

โรงเรียนสตรีศึกษา
อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

แผนการจัดการเรียนรู้
วิชาศิลปะพื้นฐาน 1 ศ31101
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

สอนโดย
นายสุภชัย เหลืองณัฐรัตน์
ตำแหน่ง ค.ศ. 2 วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

คำนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้สถานศึกษานำไปใช้เป็นกรอบทิศทางในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา วางแผนจัดการเรียนการสอนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดให้ พร้อมทั้งดำเนินการวัดประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีคุณภาพตามหลักการของหลักสูตร เพื่อให้เกิดผลสำเร็จตามเป้าหมายของการปฏิรูปการศึกษาไทย

กระบวนการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาให้สอดคล้องกับหลักการสำคัญของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงเป็นภารกิจสำคัญยิ่งของการจัดการศึกษา เพราะหลักสูตรสถานศึกษาจะเป็นตัวกำหนดแนวทางปฏิบัติที่ผู้สอนต้องดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรบนพื้นฐานของการประกันคุณภาพที่ดี ขั้นตอนการนำหลักสูตรการศึกษาไปปฏิบัติจริงในชั้นเรียนของครูผู้สอน จึงจัดเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้บรรลุตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร

เพื่อช่วยให้การปฏิบัติภารกิจดังกล่าวของครูผู้สอน ตามที่จัดทำไว้ในโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษามีความเป็นเอกภาพและได้มาตรฐานการปฏิบัติงานที่สอดคล้องกับหลักการสำคัญของหลักสูตรแกนกลางฯ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสตรีศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด จึงจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชา ทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยจัดทำเป็นหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐานและออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการออกแบบย้อนกลับ (Backward Design) ที่มุ่งเน้นวิธีการประกันคุณภาพผู้เรียน ช่วยให้ผู้ปกครองและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการประเมินคุณภาพการศึกษา สามารถมั่นใจในผลการประเมินคุณภาพของผู้เรียนที่ตรวจสอบได้ และมีหลักฐานยืนยันผลการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และเพิ่มเติมในส่วนแนวนโยบายตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง

ครูผู้สอนสามารถแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้ ไปวางแผนจัดการเรียนรู้ และใช้ในการสอนรายวิชา ทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามมาตรฐานตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางฯ ได้

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้สอนจะสามารถนำข้อมูลจذبบันทึกผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ไปศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน เพื่อเป็นแนวทางพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้ และจัดทำวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) พร้อมทั้งจัดทำรายงานผลการปฏิบัติงานในแต่ละปี

การศึกษา เพื่อรองรับการประเมิน ในด้านคุณภาพการปฏิบัติงานมุ่งผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ
ส่งผลให้ผู้เรียนมีคุณภาพ ผู้สอนมีคุณภาพ และสถานศึกษามีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาอย่างแท้จริง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
โรงเรียนสตรีศึกษา จ. ร้อยเอ็ด

สารบัญ

	หน้า
โครงสร้างรายวิชา	1
จุดหมายรายวิชา	1
คำอธิบายรายวิชา	1
แผนการจัดการเรียนรู้ระยะยาว	2
ผังภาพที่ 1	4
ผังภาพที่ 2	7
โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้	9
แผนการจัดการเรียนรู้ที่1-20	10

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ทัศนธาตุและการออกแบบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง The Big Art
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 1 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่างๆ

สาระสำคัญ

ทัศนธาตุ เป็นส่วนประกอบการมองเห็นหรือสิ่งที่เป็นปัจจัยการเห็นในงานทัศนศิลป์ จะมีปรากฏ
ทั้งในงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม ซึ่งสามารถบรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของทัศนศิลป์และ
สิ่งแวดล้อมโดยใช้ความรู้เรื่อง ทัศนธาตุ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทัศนธาตุ
2. นักเรียนสามารถนำทัศนธาตุที่มีอยู่รอบตัวมาสร้างสรรค์ผลงานได้
3. นักเรียนเห็นคุณค่าของการนำศิลปะมาใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระการเรียนรู้

ทัศนธาตุ (Visual Element) เป็นองค์ประกอบศิลป์ คือ การเอาธาตุต่างๆมารวมกันเป็นรูปร่าง-
รูปทรงขึ้น การเอาธาตุใดธาตุหนึ่งมาสร้างรูปขึ้น จะเกิดธาตุอื่นๆขึ้นมาเอง เช่น การใช้เส้นสร้างรูปทรงขึ้น
รูปหนึ่ง จะทำให้เกิดช่องว่างหรือรูปร่างบริเวณว่างขึ้น เมื่อใช้สีระบายลงรูปทรง ทัศนธาตุจะเกิดขึ้นทั้งเส้น สี
และลักษณะพื้นผิว ทัศนธาตุ มีดังต่อไปนี้

1. จุด (Dot) หมายถึง รอยหรือแต้มที่มีลักษณะกลม ๆ ปรากฏที่พื้นผิว ซึ่งเกิดจากการจิ้ม
กด กระแทกด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน และวัสดุปลายแหลมทุกชนิด
2. เส้น (Line) หมายถึง การนำจุดหลาย ๆ จุดมาเรียงต่อกันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งเป็นทาง
ยาว หรือสิ่งที่เกิดจากการขีด เขียนลาก ให้เกิดเป็นริ้วรอย

3. แสง(Light) หมายถึง ความสว่าง สิ่งที่ทำให้ดวงตาแลเห็น
4. เงา (Shade) หมายถึง ส่วนที่มีมืด เพราะมีวัตถุบังแสงทำให้แลเห็นเป็นของรูปวัตถุนั้น หรือ อาณาเขตหลังวัตถุที่แสงเคลื่อนที่ไปกระทบวัตถุนั้น
5. รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ คน สัตว์ และ พืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้างและความยาว
6. รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏแก่สายตาในลักษณะ 3 มิติ คือมีทั้ง ส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนาหรือลึก คือ จะให้ความรู้สึกเป็นแท่ง มีเนื้อที่ภายใน มี ปริมาตร และมีน้ำหนัก
7. สี (Colour) หมายถึง สิ่งที่ปรากฏอยู่ทั่วไปรอบ ๆ ตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นสีที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ หรือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น สีทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างมากมาย เช่น ทำให้รู้สึก สดใส ร่าเริง ตื่นเต้น หม่นหมอง หรือเศร้าซึมได้ เป็นต้น
8. บริเวณว่าง (Space) หมายถึง บริเวณที่เป็นความว่างไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือเนื้อหาในการจัด องค์ประกอบได้แก่ตามถ้าปล่อยให้มีพื้นที่ว่างมากและให้มีรูปทรงน้อย การจัดนั้นจะให้ความรู้สึกอ้าง อ้าง โดดเดี่ยว
9. พื้นผิว (Texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุต่าง ๆ ที่เกิดจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น พื้นผิวของวัตถุที่แตกต่างกัน ย่อมให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนทุกคนหลับตาลงนึกถึง งานศิลปะที่เคยพบเห็นมามีอะไรบ้าง และ จินตนาการไปว่าหากได้มีโอกาสสร้างงานศิลปะจะทำอะไร

ขั้นสอน

2. ทบทวนความรู้ที่นักเรียนรู้จักทัศนธาตุหรือองค์ประกอบศิลป์หรือไม่ ครูหยิบสิ่งของที่อยู่ในชั้น เรียนขึ้นมาเป็นตัวอย่าง เช่น กระเป๋านักเรียน โดยให้นักเรียนบอกว่ามีอะไรบ้างอยู่ในกระเป๋า ซึ่งนั้นก็เหมือนกับทัศนธาตุที่อยู่ร่วมกันแต่หากไม่ได้จัดก็ไม่มี ความงามแต่อย่างใด
3. นักเรียนและครูสนทนาถามตอบกัน และครูอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนยังไม่เข้าใจ เกี่ยวกับทัศนธาตุ ครูแนะนำเรื่องการจัดองค์ประกอบศิลป์ การจัดองค์ประกอบศิลป์ก็ เหมือนกับการจัดกระเป๋าให้น่าใช้ น่าดู
4. ครูให้นักเรียนแบ่งเป็น 3 กลุ่ม โดยเลือกกลุ่มตามความสนใจของนักเรียน ครูแนะนำวิธีการ สร้างสรรค์งานศิลปะจากทัศนธาตุที่มีอยู่รอบตัว

- ครูแจกใบกิจกรรม “The Big Art” เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนนำสิ่งของที่แต่ละกลุ่มมีอยู่เช่น กระเป๋ా หนังสือ ดินสอ สี สมุด หรือแม้แต่สิ่งของที่อยู่บนร่างกายตามความเหมาะสม นำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามจินตนาการ

ขั้นสรุป

- แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานตนเองโดยบอกชื่อผลงาน แนวคิดหรือแรงบันดาลใจ พร้อมทั้งบอกประโยชน์ของผลงานศิลปะที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมา เช่น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างไรบ้าง
- ครูกล่าวเสนอแนะผลงานของแต่ละกลุ่ม นักเรียนซักถามของสงสัย

สื่อ

- สิ่งของในกระเป๋านักเรียน
- ใบกิจกรรม The Big Art
- หนังสือเรียน ทศศิลป์ ม.4

แหล่งการเรียนรู้

- ห้องสมุด โรงเรียนเวียงใหญ่วิทยาคม
- แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

<http://www.youtube.com/watch?v=AriIRjB1ZdM&feature=related>

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การเขียนอธิบายและสื่อความหมายของผลงาน	ใบกิจกรรม “The Big Art”	ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป
ทักษะพิสัย	การสร้างสรรค์ผลงาน “The Big Art”	กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงาน “The Big Art”	ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตนักเรียนจากการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และความกระตือรือร้น	การสังเกต	

เกณฑ์การประเมินกิจกรรมกลุ่ม
เรื่อง “The Big Art”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถนำเสนอ สิ่งของที่มีอยู่รอบตัว มา ประยุกต์ใช้เป็นผลงานได้อย่าง น่าสนใจ แปลกใหม่ ผลงาน แสดงถึงการนำทัศนธาตุมาจัด องค์ประกอบสื่อความหมาย เรื่องราวได้อย่างชัดเจน มีความ สามัคคี และปฏิบัติงาน ตรงตามเวลาที่กำหนด	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถนำเสนอ สิ่งของที่มีอยู่รอบตัว มา ประยุกต์ใช้เป็นผลงานได้อย่าง น่าสนใจ แต่ยังใหม่ ผลงาน ไม่แปลกใหม่ ผลงานแสดงถึง การนำทัศนธาตุมาจัด องค์ประกอบสื่อความหมาย เรื่องราวได้อย่างชัดเจน มีความ สามัคคี และดำเนินกิจกรรม เสร็จเร็วกว่ากำหนดเล็กน้อย	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใน ผลงานบางส่วนสามารถนำเสนอ สิ่งของที่มีอยู่รอบตัว มา ประยุกต์ใช้เป็นผลงาน ผลงาน แสดงถึงการนำทัศนธาตุมาจัด องค์ประกอบสื่อความหมาย เรื่องราวได้บางส่วน มี ความสามัคคี แต่ดำเนิน กิจกรรมเสร็จช้าค่อนข้างมาก	ขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แต่ยังสามารถนำเสนอสิ่งของที่มีอยู่ รอบตัว มาประยุกต์ใช้เป็น ผลงานได้ ผลงานสามารถ แสดงถึงการนำทัศนธาตุมาจัด องค์ประกอบสื่อความหมาย เรื่องราวได้บางส่วน แต่ ขาดความสามัคคี และ ดำเนินกิจกรรมเสร็จช้า ค่อนข้างมาก	ไม่สามารถสร้างสรรค์ ผลงานได้เลย

ใบกิจกรรมกลุ่ม
การสร้างสรรค์ผลงาน “The Big Art”

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม โดยการเลือกสมาชิกตามความสมัครใจ แต่ต้องมีทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงอยู่ในกลุ่มด้วย
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างสรรค์ผลงาน โดยนำสิ่งที่มีอยู่รอบตัวมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่น่าสนใจ แปลกใหม่ โดยอธิบายความหมายและเรื่องราวของผลงาน และทัศนธาตุที่นำมาใช้ในผลงานกลุ่มตนเอง
3. ให้นักเรียนวาดภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้วลงในช่องสี่เหลี่ยมด้านล่างนี้

ชื่อผลงาน.....ชื่อกลุ่ม.....

แนวคิดหรือแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่ม

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

ทัศนธาตุที่นำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานของกลุ่ม

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

หมายเหตุ ให้นักเรียนเขียนชื่อสมาชิกกลุ่มด้านหลังใบกิจกรรมนี้นะคะ

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุชัย เหลืองนัฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ทัศนธาตุและการออกแบบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ร้านขาย.....เส้น
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 1 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่างๆ

สาระสำคัญ

เส้น (Line) เป็นทัศนธาตุที่สำคัญที่สุดในทางศิลปะ เพราะเป็นแกนของงานทัศนศิลป์ทุกแขนง
และเป็นพื้นฐานโครงสร้างของสิ่งต่างๆ ที่ให้อารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ดู ทั้งนี้เส้นมีคุณค่าทางด้านกายภาพ
โดยเป็นสิ่งที่ช่วยบ่งบอกถึงขนาด ลักษณะและทิศทาง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสื่อความหมายจากการวาดเส้นได้
2. นักเรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะจากเส้นได้
3. นักเรียนเห็นคุณค่าของการเลือกใช้เส้นในการสื่อความหมายของผลงาน

สาระการเรียนรู้

เส้น Line คือ ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไป ก็จะ
เกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง
รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูปร่างรูปทรง

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดง ความรู้สึก และ
อารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line)

และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่าง ๆ และให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันอีกด้วย

ลักษณะของเส้น

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็น จังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่ หมุนวนออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทาง ที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ความสำคัญของเส้น

1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ
2. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักรองแวก ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
5. ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ + ขั้นสอน (45 นาที)

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มๆละ 4-5 คน ส่งตัวแทนกลุ่มมาจับฉลากชื่อกลุ่ม และรับแผ่นกิจกรรม
นักเรียนแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมตามโจทย์ที่ได้ลงในแผ่นกิจกรรม
2. สมาชิกแต่ละร้านช่วยกันบอก/วาดคุณสมบัติของเส้น(วาดลักษณะเส้น +เส้นให้ความรู้สึกอย่างไร + ยกตัวอย่างภาพวาด) ร้านตัวเองลงในแผ่นกิจกรรม 1 ร้าน.....
3. เลือกตัวแทนกลุ่ม 1-2 คน ให้เป็นเจ้าของร้านทำหน้าที่ดูแลร้านเส้นของกลุ่ม และสมาชิกในกลุ่มที่เหลือ ให้แบ่งกันออกเดินทางไปซื้อเส้นร้านอื่นๆ โดยซื้อให้ครบทุกร้าน (ซื้อโดยการไปจดข้อมูลเส้น (วาดลักษณะเส้น +เส้นให้ความรู้สึกอย่างไร +ยกตัวอย่างภาพวาด) ร้านอื่นๆมาแล้วนำมาให้เจ้าของร้านตัวเองเก็บไว้ แล้วให้เจ้าของร้านและสมาชิกรวบรวมข้อมูลของทุกคนลงในแผ่น

กิจกรรมกลุ่มให้เรียบร้อย เขียนชื่อสมาชิก นำส่ง ทุกครั้งที่ไปซื้อจะต้องให้เจ้าของร้านนั้นๆอธิบาย คุณสมบัติของเส้น (วาดลักษณะเส้น + เส้นให้ความรู้สึกอย่างไร + ยกตัวอย่างภาพวาด) แล้วให้เพื่อนๆจด แล้วค่อยเซนต์รับทราบว่ามีร้านจริงๆ (กิจกรรม ร้านขายเส้น เป็นกิจกรรมที่ทำให้ นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันทุกๆกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะขายเส้นแตกต่างกัน เช่น ร้านเส้นตรง ร้านเส้นโค้ง ร้านเส้นหยัก ร้านเส้นอิสระ ร้านเส้นกันหอย ร้านเส้นตรงแนวเฉียง นักเรียนจะเกิดความสนุกสนานในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน)

