แต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก
วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดีมาก	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองพอใช้	การนำเสนอขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมิน.....

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

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

ความสำเร็จ

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

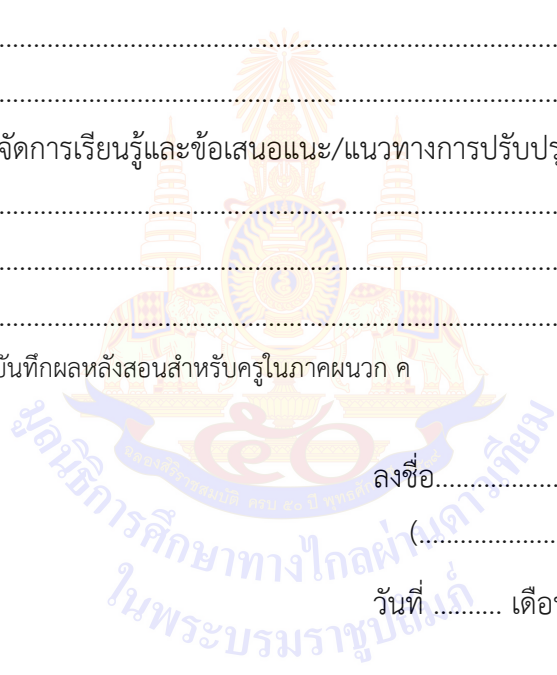
ปัญหาและอุปสรรค

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

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

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

*หมายเหตุ : ดูแนวคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ..... ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

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

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๕ เรื่อง การระบายสี
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สร้างงานศิลป์ผ่านละครเวที
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๓
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

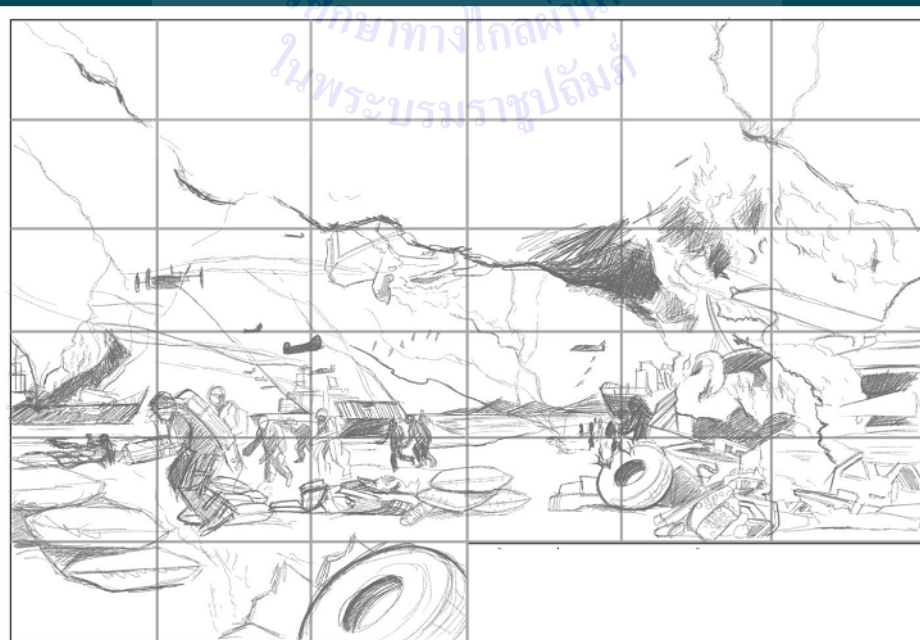
การระบายสี
 มี 2 ขั้นตอนคือ

1

การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม
 (Base coat)

2

การเก็บรายละเอียด
 (Finished painting)



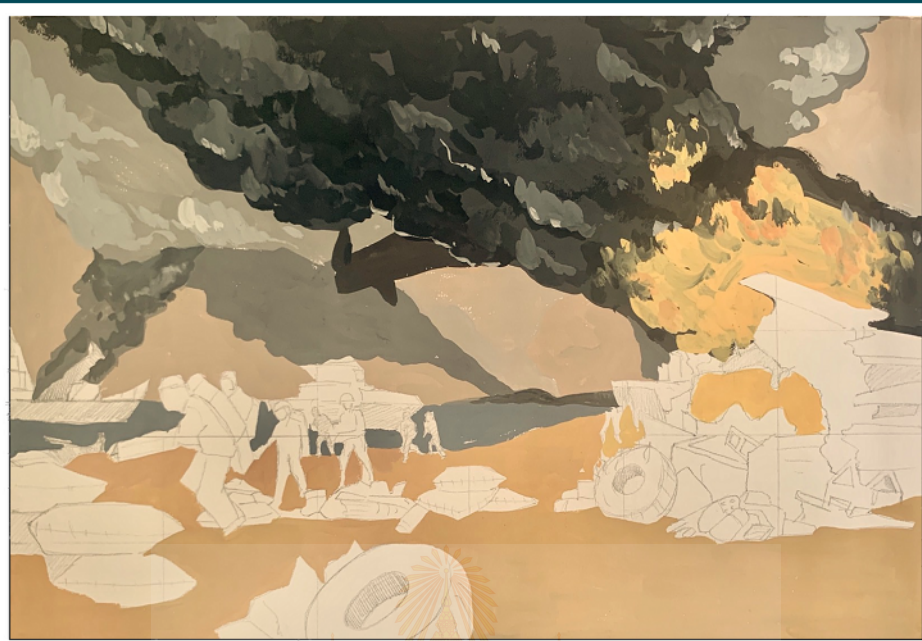


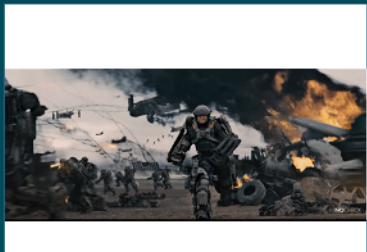
2

การเก็บรายละเอียด (Finished painting)

มี 2 ขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

- การเก็บรายละเอียดเส้น (Lining)
- การเก็บรายละเอียดพื้นผิว (Texturing)





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๔

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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.๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
ม.๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
ม.๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่ หลากหลาย

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การระบายสีฉากเบื้องหลังมี ๒ ขั้นตอน คือ การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat) และการเก็บรายละเอียด (finished painting)

การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม (base coat) หมายถึง การระบายสีภาพโดยรวมทั้งหมดซึ่ง ได้แก่ รูปร่างของวัตถุทั้งหมด (cartooning) และพื้นหลัง (background)

การเก็บรายละเอียด (finished painting) มี ๒ ขั้นตอนที่สำคัญ คือ การเก็บรายละเอียดเส้น (lining) การเก็บรายละเอียดพื้นผิว (texturing)

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ การระบายสีโปสเตอร์แบ่งออกเป็น ๒ วิธี คือ การระบายแบบถมให้เต็ม และการระบายแบบเก็บรายละเอียด

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถอธิบายเรื่องการระบายสี และผสมสีได้
๒. สามารถอธิบายเรื่องขั้นตอนระบายสีฉากรับเบื้องหลังได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถระบายสีโปสเตอร์ได้ถูกต้องตามขั้นตอนการระบายสีฉากรับเบื้องหลัง
๒. สามารถเก็บรายละเอียดของผลงานด้วยสีโปสเตอร์ได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของการสร้างสรรค์งานฉากรับเบื้องหลัง

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๔

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งาน	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๕ นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนและตรวจสอบอุปกรณ์ที่เตรียมมา ๒. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับการระบายสีฉากรับเบื้องหลังจำลอง ด้วยการสุ่มนักเรียน ๓ คน อธิบายขั้นตอนสั้นๆ คนละ ๑ ขั้นตอน ๓. ครูเชื่อมโยงสู่บทเรียน ว่า จะใช้ความรู้และทักษะที่เรียนมาปฏิบัติงานต่อ	๑. กล่าวทักทายครู ๒. ตั้งใจตอบคำถามเพื่อทบทวนความรู้ ๓. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู ตอบคำถามที่ครูถาม หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้	๑. ใบความรู้ที่ ๕ เรื่อง การระบายสี ๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง สีโปสเตอร์ ๔	๑. ผลงานการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง	วิธีวัด ๑. สังเกตพฤติกรรม ๒. แบบประเมิน เครื่องมือวัด ๑. แบบสังเกตพฤติกรรม ๒. แบบประเมินผลงานการเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก
	ขั้นสอน (๕ นาที) ๑. ครูสรุปการทบทวนความรู้เกี่ยวกับการระบายสีฉากรับเบื้องหลังจำลอง	๑. ตั้งใจฟังเกี่ยวกับการระบายสีฉากรับเบื้อง หลังจำลอง หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๔

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>ตลอดจนนำเสนอและอธิบาย สิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)ด้านความรู้</p> <p>๑. สามารถอธิบายเรื่องการ ระบายสี และผสมสีได้</p> <p>๒. สามารถอธิบายเรื่อง ขั้นตอนระบายสีฉากรับ เบื้องหลังได้</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. สามารถระบายสีโปสเตอร์ ได้ถูกต้องตามขั้นตอนการ ระบายสีฉากรับ</p> <p>๒. สามารถเก็บรายละเอียด ของผลงาน</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p>	<p>ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที)</p> <p>๑. ครูแจกผลงานฉากรับเบื้องหลังจำลองให้ นักเรียนได้ใช้ปฏิบัติงานต่อ</p> <p>๒. ครูมอบหมายงานดังนี้ ให้นักเรียนระบายสี ฉากรับเบื้องหลังจำลองภายในชั้นเรียน ให้มี ความคืบหน้าประมาณ ร้อยละ ๘๐ ของผลงาน ทั้งหมด พร้อมกับเก็บรายละเอียดผลงาน</p> <p>๓. ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน</p> <p>๔. ครูชี้แจงว่า นักเรียนต้องส่งผลงานฉากรับ เบื้องหลังจำลองในครั้งถัดไป ต้นคาบเรียน</p>	<p>๑. รับผลงานฉากรับเบื้องหลังจำลองเพื่อใช้ ปฏิบัติงานต่อ</p> <p>๒. ตั้งใจฟังการมอบหมายงาน</p> <p>๓. ลงมือปฏิบัติใบงานด้วยความตั้งใจ</p> <p>๔. ปฏิบัติงานและวางแผนการเก็บผลงาน ทำต่อที่บ้าน</p>			<p>ดี</p> <p>พอใช้</p> <p>ปรับปรุง</p> <p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการระบายสีและ ผสมสีและขั้นตอนระบายสีฉากรับเบื้องหลัง</p>	<p>๑. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการระบายสี และผสมสี และขั้นตอนระบายสีฉากรับ เบื้องหลัง</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๖ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๔

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นความสำคัญและ ตระหนักถึงคุณค่าของการ สร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ เบื้องต้น คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๒. ครูชี้แจงอุปกรณ์ที่ต้องเตรียมมาให้ครั้งถัดไป ดังนี้ กระดาษเหลือใช้ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร กระดาษลังเทปกาว หรือ กระดาษ ๓. ให้นักเรียนถามสิ่งที่ยสงสัย ๔. ให้นักเรียนบอกเลิกชั้นเรียน ครูให้นักเรียน ตรวจสอบความเรียบร้อยของโต๊ะและเก้าอี้ก่อนออก จากห้องเรียน	๒. วางแผนเตรียมอุปกรณ์มาในครั้งหน้า ๓. ซักถามเกี่ยวกับสิ่งที่สงสัย (ถ้ามี)			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๕ เรื่อง การระบายสี
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง สีโปสเตอร์ ๔



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายเรื่องการระบายสี และผสมสีได้ ๒. สามารถอธิบายเรื่องขั้นตอนระบายสีฉากรับเบื้องหลังได้	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับการระบายสีและผสมสี ๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนระบายสีฉากรับเบื้องหลัง	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑ สามารถระบายสีโปสเตอร์ได้ถูกต้องตามขั้นตอนการระบายสีฉากรับเบื้องหลังได้	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงาน ฉากรับเบื้องหลังจำลอง (ร้อยละ ๓๐ ของผลงานทั้งหมด)	๑. แบบตรวจชิ้นงาน ฉากรับเบื้องหลังจำลอง (ร้อยละ ๓๐ ของผลงานทั้งหมด)	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของการสร้างสรรค์งานฉากรับเบื้องหลัง	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงาน ฉากรับเบื้องหลังจำลอง (ร้อยละ ๓๐ ของผลงานทั้งหมด)	๑. แบบตรวจชิ้นงาน ฉากรับเบื้องหลังจำลอง (ร้อยละ ๓๐ ของผลงานทั้งหมด)	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงาน การเปลี่ยนฉากภาพยนตร์เป็นฉากรับเบื้องหลัง	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</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 การระบายสี

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การระบายสีและผสมสี	- อธิบายเรื่องการระบายสีและผสมสีได้มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการระบายสีและผสมสีได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการระบายสีและผสมสีได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการระบายสีและผสมสีไม่ได้
การสร้างสรรค์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน
ใบงานมีความเป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ใบงานมีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก
วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดีมาก	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองพอใช้	การนำเสนอขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....

ความสำเร็จ

.....
.....

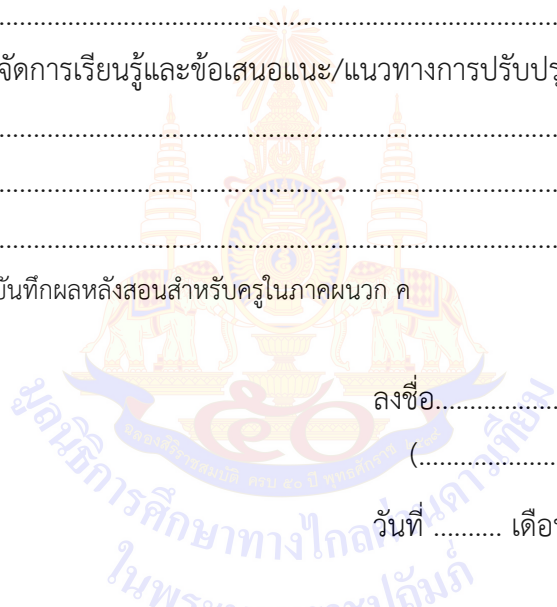
ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๕ เรื่อง การระบายสี
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สร้างงานศิลป์ผ่านละครเวที
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สีโปสเตอร์ ๔
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

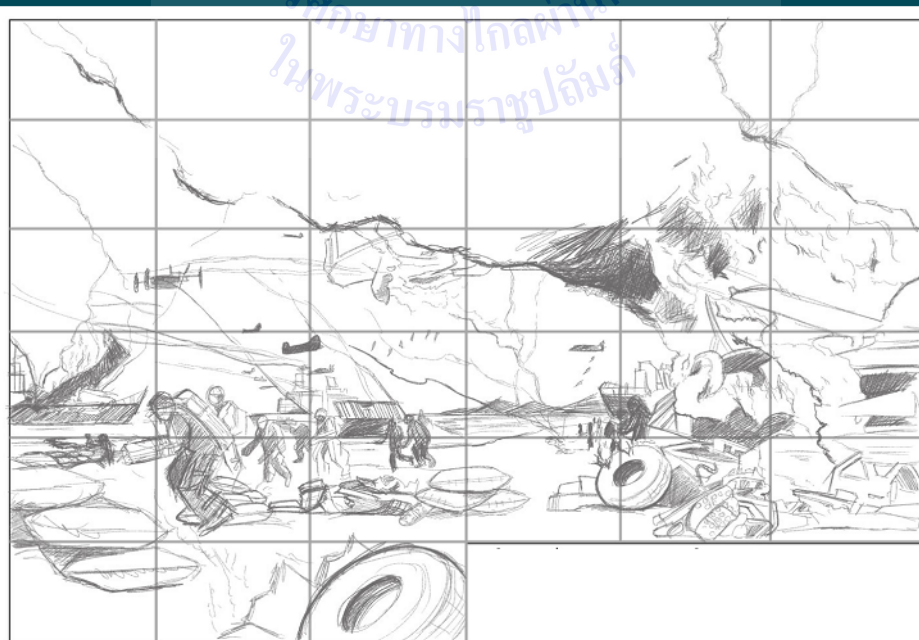
การระบายสี
 มี 2 ขั้นตอนคือ

1

การระบายสีด้วยการถมให้เต็ม
 (Base coat)

2

การเก็บรายละเอียด
 (Finished painting)





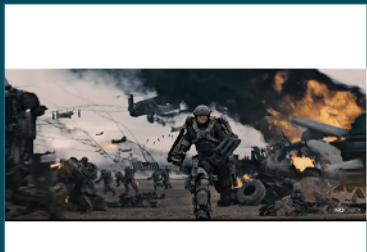
2

การเก็บรายละเอียด (Finished painting)

มี 2 ขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

- การเก็บรายละเอียดเส้น (Lining)
- การเก็บรายละเอียดพื้นผิว (Texturing)





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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.๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
ม.๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
ม.๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่ หลากหลาย