ขั้นสรุป (5 นาที)

4. สรุปองค์ความรู้ โดยถามนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้จากการทำกิจกรรมนี้ แล้วนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปได้อย่างไร (เน้นให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง) ครูสรุปองค์ความรู้ให้แก่ นักเรียนเพิ่มเติม

สื่อ

- สื่อการเรียนรู้
 1. แผ่นกิจกรรมร้านขาย.....เส้น
- วัสดุอุปกรณ์
 1. ป้ายชื่อร้าน
 2. สมุด
 3. แผ่นกิจกรรมที่ 1
 4. แผ่นกิจกรรมกลุ่ม ร้านขาย.....เส้น

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด โรงเรียนสตรีศึกษา
2. หนังสือเรียนทัศนศิลป์ ม.4
3. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

Internet <http://www.mew6.com/composer/art/line.php>

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสรุปองค์ความรู้จากกิจกรรม กิจกรรม กิจกรรมร้านขาย..... เส้น	ใบงานกิจกรรม 1 และใบ กิจกรรมร้านขาย.....เส้น	ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป

ทักษะพิสัย	การทำกิจกรรม กิจกรรมร้านขาย เส้น / การตอบคำถาม ของนักเรียน	กิจกรรม กิจกรรมร้านขาย เส้น	ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตนักเรียนจากการการ ทำกิจกรรม	การสังเกต	

เกณฑ์การประเมินกิจกรรมกลุ่ม
เรื่อง “ร้านขาย...เส้น”

กิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
กิจกรรม “ร้านขาย... เส้น”	ใบงาน กิจกรรม 1 ครบถ้วนและ ถูกต้อง แบ่ง หน้าที่กัน ทำงานอย่าง เป็นระบบ เข้า ครบทุกบ้าน ข้อมูลที่ได้ ครบถ้วน ส่ง ตรงเวลา	ใบงานกิจกรรม 1 ครบถ้วนและ ถูกต้อง แบ่งหน้าที่ กันทำงานอย่างเป็น ระบบ แต่เข้าไม่ ครบทุกบ้าน ข้อมูล ไม่ครบถ้วน ส่งตรง เวลา	ใบงานกิจกรรม 1 ครบถ้วนแต่ไม่ ถูกต้อง แบ่ง หน้าที่กันทำงาน ไม่เป็นระบบ เข้า ไม่ครบทุกบ้าน ข้อมูลไม่ครบถ้วน ส่งตรงเวลา	ใบงานกิจกรรม 1 ครบถ้วนแต่ไม่ ถูกต้อง แบ่ง หน้าที่กันทำงาน ไม่เป็นระบบ เข้า ไม่ครบทุกบ้าน ข้อมูลไม่ครบถ้วน ส่งไม่ตรงเวลา	ใบงานกิจกรรม 1 ไม่ครบถ้วนและ ไม่ถูกต้อง แบ่ง หน้าที่กันทำงาน ไม่เป็นระบบ เข้า ไม่ครบทุกบ้าน ข้อมูลไม่ครบถ้วน ส่งไม่ตรงเวลา

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

(นายสุภชัย เหลืองณัฐรัตน์)

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ทัศนธาตุและการออกแบบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เปลี่ยนเส้น เป็นชื่อ
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 1 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่างๆ

สาระสำคัญ

การออกแบบลายเส้น หมายถึง การนำเส้นลักษณะต่างๆ ทั้ง เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยัก
เส้นประ เส้นอิสระ ฯลฯ มาจัดองค์ประกอบรวมกันให้เป็นลายเส้นรูปแบบใหม่ขึ้นมา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบลายเส้นได้
2. นักเรียนสามารถออกแบบลายเส้นให้เป็นโลโก้ชื่อของตัวเองได้
3. นักเรียนเห็นคุณค่าในการเลือกใช้ลายเส้นมาสร้างสรรค์การออกแบบได้

สาระการเรียนรู้

การจัดองค์ประกอบของศิลปะ มีหลักที่ควรคำนึง อยู่ 5 ประการ คือ

1 .ความสมดุล หรือ ดุลยภาพ หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง
ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความเหมาะสมพอดีของ ส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองาน
ศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงใน งานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ใน
ธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งสิ่งของที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ฉะนั้น ในงานศิลปะถ้า

มองดูแล้วรู้สึกว่บางส่วนหนักไป แ่นไป หรือ เบา บางไปก็ทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความรู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

1.1 ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ใน ทางศิลปะมีใช้น้อยส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือ ในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริง ๆ

1.2 ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่ เหมือนกันใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความ สมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

2. จังหวะลีลา หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบจากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซ้ำซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจาก การซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ หรือเกิดจาก การเลื่อนไหลต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก

3.สัดส่วน หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลาย ด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่ มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน ความเหมาะสมของสัดส่วนอาจ พิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1.1 สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน จากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการ สร้างสรรค์ของมนุษย์ ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว

1.2 สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วย เน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์ และ ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่าง ๆ กันไป

4. เอกภาพ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหา เรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็น หนึ่งเดียวเพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป

5. การเน้นหรือจุดเด่น หมายถึง การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้นๆ อยู่ปะปน

กับส่วนอื่น ๆ และมีลักษณะเหมือน ๆ กัน ก็อาจถูกกลืน หรือ ถูกส่วนอื่น ๆ ที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือแย่งความสำคัญ ความน่าสนใจไปเสีย งานที่ไม่มีจุดสนใจ หรือประธาน จะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับ ลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมาย หรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ดังนั้น ส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้น ให้เห็นเด่นชัดขึ้นมา เป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจ มากขึ้น การเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

1. การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่าง ไปจากส่วนอื่น ๆ ของงาน จะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น การใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะ แตกต่าง หรือขัดแย้ง กับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้

2. การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูก แยก ออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะจุดสนใจ เพราะเมื่อ แยกออกไป แล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลจากความแตกต่าง ที่ไม่ใช่แตกต่าง ด้วยรูปลักษณะ แต่เป็น เรื่องของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้ รูปลักษณะนั้นไม่ จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของ มันได้ดึงสายตาออกไป จึงกลายเป็น จุดสนใจขึ้นมา

3. การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เมื่อองค์ประกอบอื่น ๆ ชี้นำมายังจุดใด ๆ จุดนั้นก็จะจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา และการจัดวางตำแหน่งที่ เหมาะสม ก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน

รูปแบบลักษณะของการจัดภาพ

1. การจัดภาพลักษณะตั้ง (Dominance) คือการจัดองค์ประกอบภาพส่วนใหญ่เป็นแนวตั้งและให้ความรู้สึกแข็งแรง
2. การจัดภาพลักษณะผ่าน (Transition) คือ การแก้ไขภาพจากการจัดภาพลักษณะตั้งให้มีลักษณะที่นุ่มนวลขึ้น
3. การจัดภาพลักษณะนำสายตาหรือเปียงเบนสายตา (Convergence) จะทำให้เกิดการมองในระยะใกล้ไกล
4. การจัดภาพลักษณะการซ้ำ (Repetition) จะทำให้เกิดความเป็นระเบียบ
5. การจัดภาพลักษณะทรงสามเหลี่ยม (Triangular)
6. การจัดภาพลักษณะวงกลม (Circular)
7. การจัดภาพลักษณะกระจายเป็นรัศมี (Radiation)

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. กล่าวทักทายและสนทนากับนักเรียน อธิบายและชี้แจงให้นักเรียนฟัง เกี่ยวกับกิจกรรมในวันนี้ คือ การออกแบบลายเส้น (กรณีที่นักเรียนไม่ตอบ ครูเรียกชื่อนักเรียนให้ตอบเป็นรายบุคคลได้)

ชั้นสอน

2. กิจกรรม เปลี่ยนเส้น เป็นชื่อ ครูอธิบายกิจกรรมและให้นักเรียนดูตัวอย่างผลงาน พร้อมอธิบายองค์ประกอบศิลป์เพิ่มเติม
3. ให้นักเรียนทำกิจกรรมในสมุดวาดภาพที่เตรียมมา โดยให้นักเรียนเขียนชื่อเป็นภาษาอังกฤษ หรือภาษาไทยก็ได้ เป็นชื่อเล่น แล้วให้นักเรียนนำรูปแบบลายที่ออกแบบไว้จากกิจกรรม ลายเส้นสร้างสรรค์ มาต่อยอดการออกแบบเพิ่มเติมในกิจกรรมนี้ โดยนำลายเส้นดังกล่าวมาตกแต่งหรือออกแบบใหม่ให้เป็นตัวเองมากที่สุด และสามารถบ่งบอกว่าเป็นผลงานของตนเอง (ครูคอยดูแลควบคุมในชั้นเรียน) กำหนดเวลาในการทำกิจกรรม 40 นาที

ขั้นสรุป

4. ให้นักเรียนบอกความสำคัญของการออกแบบ อย่างน้อย 3 ข้อ (กรณีที่นักเรียนไม่ตอบ ครูเรียกชื่อนักเรียนให้ตอบเป็นรายบุคคลได้)
5. ให้คำแนะนำนักเรียนเกี่ยวกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและเชื่อมโยงกับวิชาอื่นๆ

สื่อ

- วัสดุ – อุปกรณ์

1. สมุดวาดภาพ
2. สีโปสเตอร์
3. พู่กัน + ผ้า + แก้วน้ำ + จานสี

- สื่อการเรียนรู้

1. ภาพตัวอย่างแสดงการออกแบบชื่อ

แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ ชั้น ม.4
2. ห้องสมุด โรงเรียนสตรีศึกษา
ชื่อหนังสือ - Creative Thinking ความคิดสร้างสรรค์ โดย ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์
- ศิลปะการเสริมสร้างพลังความคิดสร้างสรรค์
- เทคนิคสอนศิลปะอย่างสร้างสรรค์ โดย ทน เขตกัน
3. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

www.lms.pkru.ac.th

www.peoplevalue.co.th

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสรุปองค์ความรู้จากกิจกรรม เปลี่ยนเส้น เป็นชื่อ	ใบงานกิจกรรม	ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป
ทักษะพิสัย	การทำกิจกรรม เปลี่ยนเส้น เป็นชื่อ / การตอบคำถามของนักเรียน	กิจกรรม เปลี่ยนเส้น เป็นชื่อ	ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตนักเรียนจากการการทำ กิจกรรม	การสังเกต	

เกณฑ์การประเมินกิจกรรม

เรื่อง “เปลี่ยนเส้น เป็นชื่อ”

กิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
กิจกรรม “เปลี่ยนเส้น เป็นชื่อ”	มีลายเส้นมากกว่า 5 ลายขึ้นไป และ ไม่ซ้ำใคร มี องค์ประกอบทาง ทัศนธาตุอื่นๆ ประกอบ ผลงาน สะอาด ส่งตรง เวลา	มีลายเส้นมากกว่า 5 ลายขึ้นไป แต่ซ้ำ เพื่อน มี องค์ประกอบทาง ทัศนธาตุอื่นๆ ประกอบ ผลงาน สะอาด ส่งตรงเวลา	มีลายเส้นน้อย กว่า 5 ลาย แต่ซ้ำ เพื่อน มี องค์ประกอบทาง ทัศนธาตุอื่นๆ ประกอบ ผลงาน สะอาด ส่งตรง เวลา	มีลายเส้นน้อย กว่า 5 ลาย แต่ซ้ำ เพื่อน ไม่มี องค์ประกอบทาง ทัศนธาตุอื่นๆ ประกอบ ผลงาน สะอาด ส่งตรง เวลา	มีลายเส้นน้อย กว่า 4 ลาย ซ้ำ เพื่อน ไม่มี องค์ประกอบทาง ทัศนธาตุอื่นๆ ประกอบ ผลงาน ไม่สะอาด ส่งไม่ ตรงเวลา

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุภชัย เหลืองณัฏฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ทัศนธาตุและการออกแบบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ออกแบบลายสร้างสรรค์
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 1 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่างๆ

สาระสำคัญ

หลักการออกแบบมีหลักการพื้นฐาน โดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ คือ จุด เส้น
รูปร่าง รูปทรงน้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวาง เพื่อให้เกิดความ สวยงาม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบพื้นฐานได้ (K)
2. นักเรียนสามารถออกแบบลายจากองค์ประกอบของทัศนธาตุได้ (P)
3. นักเรียนเห็นคุณค่าในการเลือกใช้องค์ประกอบของทัศนธาตุมาสร้างสรรค์การออกแบบได้ (A)

สาระการเรียนรู้

หลักการออกแบบว่า มีหลักการพื้นฐาน โดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ คือ จุด เส้น
รูปร่าง รูปทรงน้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวาง เพื่อให้เกิดความ สวยงาม โดยมีหลักการ ดังนี้

1) **ความเป็นหน่วย (Unity)** ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ใน
หน่วยงานเดียวกัน เป็นกลุ่มก้อนหรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆและพิจารณาส่วนย่อยลงไป
ตามลำดับ

2) **ความสมดุลหรือความถ่วง (Balancing)** เป็นหลักทั่วไปของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุล
ของงาน

ความรู้สึกทางสมดุลของงานนี้ เป็นความรู้สึก ที่เกิดขึ้นในส่วนของความคิดในเรื่องของความงามในสิ่งนั้นๆ

3) ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts) ในเรื่องของศิลปะนั้น เป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณากันหลายขั้นตอนเพราะเป็นเรื่องความรู้สึกที่สัมพันธ์กันอันได้แก่

3.1 การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or Centre of Interest) งานด้านศิลปะ ผู้ออกแบบจะต้อง มีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็นโดยมีข้อบอกล่าว เป็นความรู้สึกที่สร้างขึ้นเองจากตัวของศิลปกรรมนั้นๆ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน

3.2 จุดสำคัญรอง (Subordinate) คงคล้ายกับจุดเน้นนั่นเอง แต่มีความสำคัญรองลงไปตามลำดับ

ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน ซึ่งอาจจะเป็นรองส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 ก็ได้ ส่วนนี้จะช่วยให้เกิด ความลดหลั่นทางผลงานที่แสดงผู้ออกแบบจะต้อง คำนึงถึงสิ่งนี้ด้วย

3.3 จังหวะ (Rhythm)โดยทั่วไป สิ่งที่มีสัมพันธ์กันในสิ่งนั้นๆย่อมมีจังหวะระยะหรือความถี่ห่างในตัวมันเองก็ดีหรือสิ่งแวดล้อม ที่สัมพันธ์อยู่ก็ตีเป็นเส้น สี เงาม หรือช่วงจังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลาย ที่มีความ สัมพันธ์กันในที่นั้น จเป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกในความงามนั่นเอง

3.4 ความต่างกัน (Contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้ มีการเคลื่อนไหวไม่ซ้ำซากเกินไป

หรือ เกิดความเบื่อหน่าย จำเจ ในการตกแต่งก็เช่นกัน ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดกัน ต่างกัน เช่น การจัดชุดเก้าอี้สมัยใหม่ ก็มีเก้าอี้สมัยรัชกาลที่ 5 อยู่ด้วย 1 ตัว การจัดเช่นนี้ ผู้พบเห็นจะเกิดความรู้สึกแตกต่างกัน ทำให้เกิดความรู้สึก ไม่ซ้ำซาก มีรสชาติแตกต่างออกไป

3.5 ความกลมกลืน (Harmonies) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึง พิจารณาในส่วนรวมทั้งหมด แม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกัน การใช้สีที่ตัดกันหรือการใช้ผิวใช้เส้นที่ขัดกันความรู้สึกส่วนน้อยนี้ไม่ทำให้ส่วนรวมเสียก็ถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวม ความกลมกลืนในส่วนรวมนี้ถ้าจะแยกก็ได้แก่ความเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะ อันได้แก่ เส้น แสงเงา รูปทรง ขนาด ผิว สี นั่นเอง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. กล่าวทักทายและสนทนากับนักเรียน อธิบายและชี้แจงให้นักเรียนฟัง เกี่ยวกับกิจกรรมในวันนี้ คือ การออกแบบลาย

ขั้นสอน

2. กิจกรรม ออกแบบลายสร้างสรรค์ ครูอธิบายกิจกรรมและให้นักเรียนดูตัวอย่างผลงาน พร้อมอธิบายองค์ประกอบศิลป์เพิ่มเติม

- ให้นักเรียนทำกิจกรรมในสมุดวาดภาพที่เตรียมมา โดยให้นักเรียนใช้ไม้บรรทัดตัดกรอบในกระดาษวาดภาพให้ได้ 4 ช่อง แล้วให้นักเรียนออกแบบลาย (แบบลายกระเบื้อง) ให้ลายเชื่อมต่อกันเป็นลายเดียวกัน มีตัวอย่างผลงานให้นักเรียนดู กำหนดเวลาในการทำกิจกรรม 40 นาที

ขั้นสรุป

- ให้นักเรียนบอกความสำคัญของการออกแบบ อย่างน้อย 3 ข้อ (กรณีที่นักเรียนไม่ตอบ ครูเรียกชื่อนักเรียนให้ตอบเป็นรายบุคคลได้)
- ให้คำแนะนำนักเรียนเกี่ยวกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและเชื่อมโยงกับวิชาอื่นๆ

สื่อ

- วัสดุ - อุปกรณ์

- สมุดวาดภาพ
- สีโปสเตอร์
- ฟู่กัน + ผ้า + แก้วน้ำ + จานสี

- สื่อการเรียนรู้

- ภาพตัวอย่างแสดงการออกแบบชื่อ

แหล่งการเรียนรู้

- หนังสือเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ ชั้น ม.4
- ห้องสมุด โรงเรียนสตรีศึกษา
- แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

<http://jinda.fkw.ac.th/knowledge4.html>

<http://www.prc.ac.th/newart/webart/design01.html>

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสรุปองค์ความรู้จากกิจกรรม กิจกรรม ออกแบบลาย สร้างสรรค์	ผลงานกิจกรรม ออกแบบ ลายสร้างสรรค์	ตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
ทักษะพิสัย	การทำกิจกรรม / การตอบ คำถามของนักเรียน	กิจกรรม ออกแบบลาย สร้างสรรค์	ตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตนักเรียนจากการการ ทำกิจกรรม	การสังเกต	

เกณฑ์การประเมินกิจกรรม
เรื่อง “ออกแบบลายสร้างสรรค์”

กิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
กิจกรรม “ออกแบบลาย สร้างสรรค์”	มีความคิด สร้างสรรค์ รูปแบบของ ลายเส้นแปลก ใหม่ การจัดภาพ และจุดเด่นของ ภาพชัดเจน ผลงานสะอาด กระดาศไม่ยับ ส่ง ตรงเวลา	มีความคิด สร้างสรรค์รูปแบบ ของลายเส้นแปลก ใหม่ การจัดภาพไม่ ชัดเจนแต่จุดเด่น ของภาพชัดเจน ผลงานสะอาด กระดาศไม่ยับ ส่ง ตรงเวลา	ลายเส้นไม่แปลก ใหม่ การจัดภาพ ไม่ชัดเจน จุดเด่น ของภาพไม่ชัดเจน แต่ผลงานสะอาด กระดาศไม่ยับ ส่ง ตรงเวลา	ลายเส้นไม่แปลก ใหม่ รูปแบบการ จัดภาพไม่ชัดเจน จุดเด่นของภาพ ไม่ชัดเจน ผลงานไม่สะอาด แต่กระดาศไม่ยับ ส่งตรงเวลา	ลายเส้นไม่แปลก ใหม่ รูปแบบการ จัดภาพไม่ชัดเจน จุดเด่นของภาพ ไม่ชัดเจน ผลงานไม่สะอาด กระดาศยับ ส่งไม่ ตรงเวลา

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุกชัย เหลืองฉวีรัตน์
ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีศึกษา
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ศิลปินสไตน์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ตามรอยศิลปิน
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 3 วิเคราะห์การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์และเทคนิคของศิลปินในการแสดงออกทาง
ทัศนศิลป์

ม.4-6 ข้อ 7 วิเคราะห์และอธิบายจุดหมายของศิลปินในการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคและ
เนื้อหา เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

สาระสำคัญ

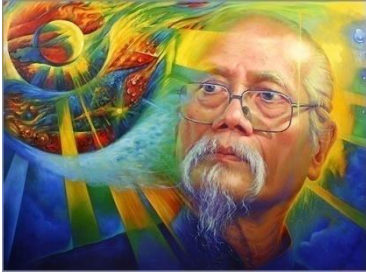
การศึกษาผลงานทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียง จะทำให้ทราบถึงแนวคิด วิธีการของศิลปิน และ
ผลตอบรับของสังคมที่มีต่อผลงาน เพื่อนำไปปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบถึงประวัติและผลงานของศิลปินไทย
2. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเทคนิค วิธีการทำงานของศิลปินไทย
3. นักเรียนสามารถสรุปองค์ความรู้จากการศึกษาเทคนิค วิธีการทำงาน ของศิลปินได้
4. เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าของศิลปะ

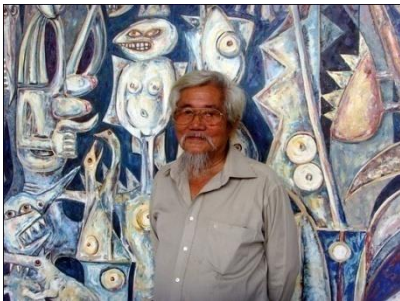
สาระการเรียนรู้

ศิลปินสาขาจิตรกรรม



อาจารย์ประเทือง เอ็มเจริญ เกิดเมื่อวันที่ ๙ ตุลาคม พุทธศักราช ๒๔๗๘ ที่ กรุงเทพมหานคร เป็นศิลปินที่ศึกษาศิลปะด้วยตนเองอย่างมุ่งมั่น อดทน ด้วยการศึกษาค้นคว้างานทางศิลปะอย่างหนัก ศึกษาปรัชญาชีวิตทั้งศิลปะของอินเดีย จีนและศึกษาธรรมชาติ โดยเฉพาะ ดวงอาทิตย์ซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของพลังแสงสว่าง จนเกิดมุมมองในการสร้างสรรค์งาน

ศิลปะที่เป็น รูปแบบของตนเอง มองโลกในแง่ดี เชื่อในคุณงามความดี สร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบการผสมผสานระหว่างสิ่งที่รับรู้จากธรรมชาติและอารมณ์ความรู้สึกของตนเองด้วยสีสันสดใส สร้างรูปทรงต่างๆ อย่างอิสระและทรงพลัง ซึ่งได้กลายมาเป็นผลงานชุด"เผชิญความทุกข์" "เรียนรู้จักรวาล" และชุดต่างๆ อันมีคุณค่ายิ่ง

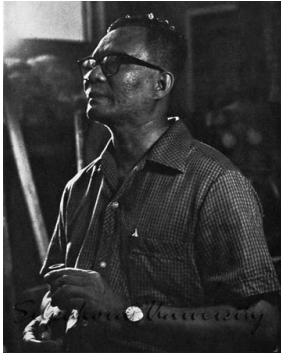


อาจารย์ทวี รัชนิกร เกิดเมื่อวันที่ ๑๐ ตุลาคม พุทธศักราช ๒๔๗๗ ที่จังหวัดราชบุรี เป็นศิลปินอาวุโสที่ทุ่มเทในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมมาตั้งแต่ปีพุทธศักราช ๒๕๐๓ โดยในการสร้างสรรค์ผลงานด้านจิตรกรรมนั้น ระยะเวลาได้แสดงออกให้เห็นความงามของธรรมชาติที่ผสมผสานความคิดจนเกิดรูปแบบที่มีลักษณะเฉพาะตัวและต่อมาได้เสนอภาพ

สะท้อนภาวะของสังคม วิถีชีวิต ความเชื่อ ความเป็นท้องถิ่นและเรื่องราว สะท้อนใจที่มีต่อประชาชนโดยเสนอทัศนคติต่อสังคมให้ตระหนักถึงความยุติธรรมและความจริงของมนุษย์ที่จะมอบให้แก่กันและกัน ในส่วนของกระบวนการแสดงออกยังได้นำเอาวัสดุพื้นบ้านอีสานมาพัฒนาสู่การสร้างสรรค์ในระดับสากล และผลงานได้รับรางวัลและเกียรติคุณจากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติหลายครั้ง นอกจากนี้ยังเป็นผู้เผยแพร่ความรู้ทางทัศนศิลป์แก่นักศึกษาศิลปะในฐานะอาจารย์ตั้งแต่รับราชการจนกระทั่งเกษียณอายุ



ศิลปินสาขาประติมากรรม



ศาสตราจารย์เขียน ยิ้มศิริ ศิลปินชั้นเยี่ยม สาขาจิตรกรรม ปี พ.ศ. 2436 เป็นบรมครูด้านการสร้างสรรค์งานประติมากรรมและด้านวิชาการ ศิลปินสำคัญของไทย เป็นนักประติมากร ที่สร้างผลงานในลักษณะตรงตามอุดมคติ แนวไทยประเพณี สิ่งที่น่าสนใจแสดงออกคือ การใช้เส้นที่ดูอ่อนช้อย ประสานกับจังหวะท่าทาง ในเชิงองค์ประกอบศิลป์ ผลงานชิ้นที่สำคัญได้แก่ “ขลุ่ยทิพย์” ท่านเป็นศิลปินที่บุกเบิก ในการนำเอา คุณค่าลักษณะ

แนวไทยประเพณี เป็น จะเห็นถึงการพัฒนาการ จากประติมากรรมแนวไทย ประติมากรรม แบบรวมสมัย ที่แฝงความเป็นไทยอยู่ เป็นอิริยาบถต่าง ๆ ที่อ่อนช้อยละเมียดละไม ให้ เส้น ที่เคลื่อนไหวประสานสัมพันธ์กัน อย่างสมบูรณ์



รูปแบบในการสร้างสรรค์ ประเพณี คลี่คลายมาสู่ เนื้อหาของการแสดงออก ความรู้สึกถึงความงามของ



นายพนทิวรรณ จันทะพะลิน เกิดเมื่อวันที่ ๑๖ ตุลาคม พุทธศักราช ๒๔๘๙ ที่กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษามหาบัณฑิตสาขาประติมากรรม จากมหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะมาอย่างต่อเนื่อง ตลอดระยะเวลา ๓๗ ปี เป็นประติมากรที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคนหนึ่งของ ประเทศไทย ผลงานที่โดดเด่นเป็นรูปทรง ๓ มิติ มีความสัมพันธ์ของเส้นและ ปริมาตรอันกลมกลืนงดงาม โดยนำเสนอผ่านความรู้สึก อารมณ์และความ ปราศรัย เพื่อให้สังคมได้ตระหนักถึงความเป็นจริงของธรรมชาติ และต่อมา ในภายหลังได้สร้างสรรค์ผลงานที่มีเนื้อหาแฝงปรัชญาทางพุทธศาสนา ผลงาน

ได้รับรางวัลจากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติหลายครั้ง สร้างประติมากรรมกับสิ่งแวดล้อมทั้งในและต่างประเทศ และทำต้นแบบเหรียญพระมหากษัตริย์และเจ้าอยู่หัว ออกแบบประติมากรรมสูง ตัดตั้งสระน้ำ หลวง ร.๙ และดำเนินการปั้นดินต้นแบบและควบคุมการ ทอพระประธานและพุทธสาวกเพื่อประดิษฐานในพระ กาญจนานิเชก เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นผู้เผยแพร่ คุณประโยชน์ทางด้านศิลปะแก่สังคมและวงการศึกษา ตลอด



รวมทั้งได้รับเกียรติให้ เช่น ออกแบบเหรียญ พระบาทสมเด็จพระ ภายในบริเวณสวน หล่อทองเหลืองแล้ว ปิด อุโบสถ วัดพระรามเก้า ความรู้ และสร้าง ศิลปะของไทยมาโดย

ศิลปินสาขาภาพพิมพ์

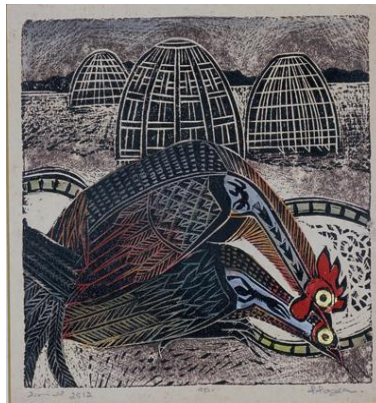


ศาสตราจารย์ ประหยัด พงษ์ดำ เกิดเมื่อวันที่ ๒๘ ตุลาคม พ.ศ. ๒๔๗๗ ที่ จังหวัดสิงห์บุรี สนใจวาดภาพสัตว์ต่าง ๆ มาตั้งแต่เด็ก หลังจากเข้ารับการศึกษาศิลปะที่โรงเรียนเพาะช่างและมหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับปริญญาดรีศิลปบัณฑิต (จิตรกรรม) แล้ว ได้รับทุนการศึกษาจากรัฐบาลอิตาลีไปศึกษาต่อ ณ สถาบันประณีตศิลป์แห่งกรุงโรมศึกษาจบหลักสูตรได้รับดีโพลมาในปี พ.ศ. ๒๕๐๔ ศาสตราจารย์ประหยัดได้สร้างชื่อเสียงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ได้รับรางวัลในการแสดงงานศิลปะ ณ ประเทศอิตาลีหลายรางวัล และเมื่อกลับมาเมืองไทยแล้วได้คิดค้นสร้างสรรค์กรรมวิธีภาพพิมพ์

ด้วยเทคนิควิธีแปลกใหม่ ที่มีคุณประโยชน์อย่างมาก แก่วงการศิลปะภาพพิมพ์ เป็นผู้ริเริ่มออกแบบสร้างสรรค์ดวงตราไปรษณียากรที่มีคุณค่าทางศิลปะอันงดงาม สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ จนได้รับรางวัลทั้งในและต่างประเทศ พ.ศ. ๒๕๐๖ ได้รับเลือกเป็นศิลปินเกียรติยศ สาขาภาพพิมพ์ จากสถาบันศิลปะ กรุงฟลอเรนซ์ อิตาลี โดยรัฐบาลอิตาลี พ.ศ. ๒๕๒๔ ได้รับเกียรติเป็นศิลปินชั้นเยี่ยมในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติในประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๓๙ ได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติเป็นผู้มีผลงานดีเด่นทางด้านวัฒนธรรม ได้รับพระกรุณาธิคุณจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ให้เขียนภาพประกอบในหนังสือพระมหาชนกจำนวน ๔ ภาพ ศาสตราจารย์ประหยัด ยังได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อเนื่องมาจนปัจจุบัน ผลงานมีคุณค่าเป็นที่ยอมรับทั้งในและต่างประเทศ เป็น

ผู้มีความรู้และประสบการณ์สูงในสาขาวิชาภาพพิมพ์ เป็นผู้ริเริ่มออกแบบสร้างสรรค์ดวงตราไปรษณียากรที่มีคุณค่าทางศิลปะอันงดงาม สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ จนได้รับรางวัลทั้งในและต่างประเทศ พ.ศ. ๒๕๐๖ ได้รับเลือกเป็นศิลปินเกียรติยศ สาขาภาพพิมพ์ จากสถาบันศิลปะ กรุงฟลอเรนซ์ อิตาลี โดยรัฐบาลอิตาลี พ.ศ. ๒๕๒๔ ได้รับเกียรติเป็นศิลปินชั้นเยี่ยมในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติในประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๓๙ ได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติเป็นผู้มีผลงานดีเด่นทางด้านวัฒนธรรม ได้รับพระกรุณาธิคุณจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ให้เขียนภาพประกอบในหนังสือพระมหาชนกจำนวน ๔ ภาพ ศาสตราจารย์ประหยัด ยังได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อเนื่องมาจนปัจจุบัน ผลงานมีคุณค่าเป็นที่ยอมรับทั้งในและต่างประเทศ เป็น