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง หากไม่สามารถหาของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้การแสดงสามารถดำเนินไปได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อนักแสดง และช่วยสนับสนุนให้ผู้ชม ได้รับประสบการณ์จากการชมการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ งานประติมากรรมพนักกระดาศเป็นการสร้างงานทัศนศิลป์ในลักษณะ ๓ มิติ โดยใช้เทคนิคผสม ในการสร้างสรรค์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)
- สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างประติมากรรมพนักกระดาศได้
 - สามารถอธิบายการขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถเลือกใช้วัสดุให้เหมาะสมกับชิ้นงานได้
๒. สามารถเก็บรายละเอียดด้วยสีโปสเตอร์ได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของงานประติมากรรมฉลุกระดาษ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ประติมากรรมฉลุกระดาษ” (๒.๒.๒)

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

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ประติมากรรมผณีกระดาศ ๑

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน</p> <p>๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ประติมากรรมผณีกระดาศ” (๒.๒.๒)</p> <p>๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิด แปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมิน และคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบาย</p>	<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)</p> <p>๑. ครูกล่าวทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนและตรวจสอบอุปกรณ์ที่เตรียมมา</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนเล่นเกม Movie Time ทายอุปกรณ์ประกอบฉาก จากภาพยนตร์ ดังนี้</p> <p>๒.๑ กติกา ให้นักเรียนทายว่า อุปกรณ์ประกอบฉากดังต่อไปนี้ มาจากภาพยนตร์เรื่องใด</p> <p>๓. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากดังนี้</p> <p>๓.๑ อุปกรณ์ประกอบฉากละคร เป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมาในการแสดง หากผู้ออกแบบสามารถออกแบบอุปกรณ์ประกอบได้อย่างน่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์ จะทำให้อุปกรณ์นั้นกลายเป็นสัญลักษณ์ที่ทำให้จดจำละครหรือภาพยนตร์นั้นอีกวิธีหนึ่ง</p>	<p>๑. กล่าวทักทายครู</p> <p>๒. ตั้งใจเล่นเกม Movie Time</p> <p>๓. ตั้งใจฟังการเชื่อมโยงความรู้ของครู ตอบคำถามที่ครูถาม หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้</p>	<p>๑. ใบงานที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมผณีกระดาศ</p> <p>๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมผณีกระดาศ ๑</p>	<p>๑. ใบงานที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมผณีกระดาศ</p>	<p>วิธีวัด</p> <p>๑. สังเกต</p> <p>พฤติกรรม</p> <p>๒. แบบประเมิน เครื่องมือวัด</p> <p>๑. แบบสังเกต</p> <p>พฤติกรรม</p> <p>๒. แบบประเมิน</p> <p>ใบงาน เรื่อง ประติมากรรมผณีกระดาศ</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๑

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>๑. นักเรียนสามารถอธิบาย ขั้นตอนการสร้างประติมากรรม พนักกระดาศได้</p> <p>๒. นักเรียนสามารถอธิบาย การขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมพนักกระดาศได้</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>๑. นักเรียนสามารถเลือกใช้ วัสดุให้เหมาะสมกับชิ้นงานได้</p> <p>๒. นักเรียนสามารถเก็บ รายละเอียดด้วยสีโปสเตอร์ได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p>	<p>ขั้นสอน (๑๕ นาที)</p> <p>๑. ครูสอนบรรยายและทบทวน เรื่อง การขึ้น โครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศ ๓ แบบ ด้วยวิธีการถาม-ตอบและแสดงภาพ ตัวอย่าง</p> <p>๒. ครูแนะนำวัสดุอุปกรณ์ในการขึ้น โครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - กระดาศเหลือใช้ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และกระดาศลัง สำหรับขึ้นโครงสร้างหลักของ ประติมากรรม - เทปกาว หรือกระดาศกาว สำหรับพนักให้ กระดาศที่بنىอยู่เป็นรูปร่าง - ขวดน้ำขนาดต่าง ๆ สำหรับทดแทนการبنى กระดาศในโครงสร้างใหญ่ ๆ - ลวด สำหรับขึ้นโครงสร้างส่วนที่ต้องการให้ตัด ได้ 	<p>๑. ตั้งใจฟังเกี่ยวกับการขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมพนักกระดาศ</p> <p>๒. ตั้งใจฟังเรื่อง วัสดุอุปกรณ์ในการขึ้น โครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศ</p>			<p>พอใช้</p> <p>ปรับปรุง</p> <p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ประติมากรรมผนังกระดาศ ๑

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๑. เห็นความสำคัญและ ตระหนักถึงคุณค่าของงาน ประติมากรรมผนังกระดาศ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๓. ครูบรรยายเรื่อง การวิเคราะห์แบบร่างเพื่อ ขึ้นโครงสร้างประติมากรรมผนังกระดาศ ดังนี้ การวิเคราะห์โครงสร้าง กำหนดโครงสร้างและ หัววัสดุทดแทนการปั้นกระดาศเช่น ขวดน้ำ แกนกระดาศชำระ เพื่อประหยัดระยะเวลาใน การปั้นกระดาศ และทำให้โครงสร้างเบาขึ้น ๔. ครูบรรยายและเปิดวีดิทัศน์ ผ่านสื่อสำหรับ ครู ๒ เรื่อง การขึ้นโครงสร้างประติมากรรม ผนังกระดาศ - ขึ้นโครงสร้าง อาจขึ้นโครงสร้างจากขวดน้ำ หรือวัสดุอื่น ๆ - ปั้นกระดาศ เป็นรูปร่างที่ต้องการ - ผนังกระดาศกาวหรือเทปกาว เพื่อให้ กระดาศอยู่รูปตามที่กำหนด	๓. ตั้งใจฟังเรื่อง การวิเคราะห์แบบร่างเพื่อ ขึ้นโครงสร้างประติมากรรมผนังกระดาศ หากมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้ ๔. ตั้งใจดูวีดิทัศน์ หากมีข้อสงสัยสามารถ ซักถามได้			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ประติมากรรมพณีภักระดาษ ๑

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๑๕ นาที)</p> <p>๑. ครูแจกใบงาน ประติมากรรมพณีภักระดาษ</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนทำใบงานใบงาน การร่างแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก หากทำเสร็จให้นำไปทำต่อที่บ้าน</p>	<p>๑. รับใบงาน ประติมากรรมพณีภักระดาษ</p> <p>๒. ตั้งใจฟังการมอบหมายงาน</p>			
	<p>ขั้นสรุป (๑๐ นาที)</p> <p>๑. ครูทบทวนความรู้ด้วยการวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง การขึ้นโครงสร้างประติมากรรมภักระดาษ โดยการถาม-ตอบ ดังนี้</p> <p>การขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพณีภักระดาษ แบบมีแกน และไม่มีแกน แตกต่างกันอย่างไรร</p> <p>๒. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเรียนเรื่อง การขยายแบบร่างฉากรับเบื้องหลังเป็นฉากรับเบื้องหลังของจริง และให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ มาเรียนในครั้งต่อไปดังนี้</p>	<p>๑. ร่วมตอบคำถาม</p> <p>๒. วางแผนเตรียมอุปกรณ์มาในครั้งหน้า</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๗ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๑

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	<ul style="list-style-type: none"> - วัสดุตามโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศที่ร่างไว้ เช่น ขวดน้ำ กระดาศล้าง - สีโปสเตอร์หรือสีอะคริลิก - จานสี แก้วน้ำ - กระดาศทิชู หรือ ผ้าขี้ริ้ว <p>๓. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างประติมากรรมพนักกระดาศและการขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศ</p> <p>๔. ให้นักเรียนถามสิ่งที่สงสัย</p> <p>๕. ให้นักเรียนบอกเลิกชั้นเรียน ครูให้นักเรียนตรวจความเรียบร้อยของโต๊ะและเก้าอี้ก่อนออกจากห้องเรียน</p>	<p>๓. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างประติมากรรมพนักกระดาศและการขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศ</p> <p>๔. ซักถามเกี่ยวกับสิ่งที่สงสัย (ถ้ามี)</p>			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบงานที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมนีกกระดาศ
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมนีกกระดาศ ๑



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างประติมากรรมพนักกระดาดได้ ๒. สามารถอธิบายการขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาดได้	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างประติมากรรมพนักกระดาด ๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับการขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาด	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. นักเรียนสามารถเลือกใช้วัสดุให้เหมาะสมกับชิ้นงานได้ ๒. นักเรียนสามารถเก็บรายละเอียดด้วยสีโปสเตอร์ได้	๑. ตรวจสอบจากใบงาน เรื่องประติมากรรมพนักกระดาด ๒. ตรวจสอบจากผลงานฉากรับเบื้องหลังจำลอง (ฉบับสมบูรณ์)	๑. แบบตรวจชิ้นงาน ประติมากรรมพนักกระดาด	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของงานประติมากรรมพนักกระดาด	๑. ตรวจสอบจากใบงาน เรื่องประติมากรรมพนักกระดาด ๒. ตรวจสอบจากผลงานฉากรับเบื้องหลังจำลอง (ฉบับสมบูรณ์)	๑. แบบตรวจชิ้นงาน ประติมากรรมพนักกระดาด	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ประติมากรรมพนักกระดาด” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่	๑. ตรวจสอบจากใบงาน เรื่องประติมากรรมพนักกระดาด	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</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 ประติมากรรมพนักกระดาศ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ประติมากรรมพนักกระดาศ	อธิบายขั้นตอนการสร้างประติมากรรมพนักกระดาศได้มากกว่า ๒ ข้อ (ในชั้นสรุป) อธิบายขั้นตอนการขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศได้มากกว่า ๒ ข้อ (ในชั้นสรุป)	อธิบายขั้นตอนการสร้างประติมากรรมพนักกระดาศได้ ๒ ข้อ (ในชั้นสรุป) อธิบายขั้นตอนการขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศได้ ๒ ข้อ (ในชั้นสรุป)	อธิบายขั้นตอนการสร้างพนักกระดาศพนักกระดาศได้ ๑ ข้อ (ในชั้นสรุป) อธิบายการขึ้นโครงสร้างพนักกระดาศได้ ๑ ข้อ (ในชั้นสรุป)	อธิบายขั้นตอนการสร้างพนักกระดาศไม่ได้ อธิบายการขึ้นโครงสร้างพนักกระดาศไม่ได้
การสร้างสรรค้ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน
ใบงานมีความเป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ใบงานมีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก
วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดีมาก	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองพอใช้	การนำเสนอขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

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

ความสำเร็จ

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

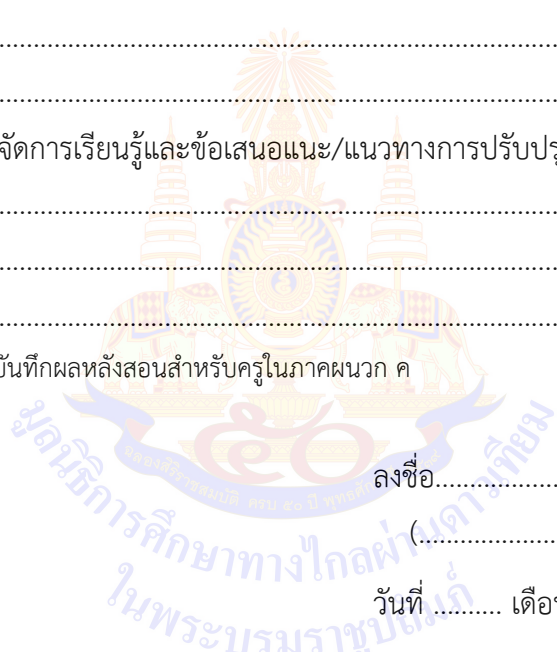
ปัญหาและอุปสรรค

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

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

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

*หมายเหตุ : ดูแนวคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ..... ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

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

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

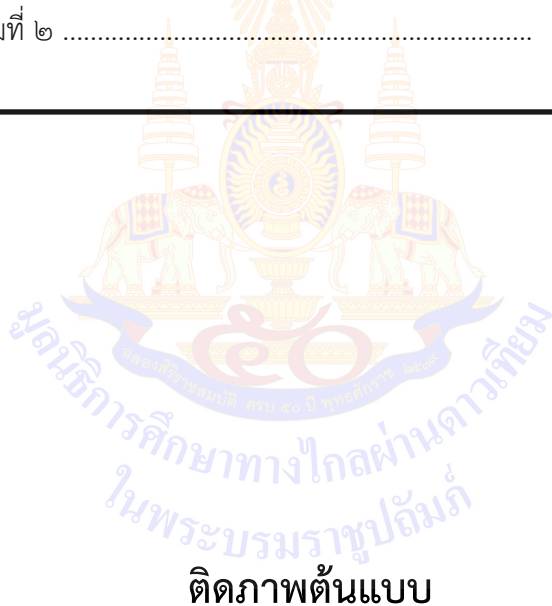
วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบงานที่ ๒ เรื่อง ประติมากรรมพณีกระดาศ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สร้างงานศิลป์ผ่านละครเวที
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง ประติมากรรมพณีกระดาศ ๑
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

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

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกอุปกรณ์ประกอบฉากต้นแบบจากภาพยนตร์ เพื่อสร้างเป็นชิ้นงานด้วยเทคนิค
 สร้างสรรค์ประติมากรรมพณีกระดาศ จำนวน ๑ ชิ้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

๑. อุปกรณ์ประกอบฉากต้องมีความน่าสนใจ
๒. มีขนาดจริง (กว้าง x ยาว x สูง) ไม่ต่ำกว่า ๒๐ x ๒๐ x ๓๐ ซม. แต่ไม่เกิน ๔๐ x ๔๐ x ๔๐ ซม.
๓. เขียนข้อมูล และออกแบบร่างภาพ พร้อมลงสีด้วยสีไม้
๔. กำหนดส่งใบกิจกรรมที่ ๒



ชื่ออุปกรณ์ประกอบฉาก :

ภาพยนตร์ :

วัสดุที่ใช้สร้างผลงาน

.....

อุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน

.....

ขนาด	แนวคิด
กว้าง..... ซม.
ยาว..... ซม.
สูง..... ซม.



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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.๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
ม.๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
ม.๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่ หลากหลาย

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง หากไม่สามารถหาของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้การแสดงสามารถดำเนินไปได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อนักแสดง และช่วยสนับสนุนให้ผู้ชม ได้รับประสบการณ์จากการชมการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ งานประติมากรรมพนักกระดาศเป็นการสร้างงานทัศนศิลป์ในลักษณะ ๓ มิติ โดยใช้เทคนิคผสม ในการสร้างสรรค์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถอธิบายขั้นตอนการพนักกระดาศประติมากรรมพนักกระดาศได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๒. สามารถขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาดได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของงานประติมากรรมพนักกระดาด

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ประติมากรรมพนักกระดาด” (๒.๒.๒)

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

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ มีวินัย

๖.๒ ใฝ่เรียนรู้

๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๒

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ประติมากรรมพนักกระดาศ” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมิน และคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานได้ตลอดจนนำเสนอและอธิบาย	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนและตรวจสอบอุปกรณ์ที่เตรียมมา ๒. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการทบทวนเนื้อหาการขึ้นโครงประติมากรรมพนักกระดาศ	๑. กล่าวทักทายครู ๒. ตั้งใจฟังการนำเข้าสู่บทเรียน	๑. ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง การพนักกระดาศ ๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง	๑. ผลงาน ประติมากรรมพนักกระดาศ	วิธีวัด ๑. สังเกตพฤติกรรม ๒. แบบประเมิน เครื่องมือวัด ๑. แบบสังเกต พฤติกรรม ๒. แบบประเมินผลงาน ประติมากรรมพนักกระดาศ
	ขั้นสอน (๑๕ นาที) ๑. ครูแจกใบความรู้ เรื่อง การพนักกระดาศ ๒. ครูแนะนำวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้พนักกระดาศ ประติมากรรมพนักกระดาศ ดังนี้ - กระดาศเหลือใช้ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร สำหรับพนักกระดาศ - กาว สำหรับพนักกระดาศ - น้ำ สำหรับผสมกาวถ้วย สำหรับผสมน้ำและกาว	๑. รับใบความรู้ เรื่อง การพนักกระดาศ ศึกษาอย่างละเอียดและวางแผนการทำงาน ๒. ตั้งใจฟังเกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้พนักกระดาศ ประติมากรรมพนักกระดาศ	ประติมากรรมพนักกระดาศ ๒	๑. แบบสังเกต พฤติกรรม ๒. แบบประเมินผลงาน ประติมากรรมพนักกระดาศ เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี	