ศาสตราจารย์ ประหยัด พงษ์ดำ เกิดเมื่อวันที่ ๒๘ ตุลาคม พ.ศ. ๒๔๗๗ ที่ จังหวัดสิงห์บุรี สนใจวาดภาพสัตว์ต่าง ๆ มาตั้งแต่เด็ก หลังจากเข้ารับการศึกษาศิลปะที่โรงเรียนเพาะช่างและมหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับปริญญาดรีศิลปบัณฑิต (จิตรกรรม) แล้ว ได้รับทุนการศึกษาจากรัฐบาลอิตาลีไปศึกษาต่อ ณ สถาบันประณีตศิลป์แห่งกรุงโรมศึกษาจบหลักสูตรได้รับดีโพลมาในปี พ.ศ. ๒๕๐๔ ศาสตราจารย์ประหยัดได้สร้างชื่อเสียงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ได้รับรางวัลในการแสดงงานศิลปะ ณ ประเทศอิตาลีหลายรางวัล และเมื่อกลับมาเมืองไทยแล้วได้คิดค้นสร้างสรรค์กรรมวิธีภาพพิมพ์



ผู้มีอาวุโสผู้หนึ่งที่ยังให้
ประติมากรรม และภาพ
เคียด่างตำแหน่งหัวหน้า
ประติมากรรม และภาพ
ศิลปะ มหาวิทยาลัย
ไว้แก่วงการศิลปะ และ
ประหยัด พงษ์ดำ จึงได้รับ
แห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์

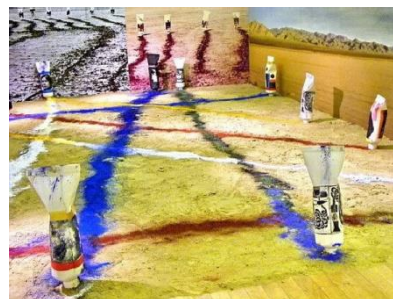
(ภาพพิมพ์) ประจำปีพุทธศักราช ๒๕๔๑

ศิลปินงานสื่อผสม



นายกมล ทัตตานาญชลี เกิดเมื่อวันที่ ๑๗ มกราคม พุทธศักราช ๒๕๔๗ ที่กรุงเทพมหานคร เป็นศิลปินคนสำคัญและดีเด่นในด้านจิตรกรรม และสื่อผสมร่วมสมัยของไทย ที่ได้รับการยอมรับและยกย่องทั้งในและต่างประเทศ เป็นศิลปินที่อุทิศตนให้กับการสร้างสรรค์ศิลปะอย่างต่อเนื่องเป็นเวลายาวนานกว่า ๔๐ ปี ได้พัฒนาผลงานศิลปะร่วมสมัยตลอดเวลา จนเป็นที่ยอมรับว่า เป็นผู้นำคนสำคัญคนหนึ่ง

ของวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย มีผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของตนในแนวทางสากลที่มีพื้นฐานจากศิลปะแบบประเพณีไทยในอดีต นอกจากนี้ยังมีบทบาทสำคัญยิ่ง ในเรื่องการเผยแพร่ผลงานศิลปะไทยทั้งในและต่างประเทศ สนับสนุนและส่งเสริมศิลปินและนักวิชาการศิลปะของไทยในเรื่องการศึกษาและหาประสบการณ์ เป็นผู้ดำเนินการศูนย์ศิลปกรรมไทยและสภาศิลปกรรมไทย เพื่อการเผยแพร่ศิลปะไทยในสหรัฐอเมริกา ให้บริการสังคมด้วยศิลปะและวิชาการเป็นอย่างดี ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์เป็นวิทยาทานแก่สถาบันการศึกษา วิชาศิลปะทั่วประเทศและในต่างประเทศปัจจุบันคงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและเผยแพร่ศิลปะและอุทิศตนให้กับงานการกุศล ดำรงและดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า มีคุณสมบัติเพียบพร้อมในความเป็นศิลปินที่ดีงาม เป็นแบบอย่างที่ดีแก่อนุชนรุ่นหลังได้เป็นอย่างดี นายกมล ทัตตานาญชลี จึงได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติเป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรมและสื่อผสม) ประจำปีพุทธศักราช ๒๕๔๐



กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. นักเรียนทุกคนหลับตาเรียกสมาธิ แล้วให้นักเรียนคิดทบทวนย้อนกลับไปว่า ตั้งแต่ที่เกิดมาบนโลกใบนี้ ตนเองมีความเป็นมนุษย์หรือยัง ได้สร้างอะไรให้กับชีวิตนี้ที่เกิดมา (เพื่อเป็นการกระตุ้นกระบวนการสร้างแนวคิดให้กับนักเรียน)

ขั้นสอน

2. ครูนำเสนอเกี่ยวกับประวัติ ผลงาน เทคนิค วิธีการคิดสร้างสรรค์ผลงาน โดยเป็นศิลปินสาขาทัศนศิลป์ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สื่อผสม เป็นต้น โดยให้นักเรียนเขียนสรุปลงไปในผังความคิดด้วย (เขียนผังความคิด 20 นาที)

(ชื่อและประวัติศิลปินพอสังเขป) (ประเภทของงานทัศนศิลป์) (เทคนิคหรือแนวคิด)

3. นักเรียนดูคลิปวิดีโอรายการต้นศิลปะ เพื่อเป็นแนวคิดการสร้างผลงาน
ขั้นสรุป

4. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปและตอบคำถามในประเด็นที่สงสัยจากการชมคลิปวิดีโอ

1. คลิปวิดีโอรายการ ต้นศิลปะปี 2

2. งานนำเสนอภาพนิ่ง ประวัติ เทคนิค แนวคิด วิธีการสร้างผลงานของศิลปินสาขาทัศนศิลป์

แหล่งการเรียนรู้

1. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

<http://art.culture.go.th/index.php>

www.youtube.com (ค้นหาคำว่า “รายการต้นศิลปะปี 2”)

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสรุปผังความคิด	คลิปวิดีโอรายการ ต้น ศิลปะปี 2 และเพาเวอร์ พอยท์	ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป
ทักษะพิสัย	การวาดภาพแสดงแผนผัง สรุปองค์ความรู้	หัวข้อสำหรับสรุปองค์ ความรู้	ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป
จิตพิสัย	สังเกตจากผลงานและการ ให้ความร่วมมือในการทำ กิจกรรมและการตอบ คำถาม	ผลงานจากหัวข้อที่กำหนด	

เกณฑ์การประเมินผังสรุปความคิด
เรื่อง“ตามรอยศิลปิน”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
“ตามรอยศิลปิน”	แผนผังความคิดมีความชัดเจนครบทุกประเด็นสวยงามเรียบร้อยสะอาด มีความตั้งใจในการสรุปองค์ความรู้ ส่งงานตรงเวลา	แผนผังความคิดมีความชัดเจนครบทุกประเด็นเรียบร้อยสะอาด มีความตั้งใจในการสรุปองค์ความรู้ ส่งงานไม่ตรงเวลา	แผนผังความคิดมีความชัดเจนสามารถสรุปได้บางประเด็นเรียบร้อย ไม่สะอาด แต่มีความตั้งใจในการสรุปองค์ความรู้ส่งงานไม่ตรงเวลา	แผนผังความคิดมีความชัดเจนสามารถสรุปได้บางประเด็นผลงานขาดความสวยงามเรียบร้อยและความสะอาดส่งงานไม่ตรงเวลา	ไม่สามารถสรุปองค์ความรู้ได้

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุภชัย เหลืองนัฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีศึกษา
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ศิลปินสไตน์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ตามรอยศิลปิน 2
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 3 วิเคราะห์การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์และเทคนิคของศิลปินในการแสดงออกทาง
ทัศนศิลป์

ม.4-6 ข้อ 7 วิเคราะห์และอธิบายจุดหมายของศิลปินในการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคและ
เนื้อหา เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

สาระสำคัญ

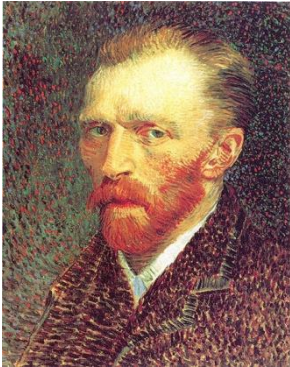
การศึกษาผลงานทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียง จะทำให้ทราบถึงแนวคิด วิธีการของศิลปิน และ
ผลตอบรับของสังคมที่มีต่อผลงาน เพื่อนำไปปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียน

จุดประสงค์การเรียนรู้

5. เพื่อให้นักเรียนได้ทราบถึงประวัติและผลงานของศิลปินต่างประเทศ
6. เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเทคนิค วิธีการทำงานของศิลปินต่างประเทศ
7. นักเรียนสามารถสรุปองค์ความรู้จากการศึกษาเทคนิค วิธีการทำงาน ของศิลปินได้
8. เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าของศิลปะ

สาระการเรียนรู้

Vincent Van Gogh [1853-1890]



วินเซนต์ แวน โก๊ะ เกิดเมื่อวันที่ 30 มีนาคม ปี ค.ศ. 1853 ที่ซันเดอร์ท์ ย่านบราแบร์นในประเทศเนเธอร์แลนด์ วินเซนต์เป็นบุตรชายคนโต บิดาเป็นนักบวชนิกาย โปรเตสแตนต์ วินเซนต์ แวน โก๊ะ ถูกยกย่องให้เป็นจิตรกรชาวต่างชาติที่ยิ่งใหญ่ที่สุด ถึงแม้ว่าชื่อเสียง ของเขาเพิ่งจะมาโด่งดังเอาในช่วง 3 ปีสุดท้ายของชีวิตการเป็นจิตรกรตลอด 10 ปี ก็ตาม แต่เขาก็ได้สร้างอิทธิพลต่อ ศิลปะแบบอิมเพรสชันนิสต์ แบบโมเดิร์น อาร์ต เอาไว้มากมาย สร้างผลงานภาพเขียนสีน้ำมันกว่า 800 ภาพ และภาพวาด

อีกกว่า 700 ภาพ ซึ่งตลอดชีวิตของเขานั้นมีเพียงภาพเดียวที่ขายได้ ความเจ็บป่วยทางสมอง และจิตใจของ แวน โก๊ะนั้นแสดงออกมาทางภาพที่เขาเขียน ด้วยการใช้สีอันร้อนแรง การปิดพู่กันแบบหยาบๆ และรูปแบบของลายเส้นที่ใช้ การใช้ชีวิต 2 ปีเต็มๆ ที่ปารีสนั้น ได้ขัดเกลาฝีมือ ในการเขียนภาพของ แวน โก๊ะ ให้ เฉียบคมยิ่งขึ้น เขาเริ่มใช้สีเส้นที่มีชีวิตชีวา และไม่ยึดติดอยู่กับการเขียนภาพแบบเก่าๆ จนในที่สุดก็ได้ผลักดันให้เขาจบชีวิตลงด้วยการฆ่าตัวตาย



Andy Warhol



แอนดี้ วอร์ฮอล (พ.ศ. 2471 - พ.ศ. 2530) เป็นจิตรกรชาวอเมริกัน อีกทั้งยังเป็นนักเขียน นักแสดง นักประพันธ์บทเพลง ผู้สร้างภาพยนตร์ด้วยเทคนิคทางศิลปะแนวใหม่ และอื่นๆ วอร์ฮอลได้รับการจัดอันดับให้เป็นศิลปินยุคบุกเบิกของศิลปะประเภท [Pop Art](#) หรือ ศิลปประชานิยม ของอเมริกา ผลงานของเขาจะมีเอกลักษณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงอำนาจในการผลิตของระบบทุนนิยม และการผสมผสานระหว่างสีอันหลากหลายกับสิ่งที่เห็นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น บุคคล

สำคัญหรือสินค้าในสมัยนั้น ผลงานที่โด่งดังหลายชิ้นของเขาใช้เทคนิคการพิมพ์ซ้ำๆ คือเทคนิคที่เรียกว่า Screenprinting หรือ [ซิลค์สกรีน](#)

Auguste Rodin





ออกุสต์ โรแดง (อังกฤษ: Auguste Rodin) มีชื่อเต็มว่า **ฟร็องซัว โอกุสต์ เรอเน โรแดง** (ฝรั่งเศส: François-Auguste-René Rodin) (12 พฤศจิกายน ค.ศ. 1840 - 17 พฤศจิกายน ค.ศ. 1917) เป็นประติมากรชาวฝรั่งเศส

โรแดงเริ่มศึกษาประติมากรรมที่ปารีส มีชื่อเสียงจากการสร้างรูปปั้นจำลอง งานชิ้น

หลัง ๆ ของเขาได้รับแรงบันดาลใจจากดั่งเตกวีคนสำคัญ โดยผลงานชิ้นสำคัญได้แก่ “ประตูนรก” (The Gates of Hell) ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากฉากในวีนิพนธ์ “ไพนรก” (Inferno) ของดั่งเต และรูปปั้น “นักคิด” (The Thinker) ที่นำเสนอภาพของดั่งเตเมื่อยามครุ่นคิด งานชิ้นสำคัญของโรแดงถูกนักวิจารณ์โจมตีโดยพร้อมเพรียงกัน เพราะลักษณะงานขัดแย้งกับการทำประติมากรรมตามแบบแผนดั้งเดิมซึ่งเป็นการสร้างงานเพื่อการตกแต่ง, เป็นสูตร, และมีจุดมุ่งหมายในการสื่อใจความของภาพ แต่งานของโรแดงจะต่างออกไปจากการปั้นเรื่องเทพกรีกโรมันและการใช้สัญลักษณ์แฝงคติอย่างที่ทำกันมา งานของโรแดงจะเป็นรูปสรีระที่เหมือนจริงและเป็นการเทิดทูนความงามของร่างกาย โรแดงมีความสะท้อนต่อคำวิพากษ์วิจารณ์แต่ก็ไม่ได้ทำให้เปลี่ยนวิธีสร้างงานของตนเอง และงานของโรแดงในที่สุดก็เป็นที่ยอมรับกันมากขึ้นจากรัฐบาลและสังคมศิลปิน



Leonardo da Vinci



เลโอนาร์โด ดา วินชี (อิตาลี: Leonardo da Vinci) เป็นชาวอิตาลี (เกิดที่เมืองวินชี วันที่ 15 เมษายน ค.ศ. 1452 - เสียชีวิตที่เมืองออมบัวซ์ ในวันที่ 2 พฤษภาคม ค.ศ. 1519) เป็นอัจฉริยะบุคคลที่มี

ความสามารถหลากหลาย เป็นทั้ง สถาปนิกแบบเรอเนซองส์ นักดนตรี นักกายวิภาค นักประดิษฐ์ วิศวกร ประติมากร นักเรขาคณิต นักวาดภาพ ดา วินชี มีงานศิลปะที่มีชื่อเสียงหลายชิ้น เช่น พระกระยาหารมื้อสุดท้าย

และ โมนา ลิซ่า งานของ ดา วินชี ยังสร้างคุณประโยชน์กับวิชากายวิภาคศาสตร์ ดาราศาสตร์ รวมถึงวิศวกรรมโยธา ด้วยความที่เป็นบุรุษที่มีจิตวิญญาณที่รักในศาสตร์หลายแขนง เลโอนาร์โดทำให้เกิดจิตวิญญาณของสหวิทยาการในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ และกลายเป็นบุคคลสำคัญของยุคนั้น



Yoshitomo Nara

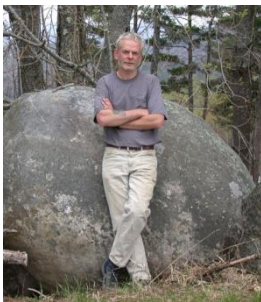


โยชิโตโมะ นาระ เป็นศิลปิน Pop ร่วมสมัยชาวญี่ปุ่นที่โด่งดังมาก นาระได้แสดงผลงานเดี่ยวทั่วโลกมาแล้วกว่า 40 ครั้ง และเคยแสดงผลงานร่วมกับศิลปินไทยหลายครั้ง เช่น ประติมากรรม Phuket Dog และบริจาคให้กับเมืองภูเก็ต ปัจจุบันผลงานของนาระเป็นภาพวาดการ์ตูนเด็กผู้หญิงหน้าตา น่ารัก แต่แฝงไว้ซึ่งความลึกซึ้งและความน่ากลัวไว้ในภายใน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากข่าวที่โด่งดังของญี่ปุ่น ที่เด็กผู้หญิงคนหนึ่งฆ่าเพื่อนร่วมชั้นของเธอ เนื่องจากถูกล้อเลียนเรื่องผมหน้าม้า โดยเธอบอกว่าเธอกล้าทำเพราะได้รับแรงบันดาลใจจาก

สื่อ ผลงานของนาระต้องการบ่งบอกว่า ภายในสิ่งที่ดูน่ารักบอบบางนั้น บางทีก็แฝงไปด้วยความน่ากลัว หากเยาวชนที่เปรียบเสมือนผ้าขาวไม่ได้รับคำแนะนำจากผู้ปกครองในเรื่องการบริโภคสื่ออย่างถูกต้อง ปัจจุบันนาระอาศัยอยู่ซานเมือง โตเกียว



Andy Goldsworthy



แอนดี้ โกลด์สเวิร์ทธี (อังกฤษ: Andy Goldsworthy) (26 กรกฎาคม ค.ศ. 1956 - ปัจจุบัน) เป็นประติมากร ช่างภาพ และนักต่อสู้เพื่อสิ่งแวดล้อมคนสำคัญของอังกฤษที่ตั้งถิ่นฐานอยู่ในสกอตแลนด์ ผู้สร้างงานประติมากรรมประเภทที่เรียกว่าศิลปะเฉพาะที่ และ ธรณีศิลป์ ที่จะตั้งอยู่ท่ามกลางสิ่งแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ งานศิลปะ



ของ โกลด์สเวิร์ทธี ใช้วัสดุธรรมชาติหรือวัสดุที่พบทั่วไปในการสร้างงานที่อาจจะเป็นทั้งงานชั่วคราวหรืองานที่ถาวรที่มาจากลักษณะและสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. นักเรียนคิดว่างานศิลปะนั้นสำคัญอย่างไรกับโลกใบนี้ แล้วใครที่เป็นคนริเริ่มเรื่องของศิลปะ

ประเทศไทยเรานั้นรับอิทธิพลของศิลปะมาจากที่ใด

ขั้นสอน

2. ครูนำเสนอเกี่ยวกับประวัติ ผลงาน เทคนิค วิธีการคิดสร้างสรรค์ผลงาน โดยเป็นศิลปินต่างประเทศ และให้นักเรียนเขียนสรุปลงไปในผังความคิดด้วย (เขียนผังความคิด 20 นาที) (ชื่อและประวัติศิลปินพอสังเขป) (ประเภทของงานทัศนศิลป์) (เทคนิคหรือแนวคิด)

ขั้นสรุป

3. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปและตอบคำถามในประเด็นที่สงสัย

สื่อ

3. งานนำเสนอภาพนิ่ง ประวัติ เทคนิค แนวคิด วิธีการสร้างผลงานของศิลปินต่างประเทศ

แหล่งการเรียนรู้

1. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

<http://art.culture.go.th/index.php>

<http://aeangka.multiply.com/journal/item/10/10>

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสรุปผังความคิด	งานนำเสนอภาพนิ่ง	ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป
ทักษะพิสัย	การวาดภาพแสดงแผนผังสรุปองค์ความรู้	หัวข้อสำหรับสรุปองค์ความรู้	ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป
จิตพิสัย	สังเกตจากผลงานและการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและการตอบคำถาม	ผลงานจากหัวข้อที่กำหนด	

เกณฑ์การประเมินผังสรุปความคิด
เรื่อง“ตามรอยศิลปิน 2”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
“ตามรอยศิลปิน”	แผนผังความคิด มีความชัดเจน ครบทุกประเด็น สวยงาม เรียบร้อย สะอาด มีความ ตั้งใจในการสรุป องค์ความรู้ ส่ง งานตรงเวลา	แผนผังความคิด มีความชัดเจน ครบทุกประเด็น เรียบร้อย สะอาด มีความ ตั้งใจในการสรุป องค์ความรู้ ส่ง งานไม่ตรงเวลา	แผนผังความคิด มีความชัดเจน สามารถสรุปได้ บางประเด็น เรียบร้อย ไม่ สะอาด แต่มี ความตั้งใจใน การสรุปองค์ ความรู้ ส่งงาน ไม่ตรงเวลา	แผนผังความคิด มีความชัดเจน สามารถสรุปได้ บางประเด็น ผลงานขาด ความสวยงาม เรียบร้อยและ ความสะอาดส่ง งานไม่ตรงเวลา	ไม่สามารถสรุป องค์ความรู้ได้

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุชัย เหลืองนัฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เทคนิคทางศิลปะ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง แสงและเงา
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 4 มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุ อุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงาน
ทัศนศิลป์

สาระสำคัญ

การไล่น้ำหนักแสงเงา เกิดขึ้นจากแสงสว่างที่ตกกระทบบนวัตถุใดๆ แล้วสะท้อนเข้ามาสู่ตาเรา
โดยเราจะรับรู้ความแตกต่างของน้ำหนักสีจากวัตถุนั้นๆ แสงสว่างที่มองเห็นในทิวทัศน์นั้นๆ เป็นแสงสว่าง
จากดวงอาทิตย์ เหตุนี้แสงเงาที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติจึงมีการเปลี่ยนแปลงไปตามเวลาและทิศทางแสงของ
ดวงอาทิตย์

จุดประสงค์การเรียนรู้

8. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับการไล่น้ำหนักแสงเงาในการสร้างงานศิลปะได้ (K)
2. นักเรียนสามารถใช้ไล่น้ำหนักแสงเงาได้ถูกต้อง (P)
3. นักเรียนเห็นคุณค่าในการไล่น้ำหนักแสงเงาในงานศิลปะได้ (A)

สาระการเรียนรู้

การแรเงา คือ การสร้างรอยดินสอ ปากกาหรืออื่นๆ ด้วยการควบคุมน้ำหนักพ่อนหนักเบาในการขีด เขียน เกลี่ย ปาด ทับ ขีด และใช้รอยเหล่านี้สร้างน้ำหนักให้เกิดลักษณะผิวของธรรมชาติ หรือหุ่นที่ใช้ในการเขียน การแรเงาจึงเป็นการสร้างความเข้มด้วยระยะต่างๆ ในรูปทรงของงานชิ้นหนึ่งๆ เมื่อใช้ตามลักษณะแสงเงาจะทำให้เกิดมิติของมวลสารและระยะ หรือปริมาณมาตรของรูปทรง น้ำหนักที่ไล่เรียงจากอ่อนไปหาแก่อย่างสม่ำเสมอนี้ เรียกว่า ค่า (VALUE) ของสีหรือน้ำหนักที่ระบายเป็นระยะอ่อน กลาง แก่ ค่าของระยะอ่อนแก่เหล่านี้นิยมเรียกกันว่า **น้ำหนัก**

การแรเงาน้ำหนักจึงเป็นการสร้างเงาในภาพ ให้ดูมีความลึกมีระยะใกล้ไกลและดูมีปริมาตร เปลี่ยนค่าของรูปร่างที่มีเพียง 2 มิติให้เป็น 3 มิติ ทำให้รูปร่างที่มีเพียงความกว้าง-ยาวเปลี่ยนค่าเป็นรูปทรง มีความตื้นลึกหนาบางเกิดขึ้น ความตื้นลึกหนาบางนี้เป็นความรู้สึกเท่านั้น และการทำให้เกิดภาพเช่นนี้ก็คือเทคนิคในการสร้างภาพลวงตา (ILLUSION) เป็นวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างหนึ่ง

น้ำหนักในการวาดเขียนจึงมีความหมายดังนี้

1. บริเวณมืดและสว่างขององค์ประกอบต่างๆ ในภาพเขียน
2. แสดงความอ่อนแก่ระดับต่างๆ จากดำมาขาวให้แก่รูปทรงที่มีอยู่ในภาพ นัยหนึ่งคือ ทำหน้าที่แสงเงาให้แก่รูปทรง

ลักษณะของน้ำหนัก จะเป็นดังนี้

1. มี 2 มิติ คือ กว้างกับยาว
2. มีทิศทาง
3. มีความยาว ความสั้น ความโค้ง หรือเป็นคลื่น ฯลฯ
4. มีรูปร่าง กลม เหลี่ยม หรืออิสระตามลักษณะของรูปทรง
5. มีความอ่อน แก่ และลักษณะผิวต่างๆ ตามแบบหรือหุ่นที่วาด

หน้าที่ของน้ำหนัก ในการวาดเขียนจำแนกออกได้ ดังนี้

1. ให้ความแตกต่างระหว่างรูปทรงกับพื้นที่ หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวต่อการนำสายตาผู้ดู บริเวณที่น้ำหนักตัดกันจะดึงดูดความสนใจ ถ้าตัดกันหลายแห่งจะนำสายตาให้เคลื่อนที่จากบริเวณหนึ่งไปยังอีกบริเวณหนึ่ง ทั้งนี้จะเป็นไปตามจังหวะที่ผู้เขียนกำหนดไว้นั่นเอง ซึ่งอาจกลมกลืนหรือตัดกันอย่างรุนแรง
3. ให้ความเป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติแก่รูปทรง
4. ให้ความรู้สึกในภาพ ด้วยการประสานกันของน้ำหนัก
5. ให้ความลึกแก่ภาพ

แนวคิดในการเรนเงาน้ำหนัก

เรามองเห็นสิ่งต่างๆ ได้ เพราะอาศัยแสงสว่างจากดวงอาทิตย์ หรือต้นแสงจากแหล่งกำเนิดอื่น เมื่อมีแสงสว่างก็ต้องมีเงาควบคู่ด้วย และแสงเงาทำให้เรามองเห็นวัตถุที่ผิวสีเดียวกันมีน้ำหนักแตกต่างกัน เช่น วัตถุสีขาวส่วนที่ถูกแสงจะเป็นสีขาวสว่างจ้า แต่ส่วนที่ไม่ถูกแสงจะขาวหม่น ทั้งที่วัตถุนั้นก็เป็นสีขาวเท่ากันตลอดพื้นผิวเมื่อธรรมชาติของแสงเงาให้ผลที่มองเห็นเช่นนี้ ผู้เขียนจำต้องเข้าใจการจัดน้ำหนักก่อนแก่ให้ได้ใกล้เคียงกับน้ำหนักของแสงที่ตกกระทบผิววัตถุ เพราะความแตกต่างของน้ำหนักทำให้เกิดความรู้สึกที่ต่างกันไปได้ เช่น น้ำหนักที่อ่อนให้ความรู้สึกเบา น้ำหนักที่แก่ทำให้ดูแล้วรู้สึกหนัก นอกจากนี้ยังทำให้เกิดระยะต่างๆ ในการมองเห็น ตลอดจนความรู้สึกด้านความงามในทางศิลปะ

เทคนิคการเรนเงาน้ำหนักที่นิยมใช้กัน

1. ให้แสงเข้าทางด้านหนึ่ง อีกด้านหนึ่งเป็นเงา เป็นวิธีการที่ใช้ในการเขียนภาพเหมือนจริงทั่วไป
2. ให้แสงเข้าตรงหน้า ส่วนที่อยู่ใกล้จะมีน้ำหนักอ่อน ส่วนที่อยู่ไกลจะมีน้ำหนักแก่ น้ำหนักที่ใช้ในวิธีนี้เรียกว่า จิออสคูโร (CHIAROSCURO) เป็นภาษาอิตาเลียน แปลว่า ความสว่างและความมืด อันต่างไปจากการให้ปริมาตรของรูปทรงด้วยการให้แสงเงาทั่วไป
3. กำหนดให้แสงขึ้นจากจุดกลางภาพ ส่วนมากจะใช้แสงเทียนหรือแสงไฟฟ้า
4. ให้แสงเกิดขึ้นในจุดที่ต้องการ ส่วนอื่นให้อยู่ในเงามืด
5. ให้แสงกระจายเลื่อนไหลไปทั่วภาพ เน้นความใกล้ ไกล ลึก ขึ้นด้วยบรรยากาศของน้ำหนักจนเกือบไม่คำนึงถึงปริมาตรของรูปทรง
6. ให้น้ำหนักอ่อนทั้งรูปและพื้น ไม่เน้นปริมาตรของรูปทรง แต่เน้นความสว่างของแสงให้จ้า ไม่มีเงา
7. ให้แสงเด่นระริกกระจายไปทั่วๆ ภาพ

ลักษณะของแสงเงาที่ใช้ในการวาดเขียนแบ่งออกเป็น 6 ค่า

1. **แสงสว่างที่สุด (HIGH LIGHT)** เป็นบริเวณที่วัตถุกระทบแสงโดยตรง ทำให้อ่อนนุ่มมีน้ำหนักอ่อนที่สุด ถ้าวัตถุเป็นสีขาวบริเวณนั้นจะปล่อยว่าง ไม่ต้องลงเงาก็ได้
2. **แสงสว่าง (LIGHT)** เป็นบริเวณที่ไม่ถูกแสงโดยตรง แต่มีบางส่วนที่ได้รับอิทธิพลจากแสง การลงน้ำหนักบริเวณนี้ต้องให้อ่อนจางแต่แก่กว่าบริเวณแสงสว่างที่สุดเล็กน้อย
3. **แสงสะท้อน (REFLECTED LIGHT)** เป็นบริเวณของวัตถุที่ไม่ได้กระทบแสงโดยตรง หากอยู่ในตำแหน่งที่เป็นเงาแต่ถูกแสงสะท้อนจากวัตถุที่อยู่ใกล้ๆ กันมากระทบ น้ำหนักของบริเวณนี้จะอ่อนกว่าบริเวณที่เป็นเงาค่าของแสงสะท้อนจะให้ความรู้สึกในภาพมีมิติ มีมวลสาร มีชีวิตชีวา ดูเหมือนมีอากาศอยู่รอบๆ
4. **เงา (DARK)** เป็นบริเวณที่ได้รับอิทธิพลของแสงน้อยมาก ซึ่งเงาบริเวณนี้จะต้องเรนเงาให้มีน้ำหนักเข้มกว่าบริเวณแสงสว่างพอสมควร พอที่จะแยกแสงและเงาออกจากกันได้

5. **เงามืด (DARKEST)** เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับอิทธิพลของแสงจึงต้องแรเงาด้วยน้ำหนักที่เข้มกว่าบริเวณอื่นๆ ทั้งหมดของวัตถุ

6. **เงาตกทอด (CAST SHADOW)** เป็นบริเวณที่เงาของวัตถุนั้นๆ ทอดไปตามพื้นที่รองรับวัตถุ โดยจะมีน้ำหนักแก่กว่าบริเวณแสงสะท้อน ขนาดและรูปร่างของเงาตกทอดจะขึ้นอยู่กับทิศทางของแสง รูปร่างของวัตถุและพื้น

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ให้นักเรียนดูภาพสื่อการสอนเรื่อง แสงเงา แล้วถามนักเรียนว่า นักเรียนคิดว่าแสงเข้าด้านไหน และสังเกตได้จากสิ่งใดในภาพ

ขั้นสอน (40 นาที)

2. อธิบาย/บรรยาย (power point) เรื่อง แสงเงา (10 นาที)
(ครูสาธิตการเลือกมุมในการวาด และสาธิตวิธีการร่างภาพ การลงน้ำหนักภาพให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง) ให้นักเรียนเลือกมุมในการวาด (ครูจัดวางวัตถุต่างๆและรูปทรงเรขาคณิตให้วาด) โดยให้นักเรียนใช้ดินสอร่างก่อน แล้วค่อยลงน้ำหนักแสงเงา ขาว เทา ดำ