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๒

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>- สามารถอธิบายขั้นตอนการ พนักกระดาศประติมากรรม พนักกระดาศได้</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>- สามารถขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมพนักกระดาศได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและ ตระหนักถึงคุณค่าของงาน ประติมากรรมพนักกระดาศ</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p>	<p>๓. ครูบรรยาย เรื่อง พนักกระดาศ ประติมากรรมกระดาศ ๔ ขั้นตอน ดังนี้ เตรียมกระดาศ ฉีกกระดาศให้เหมาะสมกับ ชิ้นงาน</p> <p>ผสมกาวและน้ำ อัตราส่วน ๑ ต่อ ๓ พนักกระดาศให้ทั่วประมาณ ๓ - ๔ ชั้น รอแห้ง ก่อนตกแต่งเพิ่มเติมหรือลงสี</p>	<p>๓. ตั้งใจฟัง เรื่อง พนักกระดาศ ประติมากรรมกระดาศ ๔ ขั้นตอน หากมีข้อ สงสัยสามารถซักถามได้</p>			<p>พอใช้</p> <p>ปรับปรุง</p> <p>เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป</p>
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๒๕ นาที)</p> <p>๑. ครูมอบหมายให้นักเรียนสร้างสรรค์อุปกรณ์ ประกอบฉากจากภาพยนตร์ด้วยเทคนิค สร้างสรรค์ประติมากรรมพนักกระดาศ ดังนี้</p> <p>๑.๑ ให้นักเรียนขึ้นโครงสร้างประติมากรรม พนักกระดาศอุปกรณ์ประกอบฉากที่ออกแบบ มาในชั้นเรียน</p> <p>๑.๒ ให้นักเรียนนำโครงสร้างพนักกระดาศที่ บ้านแล้วจึงนำมาลงสีในครั้งต่อไป</p>	<p>๑. ตั้งใจฟังการมอบหมายงาน</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๒

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๒. ครูเดินดูความเรียบร้อยของการสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมทั้งตรวจสอบความคืบหน้าของการขึ้นโครงสร้างของงาน	๒. ตั้งใจปฏิบัติงานตามขั้นตอน			
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ครูทบทวนความรู้ด้วยการวิธีการถาม-ตอบ เรื่อง การขึ้นโครงสร้างประติมากรรมกระดาศ โดยการถาม-ตอบ ดังนี้</p> <p>การขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศ แบบมีแกน และไม่มีแกน แตกต่างกันอย่างไรร</p> <p>๒. ครูให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ มาเรียนในครั้งต่อไปดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - โครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศที่พนักกระดาศเรียบร้อยแล้ว - สีโปสเตอร์หรือสีอะคริลิก - พู่กัน จานสี แก้วน้ำ - กระดาษทิชชู หรือ ผ้าขี้ริ้ว 	<p>๑. ร่วมตอบคำถาม</p> <p>๒. วางแผนเตรียมอุปกรณ์มาในครั้งหน้า</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๘ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๒

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๓. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับขั้นตอนการพนักกระดาศประติมากรรมพนักกระดาศ ๔. ให้นักเรียนถามสิ่งที่สงสัย ๕. ให้นักเรียนบอกเลิกชั้นเรียน	๓. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับขั้นตอนการพนักกระดาศประติมากรรมพนักกระดาศ ๔. ซักถามเกี่ยวกับสิ่งที่สงสัย (ถ้ามี)			

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ที่ ๖ เรื่อง การพ่นีกระดาศ
๒. สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมพ่นีกระดาศ ๒



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) - สามารถอธิบายขั้นตอนการฝึก กระดาษประติมากรรมฝึก กระดาษได้	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนการ สร้างประติมากรรมฝึกกระดาษ	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) - สามารถขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมฝึกกระดาษได้	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงานโครงสร้าง ประติมากรรมฝึกกระดาษ	๑. แบบตรวจ ชิ้นงาน โครงสร้าง ประติมากรรม ฝึกกระดาษ	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนัก ถึงคุณค่าของงานประติมากรรม ฝึกกระดาษ	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงานโครงสร้าง ประติมากรรมฝึกกระดาษ	๑. แบบตรวจ ชิ้นงาน โครงสร้าง ประติมากรรม ฝึกกระดาษ	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ประติมากรรมฝึกกระดาษ” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่ หลากหลาย มีการประเมินและ	๑. ตรวจสอบผลงาน ประติมากรรม ฝึกกระดาษ	๑. แบบ ประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>คัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน



เกณฑ์การประเมิน เรื่อง โครงสร้างประติมากรรมผนึกกระดาษ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ขั้นตอนการผนึกกระดาษ ประติมากรรมผนึก กระดาษได้	อธิบายขั้นตอนการ ผนึกกระดาษ ประติมากรรมผนึก กระดาษได้มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)และ สามารถขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมผนึก กระดาษได้เป็น ขั้นตอน แข็งแรง และเหมาะสมกับ ชิ้นงานร้อยละ ๘๐- ๑๐๐	อธิบายขั้นตอนการ ผนึกกระดาษ ประติมากรรมผนึก กระดาษได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)และ สามารถขึ้น โครงสร้างประติ มากรรมผนึก กระดาษได้เป็น ขั้นตอน แข็งแรง และเหมาะสมกับ ชิ้นงานได้ ร้อยละ ๖๐-๘๐	อธิบาย ขั้นตอนการ ผนึกกระดาษ ประติมากรรม ผนึกกระดาษ ได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป) และสามารถขึ้น โครงสร้างประ ติมากรรมผนึก กระดาษได้เป็น ขั้นตอน แข็งแรง และ เหมาะสมกับ ชิ้นงานได้ ร้อยละ ๒๐-๔๐	อธิบายขั้นตอน การผนึก กระดาษ ประติมากรรม ผนึกกระดาษ ไม่ได้ และ สามารถขึ้น โครงสร้างประ ติมากรรมผนึก กระดาษได้เป็น ขั้นตอน แข็งแรง และ เหมาะสมกับ ชิ้นงานได้ ต่ำกว่า ร้อยละ ๒๐
การสร้างสรรค์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อย พอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความเป็น ระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความ เป็นระเบียบ แต่มี ข้อบกพร่อง บางส่วน	ผลงานส่วน ใหญ่ไม่เป็น ระเบียบและมี ข้อบกพร่อง มาก

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอ ความมั่นใจ ในตนเอง พอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....
.....

ความสำเร็จ

.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....
.....

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ใบความรู้ที่ ๖ เรื่อง ผนังกระดาษ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สร้างงานศิลป์ผ่านละครเวที
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง ประติมากรรมผนังกระดาษ ๒
 รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ผนังกระดาษ=กระดาษ -Paper Mache-



การขึ้นโครงสร้างประติมากรรมผนังกระดาษ

-อุปกรณ์สำหรับผนังกระดาษ-



1. กระดาษหนังสือใช้
สำหรับใช้โครงสร้างประติมากรรมผนังกระดาษ
เช่น กระดาษหนังสือพิมพ์ หนังสือเรียน



2. กาวลาเทกซ์ หรือ กาวน้ำ



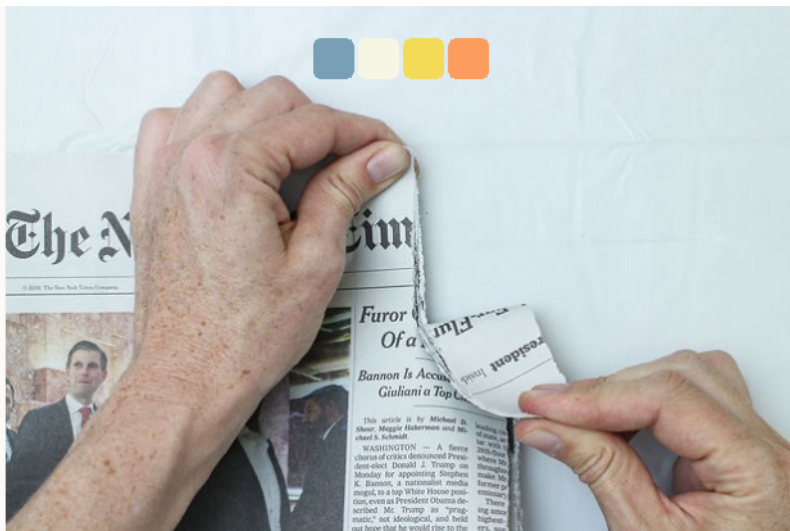
3. น้ำ



4. ถ้วย



การขึ้นโครงสร้างประติมากรรมผนังกระดาษ



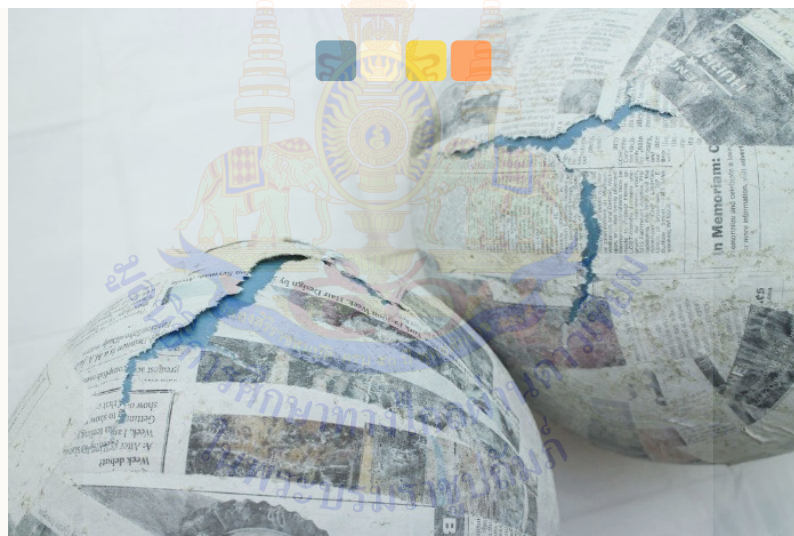
1. ตัดกระดาษเหลือใช้เป็นชิ้นเล็ก ๆ
โดยไม่วางดัดละเอียดจนเกินไป



2. ผสมกากกับน้ำในอัตราส่วน
กาก 1/ น้ำ 3 และคนเขย่าตั้งยักนี้



3. ทากาวลงบนโครงสร้างและนำกระดาษที่ตัดเอาไว้มาแปะจนเต็ม



4. นำไปตากแดดให้แห้งสนิท

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๙ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๓

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	ภาคเรียนที่ ๑	เวลา ๕๐ นาที

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ ๑.๑	๑.๑	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
ตัวชี้วัด	ม.๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
	ม.๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
	ม.๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่ หลากหลาย

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง หากไม่สามารถหาของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้การแสดงสามารถดำเนินไปได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อนักแสดง และช่วยสนับสนุนให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการชมการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ งานประติมากรรมพนักกระดาศเป็นการสร้างงานทัศนศิลป์ในลักษณะ ๓ มิติ โดยใช้เทคนิคผสม ในการสร้างสรรค์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถอธิบายขั้นตอนการระบายสีประติมากรรมพนักกระดาศได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉาก เทคนิคประติมากรรมพนักกระดาษได้
๒. สามารถสร้างประติมากรรมที่พนักกระดาษได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของงานประติมากรรมพนักกระดาษ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ประติมากรรมพนักกระดาษ” (๒.๒.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๓

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ประติมากรรมพนักกระดาศ” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวล ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานได้ตลอดจนนำเสนอและอธิบาย	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที) ๑. ครูกล่าวทักทายและตรวจสอบรายชื่อนักเรียนและตรวจสอบอุปกรณ์ที่เตรียมมา และให้นักเรียนนำชิ้นงานโครงสร้างงานประติมากรรมพนักกระดาศที่พนักกระดาศเรียบร้อยแล้วขึ้นมา ๒. ครูสอบถามและทบทวนงานในสัปดาห์ที่ผ่านมาดังนี้ ๒.๑ ครูแนะนำการพนักกระดาศ ๒.๒ ครูสอบถามปัญหาการทำงาน	๑. กล่าวทักทายครูและให้นำชิ้นงานโครงสร้างงานประติมากรรมพนักกระดาศที่พนักกระดาศเรียบร้อยแล้วขึ้นมา ๒. ตั้งใจฟังการทบทวนความรู้	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๓	๑. ผลงาน ประติมากรรมพนักกระดาศ	วิธีวัด ๑. สังเกตพฤติกรรม ๒. แบบประเมิน เครื่องมือวัด ๑. แบบสังเกตพฤติกรรม ๒. แบบประเมินผลงาน ประติมากรรมพนักกระดาศ
	ขั้นสอน (๑๐ นาที) ๑. ครูสอนบรรยาย เรื่อง การระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉาก พร้อมยกตัวอย่าง ดังนี้ การระบายสี คือการเตรียมพื้นที่สำหรับระบายสี โดยอาจสีด้วยสีขาว หรือสีหลักที่ต้องการระบายลงในชิ้นงาน	๑. ตั้งใจฟังเกี่ยวกับการระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉาก			เกณฑ์การประเมิน มีคะแนน ๔ ระดับ คือ ดีมาก ดี

แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๓

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
<p>สิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>- สามารถอธิบายขั้นตอนการ ระบายสีประติมากรรมพนัก กระดาศได้</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ</p> <p>- สามารถระบายสีอุปกรณ์ ประกอบฉาก เทคนิค ประติมากรรมพนักกระดาศได้</p> <p>๒. สามารถสร้าง ประติมากรรมที่พนักกระดาศ ได้</p> <p>ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม</p> <p>๑. เห็นความสำคัญและ</p>	<p>๒. ครูแนะนำ เรื่อง สีที่ใช้ในการระบาย ๒ ประเภท ดังนี้</p> <p>- สีโปสเตอร์ มีคุณสมบัติที่บ่งแสงสามารถระบาย ทำได้ แต่ข้อควรระวังคือหลังจากระบายสี โปสเตอร์เรียบร้อยแล้ว ควรทำการพ่นเคลือบ เพื่อให้สีคงทน</p> <p>- สีอะคริลิก มีคุณสมบัติเช่นเดียวกับสีโปสเตอร์ แต่มีความคงทนกว่าสามารถกันน้ำได้ จึงไม่ จำเป็นต้องพ่นเคลือบ</p>	<p>๒. ตั้งใจฟัง เรื่อง สีที่ใช้ในการระบาย ๒ ประเภท</p>			<p>พอใช้</p> <p>ปรับปรุง</p> <p>เกณฑ์การผ่าน</p> <p>ตั้งแต่ระดับ</p> <p>พอใช้ ขึ้นไป</p>
	<p>ขั้นปฏิบัติ (๓๐ นาที)</p> <p>๑. ครูสอนบรรยายเรื่อง การระบายสีพื้น โดย เปิดภาพตัวอย่างพร้อมอธิบายประกอบ</p> <p>๒. ครูบรรยาย เรื่อง การระบายสีเก็บ รายละเอียด โดยภาพตัวอย่างและวิดีโอพร้อมอธิบาย ประกอบ</p>	<p>๑. ตั้งใจฟังเรื่อง การระบายสีพื้น หากมีข้อ สงสัยสามารถซักถามได้</p> <p>๒. ตั้งใจฟัง เรื่อง การระบายสีเก็บ รายละเอียด หากมีข้อสงสัยสามารถซักถาม ได้ตั้งใจฟังการมอบหมายงาน</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๓

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ตระหนักถึงคุณค่าของงาน ประติมากรรมพนักกระดาศ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	การเก็บรายละเอียด มี ๒ ขั้นตอนที่สำคัญดังนี้ - การเก็บรายละเอียดพื้นผิว (texturing) - การเก็บรายละเอียดเส้น (lining) ๓. ครูให้นักเรียนปฏิบัติงานระบายสีผลงาน ประติมากรรมพนักกระดาศ โดยในคาบเรียนนี้ นักเรียนควรจะสามารถระบายได้ประมาณ ร้อยละ ๕๐ ของผลงานทั้งหมด หากทำไม่เสร็จให้นำไปทำ ต่อที่บ้าน ๔. ครูชี้แจงว่า ในคาบเรียนครั้งต่อไป นักเรียน ต้องนำผลงานที่ลงสีประมาณร้อยละ ๕๐ มา ระบายต่อในชั้นเรียนในเสร็จสิ้น ๕. ระหว่างนักเรียนระบายสีชิ้นงาน ครูเดิน ตรวจสอบในขั้นตอนการพนักกระดาศ (ที่ได้ มอบหมายนักเรียนไปทำในครั้งที่ผ่านมา)	๓. ตั้งใจปฏิบัติตามขั้นตอน ๔. ตั้งใจฟังการมอบหมายงาน ๕. เตรียมพร้อมรับการตรวจงานการพนัก กระดาศ			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๓

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๖. ครูเดินตรวจสอบความเรียบร้อยของการ ระบายสีชิ้นงาน	๖.เตรียมพร้อมรับการตรวจงานการระบายสี (ประมาณร้อยละ ๕๐)			
	<p>ขั้นสรุป (๕ นาที)</p> <p>๑. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้าง ประติมากรรมพนักกระดาศและการขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมพนักกระดาศ</p> <p>๒. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเรียนเรื่องการ ขยายแบบร่างฉากรับเบื้องหลังเป็นฉากรับ เบื้องหลังของจริง และให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ มาเรียนในครั้งต่อไปดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผลงานที่ระบายสีได้มากกว่าร้อยละ ๕๐ - สีโปสเตอร์หรือสีอะคริลิค - พู่กัน จานสี แก้วน้ำ - กระดาษทิชู หรือ ผ้าขี้ริ้ว <p>๓. ให้นักเรียนถามสิ่งที่สงสัย</p>	<p>๑. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับขั้นตอนการ สร้างประติมากรรมพนักกระดาศและการ ขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศ</p> <p>๒. วางแผนเตรียมอุปกรณ์มาในครั้งหน้า</p> <p>๓. ซักถามเกี่ยวกับสิ่งที่สงสัย (ถ้ามี)</p>			

แผนการจัดการเรียนรู้ ๙ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๓

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	๔. ให้นักเรียนบอกเลิกชั้นเรียน ครูให้นักเรียน ตรวจสอบความเรียบร้อยของโต๊ะและเก้าอี้ก่อนออก จากห้องเรียน				

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
 ทั่วไกลผ่านตามา
 ในพระบรมราชูปถัมภ์

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง ประติมากรรมพญีกระดาศ ๓



๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายขั้นตอนการ ผลิตกระดาษประติมากรรม ผลิตกระดาษได้	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนการ สร้างกระดาษประติมากรรม ผลิตกระดาษ	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถระบายสีอุปกรณ์ ประกอบฉาก เทคนิค ผลิตกระดาษประติมากรรม ผลิตกระดาษได้ ๒. สามารถสร้างกระดาษ ผลิตกระดาษได้	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงาน ผลิตกระดาษ ผลิตกระดาษ	๑. แบบตรวจ ชิ้นงาน ผลิตกระดาษ ผลิตกระดาษ	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนัก ถึงคุณค่าของงาน ผลิตกระดาษ ผลิตกระดาษ	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงาน ผลิตกระดาษ ผลิตกระดาษ	๑. แบบตรวจ ชิ้นงาน ผลิตกระดาษ ผลิตกระดาษ	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “กระดาษประติมากรรม ผลิตกระดาษ” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิด สร้างสรรค์ ประมวลทบทวน ความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิค ต่าง ๆ ในการขยายขอบเขต ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่	๑. ตรวจสอบผลงาน ผลิตกระดาษ ผลิตกระดาษ	๑. แบบ ประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</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 ประติมากรรมพนักกระตาศ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ประติมากรรมพนักกระตาศ	สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างและระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉากได้ถูกต้อง และเก็บรายละเอียดได้สวยงามดีมาก และสร้างสรรค์มากกว่าร้อยละ ๕๐ และสามารถพนักกระตาศประติมากรรมพนักกระตาศได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อยประมาณร้อยละ ๘๐-๑๐๐	สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างและระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉากได้ถูกต้อง และเก็บรายละเอียดได้สวยงามดีมาก และสร้างสรรค์มากกว่าร้อยละ ๔๐ สามารถพนักกระตาศประติมากรรมพนักกระตาศได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อยประมาณร้อยละ ๖๐-๗๙	สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างและระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉากได้ถูกต้อง และเก็บรายละเอียดได้สวยงามดีมาก และสร้างสรรค์มากกว่าร้อยละ ๒๐ สามารถพนักกระตาศประติมากรรมพนักกระตาศได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อยประมาณร้อยละ ๒๐-๕๐	ไม่สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างและระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉากได้ถูกต้อง และเก็บรายละเอียดได้สวยงามดี ประติมากรรมพนักกระตาศได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อยต่ำกว่าร้อยละ ๒๐
การสร้างสรรค์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ใบงานมีความเป็น ระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความ เป็นระเบียบ แต่มี ข้อบกพร่อง บางส่วน	ผลงานส่วน ใหญ่ไม่เป็น ระเบียบและมี ข้อบกพร่อง มาก
วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอ ความมั่นใจ ในตนเอง พอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

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

ความสำเร็จ

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

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

*หมายเหตุ : ดูแนวคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ..... ผู้สอน
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

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

ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๐ เรื่อง ประติมากรรมพณีกระดาศ ๔

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	เรื่อง สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที	
รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑	รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)	กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	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.๓/๖	สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ และจินตนาการ
ม.๓/๗	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
ม.๓/๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อุปกรณ์ประกอบฉากละคร คือส่วนประกอบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการแสดง หากไม่สามารถหาของจริงมาใช้ในการแสดงได้ หรือของจริงเป็นอันตรายต่อการแสดง ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้การแสดงสามารถดำเนินไปได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อนักแสดง และช่วยสนับสนุนให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการชมการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ งานประติมากรรมพณีกระดาศเป็นการสร้างงานทัศนศิลป์ในลักษณะ ๓ มิติ โดยใช้เทคนิคผสม ในการสร้างสรรค์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

๑. สามารถอธิบายขั้นตอนการระบายสีประติมากรรมพณีกระดาศได้

๔.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑. สามารถระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉาก เทคนิคประติมากรรมพนักกระดาษได้
๒. สามารถสร้างประติมากรรมที่พนักกระดาษได้

๔.๓ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของงานประติมากรรมพนักกระดาษ

๕. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

๕.๑ คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ประติมากรรมพนักกระดาษ” (๒.๒.๒)

๕.๒ กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง que คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ que สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๖.๑ มีวินัย
- ๖.๒ ใฝ่เรียนรู้
- ๖.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เรื่อง ประติมากรรมพณีกระดาศ ๔

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

**สมรรถนะที่ต้องการให้เกิด
กับผู้เรียน**

๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน
“ประติมากรรมพณี
กระดาศ” (๒.๒.๒)
๒. กำหนดเป้าหมายในการ
คิดสร้างสรรค์ ประมวล
ทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่
เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และ
สามารถจินตนาการความคิด
แปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง
ๆ ในการขยายขอบเขต
ความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่
หลากหลาย มีการประเมิน
และคัดเลือกความคิดเพื่อ
นำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งาน
ตลอดจนนำเสนอและอธิบาย

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายและตรวจสอบรายชื่อ
นักเรียนและตรวจสอบอุปกรณ์ที่เตรียมมา
และให้นักเรียนนำชิ้นงานโครงสร้างงาน
ประติมากรรมพณีกระดาศที่ระบายสีเรียบร้อยแล้ว
ขึ้นมา
๒. ครูสอบถามและทบทวนงานในสัปดาห์ที่
ผ่านมาดังนี้
 - ๒.๑ ครูแนะนำการพณีกระดาศ
 - ๒.๒ ครูสอบถามปัญหาการทำงาน

ขั้นสอน (5 นาที)

๑. ครูทบทวนการระบายสี

ขั้นปฏิบัติ (๓๕ นาที)

๑. ครูมอบหมายงานโดยให้นักเรียนสร้างสรรค์

๑. กล่าวทักทายครูและให้นำชิ้นงาน
โครงสร้างงานประติมากรรมพณีกระดาศที่
ระบายสีแล้วขึ้นมา

๒. ตั้งใจฟังการทบทวนความรู้

๑. ตั้งใจฟังเกี่ยวกับการระบายสีอุปกรณ์
ประกอบฉาก

๑. ตั้งใจฟังการมอบหมายงาน

๑. สื่อ
PowerPoint
เรื่อง
ประติมากรรม
พณีกระดาศ ๔

๑. ผลงาน
ประติมากรรม
พณีกระดาศ

- วิธีวัด**
๑. สังเกต
พฤติกรรม
 ๒. แบบประเมิน
เครื่องมือวัด
๑. แบบสังเกต
พฤติกรรม
 ๒. แบบประเมิน
ผลงาน
ประติมากรรม
พณีกระดาศ
- เกณฑ์การ
ประเมิน**
- มีคะแนน ๔
ระดับ คือ
ดีมาก
ดี

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เรื่อง ประติมากรรมพนักกระดาศ ๔

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

สิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อ
ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม
(๒.๒.๒)

ด้านความรู้

- สามารถอธิบายขั้นตอนการ
ระบายสีประติมากรรมพนัก
กระดาศได้

ด้านทักษะกระบวนการ

- สามารถระบายสีอุปกรณ์

ประกอบฉาก เทคนิค

ประติมากรรมพนักกระดาศได้

๒. สามารถสร้าง

ประติมากรรมที่พนักกระดาศ

ได้

ด้านคุณลักษณะ เจตคติ

ค่านิยม

๑. เห็นความสำคัญและ

ผลงานประติมากรรมพนักกระดาศให้แล้วเสร็จ
ภายในคาบเรียนนี้

๒. ครูให้นักเรียนปฏิบัติงานระบายสีผลงาน
ประติมากรรมพนักกระดาศให้แล้วเสร็จในคาบ
เรียน

๓. ครูเดินตรวจสอบความเรียบร้อยของการ
ระบายสีชิ้นงาน พร้อมกับเก็บผลงาน

ขั้นสรุป (๕ นาที)

๑. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้าง
ประติมากรรมพนักกระดาศและการขึ้น
โครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศ

๒. ให้นักเรียนถามสิ่งที่สงสัย

๒. เตรียมพร้อมรับการตรวจงานชิ้นงานการ
ระบายสี (ฉบับสมบูรณ์)

๓. เตรียมพร้อมรับการตรวจงานชิ้นงานการ
ระบายสี (ฉบับสมบูรณ์)

๑. ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับขั้นตอนการ
สร้างประติมากรรมพนักกระดาศและการ
ขึ้นโครงสร้างประติมากรรมพนักกระดาศ

๒. ชักถามเกี่ยวกับสิ่งที่สงสัย (ถ้ามี)

พอใช้
ปรับปรุง
เกณฑ์การผ่าน
ตั้งแต่ระดับ
พอใช้ ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เรื่อง ประติมากรรมพณีกระดาศ ๔

หน่วยที่ ๒

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างงานศิลปะผ่านละครเวที

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๕๐ นาที

กิจกรรมการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

บทบาทครู

บทบาทนักเรียน

สื่อ
/แหล่งเรียนรู้ภาระงาน
/ชิ้นงานการวัดและ
ประเมินผล
(วิธีวัด/เครื่องมือวัด)

ตระหนักถึงคุณค่าของงาน
ประติมากรรมพณีกระดาศ
คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

๓. ให้นักเรียนบอกเลิกชั้นเรียน ครูให้นักเรียน
ตรวจสอบความเรียบร้อยของโต๊ะและเก้าอี้ก่อนออก
จากห้องเรียน

๙. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายขั้นตอนการระบายสีประติมากรรมพญีกะดาศได้	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนการระบายสีประติมากรรมพญีกะดาศ	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉาก เทคนิคประติมากรรมพญีกะดาศได้	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงานประติมากรรมพญีกะดาศที่สมบูรณ์	๑. แบบตรวจชิ้นงานประติมากรรมพญีกะดาศ	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของงานประติมากรรมพญีกะดาศ	๑. ตรวจสอบจากชิ้นงานประติมากรรมพญีกะดาศ	๑. แบบตรวจชิ้นงานประติมากรรมพญีกะดาศ	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. คิดสร้างสรรค์ผลงาน “ประติมากรรมพญีกะดาศ” (๒.๒.๒) ๒. กำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์ ประมวลทบทวนความรู้หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คิด และสามารถจินตนาการความคิดแปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการขยายขอบเขตความคิดเดิม จนได้แนวคิดที่	๑. ตรวจสอบผลงาน ประติมากรรมพญีกะดาศ	๑. แบบประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

<p>หลากหลาย มีการประเมินและคัดเลือกความคิดเพื่อนำไปสร้างสิ่งใหม่ ที่ใช้งานตลอดจนนำเสนอและอธิบายสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้น เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๒.๒.๒)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีวินัย</p> <p>๒. ใฝ่เรียนรู้</p> <p>๓. มุ่งมั่นในการทำงาน</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 ประติมากรรมพนักกระตาศ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ประติมากรรมพนักกระตาศ	สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างและระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉากได้ถูกต้อง และเก็บรายละเอียดได้สวยงามดีมาก และสร้างสรรค์มากกว่าร้อยละ ๕๐ และสามารถพนักกระตาศประติมากรรมพนักกระตาศได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อยประมาณร้อยละ ๘๐-๑๐๐	สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างและระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉากได้ถูกต้อง และเก็บรายละเอียดได้สวยงามดีมาก และสร้างสรรค์มากกว่าร้อยละ ๔๐ สามารถพนักกระตาศประติมากรรมพนักกระตาศได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อยประมาณร้อยละ ๖๐-๗๙	สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างและระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉากได้ถูกต้อง และเก็บรายละเอียดได้สวยงามดีมาก และสร้างสรรค์มากกว่าร้อยละ ๒๐ สามารถพนักกระตาศประติมากรรมพนักกระตาศได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อยประมาณร้อยละ ๒๐-๕๐	ไม่สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างและระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉากได้ถูกต้อง และเก็บรายละเอียดได้สวยงามดี และสามารถพนักกระตาศประติมากรรมพนักกระตาศได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อยต่ำกว่าร้อยละ ๒๐
การสร้างสรรค์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ใบงานมีความเป็น ระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความ เป็นระเบียบ แต่มี ข้อบกพร่อง บางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่ เป็นระเบียบและมี ข้อบกพร่อง มาก
วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอ ความมั่นใจ ในตนเอง พอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

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

ความสำเร็จ

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

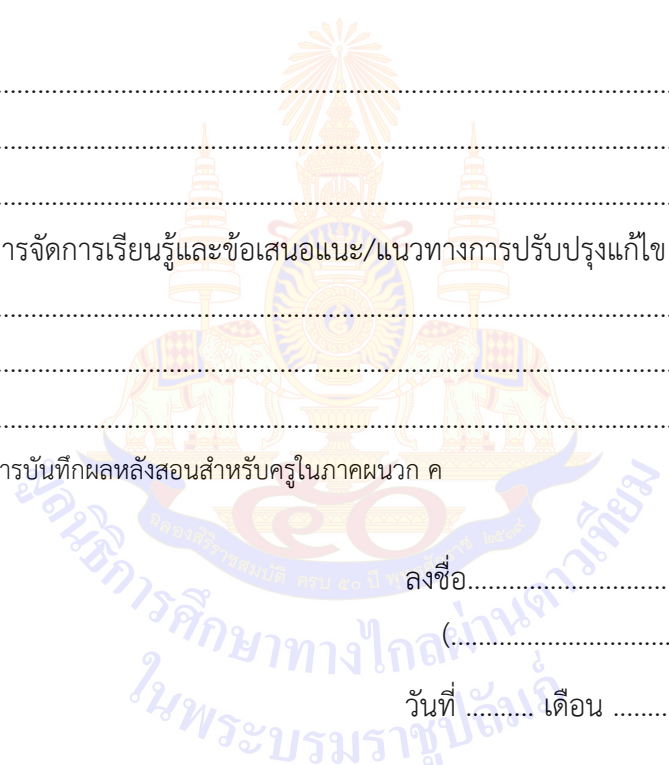
ปัญหาและอุปสรรค

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

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

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

*หมายเหตุ : คู่มือคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค



ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

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

ลงชื่อ ผู้ตรวจ

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.