ขั้นสรุป (5 นาที)

3. สรุปองค์ความรู้ โดยถามนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรม มุมแสงเงา เราเลือกได้ ว่ามีประโยชน์ในงานทัศนศิลป์อย่างไร

สื่อ

- วัสดุ - อุปกรณ์

1. สมุดวาดภาพ
2. ดินสอ 2B + ยางลบ + ไม้บรรทัด

- สื่อการเรียนรู้

1. (power point) เรื่อง การไล่น้ำหนักแสงเงา
2. หนังสือเรียนศิลปะ ม.4 (MAG)

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

<http://www.vattaka.com/shading.htm>

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสรุปองค์ความรู้จาก กิจกรรมแสงและเงา / การไล่น้ำหนัก แสงเงา	ผลงาน แสงและเงา	ตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
ทักษะพิสัย	การทำกิจกรรม / การตอบ คำถาม/การไล่น้ำหนัก แสงเงา	กิจกรรมแสงและเงา	ตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตนักเรียนจากการ ทำกิจกรรม / การไล่น้ำหนัก แสง เงา	การสังเกต / ผลงาน กิจกรรม	

เกณฑ์การประเมินกิจกรรม

เรื่อง “ แสงและเงา ”

กิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
กิจกรรม “แสงและเงา”	ไล่น้ำหนัก แสง เงาถูกต้องชัดเจน ไม่เลอะ ผลงาน สะอาด ส่งตรง เวลา	ไล่น้ำหนัก แสงเงา ถูกต้อง ชัดเจน แต่ เลอะ ผลงานไม่ สะอาด ส่งตรง เวลา	ไล่น้ำหนัก แสงเงา ไม่ถูกต้อง แต่ ผลงานสะอาด ส่งตรงเวลา	ไล่น้ำหนัก ไม่ ถูกต้อง เลอะ ส่ง ตรงเวลา	ไล่น้ำหนัก ไม่ ถูกต้อง เลอะ ส่ง ไม่ตรงเวลา

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุกชัย เหลืองฉวีรัตน์
ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เทคนิคทางศิลปะ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง เติมสีให้จินตนาการ
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 4 มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุ อุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงาน
ทัศนศิลป์

สาระสำคัญ

กระบวนการคิดจินตนาเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ เพราะจินตนาการเป็นบ่อเกิดของความรู้
รวมถึงเทคนิค กระบวนการต่างๆทางศิลปะ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจินตนาการ
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิควิธีการใช้สีโปสเตอร์
3. นักเรียนสามารถวาดภาพนำเสนอจินตนาการได้
4. นักเรียนมีความสุขกับการสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ

สาระการเรียนรู้

ความหมายของจินตนาการ

จินตนาการ หมายถึง การคิดสร้างภาพในจิตใจหรือคือพลังในใจ ให้น่าพอใจกว่า
สวยกว่า เป็นระเบียบกว่า เป็นการผสมผสานประสบการณ์ต่างๆถ่ายทอดออกมา
เป็นผลงานศิลปะ เช่น บทกวี นวนิยาย หรือการเขียนภาพ



ผลงานของ ทศ

พล เขมวัฒน์กุล นิทรรศการมอนเตอร์ พาเรต

เทคนิคการระบายสีโปสเตอร์ (Poster Color)



สีโปสเตอร์(Poster Color) เป็นสีน้ำชนิดหนึ่งเนื่องจากมีน้ำ
เป็นส่วนผสม นิยมบรรจุขวด มีเนื้อสีข้นค่อนข้างหนืด และมีคุณสมบัติ
ทึบแสง เพราะเติมแป้งหรือเนื้อสีขาวลงไป เรียกว่า "สีแป้ง"

การเขียนภาพด้วยสีโปสเตอร์เป็นงานจิตรกรรมที่เป็น
กระบวนการสืบเนื่องจากการวาดภาพแรเงา เช่นเดียวกับการเขียนด้วยสีน้ำ คือเปลี่ยนจากการใช้ดินสอ
ระบายน้ำหนักลงบนรูปร่าง รูปทรงที่วาด มาเป็นการใช้สีโปสเตอร์แทน

สีโปสเตอร์เป็นสีที่มีลักษณะข้นทึบ เนื้อสีมีลักษณะคล้ายแป้ง ซึ่งแตกต่างจากลักษณะของสีน้ำที่
โปร่งใสไม่มีเนื้อสี สีโปสเตอร์เหมือนกันกับสีน้ำตรงที่เมื่อจะใช้ในการระบายภาพวาดจะต้องผสมน้ำก่อน

การเขียนสีโปสเตอร์ สามารถระบายด้วยพู่กัน
ซ้ำๆที่เดิมได้ ซึ่งแตกต่างจากสีน้ำ ถ้าระบายถูไปมาด้วย
พู่กันซ้ำหลายๆครั้งจะทำให้สีซ้ำ สกปรก กระดาษเป็นขุย
ดูไม่สวยงาม สำหรับสีโปสเตอร์ นอกจากการใช้พู่กันเกลี่ย
สีซ้ำที่ได้แล้ว ยังนิยมผสมกับสีขาวเมื่อต้องการให้สีอ่อน
ลงมาน้อยเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับปริมาณสีขาวที่ผสมลงไป
และเมื่อต้องการให้ความชัดของสีหม่นลงหรือเมื่อ
ต้องการให้สีนั้นมืดเข้มข้น ก็ให้ผสมด้วยสีดำตามปริมาณมากน้อยตามที่ต้องการ



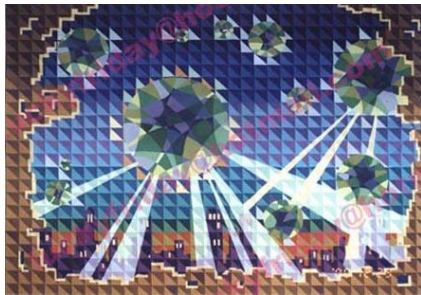
การฝึกเขียนสีโปสเตอร์ในเบื้องต้นก็เช่นเดียวกับการฝึกเขียนสีน้ำ มักนิยมเขียนจากหุ่นนิ่งเพื่อให้เกิดชำนาญ มีทักษะรู้จักสังเกตเห็นลักษณะของสีและค้นพบเทคนิคการระบายสีด้วยตนเอง จากนั้นจึงใช้เทคนิคการเขียนสีโปสเตอร์มาเขียนภาพสื่อความคิด จินตนาการเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆได้ ตามความต้องการ

การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ และขั้นตอนการฝึกปฏิบัติการเขียนภาพด้วยสีโปสเตอร์ จะกระทำเช่นเดียวกับการเขียนภาพด้วยสีน้ำ

การระบายสีโปสเตอร์ขั้นพื้นฐาน มีวิธีการระบายให้สีผสมผสานกลมกลืนกัน 2 วิธี ดังนี้

1) การระบายจากสีแก่ไปหาสีอ่อน เป็นการระบายสีโดยคำนึงถึงเงาเข้มของภาพก่อนแล้วค่อยลดน้ำหนักให้อ่อนจางลงด้วยการผสมสีขาวหรือสีใกล้เคียงกันในวงจรสีที่มีน้ำหนักอ่อนลงตามลำดับ มาผสมเพิ่มเข้าไปทีละน้อยในลักษณะของการไล่น้ำหนักสี เพื่อให้ภาพสว่างกลมกลืนกัน

2) การระบายจากสีอ่อนไปหาสีแก่ เป็นการระบายสีโดยคำนึงถึงส่วนสว่างหรือส่วนที่ได้รับแสงก่อน แล้วจึงค่อยๆ เพิ่มน้ำหนักให้เข้มข้นทีละน้อยด้วยการผสมสีดำหรือสีตรงกันข้ามหรือสีใกล้เคียงกันในวงจรสีที่มีน้ำหนักเข้มข้นตามลำดับในลักษณะของการไล่น้ำหนักสี เพื่อให้เกิดการประสานกลมกลืนกัน



กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. นักเรียนและครูสนทนากัน “จากชั่วโมงครูให้โจทย์ไปนอนคิดเล่นๆกันว่า หากสามารถเดินทางออกนอกโลกไปดาวดวงอื่นได้ จะไปเที่ยวดาวดวงไหน และเมื่อไปถึงนักเรียนคิดว่าเจออะไร เช่น เราอาจเรียกเขาเหล่านั้นว่า มนุษย์ต่างดาว”
2. ครูอาจสุ่มถามนักเรียนได้ในกรณีที่ไม่มีใครแสดงความคิดเห็นของตนเอง และกล่าวเชื่อมโยงกับกิจกรรม “คิดนอกโลก”

ขั้นสอน

3. ครูอธิบายเสริมเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทุกคนต้องทำคือ การวาดภาพสิ่งที่พบเห็นบนดาวดวงนั้น โดยไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นแบบคน อาจจะเป็นสัตว์ต่างดาว พานะต่างดาว เป็นต้น พร้อมกับการลงสีโปสเตอร์ให้สวยงาม เหมาะสม ตั้งชื่อผลงาน
4. ครูแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิคการใช้สีโปสเตอร์
5. นักเรียนเริ่มปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งครูต้องคอยเดินดูและให้คำแนะนำเพิ่มเติมเป็นแต่ละบุคคลไป
ขั้นสรุป
6. นักเรียนและครูสนทนากันถึงปัญหาที่พบในการปฏิบัติกิจกรรม “คิดนอกโลก” อาจสุ่มตัวอย่างนำเสนอแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานจากจินตนาการ

สื่อ

1. ตัวอย่างผลงานแนวสร้างสรรค์จากจินตนาการของ ทศพล เขมวัฒน์กุล
2. ตัวอย่างผลงานที่ใช้สีโปสเตอร์

แหล่งการเรียนรู้

1. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ
 - โดยค้นหาจาก Google พิมพ์คำว่า เซอเรียลลิสม์
 -

<http://www.manager.co.th/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9540000128609>

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น	คำถามจากการสนทนาโต้ตอบกระตุ้นความคิดว่า “ถ้านักเรียนเดินทางเที่ยวนอกโลก จะไปเที่ยวดาวดวงใด แล้วเมื่อไปถึงคิดว่า จะเจออะไรบนดาวดวงนั้น”	
ทักษะพิสัย	วาดภาพสร้างสรรค์แสดงจินตนาการของตนเอง	กิจกรรม “คิดนอกโลก”	ตั้งแต่ระดับ 6 คะแนนขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตจากความกระตือรือร้นให้ความร่วมมือกับกิจกรรมการเรียนรู้	ผลงานและการสังเกต	

เกณฑ์การประเมินผลงาน
เรื่อง “คิดนอกโลก”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
“คิดนอกโลก”	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่น่าสนใจ ระบายสีโปสเตอร์ได้สวยงาม สะอาดส่งงานตรงเวลา	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่น่าสนใจบางส่วน ระบายสีโปสเตอร์ได้สวยงาม สะอาดส่งงานตรงเวลา	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่น่าสนใจ บางส่วน ระบายสีโปสเตอร์ได้ส่งงานตรงเวลา	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์ บางส่วน การระบายสีค่อนข้างเลอะ ค่อนข้างเลอะ และส่งงานช้ากว่ากำหนด	ผลงานยังไม่แสดงถึงการคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ การระบายสีค่อนข้างเลอะ และส่งงานช้ากว่ากำหนด

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

[illegible]

นายสุภชัย เหลืองณัฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เทคนิคทางศิลปะ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง เปเปอร์มาเช่ 1
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 4 มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุ อุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงาน
ทัศนศิลป์

สาระสำคัญ

เปเปอร์มาเช่ คือ การนำกระดาษเหลือใช้มาผสมกับกาวหรือทาขาวเพื่อทำให้เป็นรูปแบบ
ต่างๆ แล้วทาสีให้มีสีสันสดใสและทาเคลือบด้วยแลคเกอร์เพื่อความเงางาม เปเปอร์มาเช่ มีต้นกำเนิด
ในทวีปเอเชียและต่อมาได้แพร่หลายในทวีปยุโรป ส่วนใหญ่จะประดิษฐ์เป็นของเล่น หน้ากาก ถาด และ
ส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำเปเปอร์มาเช่ (K)
2. นักเรียนสามารถเตรียมอุปกรณ์ในการทำเปเปอร์มาเช่ได้ (P)
3. นักเรียนมีความสุขในการเรียนวิชาศิลปะ (A)

สาระการเรียนรู้

เปเปอร์มาเช่ คือ การนำกระดาษเหลือใช้มาผสมกับกาวหรือทาขาวเพื่อทำให้เป็นรูปแบบต่างๆ แล้วทาสีให้มีสีสันสดใสและทาเคลือบด้วยแล็กเกอร์เพื่อความเงางาม เปเปอร์มาเช่ มีต้นกำเนิดในทวีปเอเชียและต่อมาได้แพร่หลายในทวีปยุโรป ส่วนใหญ่จะประดิษฐ์เป็นของเล่น หน้ากาก ถาด และส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์

วัสดุอุปกรณ์ในการทำ

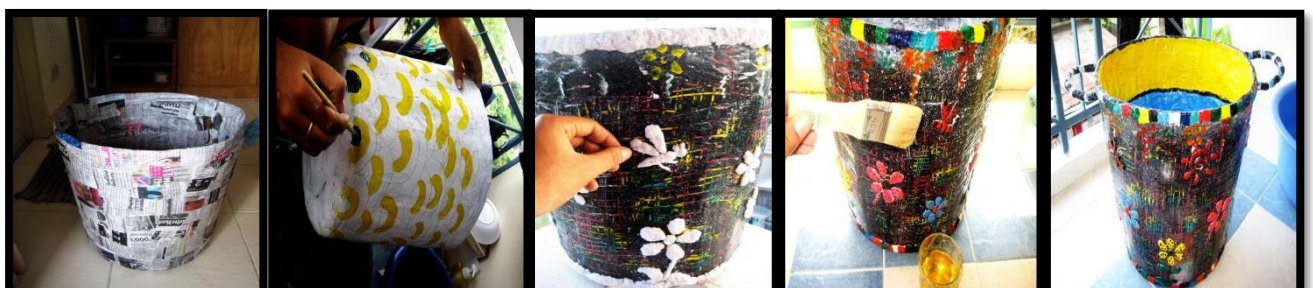
1. กระดาษที่เหลือใช้แล้ว เช่น กระดาษหนังสือพิมพ์ กระดาษสมุดหน้าเหลือง กระดาษถ่ายเอกสารหน้าเดียว กระดาษลูกฟูก เป็นต้น
2. กาวลาเท็ก/ แป้งเปียก
3. สีพลาสติค/สีโปสเตอร์
4. แล็กเกอร์
5. พู่กัน
6. แม่พิมพ์
7. กะละมัง
8. กรรไกร

ขั้นตอนการทำ

1. เตรียมแม่พิมพ์
2. นำกระดาษหนังสือพิมพ์ หรือกระดาษที่เตรียมไว้มาตัดให้เป็นชิ้นขนาด 1x1 นิ้ว แช่น้ำสักครู่เพื่อให้กระดาษเนบสนิทและเรียบเวลาแปะทับกัน ใช้กาวลาเท็กหรือกาวแป้งเปียกทาให้ทั่วพิมพ์แล้วใช้หนังสือพิมพ์แปะให้ทั่วเป็นชั้น ประมาณ 20 ชั้น แล้วปล่อยให้แห้งสนิท
3. เมื่อกระดาษแห้งสนิทแล้วให้ผ้าครึ่งเพื่อนำพิมพ์ออก
4. ตัดกระดาษอ่อนสีขาว 3 ชั้น เพื่อปกปิดรอยหมึกของกระดาษหนังสือพิมพ์และทำให้พื้นผิวเรียบรอการทาสี
5. ทาสีขาวรองพื้นรองจนแห้งสนิท
6. ระบายสี และตกแต่งลวดลายให้สวยงาม รองนสีแห้งสนิทแล้วทาเคลือบด้วยแล็กเกอร์เพื่อความเงางาม