ภาคผนวก ก

แบบประเมินรวม

- แบบประเมินการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้
- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายเรื่องสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๑. สามารถแยกแยะทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ได้	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของทัศนธาตุและเทคนิคสีไม้	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ๑. พูดยุทธศาสตร์ความคิดและทักษะของตนเองเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ (๑.๑.๒) ๒. พูดยุทธศาสตร์ความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทักษะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต	๑. ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน

เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
เนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน ตรงตาม หัวเรื่องที่กำหนด รายละเอียด ครอบคลุม และ สอดคล้อง	เนื้อหาเป็นไปตามที่ กำหนดรายละเอียด ครอบคลุม และสอดคล้อง	รายละเอียด ครอบคลุมเนื้อหา สอดคล้อง	เนื้อหาไม่สอดคล้อง
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบ แสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบแต่ ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแต่มี ข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่ เป็นระเบียบและมี ข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ
เนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน ตรงตาม หัวเรื่องที่กำหนด รายละเอียด ครอบคลุม และ สอดคล้อง	เนื้อหาเป็นไปตามที่ กำหนดรายละเอียด ครอบคลุม และสอดคล้อง	รายละเอียด ครอบคลุมเนื้อหา สอดคล้อง	เนื้อหาไม่สอดคล้อง
ความสามารถ ในการ สร้างสรรค์ ผลงานภาพ พิมพ์ด้วย แม่พิมพ์วัสดุ อย่างง่าย	- สามารถเลือกใช้ วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ ได้ ๓ ชนิดขึ้นไป - สามารถเลือกใช้ เทคนิคในการ ทำงานได้ ๒ เทคนิคขึ้นไป - สามารถใช้ ความรู้เรื่องทัศน ธาตุและหลักการ	- สามารถเลือกใช้ วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๒ ชนิด - สามารถเลือกใช้ เทคนิคในการทำงาน ๒ เทคนิค - สามารถใช้ความรู้ เรื่องทัศนธาตุและ หลักการออกแบบได้ ๒ อย่าง	- สามารถเลือกใช้วัสดุ ที่เป็นแม่พิมพ์ได้ ๑ ชนิด - สามารถเลือกใช้ เทคนิคในการทำงาน ๑ เทคนิค - สามารถใช้ความรู้ เรื่องทัศนธาตุและ หลักการออกแบบได้ ๑ อย่าง	- ไม่สามารถเลือกใช้ วัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ได้ - ไม่สามารถเลือกใช้ เทคนิคในการทำงาน - ไม่สามารถใช้ ความรู้เรื่องทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบได้

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	ออกแบบ ๓ อย่าง ขึ้นไป			
ความคิด สร้างสรรค์	สามารถ สร้างสรรค์ด้วย ความคิดแปลก ใหม่ด้านการ เลือกใช้วัสดุ เทคนิคในการ ทำงาน และ เนื้อหาของผลงาน	สามารถสร้างสรรค์ ด้วยความคิดแปลก ใหม่ด้านการเลือกใช้ วัสดุ เทคนิคในการ ทำงาน แต่ยังคง พัฒนาด้านเนื้อหา ของผลงาน	สามารถสร้างสรรค์ ด้วยความคิดแปลก ใหม่ด้านการเลือกใช้ วัสดุ แต่ยังคง พัฒนาด้านเทคนิคใน การทำงาน และ เนื้อหาของผลงาน	ใช้การคัดลอกแนวคิด ในการสร้างสรรค์ ผลงาน ในด้าน เลือกใช้วัสดุ เทคนิค ในการทำงาน หรือ เนื้อหาของผลงาน
ความสวยงาม และความ เรียบร้อยของ ผลงาน	ผลงานมีความ สวยงามจากการ ใช้ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบ มีความสะอาด เรียบร้อย ไม่ฉีก ขาด	ผลงานมีความ สวยงามจากการใช้ ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบ มี ความสะอาดปาน กลาง มีรอยเปื้อน หรือฉีกขาดเล็กน้อย	ผลงานมีความ สวยงามจากการใช้ ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบ ผลงานมีรอยเปื้อน และฉีกขาดบางส่วน	ผลงานควรพัฒนา ความรู้ความเข้าใจ เรื่องการใช้ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบ และ เพิ่มเติมใส่ใจในการ ทำงานให้มีความ สะอาด เรียบร้อย ไม่ ฉีกขาด
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ
เนื้อหา	สามารถเขียน สื่อสารบรรยายการ วิเคราะห์ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบในผลงาน ของตนเองได้อย่าง ถูกต้องและ ครบถ้วนทุก ประเด็น ดังนี้	สามารถเขียนสื่อสาร บรรยายการ วิเคราะห์ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบในผลงาน ของตนเองใน ประเด็น ดังนี้ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ ในผลงาน	สามารถเขียนสื่อสาร บรรยายการ วิเคราะห์ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบในผลงาน ของตนเองใน ประเด็น ดังนี้ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ ในผลงาน - หลักการออก	ไม่สามารถเขียน สื่อสารบรรยายการ วิเคราะห์ทัศนธาตุ และหลักการ ออกแบบในผลงาน ของตนเองใน ประเด็น ดังนี้ - ทัศนธาตุที่ปรากฏ ในผลงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	- ทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน - หลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน - วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน	- หลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน - วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ ๗๐	แบบที่ปรากฏในผลงาน - วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานได้ อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ ๕๐	- หลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน - วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่งชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ใบงานมีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดีมาก	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความมั่นใจในตนเองพอใช้	การนำเสนอขาดความมั่นใจ
การเขียน เปรียบเทียบ ทัศนธาตุและ หลักการ ออกแบบ	สามารถการเขียนเปรียบเทียบทัศนธาตุและหลักการออกแบบได้อย่างถูกต้องและครบถ้วนทุกประเด็น ดังนี้ - การเปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบหลักการออกแบบ	สามารถเขียนเปรียบเทียบวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในผลงานของตนเองในประเด็น ดังนี้ - การเปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบหลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน	สามารถเขียนเปรียบเทียบทัศนธาตุและหลักการออกแบบในผลงานของตนเองในประเด็น ดังนี้ - การเปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบหลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน	ไม่สามารถเขียนเปรียบเทียบวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในผลงานของตนเองในประเด็น ดังนี้ - การเปรียบเทียบทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงาน - การเปรียบเทียบหลักการออกแบบที่ปรากฏในผลงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	ที่ปรากฏใน ผลงาน - การเปรียบเทียบ วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน	- การเปรียบเทียบ วัสดุ อุปกรณ์ และ เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างถูกต้องอย่าง น้อยร้อยละ ๗๐	- การเปรียบเทียบ วัสดุ อุปกรณ์ และ เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างถูกต้องอย่าง น้อยร้อยละ ๕๐	- การเปรียบเทียบ วัสดุ อุปกรณ์ และ เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบ แสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบแต่ ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแต่มี ข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่ เป็นระเบียบและมี ข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ
ภาพพิมพ์ สร้างสรรค์	เนื้อหาในการ นำเสนอครบถ้วน ทั้ง ๓ ประเด็น คือ ๑. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบทัศน ธาตุ ๒. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบ หลักการออกแบบ ๓. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และ เทคนิคในการ สร้างสรรค์ผลงาน	เนื้อหาในการ นำเสนอ ๒ จาก ๓ ประเด็น คือ ๑. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบหลักการ ออกแบบ ๓. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิค ในการสร้างสรรค์ ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอ ผลงานดี	เนื้อหาในการ นำเสนอ ๑ จาก ๓ ประเด็น คือ ๑. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบหลักการ ออกแบบ ๓. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิค ในการสร้างสรรค์ ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอ ผลงานพอใช้	ไม่สามารถนำเสนอ ประเด็น ในการ ทำงาน คือ ๑. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบทัศนธาตุ ๒. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบหลักการ ออกแบบ ๓. การวิเคราะห์ เปรียบเทียบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิค ในการสร้างสรรค์ ผลงาน -บุคลิกภาพ น้ำเสียง และวิธีการนำเสนอ ผลงานปรับปรุง

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	-บุคลิกภาพ น้ำเสียง และ วิธีการนำเสนอ ผลงานดีมาก			
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบ แสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบแต่ ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแต่มี ข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่ เป็นระเบียบและมี ข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ๘๐ - ๖๑ คะแนน หมายถึง ดีมาก

คะแนน ๖๐ - ๔๑ คะแนน หมายถึง ดี

คะแนน ๔๐ - ๒๑ คะแนน หมายถึง พอใช้

คะแนน ๒๐ - ๐ คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมิน เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. เนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน ตรงตามหัวข้อ เรื่องที่กำหนด รายละเอียด ครอบคลุม และ สอดคล้อง	เนื้อหาเป็นไปตามที่ กำหนดรายละเอียด ครอบคลุม และสอดคล้อง	รายละเอียด ครอบคลุม เนื้อหา สอดคล้อง	เนื้อหาไม่ สอดคล้อง
๒. การสร้างสรรค์ใบ งาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อย พอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
๓. ใบงานมีความเป็น ระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความ เป็นระเบียบ แต่มี ข้อบกพร่อง บางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็น ระเบียบและมี ข้อบกพร่อง มาก
๔. วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอ ความมั่นใจ ในตนเอง พอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑.) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑. สามารถอธิบายความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของฉากละคร ๒. สามารถอธิบายรูปแบบ การออกแบบ และสไตล์ของฉากละคร ๓. สามารถอธิบายขั้นตอนการออกแบบฉากละคร	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของฉากละคร ๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับรูปแบบ การออกแบบ และสไตล์ของฉากละคร ๓. อธิบายขั้นตอนการออกแบบฉากละคร	๑. แบบสังเกต ๒. ใบความรู้ เรื่อง ฉากละคร	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
-	-	-	-
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑. เห็นความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าของฉากละคร	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของฉากละคร ๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับรูปแบบ การออกแบบ และสไตล์ของฉากละคร ๓. อธิบายขั้นตอนการออกแบบฉากละคร	๑. แบบสังเกต ๒. ใบความรู้ เรื่อง ฉากละคร	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน ๑. พุดแสดงความคิดและทัศนะของตนเองเกี่ยวกับฉากละคร (๑.๑.๒) ๒. พุดแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และ ทัศนะของตนเองประเมินค่าของสารที่ได้รับ (๑.๑.๒)	๑. ตอบคำถามเกี่ยวกับความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของฉากละคร ๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับรูปแบบ การออกแบบ และสไตล์ของฉากละคร ๓. อธิบายขั้นตอนการออกแบบฉากละคร	๑. แบบสังเกต ๒. แบบ ประเมินผลงาน	๑. ผ่านเกณฑ์ การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑. สังเกตการมาเรียนตรงเวลา ๒. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน ๓. สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	๑. แบบสังเกต ๒. แบบสังเกต ๓. แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับ คุณภาพ “ผ่าน

เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ฉากละคร	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของ ฉากละคร รูปแบบ การ ออกแบบ และ สไตล์ของฉาก ละคร ได้มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของ ฉากละคร รูปแบบ การออกแบบ และ สไตล์ของฉากละคร ได้ ๒ ข้อ นักเรียนระบุขั้นตอน การออกแบบฉาก ละคร ได้ ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของ ฉากละคร รูปแบบ การออกแบบ และ สไตล์ของฉากละคร ได้ ๑ ข้อ นักเรียนระบุขั้นตอน การออกแบบฉาก ละคร ได้ ๑ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของ ฉากละคร รูปแบบ การออกแบบ และ สไตล์ของฉากละคร ไม่ได้ นักเรียนระบุขั้นตอน การออกแบบฉาก ละคร ไม่ได้
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบ แสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบแต่ ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแต่มี ข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่ เป็นระเบียบและมี ข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ
อุปกรณ์ ประกอบฉาก	- อธิบายอธิบาย ความหมาย และ ประเภทของ อุปกรณ์ประกอบ ฉากและอธิบาย บทบาทหน้าที่ ของอุปกรณ์ ประกอบฉากได้ มากกว่า ๒ ข้อ - ระบุขั้นตอนการ สร้างอุปกรณ์	- อธิบายอธิบาย ความหมาย และ ประเภทของอุปกรณ์ ประกอบฉากและ อธิบายบทบาทหน้าที่ ของอุปกรณ์ประกอบ ฉากได้ ๒ ข้อ - ระบุขั้นตอนการ สร้างอุปกรณ์	- อธิบายอธิบาย ความหมาย และ ประเภทของอุปกรณ์ ประกอบฉากและ อธิบายบทบาทหน้าที่ ของอุปกรณ์ประกอบ ฉากได้ ๑ ข้อ - ระบุขั้นตอนการ สร้างอุปกรณ์	- อธิบายอธิบาย ความหมาย และ ประเภทของอุปกรณ์ ประกอบฉากและ อธิบายบทบาทหน้าที่ ของอุปกรณ์ประกอบ ฉาก ไม่ได้ - ระบุขั้นตอนการ

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	ประกอบฉากได้ มากกว่า ๒ ข้อ	ประกอบฉากได้ ๒ ข้อ	ประกอบฉากได้ ๑ ข้อ	สร้างอุปกรณ์ ประกอบฉาก ไม่ได้
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบ แสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบแต่ ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแต่มี ข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่ เป็นระเบียบและมี ข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ
การเปลี่ยน ฉากภาพยนตร์ เป็นฉากรับ เบื้องหลัง	- อธิบายการ เปลี่ยนฉาก ภาพยนตร์เป็น ฉากรับเบื้องหลัง และอธิบาย ขั้นตอนการตี สเกลเพื่อคัดลอก แบบร่างฉากรับ เบื้องหลัง ได้มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) - สามารถอธิบาย องค์ประกอบของ ฉากภาพยนตร์ ครบถ้วน ตั้ง วัตถุประสงค์การ ทำฉากรับ เบื้องหลัง และ วิเคราะห์ตัด	- อธิบายการเปลี่ยน ฉากภาพยนตร์เป็น ฉากรับเบื้องหลังและ อธิบายขั้นตอนการตี สเกลเพื่อคัดลอก แบบร่างฉากรับ เบื้องหลัง ได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) - สามารถอธิบาย องค์ประกอบของ ฉากภาพยนตร์ ครบถ้วน และตั้ง วัตถุประสงค์การทำ ฉากรับเบื้องหลังได้ แต่ไม่สามารถ วิเคราะห์ตัด องค์ประกอบฉากที่ ไม่จำเป็นได้	- อธิบายการเปลี่ยน ฉากภาพยนตร์เป็น ฉากรับเบื้องหลังและ อธิบายขั้นตอนการตี สเกลเพื่อคัดลอก แบบร่างฉากรับ เบื้องหลัง ได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป) - สามารถอธิบาย องค์ประกอบของ ฉากภาพยนตร์ ไม่ ครบถ้วน และ สามารถวิเคราะห์ตัด องค์ประกอบฉากที่ ไม่จำเป็นได้	- อธิบายการเปลี่ยน ฉากภาพยนตร์เป็น ฉากรับเบื้องหลังและ อธิบายขั้นตอนการตี สเกลเพื่อคัดลอก แบบร่างฉากรับ เบื้องหลัง ไม่ได้ - สามารถอธิบาย องค์ประกอบของ ฉากภาพยนตร์ และ ไม่สามารถตั้ง วัตถุประสงค์การทำ ฉากรับวิเคราะห์ตัด องค์ประกอบฉากที่ ไม่จำเป็นได้

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	องค์ประกอบฉาก ที่ไม่จำเป็นได้			
การขยายแบบ ผ่านการตี สเกล	อธิบายเรื่องการ ขยายแบบด้วย วิธีการตีสเกลได้ มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) สามารถขยาย แบบด้วยวิธีการตี สเกล ได้ตาม สัดส่วน และ รายละเอียด ครบถ้วนสมบูรณ์ ตามต้นแบบ	อธิบายเรื่องการ ขยายแบบด้วยวิธีการ ตีสเกลได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) สามารถขยายแบบ ด้วยวิธีการตีสเกล ได้ ค่อนข้างตามสัดส่วน และรายละเอียด ครบถ้วนตามต้นแบบ	อธิบายเรื่องการ ขยายแบบด้วยวิธีการ ตีสเกลได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป) สามารถขยายแบบ ด้วยวิธีการตีสเกล ได้ ค่อนข้างตามสัดส่วน แต่รายละเอียด ไม่ครบถ้วนตาม ต้นแบบ	นักเรียนอธิบายเรื่อง การขยายแบบด้วย วิธีการตีสเกลไม่ได้ ไม่สามารถขยายแบบ ด้วยวิธีการตีสเกล ได้ แต่มีรายละเอียด ครบถ้วนตามต้นแบบ
การระบายสี	- อธิบายเรื่องการ ระบายสี ได้ มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการ ระบายสี ได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการ ระบายสี ได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการ ระบายสี ไม่ได้
การระบายสี และผสมสี	- อธิบายเรื่องการ ระบายสีและผสม สี ได้มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการ ระบายสีและผสมสี ได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการ ระบายสีและผสมสีได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป)	- อธิบายเรื่องการ ระบายสีและผสมสี ไม่ได้
ประติมากรรม พนักกระดาศ	อธิบายขั้นตอน การสร้าง ประติมากรรม พนักกระดาศได้ มากกว่า ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) อธิบายขั้นตอน การขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรม	อธิบายขั้นตอนการ สร้างประติมากรรม พนักกระดาศได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป) อธิบายขั้นตอนการ ขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมพนัก กระดาศได้ ๒ ข้อ (ในขั้นสรุป)	อธิบายขั้นตอนการ สร้างประติมากรรม พนักกระดาศได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป) อธิบายการขึ้น โครงสร้าง ประติมากรรมพนัก กระดาศได้ ๑ ข้อ (ในขั้นสรุป)	อธิบายขั้นตอนการ สร้างประติมากรรม พนักกระดาศไม่ได้ อธิบายการขึ้น โครงสร้าง ประติมากรรมพนัก กระดาศไม่ได้

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
	พนักกระดาดได้ มากกว่า ๒ ข้อ (ในชั้นสรุป)			
การสร้างสรรค์ ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อยพอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความ เป็นระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบ แสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบแต่ ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแต่มี ข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่ เป็นระเบียบและมี ข้อบกพร่องมาก
วิธีการ นำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอความ มั่นใจ ในตนเองพอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ
ขั้นตอนการ พนักกระดาด ประติมากรรม พนักกระดาด ได้	อธิบายขั้นตอน การพนักกระดาด ประติมากรรม พนักกระดาดได้ มากกว่า ๒ ข้อ (ในชั้นสรุป)และ สามารถขึ้น โครงสร้างประติ มากรรมพนัก กระดาดได้เป็น ขั้นตอน แข็งแรง และเหมาะสมกับ ชิ้นงานร้อยละ ๘๐-๑๐๐	อธิบายขั้นตอนการ พนักกระดาด ประติมากรรมพนัก กระดาดได้ ๒ ข้อ (ในชั้นสรุป)และ สามารถขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมพนัก กระดาดได้เป็น ขั้นตอน แข็งแรง และเหมาะสมกับ ชิ้นงานได้ ร้อยละ ๖๐-๘๐	อธิบายขั้นตอนการ พนักกระดาด ประติมากรรมพนัก กระดาดได้ ๑ ข้อ (ในชั้นสรุป)และ สามารถขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมพนัก กระดาดได้เป็น ขั้นตอน แข็งแรง และ เหมาะสมกับชิ้นงานได้ ร้อยละ ๒๐-๔๐	อธิบายขั้นตอนการ พนักกระดาด ประติมากรรมพนัก กระดาดไม่ได้ และ สามารถขึ้นโครงสร้าง ประติมากรรมพนัก กระดาดได้เป็น ขั้นตอน แข็งแรง และเหมาะสมกับ ชิ้นงานได้ ต่ำกว่า ร้อยละ ๒๐
ประติมากรรม พนักกระดาด	สามารถอธิบาย ขั้นตอนการสร้าง และระบายสี	สามารถอธิบาย ขั้นตอนการสร้างและ ระบายสีอุปกรณ์	สามารถอธิบาย ขั้นตอนการสร้างและ	ไม่สามารถอธิบาย ขั้นตอนการสร้างและ ระบายสีอุปกรณ์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
อุปกรณ์ประกอบ ฉากได้ถูกต้อง และเก็บ รายละเอียดได้ สวยงามดีมาก และสร้างสรรค์ มากกว่าร้อยละ ๕๐และ สามารถฝึก กระดาษ ประติมากรรม ฝึกกระดาษ ได้สมบูรณ์ แข็งแรง และ เรียบร้อย ประมาณร้อยละ ๘๐-๑๐๐	ประกอบฉากได้ ถูกต้อง และเก็บ รายละเอียดได้ สวยงามดีมาก และ สร้างสรรค์ มากกว่าร้อยละ ๔๐ สามารถฝึกกระดาษ ประติมากรรมฝึก กระดาษ ได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อย ประมาณร้อยละ ๖๐-๗๙	ระบายนี้อุปกรณ์ ประกอบ ฉากได้ถูกต้อง และ เก็บรายละเอียด ได้สวยงามดีมาก และ สร้างสรรค์ มากกว่าร้อยละ ๒๐ สามารถฝึกกระดาษ ประติมากรรมฝึก กระดาษ ได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อย ประมาณร้อยละ ๒๐-๕๐	ประกอบฉากได้ ถูกต้อง และเก็บ รายละเอียดได้ สามารถฝึกกระดาษ ประติมากรรมฝึก กระดาษ ได้สมบูรณ์ แข็งแรง และเรียบร้อย ต่ำกว่าร้อยละ ๒๐	

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๗๖ - ๕๘	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๕๗ - ๓๙	คะแนน	หมายถึง	ดี
คะแนน	๓๘ - ๒๐	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๑๙ - ๐	คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ฉากละคร

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ฉากละคร	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของ ฉากละคร รูปแบบ การออกแบบ และ สไตล์ของฉากละคร ได้มากกว่า ๒ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบของ ฉากละคร รูปแบบ การออกแบบ และ สไตล์ของฉากละคร ได้ ๒ ข้อ นักเรียนระบุ ขั้นตอนการ ออกแบบฉากละคร ได้ ๒ ข้อ	นักเรียน อธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบ ของฉากละคร รูปแบบ การ ออกแบบ และ สไตล์ของฉาก ละคร ได้ ๑ ข้อ นักเรียนระบุ ขั้นตอนการ ออกแบบฉาก ละคร ได้ ๑ ข้อ	นักเรียนอธิบาย ความหมาย ประวัติ องค์ประกอบ ของฉากละคร รูปแบบ การ ออกแบบ และ สไตล์ของฉาก ละคร ไม่ได้ นักเรียนระบุ ขั้นตอนการ ออกแบบฉาก ละคร ไม่ได้
การสร้างสรรค์ใบงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามเรียบร้อยดี	ตกแต่งชิ้นได้ เรียบร้อย พอใช้	ไม่มีการตกแต่ง ชิ้นงาน
ใบงานมีความเป็น ระเบียบ	ใบงานมีความเป็น ระเบียบแสดงออกถึง ความประณีต	ใบงานส่วนใหญ่มี ความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ใบงานมีความ เป็นระเบียบ แต่มี ข้อบกพร่อง บางส่วน	ผลงานส่วน ใหญ่ไม่เป็น ระเบียบและมี ข้อบกพร่อง มาก
วิธีการนำเสนอ	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเอง ดีมาก	การนำเสนอความ มั่นใจในตนเองดี	การนำเสนอ ความมั่นใจ ในตนเอง พอใช้	การนำเสนอ ขาดความมั่นใจ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	๑๖-๑๓	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	๑๒-๑๑	หมายถึง	ดี
คะแนน	๘-๕	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	๔-๐	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

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

เกณฑ์การตัดสิน

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

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



ภาคผนวก ข
ผังกราฟิก
(Graphic Organizers)

ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

สิ่งแวดล้อม
และ
งาน
ทัศนศิลป์

สิ่งแวดล้อม

คือ สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่แวดล้อมมนุษย์ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ

๑. สิ่งแวดล้อมที่ธรรมชาติสร้างขึ้น ได้แก่ ภูเขา ก้อนหิน ดอกไม้ น้ำตก
๒. สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ อาคารบ้านเรือน ถนน สวนสาธารณะ โบราณสถาน

โดยสิ่งแวดล้อมจะส่งผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ และเป็นสิ่งที่นำไปเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์ รวมทั้งการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ซึ่งหากสังเกตและพิจารณาสิ่งแวดล้อมแล้ว จะพบว่าประกอบด้วยทัศนธาตุต่าง ๆ รวมเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็น จุด เส้น สี รูปร่างรูปทรง น้ำหนัก พื้นที่ว่าง และพื้นผิว โดยสิ่งแวดล้อมเหล่านี้ล้วนเป็นแรงบันดาลใจให้แก่มนุษย์ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ

ทัศนศิลป์

คือ ผลงานศิลปะที่มนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยกระบวนการหรือรูปแบบต่าง ๆ โดยสามารถรับรู้ได้ด้วยการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพ

การแบ่งประเภทงานทัศนศิลป์

๑. จิตรกรรม ๒. ประติมากรรม ๓. สถาปัตยกรรม ๔. ภาพพิมพ์

ซึ่งการนำทัศนธาตุไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ให้ได้สวยงามนั้น ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในหลักการออกแบบทางศิลปะ โดยการออกแบบ หมายถึงการวางแผน การกำหนดขั้นตอน วิธีการ การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน และถ่ายทอดความคิด จินตนาการให้แก่ผู้ชมที่สามารถรับรู้ได้ด้วยการมองเห็น ซึ่งหลักการออกแบบจะต้องคำนึงถึงหลักการสำคัญ ๓ ประการ คือ

๓. ความสมดุล (Balance)

เป็นการจัดองค์ประกอบของผลงานให้มีความเท่าเทียมกัน เสมอกัน มีน้ำหนักและแรงถ่วง ทั้งด้านซ้ายขวาของผลงานที่เท่ากัน โดยอาจเป็นความสมดุลแบบสมมาตร คือภาพทั้งสองออกจากกันข้างเหมือนกัน หรือความสมดุลแบบอสมมาตร คือรายละเอียดของภาพสองข้างไม่เท่ากัน แต่เป็นความเท่าทางด้านความรู้สึก

๑. ความเป็นเอกภาพ (Unity) เป็นการจัดระเบียบองค์ประกอบของทัศนธาตุให้เกิดรูปทรงที่รวมกลุ่มกัน ไม่แตกแยกออก

๒. ความกลมกลืน (Harmony) เป็นการจัดองค์ประกอบของผลงานให้มีความรู้สึกสอดคล้อง และมีความสัมพันธ์ต่อกัน หรือ

สิ่งแวดล้อม
และ
งาน
ทัศนศิลป์

จุดประสงค์และประโยชน์ของการออกแบบสิ่งแวดล้อม ได้แก่

1. เพื่อความสวยงาม เป็นการสร้างบรรยากาศจากสิ่งที่ไม่งามให้มีความงาม หรือทำให้มีความงามยิ่งขึ้น เช่น การจัดสวนดอกไม้ หรือสวนสาธารณะ ที่มีการตัดตกแต่งต้นไม้ต่าง ๆ โดยใช้ทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ทำให้เกิดความสวยงาม
2. เพื่อประโยชน์ใช้สอย ในการออกแบบสิ่งแวดล้อมทางด้านสถาปัตยกรรม สร้างขึ้นเพื่อให้มนุษย์ใช้สอยเป็นที่อยู่อาศัยและการดำรงชีวิต เช่น การสร้างและตกแต่งอาคารสถานที่ต่าง ๆ ให้มีความสวยงามและใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อรักษาสิ่งแวดล้อม โดยการใช้การออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อมในบริเวณต่าง ๆ เช่น การปลูกแนวต้นไม้เพื่อป้องกันการรुकคืบของทะเลทราย หรือการกักเซาะชายฝั่ง

ความสัมพันธ์
ระหว่างทัศน
ธาตุใน
สิ่งแวดล้อม
และในงาน
ทัศนศิลป์

เส้น สร้างอารมณ์และความรู้สึก

เส้น (line) หมายถึงการนำจุดมาวางเรียงต่อเนื่องกัน หรือการลากเส้นระหว่างจุดหรือการขีดเขียนเป็นริ้วรอยต่างๆ เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการวาดภาพ เพราะสามารถใช้ในการร่างภาพ เขียนรูปร่าง รูปทรง ใช้ในการแรเงา และนำมาจัดองค์ประกอบ หรือใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการประดิษฐ์สร้างสรรค์งานใดๆ ก็ได้ เนื่องจากเส้นให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจของมนุษย์ เราจึงสามารถนำเส้นมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะที่ให้คุณค่าทางความงามและอารมณ์ความรู้สึกได้โดยง่าย



เส้นในสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้จังหวะลีลาของเส้นในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จะเป็นแรงบันดาลใจและเป็นแม่แบบให้คนเรานำเส้นมาสร้างสรรค์งานศิลปะได้



น้ำหนัก หรือแสงเงา สร้างมิติและความงาม

น้ำหนัก (value) หมายถึง ค่าของแสงและเงาที่ทำให้ภาพพึงปรากฏ มีน้ำหนักอ่อนแก่ และมีมิติหรือมีความตื้นลึก ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกของมนุษย์ แต่เดิมเรารู้จักกันแต่เรื่องของแสงเงาซึ่งเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของงานทัศนศิลป์



แสงเงา (light & shade) หมายถึง ลักษณะของแสงที่ส่องมากระทบวัตถุทำให้เกิดแสงสว่างบริเวณที่แสงส่องมากระทบ และเกิดเงาบริเวณที่ไม่ได้รับแสงรวมทั้งเกิดเงาตกทอดของวัตถุนั้นลงบนพื้นในทิศทางตรงกันข้ามกับแสง น้ำหนักและแสงเงามีคุณค่าในการสร้างภาพให้มีมิติความตื้นลึก มีระยะใกล้ไกล มีความเหมือนจริง และเกิดคุณค่าทางความงาม

ความสัมพันธ์
ระหว่างทัศน
ธาตุใน
สิ่งแวดล้อม
และในงาน
ทัศนศิลป์



ว่าง สร้างความงามอย่างผ่อนคลาย
ที่ว่างหรือบริเวณว่าง (space) หมายถึง ช่องว่างของภาพหรือพื้นที่ว่าง ทั้ง
ในบริเวณล้อมรอบรูปทรง พื้นที่ระหว่างรูปทรงหรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง
ซึ่งจะช่วยให้เรามองเห็นภาพที่แลดูที่ปลอดโปร่ง ผ่อนคลาย ไม่อึดอัด และมี
คุณค่าทางความงาม ภาพที่ไม่มีที่ว่างเลยอาจทำให้แลดูที่ทึบตัน ขาดมิติ ทำ
ให้อึดอัดไม่สบายตา ไม่สบายใจและมีคุณค่าทางความงามน้อย ช่องว่างใน
ธรรมชาติ ที่มองดูแล้วปลอดโปร่ง ช่องว่างในงานทัศนศิลป์ซึ่งศิลปินได้
ถ่ายทอดไม่ทึบตัน และสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการความงามจินตนาการ
เป็นงานศิลปะ



รูปร่าง - รูปทรง จากเส้นเป็นภาพ
รูปร่าง (shape) หมายถึง เส้นรอบนอกของวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คน
สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๒ มิติ คือ มีความกว้าง - ยาว
รูปทรง (form) หมายถึง รูปวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คนสัตว์ ต้นไม้ เป็น
ต้น มีลักษณะเป็น ๓ มิติ คือ มีความกว้าง - ยาว - หนา
รูปร่างและรูปทรงเป็นส่วนประกอบที่เกิดจากการนำเส้นมาประกอบเป็น
รูปภาพ ดังนั้น การฝึกใช้เส้นที่ชำนาญและแม่นยำจะนำมาสู่การเขียน
ภาพ รูปร่างรูปทรงได้ดี การสังเกตรูปร่างหรือเส้นรอบนอกของวัตถุ
สิ่งของ จะช่วยให้เราเห็นภาพที่จะวาดได้ชัดเจน และช่วยให้ร่างภาพได้



สี สร้างจุดเด่นและความงาม
สี (colour) หมายถึง ลักษณะความเข้มข้นของแสงที่ส่องมากระทบนัยน์ตา
ของเราให้เห็นเป็นสีต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องมีแสงสว่างส่องมากระทบวัตถุนั้นๆ
เราจึงเห็นสีและความสวยงามได้
สี นับว่ามีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์เป็น
อย่างมาก และเป็นประโยชน์ในการสร้างงานศิลปะ สร้างจุดเด่นของภาพ
และความสวยงามมีชีวิตชีวา สีให้ความรู้สึกต่างๆ ดังนี้
สีแดง ความร้อนแรง ความรัก ความตื่นเต้น ไร้ใจ อันตราย มีอำนาจ
สีเหลือง สว่าง เลื่อมใส คร่ำคร่า ความรุ่งเรือง
สีน้ำเงิน สุภาพ จริงจัง หนักแน่น อดทน ขยัน
สีเขียว สดชื่น มีชีวิต เจริญออกงาม
สีส้ม สดใส ตื่นตัว อบอุ่น
สีม่วง ลึกลับ ปริศนา โดดเดี่ยว
สีฟ้า กว้างขวาง นุ่มนวล ประณีต เรียบร้อย
สีน้ำตาล เก๋แก่ หนักแน่น เรียบขรึม
สีดำ เศร้าใจ หดหู่ ทุกข์ ลึกลับ มีด
สีขาว บริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ เรียบร้อย

↓

ความสัมพันธ์
ระหว่างทัศน
ธาตุใน
สิ่งแวดล้อม
และในงาน
ทัศนศิลป์



ความงามของสีในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ในธรรมชาติรอบตัวเรามีสีสันทันปรากฏอยู่มากมาย เป็นแรงกระตุ้น
ความรู้สึของคนเราให้สดชื่นแจ่มใส มีชีวิตชีวา หรืออาจให้ความรู้สึก
เศร้าหมอง เจ็บเหงา แต่ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกแบบใด ก็เป็นแรง
บันดาลใจให้มนุษย์สร้างงานศิลปะได้ทั้งสิ้น

ลักษณะผิว ความงามที่สัมผัสได้

ลักษณะผิว (texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุที่เรามองเห็นและสัมผัส
ได้ และให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจแตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบให้
ความรู้สึกกระด้าง มีมิติ ผิวขรุขระให้ความรู้สึกไม่ราบรื่น มีอุปสรรค นำ
ตื่นเต้น ผิวละเอียดให้ความรู้สึกนุ่มนวล กลมกลืน อ่อนโยน ผิวมันให้
ความรู้สึกโดดเด่น สะท้อนแสง ผิวด้านให้ความรู้สึกราบเรียบ สงบนิ่ง
 เป็นต้น

ลักษณะผิวในธรรมชาติ ในธรรมชาติที่เราประสบพบเห็นจะมีลักษณะ
พื้นผิวที่ต่างกันไป เช่น ผิวหยาบของหนังช้าง ผิวขรุขระของเปลือกไม้
 ผิวละเอียดของเม็ดทราย ผิวมันของใบไม้ เป็นต้น พื้นผิวในธรรมชาติ
เหล่านี้ เราสามารถนำมาเป็นแนวทางในการเขียนภาพ หรือนำวัสดุ
เหล่านี้มาสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างงดงามและมีคุณค่า

ลักษณะผิวในธรรมชาติที่สามารถเห็นอยู่ทั่วไป และเร้าความสนใจให้
มนุษย์นำมาสร้างงานศิลปะ

ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ภาพพิมพ์สร้างสรรค์
รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ภาพพิมพ์



<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/news/>

รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการพิมพ์ ซึ่งมนุษย์ได้รู้จักและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ยุคหิน และได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบ กระบวนการในการผลิตให้มีความหลากหลายและทันสมัยตามเทคโนโลยีที่พัฒนา

ประวัติศาสตร์ของภาพพิมพ์ เกิดจากมนุษย์ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ได้บังเอิญเอามือที่เปื้อนดินโคลนไปจับหรือวางทาบบนผนังถ้ำ ทำให้เกิดรอยฝ่ามือในลักษณะต่าง ๆ ดังภาพตัวอย่าง