ประโยชน์ของการทำเปเปอร์มาเช่

1. ลดปริมาณขยะ
2. ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์
3. ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
4. ฝึกสมาธิและความอดทน
5. เป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ



กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ให้นักเรียนดูผลงานเปเปอร์มาเช่ แล้วถามนักเรียนว่า นักเรียนคิดว่า งานประติมากรรมชิ้นนี้เรียกว่าอะไร และใช้วัสดุอุปกรณ์อะไรบ้างในการทำเปเปอร์มาเช่

ขั้นสอน (40 นาที)

2. อธิบาย/บรรยาย (power point) เรื่อง เปเปอร์มาเช่ (5 นาที)
3. ให้นักเรียนนั่งตามกลุ่มๆละ 4-5 คนที่เลือกกันไว้แล้ว และนำอุปกรณ์ที่ครูให้เตรียมมาตั้งแต่คาบที่แล้ว ได้แก่ กะละมัง แม่พิมพ์ (ถังน้ำ, ขามขนาดกลาง) กรรไกร/คัตเตอร์ กระดาษหนังสือพิมพ์ และกระดาษอื่นๆ
4. ให้นักเรียนนำกระดาษหนังสือพิมพ์ หรือกระดาษที่เตรียมไว้มาตัดให้เป็นชิ้นขนาด 1x1 นิ้ว แช่น้ำประมาณ 15 นาที เพื่อให้กระดาษแนบสนิทและเรียบเวลาแปะทับกัน ใช้เวลาเท็กหรือกาบแปะเปียกทำให้ทั่วพิมพ์แล้วใช้หนังสือพิมพ์แปะให้ทั่วเป็นชั้น ประมาณ 20 ชั้น แล้วปล่อยให้แห้งสนิท (เวลาในชั่วโมงเรียนไม่พอ ต้องใช้คาบต่อไปในการทำขั้นตอนต่อไป)

ขั้นสรุป (5 นาที)

5. แนะนำเพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนยังไม่เข้าใจ และอธิบายขั้นตอนในการทำต่อไปในคาบหน้า (คือ ให้นักเรียนติดกระดาษที่แช่น้ำไว้ โดยทำเหมือนขั้นตอนเดิม ติดให้ได้อย่างน้อย 20 ชั้น แล้วปล่อยให้แห้งสนิท)

สื่อ

- วัสดุ - อุปกรณ์

1. กระดาษที่เหลือใช้แล้ว เช่น กระดาษหนังสือพิมพ์ กระดาษเนื้ออ่อนที่ใช้แล้ว
2. กาวลาเท็ก
3. สีพาสติก/สีโปสเตอร์
4. แล็กเกอร์
5. พู่กัน
6. แม่พิมพ์ (ถังน้ำ, ขามขนาดกลาง)
7. กะละมัง
8. กรรไกร/คัตเตอร์

- สื่อการเรียนรู้

1. (power point) เรื่อง การไล่น้ำหนักแสงเงา

2. ตัวอย่างผลงานเปเปอร์มาเซ่

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

http://www.banraksinlapa.com/?page_id=6

http://student.psu.ac.th/StudAffairs/carrey/c47/Career_december.htm

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การเตรียมอุปกรณ์/การทำงาน กลุ่ม กิจกรรมเปเปอร์มาเซ่ 1	ผลงาน	ตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
ทักษะพิสัย	การทำกิจกรรม / การตอบ คำถาม/การทำงานรวมถึงการ เตรียมอุปกรณ์	กิจกรรมเปเปอร์มาเซ่ 1	ตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตนักเรียนจากการการ ทำกิจกรรม /การทำเปเปอร์มาเซ่ 1	การสังเกต /ผลงาน กิจกรรม	

เกณฑ์การประเมินกิจกรรม

เรื่อง “เปเปอร์มาเซ่ 1”

กิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
กิจกรรม เปเปอร์มาเซ่ 1	มีความสามัคคี และกระตือรือร้น ในการทำงาน เตรียมอุปกรณ์มา ครบ	มีความสามัคคี และกระตือรือร้น ในการทำงาน แต่ เตรียมอุปกรณ์มา ไม่ครบ	มีความสามัคคี แต่ไม่ กระตือรือร้นใน การทำงาน และ เตรียมอุปกรณ์มา ไม่ครบ	ไม่มีความสามัคคี ไม่กระตือรือร้นใน การทำงาน และ เตรียมอุปกรณ์มา ไม่ครบ	ไม่มีความสามัคคี ไม่กระตือรือร้นใน การทำงาน และ ไม่เตรียมอุปกรณ์ มาเลย

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุชัย เหลืองนัฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เทคนิคทางศิลปะ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง เปเปอร์มาเช่ 2
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 4 มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุ อุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงาน
ทัศนศิลป์

สาระสำคัญ

เปเปอร์มาเช่ คือ การนำกระดาษเหลือใช้มาผสมกับกาวหรือทาขาวเพื่อทำให้เป็นรูปแบบ
ต่างๆ แล้วทาสีให้มีสีสันสดใสและทาเคลือบด้วยแลคเกอร์เพื่อความเงางาม เปเปอร์มาเช่ มีต้นกำเนิด
ในทวีปเอเชียและต่อมาได้แพร่หลายในทวีปยุโรป ส่วนใหญ่จะประดิษฐ์เป็นของเล่น หน้ากาก ถาด และ
ส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์

จุดประสงค์การเรียนรู้

10. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำเปเปอร์มาเช่ (K)
2. นักเรียนสามารถออกแบบและตกแต่งลายของเปเปอร์มาเช่ได้ (P)
3. นักเรียนเห็นคุณค่าของกระดาษที่สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ (A)

สาระการเรียนรู้

เปเปอร์มาเช่ คือ การนำกระดาษเหลือใช้มาผสมกับกาวหรือทาขาวเพื่อทำให้เป็นรูปแบบต่างๆ แล้วทาสีให้มีสีสันสดใสและทาเคลือบด้วยแล็กเกอร์เพื่อความเงางาม เปเปอร์มาเช่ มีต้นกำเนิดในทวีปเอเชียและต่อมาได้แพร่หลายในทวีปยุโรป ส่วนใหญ่จะประดิษฐ์เป็นของเล่น หน้ากาก ถาด และส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์

วัสดุอุปกรณ์ในการทำ

1. กระดาษที่เหลือใช้แล้ว เช่น กระดาษหนังสือพิมพ์ กระดาษสมุดหน้าเหลือง กระดาษถ่ายเอกสารหน้าเดียว กระดาษลูกฟูก เป็นต้น
2. กาวลาเท็ก/ แป้งเปียก
3. สีพลาสติก/สีโปสเตอร์
4. แล็กเกอร์
5. พู่กัน
6. แม่พิมพ์
7. กะละมัง
8. กรรไกร

ขั้นตอนการทำ

1. เตรียมแม่พิมพ์
2. นำกระดาษหนังสือพิมพ์ หรือกระดาษที่เตรียมไว้มาตัดให้เป็นชิ้นขนาด 1x1 นิ้ว แช่น้ำสักครู่เพื่อให้กระดาษเนบสนิทและเรียบเวลาแปะทับกัน ใช้กาวลาเท็กหรือกาวแป้งเปียกทาให้ทั่วพิมพ์แล้วใช้หนังสือพิมพ์แปะให้ทั่วเป็นชั้น ประมาณ 20 ชั้น แล้วปล่อยให้แห้งสนิท
3. เมื่อกระดาษแห้งสนิทแล้วให้ผ้าครึ่งเพื่อนำพิมพ์ออก
4. ตัดกระดาษอ่อนสีขาว 3 ชั้น เพื่อปกปิดรอยหมึกของกระดาษหนังสือพิมพ์และทำให้พื้นผิวเรียบรอการทาสี
5. ทาสีขาวรองพื้นรองจนแห้งสนิท
6. ระบายสี และตกแต่งลวดลายให้สวยงาม รองนสีแห้งสนิทแล้วทาเคลือบด้วยแล็กเกอร์เพื่อความเงางาม

ประโยชน์ของการทำเปเปอร์มาเช่

1. ลดปริมาณขยะ
2. ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์
3. ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
4. ฝึกสมาธิและความอดทน
5. เป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ



กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ทบทวนคาบที่แล้ว ว่านักเรียนเตรียมพร้อมที่จะทำขั้นตอนต่อไปหรือยัง

ขั้นสอน (40 นาที)

2. ให้นักเรียนทำขั้นตอนต่อไปโดย ทาสีขาว หรือสีเข้ม รองพื้นรองจนแห้งสนิท
3. ระบายสี และตกแต่งลวดลายให้สวยงาม โดยครูกำหนดโจทย์ให้นักเรียนทุกคนจะต้องตกแต่งสัตว์นอกโลกหรือสัตว์ในจินตนาการ ซึ่งนักเรียนได้ออกแบบไว้ก่อนแล้ว ตกแต่งลงไปในตัวผลงานเปเปอร์มาเช่ทุกคน รองจนสีแห้งสนิทแล้วทาเคลือบ ด้วยแล็กเกอร์เพื่อความเงางาม

ขั้นสรุป (5 นาที)

4. สรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม โดยถามนักเรียนว่า เปเปอร์มาเช่ มีประโยชน์อย่างไรบ้าง และนักเรียนได้อะไรจากการทำกิจกรรมนี้

สื่อ

- วัสดุ - อุปกรณ์

1. กระดาษที่เหลือใช้แล้ว เช่น กระดาษหนังสือพิมพ์ กระดาษเนื้ออ่อนที่ใช้แล้ว
2. กาวลาเท็กซ์
3. สีพลาสติก/สีโปสเตอร์
4. แล็กเกอร์
5. พู่กัน
6. แม่พิมพ์ (ถังน้ำ, ขามขนาดกลาง)
7. กะละมัง
8. กรรไกร/คัตเตอร์

- สื่อการเรียนรู้

1. (power point) เรื่อง การไล่น้ำหนักแสงเงา
2. ตัวอย่างผลงานเปเปอร์มาเช่

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

http://www.banraksinlapa.com/?page_id=6

http://student.psu.ac.th/StudAffairs/carrey/c47/Career_december.htm

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การเตรียมอุปกรณ์/การทำงาน กลุ่ม/ผลงานกิจกรรมเปเปอร์มา เซ่ 3	ผลงานเปเปอร์มาเซ่ของ นักเรียน	ตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
ทักษะพิสัย	การทำกิจกรรม / การตอบ คำถาม/การทำงานรวมถึงการ เตรียมอุปกรณ์/ผลงาน	กิจกรรมเปเปอร์มาเซ่ 3	ตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตนักเรียนจากการการ ทำกิจกรรม /การทำเปเปอร์มาเซ่ 3	การสังเกต /ผลงาน กิจกรรม	

เกณฑ์การประเมินกิจกรรม
เรื่อง “เปเปอร์มาเซ่ 3”

กิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)

กิจกรรม เปเปอร์มาเช่ 3	มีความสามัคคี และกระตือรือร้น ในการทำงาน เตรียมอุปกรณ์มา ครบ ผลงาน ตกแต่งสร้างสรรค์ สวยงาม เสร็จ ตามเวลาที่ กำหนด พื้นที่ทำ กิจกรรมสะอาด	มีความสามัคคี และกระตือรือร้น ในการทำงาน เตรียมอุปกรณ์มา ไม่ครบ ผลงาน ตกแต่งสร้างสรรค์ สวยงาม เสร็จตาม เวลาที่กำหนด พื้นที่ทำกิจกรรม สะอาด	มีความสามัคคี และกระตือรือร้น ในการทำงาน เตรียมอุปกรณ์มา ไม่ครบ ผลงาน ตกแต่งสร้างสรรค์ เสร็จตามเวลาที่ กำหนด พื้นที่ทำ กิจกรรมสะอาด	มีความสามัคคี และกระตือรือร้น ในการทำงาน เตรียมอุปกรณ์มา ไม่ครบ ผลงาน ตกแต่งไม่ สร้างสรรค์ ไม่ เสร็จตามเวลาที่ กำหนด พื้นที่ทำ กิจกรรมสะอาด	ไม่มีความสามัคคี และไม่ กระตือรือร้นใน การทำงาน เตรียมอุปกรณ์มา ไม่ครบ ผลงาน ตกแต่งไม่ สร้างสรรค์ ไม่ เสร็จตามเวลาที่ กำหนด พื้นที่ทำ กิจกรรมไม่ สะอาด
---------------------------	---	---	---	--	---

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุภชัย เหลืองณัฏฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เทคนิคทางศิลปะ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง เปเปอร์มาเช่ 3
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 4 มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุ อุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงาน
ทัศนศิลป์

สาระสำคัญ

เปเปอร์มาเช่ คือ การนำกระดาษเหลือใช้มาผสมกับกาวหรือทาขาวเพื่อทำให้เป็นรูปแบบต่างๆ
แล้วทาสีให้มีสีสันสดใสและทาเคลือบด้วยแลคเกอร์เพื่อความเงางาม เปเปอร์มาเช่ มีต้นกำเนิดในทวีป
เอเชียและต่อมาได้แพร่หลายในทวีปยุโรป ส่วนใหญ่จะประดิษฐ์เป็นของเล่น หน้ากาก ถาด และ
ส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์

จุดประสงค์การเรียนรู้

11. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำเปเปอร์มาเช่ (K)
2. นักเรียนสามารถทำเปเปอร์มาเช่ได้ (P)
3. นักเรียนสามารถนำเทคนิคงานกระดาษเปเปอร์มาเช่ไปประยุกต์ใช้ได้ (A)

สาระการเรียนรู้

เปเปอร์มาเช่ คือ การนำกระดาษเหลือใช้มาผสมกับกาวหรือทาขาวเพื่อทำให้เป็นรูปแบบต่างๆ แล้วทาสีให้มีสีสันสดใสและทาเคลือบด้วยแล็กเกอร์เพื่อความเงางาม เปเปอร์มาเช่ มีต้นกำเนิดในทวีปเอเชียและต่อมาได้แพร่หลายในทวีปยุโรป ส่วนใหญ่จะประดิษฐ์เป็นของเล่น หน้ากาก ถาด และส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์

วัสดุอุปกรณ์ในการทำ

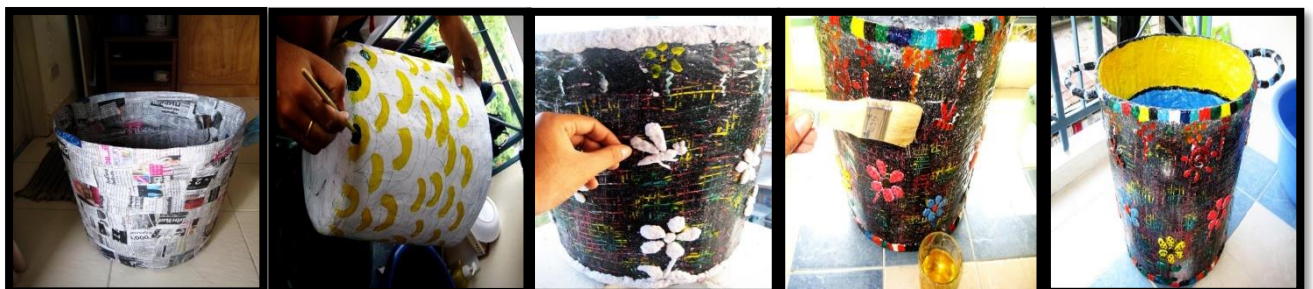
1. กระดาษที่เหลือใช้แล้ว เช่น กระดาษหนังสือพิมพ์ กระดาษสมุดหน้าเหลือง กระดาษถ่ายเอกสารหน้าเดียว กระดาษลูกฟูก เป็นต้น
2. กาวลาเท็กซ์/ แป้งเปียก
3. สีพลาสติก/สีโปสเตอร์
4. แล็กเกอร์
5. พู่กัน
6. แม่พิมพ์
7. กะละมัง
8. กรรไกร