สามารถแบ่งชนิดของภาพพิมพ์ตามลักษณะของแม่พิมพ์ได้เป็น ๔ ประเภท คือ

๑. ภาพพิมพ์ผิวฉาบ (Relief Printing) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากผิวส่วนที่อยู่สูงบนแม่พิมพ์ ดังนั้นส่วนที่ถูกแกะเซาะออกไปหรือส่วนที่เป็นร่องลึกลงไปจะไม่ถูกพิมพ์ ซึ่งแม่พิมพ์ในลักษณะนี้ เช่น แม่พิมพ์แกะไม้ แม่พิมพ์แกะยาง แม่พิมพ์กระดาษแข็ง แม่พิมพ์วัสดุ เมื่อเวลาพิมพ์แม่พิมพ์เหล่านี้จะใช้เครื่องมือประเภทลูกกลิ้ง ลูกประคบหนัง ทาหมึกลงบนส่วนนูนของแม่พิมพ์ แล้วนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษอาจจะพิมพ์ ด้วยมือหรือแทนพิมพ์หมึกก็ติดกระดาษเกิดเป็นรูปขึ้นมา



Facebook: ศาสตราจารย์ ประหยัด พงษ์ดำ

๒. ภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากส่วนที่อยู่ลึกเป็นร่องของแม่พิมพ์ ซึ่งแม่พิมพ์จะมีส่วนที่นูนและร่องเหมือนกับแม่พิมพ์ผิวฉาบ แต่เวลาพิมพ์ต้องอุดหมึกลงไป ในร่องลึกและเช็ดบริเวณที่ไม่ต้องการจะพิมพ์ออก แล้วนำกระดาษเปียกน้ำหมาดๆ วางลงบนแม่พิมพ์ จากนั้นพิมพ์ด้วยแท่นพิมพ์ที่มีแรงกดสูงเพื่อกดกระดาษให้ไปดูดซับหมึกขึ้นมา ซึ่งกลวิธีที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ ได้แก่ ภาพพิมพ์ภาพถ่าย ภาพพิมพ์หมึกพิมพ์มรดก ภาพพิมพ์อย่างสีน้ำ ภาพพิมพ์จารเข้ม ภาพพิมพ์แกะลายเส้น ภาพพิมพ์กั๊ดกรด ภาพพิมพ์แบบเขียนถ่าน ภาพพิมพ์ กั๊ดกรดพื้นนิ่ม ภาพพิมพ์กั๊ดกรดรูปนูน

<https://www.pomona.edu/museum/collections/etchings>



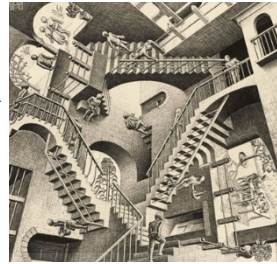
๓. ภาพพิมพ์พื้นราบ (Planographic

Printing หรือ Lithograph) คือ กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากพื้นแบนราบ ส่วนที่ถูกพิมพ์และส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์นั้นจะอยู่ในระนาบแม่พิมพ์ บริเวณทั้งสองจะต่างกันเพียงส่วนที่ต้องการพิมพ์จะเป็นไขหรือน้ำมัน แต่อีกส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์จะชุ่มด้วยน้ำ เมื่อเวลาพิมพ์จะใช้ลูกกลิ้งที่มีหมึกเชื่อน้ำมันติดอยู่ กลิ้งลงบนแม่พิมพ์ที่มีน้ำมันมาดๆ เมื่อกลิ้งหมึกซึ่งเป็นไขผ่านไปบนแม่พิมพ์ หมึกเชื่อน้ำมันจะติดลงบนส่วนที่เป็นไขของแม่พิมพ์เท่านั้น จากนั้นนำเอากะดาษมาปิดทับบนแม่พิมพ์ เพื่อรีดกดให้หมึกติดกระดาษเกิดเป็นรูปภาพตามที่ต้องการ กลวิธีที่รวมอยู่ภายใต้กระบวนการนี้ได้แก่ ภาพพิมพ์ครึ่งเดียว และภาพพิมพ์หิน

๔. ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) คือ

กระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์ โดยใช้ไม้ปาดสีรีดเนื้อสีผ่านตะแกรงเนื้อละเอียดลงมาสู่วัสดุที่ต้องการ พิมพ์ ซึ่งบริเวณที่ไม่ถูกพิมพ์จะเป็นบริเวณตะแกรง ที่ถูกกันเอาไว้ไม่ให้สีลอดผ่านลงมาสู่วัสดุที่ต้องการพิมพ์

<https://www.thecollector.com/famous-lithograph-art/>



<https://artmuseum.princeton.edu/>

ภาพพิมพ์เบื้องต้นที่สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคและวัสดุต่าง ๆ

๑. ภาพพิมพ์วัสดุ การเรียนรู้เรื่องการพิมพ์ภาพเพื่อให้เกิดผลดีต่อการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์นั้น จำเป็นต้องเรียนรู้ถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน วัสดุอุปกรณ์ และจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานในแต่ละครั้ง สำหรับการพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์แบบต่างๆ ลำดับแรกจะเป็นเทคนิคการพิมพ์ภาพด้วยวัสดุสิ่งของต่างๆ ทั้งที่เป็นวัสดุจากธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ ก่อนการลงมือทำแม่พิมพ์ จำเป็นต้องเข้าใจธรรมชาติของวัสดุสิ่งของแต่ละชนิดว่ามีคุณสมบัติทางกายภาพของผิวพื้น ร่องรอย ลวดลาย มีความน่าสนใจเหมาะสมจะนำมาเป็นวัสดุหลักสำหรับการพิมพ์หรือไม่ เพราะบางวัสดุมีร่องรอยพื้นผิวของตัวเอง สามารถนำไปพิมพ์กับ

๒. ภาพพิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์แกะไม้เป็นศิลปะภาพพิมพ์ผิวนูนที่ต้องระมัดระวังเรื่องของความปลอดภัยขณะลงมือปฏิบัติงานเนื่องจากอุปกรณ์เครื่องมือแกะไม้มีความคมมากนอกจากนี้ ยังต้องคำนึงถึงหมึกหรือสีที่ใช้พิมพ์ต้องมีเข้มข้นและความเหนียวพอเหมาะเพื่อที่หมึกพิมพ์จะสามารถเกาะอยู่บนส่วนนูนของแม่พิมพ์ได้ไม่ไหลเยิ้มลงสู่ร่องที่แกะไว้

การพิมพ์สีผ่านใบไม้หรือวัสดุ ไปจนถึงการพิมพ์ตะแกรงไหมการพิมพ์ตะแกรงไหมหรือที่นิยมเรียกกันว่า "ซิลค์กรีน" (Silk Screen) คือการใช้ผ้าไหม(Silk) ที่ผลิตขึ้นเพื่อการพิมพ์โดยเฉพาะนำมาซึ่งให้ตั้งบนกรอบไม้หรือกรอบโลหะแล้ว สร้างภาพขึ้นบนผ้าไหม ซึ่งมีสภาพเป็นฉากรูปพิมพ์ (Screen) ปิดกั้นส่วนที่ไม่ต้องการให้เกิด

๓. ภาพพิมพ์ลายฉลุ การพิมพ์ลายฉลุเป็นกระบวนการพิมพ์แบบเดียวที่ภาพพิมพ์ปรากฏตรงกับแม่พิมพ์ไม่กลับซ้ายขวาการพิมพ์แบบนี้เป็นการพิมพ์ผ่านฉากรูปพิมพ์ที่ปล่อยให้สีพิมพ์ผ่านจากด้านบนแม่พิมพ์ทะลุลงมายังพื้นรองรับข้างล่าง เป็นเทคนิคการพิมพ์ที่มีวิธีการต่าง ๆ มากมายเช่นการพิมพ์

๔. ภาพพิมพ์กระจก การพิมพ์ภาพโดยใช้แผ่นกระจกเป็นกรรมวิธีที่เรียกว่าการพิมพ์ภาพครึ่งเดียวหรือ Monoprint โดยอาศัยกระจกเป็นเสมือนแม่พิมพ์รองรับสีส้น ผิวพื้น ที่จะก่อให้เกิดเรื่องราวและความหมาย

ขั้นตอนของการพิมพ์ภาพพิมพ์วัสดุ

1. คิดแบบ ออกแบบ ร่างลงในเศษกระดาษ
2. จัดเตรียมแม่พิมพ์ หรือตัดแต่ง ตัดแปลงแม่พิมพ์ เพื่อให้ได้รูปร่างตามต้องการ
3. เตรียมกระดาษ โดยตรึงกระดาษติดกับกระดาษรองเขียน ปิดขอบด้วยกระดาษ กาว ติดเข้ามาจากขอบกระดาษประมาณ 1.5 – 2 เซนติเมตร
4. ผสมสีต่าง ๆ ตามต้องการ ควรผสมสีให้ชั้นพอประมาณ ไม่ควรใส่น้ำมากเกินไป สีจะไม่เข้มและเลอะเทอะง่าย
5. ใช้ฟู่กัน หรือฟองน้ำจุ่มสีแล้วทา หรือ ตบลงบนแม่พิมพ์เพื่อให้สีติดบนแม่พิมพ์
6. นำแม่พิมพ์ทาบลงไปบนกระดาษให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ ตามที่กำหนด
7. ทำจนเสร็จรูปแบบที่กำหนดไว้
8. นำไปผึ่งให้แห้ง
9. แกะกระดาษกาวออก



ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง ทักษะธาตุและหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์
รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ทัศนธาตุ ประกอบด้วย



เส้น สร้างอารมณ์และความรู้สึก

เส้น (line) หมายถึงการนำจุดมาวางเรียงต่อเนื่องกัน หรือการลากเส้นระหว่างจุดหรือการขีดเขียนเป็นริ้วรอยต่างๆ เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการวาดภาพ เพราะสามารถใช้ในการร่างภาพ เขียนรูปร่าง รูปทรง ใช้ในการแรเงา และนำมาจัดองค์ประกอบ หรือใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการประดิษฐ์สร้างสรรค์งานใดๆ ก็ได้ เนื่องจากเส้นให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจของมนุษย์ เราจึงสามารถนำเส้นมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะที่ให้คุณค่าทางความงามและอารมณ์ความรู้สึกได้โดยง่าย



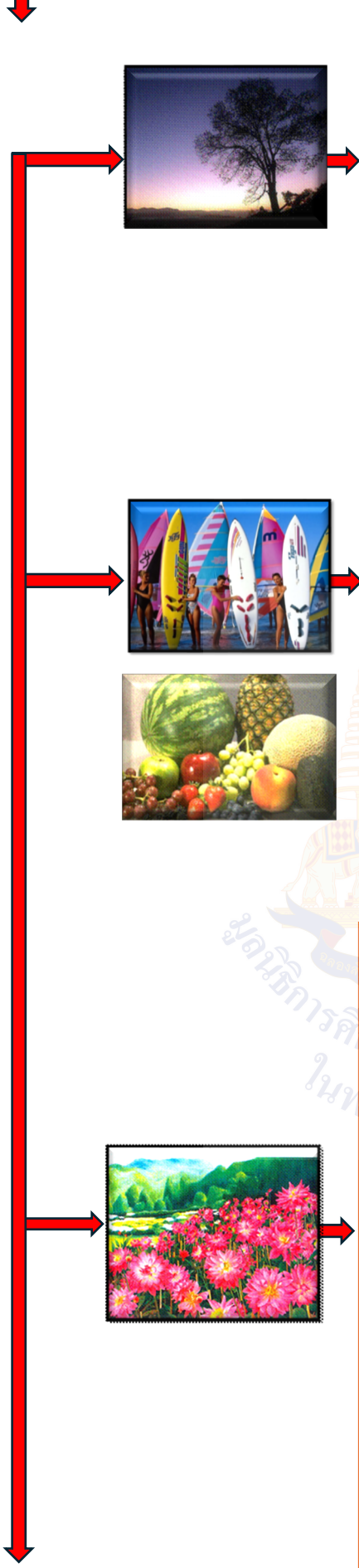
เส้นในสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้จังหวะลีลาของเส้นในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จะเป็นแรงบันดาลใจและเป็นแม่แบบให้คนเรานำเส้นมาสร้างสรรค์งานศิลปะได้



น้ำหนักรวม หรือแสงเงา สร้างมิติและความงาม

น้ำหนักรวม (valve) หมายถึง ค่าของแสงและเงาที่ทำให้ภาพพึงปรากฏ มีน้ำหนักรวมแก่ และมีมิติหรือมีความตื้นลึก ซึ่งมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ แต่เดิมเรารู้จักกันแต่เรื่องของแสงเงาซึ่งเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของงานทัศนศิลป์

แสงเงา (light & shade) หมายถึง ลักษณะของแสงที่ส่องมากระทบวัตถุทำให้เกิดแสงสว่างบริเวณที่แสงส่องมากระทบ และเกิดเงาบริเวณที่ไม่ได้รับแสงรวมทั้งเกิดเงาตกทอดของวัตถุนั้นลงบนพื้นในทิศทางตรงกันข้ามกับแสง น้ำหนักและแสงเงามีคุณค่าในการสร้างภาพให้มีมิติความตื้นลึก มีระยะใกล้ไกล มีความเหมือนจริง และเกิดคุณค่าทางความงาม



ที่ว่าง สร้างความงามอย่างผ่อนคลาย

ที่ว่างหรือบริเวณว่าง (space) หมายถึง ช่องว่างของภาพหรือพื้นที่ว่าง ทั้งในบริเวณล้อมรอบรูปทรง พื้นที่ระหว่างรูปทรงหรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง ซึ่งจะช่วยให้เรามองเห็นภาพที่แสดงที่ปลอดภัย ผ่อนคลาย ไม่อึดอัด และมีคุณค่าทางความงาม ภาพที่ไม่มีที่ว่างเลยอาจทำให้และดูทึบตัน ขาดมิติ ทำให้อึดอัดไม่สบายตา ไม่สบายใจและมีคุณค่าทางความงามน้อย ช่องว่างในธรรมชาติ ที่มองดูแล้วปลอดภัย ช่องว่างในงานทัศนศิลป์ซึ่งศิลปินได้ถ่ายทอดไม่ทึบตัน และสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการความงามจินตนาการ เป็นงานศิลปะ

รูปร่าง - รูปทรง จากเส้นเป็นภาพ

รูปร่าง (shape) หมายถึง เส้นรอบนอกของวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๒ มิติ คือ มีความกว้าง - ยาว

รูปทรง (form) หมายถึง รูปวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น มีลักษณะเป็น ๓ มิติ คือ มีความกว้าง - ยาว - หนา

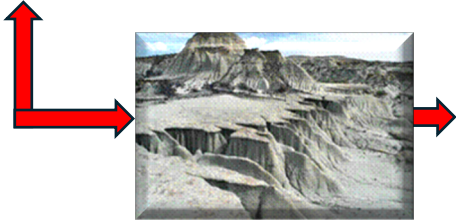
รูปร่างและรูปทรงเป็นส่วนประกอบที่เกิดจากการนำเส้นมาประกอบเป็นรูปภาพ ดังนั้น การฝึกใช้เส้นที่ชำนาญและแม่นยำจะนำมาสู่การเขียนภาพรูปร่างรูปทรงได้ดี การสังเกตรูปร่างหรือเส้นรอบนอกของวัตถุสิ่งของ จะช่วยให้เราเห็นภาพที่จะวาดได้ชัดเจน และช่วยให้ร่างภาพได้ชัดเจน

สี สร้างจุดเด่นและความงาม

สี (colour) หมายถึง ลักษณะความเข้มข้นของแสงที่ส่องมากระทบนัยน์ตาของเราให้เห็นเป็นสีต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องมีแสงสว่างส่องมากระทบวัตถุนั้นๆ เราจึงเห็นสีและความสวยงามได้

สี นับว่ามีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์เป็นอย่างมาก และเป็นประโยชน์ในการสร้างงานศิลปะ สร้างจุดเด่นของภาพและความสวยงามมีชีวิตชีวา สีให้ความรู้สึกต่างๆ ดังนี้

- สีแดง ความร้อนแรง ความรัก ความตื่นเต้น ไร้ใจ อันตราย มีอำนาจ
- สีเหลือง สว่าง เลื่อมใส ศรัทธา ความรุ่งเรือง
- สีน้ำเงิน สุขภาพ จริงจัง หนักแน่น อดทน ขยัน
- สีเขียว สดชื่น มีชีวิต เจริญงอกงาม
- สีส้ม สดใส ตื่นตัว ออบอุ่น
- สีม่วง ลึกลับ ปริศนา โดดเดี่ยว
- สีฟ้า กว้างขวาง นุ่มนวล ประณีต เรียบร้อย
- สีน้ำตาล เก๋แก่ หนักแน่น เงียบขรึม
- สีดำ เศร้าใจ หดหู่ ทุกข์ ลึกลับ มีด
- สีขาว บริสุทธิ์ สะอาด สุขภาพ เรียบร้อย



ความงามของสีในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

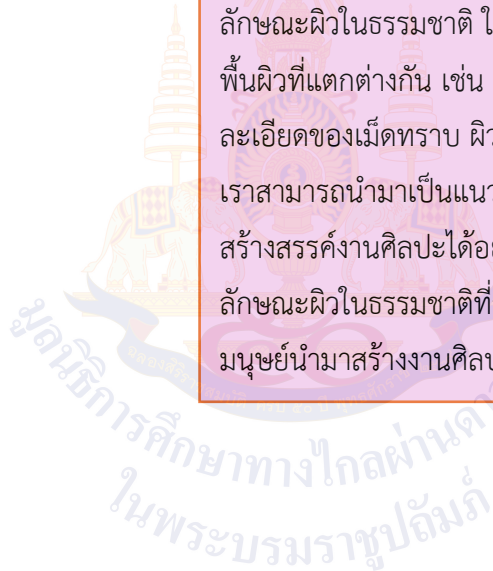
ในธรรมชาติรอบตัวเรามีสีสันปรากฏอยู่มากมาย เป็นแรงกระตุ้นความรู้สึกของคนเราให้สดชื่นแจ่มใส มีชีวิตชีวา หรืออาจให้ความรู้สึกเศร้าหมอง เจ็บเหงา แต่ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกแบบใด ก็เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างงานศิลปะได้ทั้งสิ้น

ลักษณะผิว ความงามที่สัมผัสได้

ลักษณะผิว (texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุที่เรามองเห็นและสัมผัสได้ และให้ความรู้สึกต่ออารมณ์จิตใจแตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบให้ความรู้สึกกระด้าง มีมิติ ผิวขรุขระให้ความรู้สึกไม่ราบรื่น มีอุปสรรค น่าตื่นเต้น ผิวละเอียดให้ความรู้สึกนุ่มนวล กลมกลื่น อ่อนโยน ผิวมันให้ความรู้สึกโดดเด่น สะท้อนแสง ผิวด้านให้ความรู้สึกราบเรียบ สงบนิ่ง เป็นต้น

ลักษณะผิวในธรรมชาติ ในธรรมชาติที่เราประสบพบเห็นจะมีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกัน เช่น ผิวหยาบของหนังช้าง ผิวขรุขระของเปลือกไม้ ผิวละเอียดของเม็ดทราย ผิวมันของใบไม้ เป็นต้น พื้นผิวในธรรมชาติเหล่านี้เราสามารถนำมาเป็นแนวทางในการเขียนภาพ หรือนำวัสดุเหล่านี้มาสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างงดงามและมีคุณค่า

ลักษณะผิวในธรรมชาติที่สามารถเห็นอยู่ทั่วไป และเร้าความสนใจให้มนุษย์นำมาสร้างงานศิลปะ



๓. การเน้นให้เกิด

จุดเด่น งานศิลปะที่ดีนั้นจะต้องมีจุดเด่นที่ช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับภาพ ชื่อเป็นชุดนำเสนอที่พาดคนที่ได้รับชมงานศิลปะสามารถเข้าถึงความหมายได้ง่ายยิ่งขึ้น

๒. ความสมดุล งานศิลปะนั้น

จะต้องมีความสมดุลภายในภาพ โดยสมดุลทั้งในเรื่องของน้ำหนักภายในภาพที่จะต้องไม่เอนเอียงไปทางใดทางหนึ่งมากจนรู้สึกได้ และจะต้องแบ่งสัดส่วนของภาพให้เท่าเทียมกัน แม้ว่าทั้ง 2 ข้างจะไม่มีเหมือนกันก็ตาม แต่ควรจะต้องมีสมดุลในเรื่องของน้ำหนักและจุดสนใจที่เท่ากัน

๑. เอกภพ สิ่งนี้คือ

เปรียบได้เสมือนกับการงานศิลปะที่มีจุดประสงค์หรือเป้าหมายในทางเดียวกัน โดยไม่ว่าจะเป็นส่วนประกอบใดๆก็ตามภายในงานศิลปะจะต้องมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือมีทิศทางเดียวกัน

๗. ความขัดแย้ง

ความขัดแย้งนั้นมักจะทำให้เราเห็นสิ่งชัดเจนจากอีกสิ่งหนึ่งอยู่เสมอ เช่น แสดงและเงาที่ทำให้เรามองเห็นถึงความแตกต่าง ทำให้รู้สึกได้ถึงควมมีชีวิตชีวาและจริงจังมากยิ่งขึ้น

๓. การเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis)

๒. ความสมดุล (Balance)

๑. เอกภพ (Unity)

๗. ความขัดแย้ง (Contrast)

หลักการออกแบบที่สำคัญในงานทัศนศิลป์ประกอบด้วย

๔. ความกลมกลืน (Harmony)

๖. สัดส่วน คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรงและรวมถึงความกลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกันความเหมาะสมของสัดส่วนอาจ พิจารณาจาก

๔. ความกลมกลืน สิ่งนี้จะช่วยทำให้งานศิลปะมีความน่ามอง ละมุนละไม และสบายตา โดยจะต้องกลมกลืนทั้งความหมาย เส้น รูปทรง รูปร่าง สี ขนาด และน้ำหนักไปพร้อมๆกัน

๕. จังหวะ (Rhythm)

๖. สัดส่วน (Proportion)

๕. จังหวะ คือ ความต่อเนื่องที่เกิดจากการเล่าเรื่องภายในภาพทันทีที่ได้มองงานศิลปะที่ดีนั้นจะต้องรู้สึกอยากจะทำอย่างครบถ้วนและเข้าใจถึงเรื่องราวที่ถูกเล่าจากส่วนต่างๆภายในศิลปะ

๖.๑ สัดส่วนที่เป็นมาตรฐานจากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม" ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์

๖.๒ สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วย เน้นอารมณ์ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนาอารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่น นี้ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราวอารมณ์ และ ความรู้สึกที่ต้องการ

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 เป็นเครื่องมือที่สะท้อนการเรียนของผู้เรียนและการค้นพบปัญหาการเรียนรู้ 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. สิ่งหนึ่งที่ฉันได้เรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้อันในวันนี้
10. ตามความรู้สึกของฉัน นักเรียนชอบอะไรมากที่สุดในการเรียนวันนี้ และสิ่งใดที่นักเรียนยังตอบสนองไม่ได้พอ

(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 ความรู้สึกและทัศนคติของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูด้วยภาษาของตนเองได้	เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ	<ul style="list-style-type: none"> - เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง จากสารที่ได้รับ - <u>มีเหตุผลสนับสนุนที่ผ่านการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - เขียนแสดงความคิด ความรู้สึก ข้อคิด ทั้งเชิงบวกและลบ และทัศนคติของตนเอง - <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> ในการเสนอความคิด และสามารถตอบข้อซักถามของผู้ฟัง 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 - สามารถเชื่อมโยงแนวคิดของสารที่ได้รับกับมุมมอง แนวคิดหรือประสบการณ์ของตนเองได้

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	ระบุงองค์ประกอบของสิ่งที่วิเคราะห์ จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล ตามเกณฑ์ที่กำหนด และเปรียบเทียบข้อมูลจากสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้อย่างสมเหตุสมผล	ระบุงองค์ประกอบของสิ่งที่วิเคราะห์ <u>ตั้งเกณฑ์</u> และจำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล <u>ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้</u> และเปรียบเทียบข้อมูลจากสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้อย่างสมเหตุสมผล
2. หาความสัมพันธ์ของ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของข้อมูลที่พบเห็นในบริบทของการดำเนินชีวิตประจำวัน	หาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีเนื้อหาหรือ รายละเอียด ระบุงความสัมพันธ์ ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่วิเคราะห์ การนำไปใช้อธิบายหรือทำความเข้าใจในสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำไปใช้ประโยชน์ ได้อย่างสมเหตุสมผล	หาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีเนื้อหาหรือรายละเอียดที่มากขึ้น <u>อธิบายความสัมพันธ์</u> ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่วิเคราะห์ การนำไปใช้อธิบายหรือทำความเข้าใจ ในสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างสมเหตุสมผล	หาความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีเนื้อหา <u>และมีรายละเอียดที่มากขึ้น</u> <u>เชื่อมโยงความสัมพันธ์</u> ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่วิเคราะห์ การนำไปใช้อธิบาย หรือทำความเข้าใจในสถานการณ์ในชีวิตจริง และนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างสมเหตุสมผล
3. สามารถระบุหลักการ สำคัญ แนวคิดหรือความรู้ ที่ปรากฏในข้อมูลที่พบเห็นในบริบทของการดำเนินชีวิตประจำวัน	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 เลือกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการผสมผสานร่วมกันสร้างเป็นสิ่งใหม่ สร้างสิ่งใหม่ตามวัตถุประสงค์ อธิบายและนำเสนอสิ่งใหม่ให้ผู้อื่นเข้าใจ เพื่อกำหนดเป็นเป้าหมายในการประกอบ การตัดสินใจต่อตนเอง</p>	<p>กำหนดวัตถุประสงค์และวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใหม่ที่ต้องการสร้าง เลือกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการผสมผสานร่วมกันสร้างเป็นสิ่งใหม่ <u>จัดทำกรอบแนวคิดในการสร้างสิ่งใหม่</u> สร้างสิ่งใหม่ตามวัตถุประสงค์และตาม <u>กรอบแนวคิดที่กำหนดไว้</u> อธิบายและนำเสนอสิ่งใหม่ให้ผู้อื่นเข้าใจ เพื่อกำหนดเป็นเป้าหมายในการประกอบ การตัดสินใจต่อตนเอง</p>	<p>กำหนดวัตถุประสงค์และวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใหม่ที่ต้องการสร้าง เลือกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการผสมผสานร่วมกันสร้างเป็นสิ่งใหม่ 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
สรรค์สิ่งใหม่ เพื่อประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม	<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>
3. คิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อตัดสินใจเลือกทางเลือก ที่หลากหลาย โดยใช้เกณฑ์ที่เหมาะสม	<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
3. ระบุสาเหตุของปัญหา	หรือที่ตนเองสนใจ ผ่านการพูด เขียน แผนภาพหรือแผนผัง วาดภาพ หรือเคลื่อนไหวร่างกาย	หรือที่ตนเองสนใจ ผ่านการพูด เขียน แผนภาพหรือแผนผัง วาดภาพ หรือเคลื่อนไหวร่างกาย	หรือที่ตนเองสนใจ ผ่านการพูด เขียน แผนภาพหรือแผนผัง วาดภาพ หรือเคลื่อนไหวร่างกาย
4. จัดระบบข้อมูล	ระบุเกณฑ์และจำแนกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นโดยใช้เกณฑ์ที่กำหนด	ระบุเกณฑ์และจำแนกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนด	<u>แตกปัญหาที่มีความซับซ้อนให้เป็นปัญหาย่อยที่มีความซับซ้อนน้อยลง</u> ระบุเกณฑ์
1. การจำแนก	พร้อมจัดลำดับความสำคัญของปัญหา	พร้อมจัดลำดับ ความสำคัญของสาเหตุของ	จำแนกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น
2. การจัดลำดับ			

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
3. เชื่อมโยง		<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>แก้ปัญหาและตัดสินใจเลือกวิธีการ</p> <p>แก้ปัญหาโดยพิจารณาความเหมาะสมกับ</p> <p>ปัญหาและความยากง่ายของวิธีการแก้</p> <p>ปัญหา</p>	<p>ที่จะเกิดขึ้นจากวิธีการแก้ปัญหานั้น</p> <p>และตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาโดย</p> <p>พิจารณาความเหมาะสมกับปัญหาและ</p> <p>ความยากง่ายของวิธีการแก้ปัญหา</p> <p>พร้อมบอกข้อดีและข้อจำกัดของวิธีการ</p> <p><u>แก้ปัญหาที่เลือก</u></p>	<p>ของผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบ</p> <p>ที่จะเกิดขึ้นจากวิธีการแก้ปัญหานั้นรวมทั้ง</p> <p><u>คาดการณ์อุปสรรคที่จะเกิดขึ้นและตัดสินใจ</u></p> <p><u>เลือกวิธีการแก้ปัญหาโดยพิจารณา</u></p> <p>ความเหมาะสมกับปัญหาและความยากง่าย</p> <p>ของวิธีการแก้ปัญหา พร้อมบอกข้อดี</p> <p>และข้อจำกัดของวิธีการแก้ปัญหาที่เลือก</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> <u>เมื่อการดำเนินงานไม่เป็นไปตามแผนงานที่กำหนดไว้</u></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

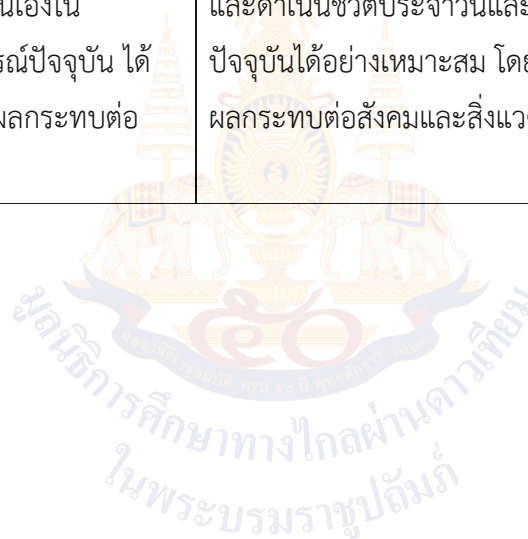
ตัวชี้วัดที่ 2 ผลลัพธ์ที่เกิดจากการแก้ปัญหา

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>เลือกใช้วิธีการแก้ไขปัญหาเหมาะสมกับสถานการณ์ทางสังคมและเสนอกิจกรรมที่มุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลง โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมและเป็นธรรม ด้วยสันติวิธีและวิถีประชาธิปไตย</u>	<u>เลือกใช้วิธีการแก้ไขปัญหาเหมาะสมกับสถานการณ์ทางสังคม พร้อมทั้งสร้างสรรค์กิจกรรมและเชิญชวนผู้อื่นให้เข้าร่วมกิจกรรมที่มุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลง โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมและเป็นธรรม ด้วยสันติวิธีและวิถีประชาธิปไตย</u>

ตัวชี้วัดที่ 6 หลีกเลียงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

พฤติกรรมบ่งชี้	ม.1	ม.2	ม.3
1. รู้จักป้องกัน หลีกเลียงพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ การล้วงละเมิดทางเพศ อุบัติเหตุ สารเสพติด และความรุนแรง	- หลีกเลียงบุคคล สถานการณ์ สถานที่ สภาพแวดล้อมที่นำไปสู่การเกี่ยวข้องกับสารเสพติด การติดเกม การพนัน ความรุนแรง อุบัติเหตุ และพฤติกรรมล้วงละเมิดทางเพศ	- หลีกเลียงและป้องกันตนเองจาก บุคคล สถานการณ์ สถานที่ สภาพแวดล้อมที่นำไปสู่การเกี่ยวข้องกับสารเสพติด การติดเกม การพนัน ความรุนแรง อุบัติเหตุ และพฤติกรรมล้วงละเมิดทางเพศ	- หลีกเลียงและป้องกันตนเองและผู้อื่นจาก บุคคล สถานการณ์ สถานที่ สภาพแวดล้อมที่นำไปสู่การเกี่ยวข้องกับสารเสพติด การติดเกม การพนัน ความรุนแรง อุบัติเหตุ และพฤติกรรมล้วงละเมิดทางเพศ
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 - <u>เปรียบเทียบข้อมูลและข้อเท็จจริงที่เก็บรวบรวมจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูล - <u>วิเคราะห์ จำแนกข้อมูล ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลสารสนเทศก่อนนำข้อมูลมาใช้ประโยชน์หรือนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้</u>
2. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	เลือกและใช้เทคโนโลยีในการรับส่งข้อมูลข่าวสารกับผู้อื่นโดยคำนึงถึงประโยชน์ที่มีตนเอง	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกและใช้เทคโนโลยีในการรับส่งข้อมูลข่าวสาร ผ่านช่องทางที่หลากหลาย - <u>ไม่แบ่งปันข้อมูลที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกและใช้เทคโนโลยีในการรับส่งข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางที่หลากหลาย - <u>แบ่งปันข้อมูลโดยคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อเท็จจริง และคำนึงถึงผลดีและผลเสียที่จะเกิดขึ้นต่อสังคม</u>
3. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการทำงานอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อลดขั้นตอน เวลา ทรัพยากรในการทำงาน	เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อลดขั้นตอนเวลา ทรัพยากร ในการทำงาน การแก้ปัญหาและนำเสนอผลงานที่เป็น	เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อลดขั้นตอนเวลา 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 ให้สามารถแก้ไขปัญหาหรือลดผลกระทบ ที่เกิดขึ้น	- นำผลจากการทดสอบผลงาน มาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาผลงาน ที่สามารถแก้ไขปัญหาหรือลดผลกระทบที่เกิด ขึ้น - <u>เกิดความคิดใหม่ในการพัฒนาผลงาน</u>
7. การประเมินผล	ประเมินวิธีการและประสิทธิภาพของผลงาน โดยใช้เครื่องมือที่กำหนดให้	ประเมินวิธีการและประสิทธิภาพของผลงาน โดยเลือกใช้เครื่องมือให้เหมาะสมกับวิธีการ ประเมิน	ประเมินวิธีการและประสิทธิภาพของผลงาน โดยออกแบบและสร้างเครื่องมือให้เหมาะสมกับ วิธีการประเมิน



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 ชัยด้วง	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