ขั้นตอนการทำ

1. เตรียมแม่พิมพ์
2. นำกระดาษหนังสือพิมพ์ หรือกระดาษที่เตรียมไว้มาตัดให้เป็นชิ้นขนาด 1x1 นิ้ว แฉ่น้ำสักรูเพื่อให้กระดาษแนบสนิทและเรียบเวลาแปะทับกัน ใช้กาวลาเท็กซ์หรือกาวแป้งเปียกทาให้ทั่วพิมพ์แล้วใช้หนังสือพิมพ์แปะให้ทั่วเป็นชั้น ประมาณ 20 ชั้น แล้วปล่อยให้แห้งสนิท
3. เมื่อกระดาษแห้งสนิทแล้วให้ผ้าครึ่งเพื่อนำพิมพ์ออก
4. ตัดกระดาษอ่อนสีขาว 3 ชั้น เพื่อปกปิดรอยหมึกของกระดาษหนังสือพิมพ์และทำให้พื้นผิวเรียบรอกาทาสี
5. ทาสีขาวรองพื้นรองจนแห้งสนิท
6. ระบายสี และตกแต่งลวดลายให้สวยงาม รองนสีแห้งสนิทแล้วทาเคลือบด้วยแล็กเกอร์เพื่อความเงางาม

ประโยชน์ของการทำเปเปอร์มาเช่

1. ลดปริมาณขยะ
2. ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์
3. ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
4. ฝึกสมาธิและความอดทน
5. เป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ



กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั้นนำ (5 นาที)

1. ทบทวนคาบที่แล้ว ว่านักเรียนเตรียมพร้อมที่จะทำขั้นตอนต่อไปหรือยัง

ขั้นสอน (40 นาที)

2. ให้นักเรียนทำขั้นตอนต่อไปโดย ใช้กาวลาเท็กหรือกาวแป้งเปียกทาให้ทั่วพิมพ์แล้วใช้หนังสือพิมพ์แปะให้ทั่วเป็นชั้น ประมาณ 20 ชั้น แล้วปล่อยให้แห้งสนิท
3. เมื่อกระดาษแห้งสนิทแล้วให้ผ่าครึ่งเพื่อนำพิมพ์ออก
4. ติดกระดาษอ่อนสีขาว หรือ สีเข้ม 3 ชั้น เพื่อปกปิดรอยหมึกของกระดาษหนังสือพิมพ์และทำให้พื้นผิวเรียบรอการทาสี ทาสีขาว หรือสีเข้ม รองพื้นรองนแห้งสนิท

ขั้นสรุป (5 นาที)

5. แนะนำเพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนยังไม่เข้าใจ และอธิบายขั้นตอนในการทำต่อไปในคาบหน้า (คือ ให้นักเรียนตกแต่งผลงานเปเปอร์มาเช่ให้สวยงาม)

สื่อ

- วัสดุ - อุปกรณ์

1. กระดาษที่เหลือใช้แล้ว เช่น กระดาษหนังสือพิมพ์ กระดาษเนื้ออ่อนที่ใช้แล้ว
2. กาวลาเท็ก
3. สีพลาสติก/สีโปสเตอร์
4. แล็กเกอร์
5. พู่กัน
6. แม่พิมพ์ (ถังน้ำ, ขามขนาดกลาง)
7. กะละมัง
8. กรรไกร/คัตเตอร์

- สื่อการเรียนรู้

1. (power point) เรื่อง การไล่น้ำหนักแสงเงา
2. ตัวอย่างผลงานเปเปอร์มาเช่

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด โรงเรียนวงแหวนวิทยาคม
2. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

http://www.banraksinlapa.com/?page_id=6

http://student.psu.ac.th/StudAffairs/carrey/c47/Career_december.htm

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การเตรียมอุปกรณ์/การทำงาน กลุ่ม กิจกรรมเปเปอร์มาเช่ 2	ผลงาน	ตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
ทักษะพิสัย	การทำกิจกรรม / การตอบ คำถาม/การทำงานรวมถึงการ เตรียมอุปกรณ์	กิจกรรมเปเปอร์มาเช่ 2	ตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตนักเรียนจากการการ ทำกิจกรรม /การทำเปเปอร์มาเช่ 2	การสังเกต /ผลงาน กิจกรรม	

เกณฑ์การประเมินกิจกรรม
เรื่อง “เปเปอร์มาเช่ 3”

กิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
กิจกรรม เปเปอร์มาเช่ 3	มีความสามัคคี และกระตือรือร้น ในการทำงาน เตรียมอุปกรณ์มา ครบ	มีความสามัคคี และกระตือรือร้น ในการทำงาน แต่ เตรียมอุปกรณ์มา ไม่ครบ	มีความสามัคคี แต่ไม่ กระตือรือร้นใน การทำงาน และ เตรียมอุปกรณ์มา ไม่ครบ	ไม่มีความสามัคคี ไม่กระตือรือร้นใน การทำงาน และ เตรียมอุปกรณ์มา ไม่ครบ	ไม่มีความสามัคคี ไม่กระตือรือร้นใน การทำงาน และ ไม่เตรียมอุปกรณ์ มาเลย

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุกชัย เหลืองฉวีรัตน์
ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การเขียนภาพล้อเลียน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง อารมณ์บนใบหน้าการ์ตูน
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 11 วาดภาพระบายสีเป็นภาพล้อเลียน หรือภาพการ์ตูนเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ
สภาพสังคมในปัจจุบัน

สาระสำคัญ

การ์ตูน เป็นภาพวาดสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่เน้นความเป็นจริงทั้งหมด โดยอาจเกิดจากจินตนาการของ
ผู้สร้างสรรค์หรือเลียนแบบของจริง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะของการ์ตูนได้
2. นักเรียนสามารถวาดใบหน้าการ์ตูนแสดงอารมณ์ได้
3. นักเรียนมีความสุขและให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรม

สาระการเรียนรู้

ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) หมายถึง ภาพล้อหรือภาพวาดที่สนุกสนาน ตลก ขบขันไม่มีข้อกำหนดกฎเกณฑ์สัดส่วนของภาพที่วาดผิดไปจากความจริง

ประเภทของการ์ตูน

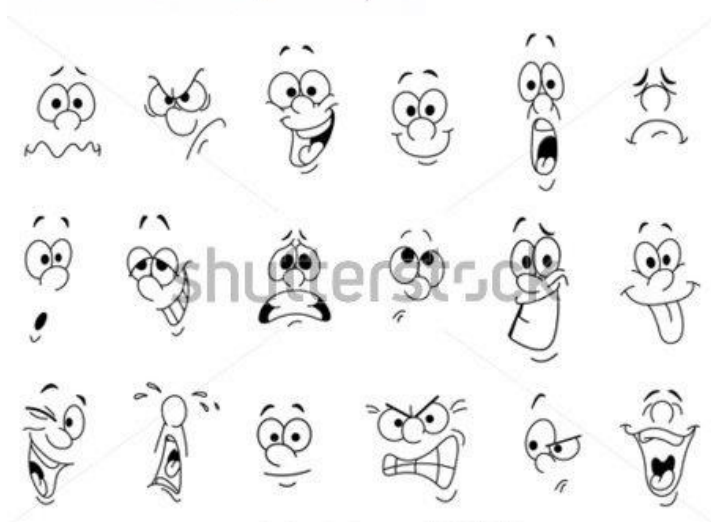
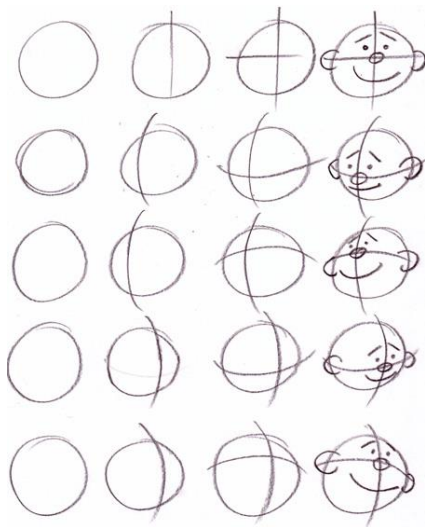
ลักษณะของการ์ตูน มี 2 ลักษณะ คือ

1. การ์ตูนภาพนิ่ง (STATIC CARTOONS) หมายถึง ลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอิริยาบถ เป็นการบอกเล่า เล่าเรื่อง ไม่มีการดำเนินเรื่อง
2. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (DYNAMIC CARTOONS) หมายถึง ลักษณะที่มีความเปลี่ยนแปลงลีลาอิริยาบถต่างๆ ของตัวการ์ตูน จากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง

ประเภทของการ์ตูนในประเทศไทย แบ่งได้ 5 ประเภท

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoons) เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นการล้อเลียน เสียดสี ประชดประชันบุคคลหรือเหตุการณ์ที่สำคัญ ในไทยนิยมล้อเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านอ่านเกิดความสนใจ มีความคิดเห็นใหม่ๆ ลักษณะการ์ตูนชนิดนี้อาจมีบรรยายหรือไม่ก็ได้
2. การ์ตูนขำขัน (Gag Cartoons) เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ที่มุ่งเน้นความขบขันเป็นหลัก การ์ตูนชนิดนี้จะนิยมนำเหตุการณ์ใกล้ตัวมาเขียน เป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากในสังคมไทย
3. การ์ตูนเรื่องยาว (Comicorserial Cartoons) เป็นการนำเสนอการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันจนจบ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสาร และหนังสือพิมพ์ เรียกว่า Comics Strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่ม เรียกว่า Comics Books เช่น การ์ตูนเล่มของญี่ปุ่น และฝรั่ง ส่วนของการ์ตูนไทยนั้นนิยมนำเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน จักร ฯ วงศ์ฯ เป็นต้น
4. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียนอื่นๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความ หรือการ์ตูนประกอบการศึกษา
5. การ์ตูนมีชีวิต (Animated Cartoons) หรือการ์ตูนภาพยนตร์เป็นการ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหวมีการลำดับภาพ และเรื่องราว ที่ต่อเนื่องกันคล้ายภาพยนตร์

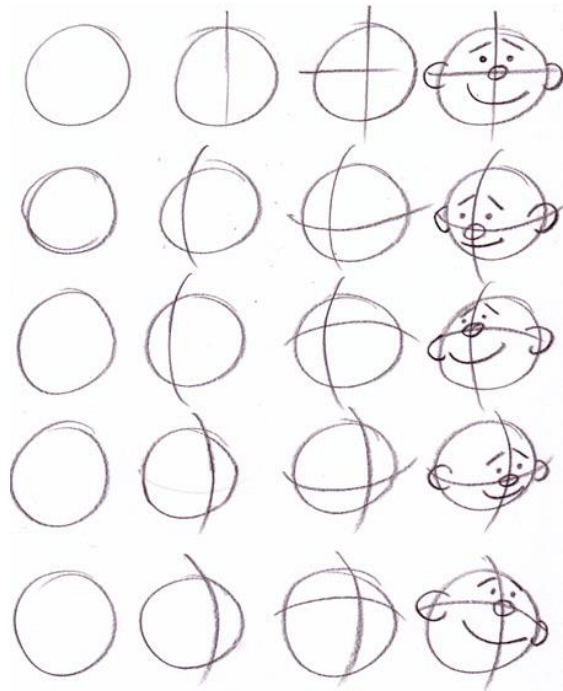
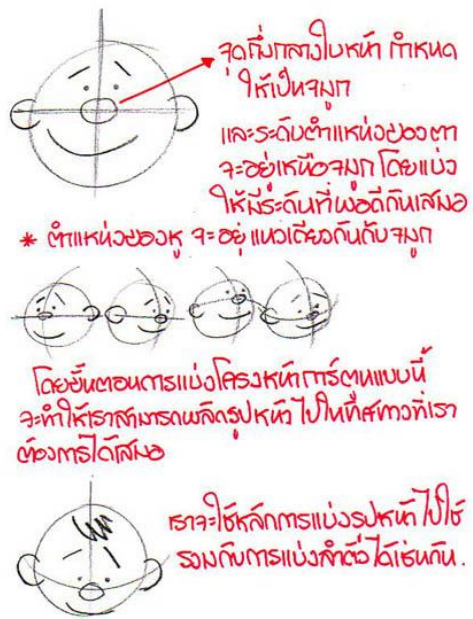
การวาดอารมณ์ใบหน้าที่การ์ตูนแบบต่างๆ



ปกติ	ยิ้ม/หัวเราะ	โกรธ	เศร้า
ร้องไห้	ง่วงนอน	ประหลาดใจ	ตกใจ
ขับ	ดู	เก็บของขึ้นรถ	เก็บของลงรถ

Toonkung's Emotion

ปกติ	ยิ้ม/หัวเราะ	โกรธ	เศร้า
ร้องไห้	ง่วงนอน	ประหลาดใจ	ตกใจ
ขับ	ดู	เก็บของขึ้นรถ	เก็บของลงรถ



กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. นักเรียนดูคลิปวิดีโอการตูนที่ครูเตรียมมา จากนั้นนักเรียนอาจจะช่วยกันแชร์ว่าตนเองชื่นชอบตัวการ์ตูนตัวใด เพราะเหตุใด

ขั้นสอน

2. ครูตั้งคำถามว่า “การ์ตูนที่นักเรียนดูเมื่อกี้ต่างยังไงกับการตูนที่อยู่ในเล่ม แล้วนักเรียนว่าอันไหนสนุกกว่ากัน”
3. ครูเชื่อมโยงเข้าบทเรียนว่า การ์ตูนแบ่งออกเป็นกี่ประเภท อะไรบ้าง แล้วถ้าการ์ตูนจะแสดงบทบาทให้ได้อารมณ์ มีอรรถรส จากการอ่านการ์ตูนหรือว่าจากการดูการ์ตูน นักเรียนมีความคิดเห็นว่า อะไรเป็นส่วนสำคัญของสิ่งเหล่านี้
4. นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็น ซึ่งครูก็จะคอยเสนอแนะแนวทางเพิ่มเติม ซึ่งสิ่งที่สำคัญไม่แพ้ส่วนอื่นใดของการวาดการ์ตูนก็คือ อารมณ์ของใบหน้า เช่น ยิ้ม โกรธ ดีใจ ขุ่นเคือง ฯลฯ (มีตัวอย่างเทคนิค รูปแบบของการวาดอารมณ์ใบหน้าแต่ละแบบให้นักเรียนดู) ในส่วนของขั้นตอนนี้ ครูอาจให้ตัวแทนนักเรียนออกมาแสดงสีหน้าอารมณ์แต่ละแบบ
5. นักเรียนฝึกวาดภาพแสดงอารมณ์บนใบหน้าการ์ตูนตามแบบที่ครูเตรียมให้ หรือนักเรียนอาจจะวาดใบหน้าที่การ์ตูนที่แสดงอารมณ์ต่างๆขึ้นมาเองเลยก็ได้ (กำหนดให้วาดไม่ต่ำกว่า 10 อารมณ์ใบหน้า)
6. ในขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ครูต้องคอยเดินดูและให้คำแนะนำอย่างทั่วถึง

ขั้นสรุป

7. ครูสุ่มตัวอย่างที่น่าสนใจ เพื่อสรุปองค์ความรู้ร่วมกับนักเรียน พร้อมตอบปัญหาข้อสงสัย

สื่อ

1. คลิปวิดีโอการ์ตูน
2. ตัวอย่างการวาดใบหน้าที่การ์ตูนแสดงอารมณ์

แหล่งการเรียนรู้

1. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ
<http://gongart.myreadyweb.com/home>
<http://sostdays.com/>
<http://www.oknation.net/blog/loveholic/2008/09/06/entry-1>
2. หนังสือการวาดภาพการ์ตูน สำนักพิมพ์วาดศิลป์ สร้างสรรค์โดย จักรกฤษณ์ นิลทะสิน

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสังเกตจากการตอบ คำถามและการแสดงความ คิดเห็น	คำถามจากการสนทนา โต้ตอบกระตุ้นความคิด	
ทักษะพิสัย	วาดภาพการ์ตูนแสดง อารมณ์ของใบหน้า	กิจกรรมการ “ใส่อารมณ์”	ตั้งแต่ระดับ 6 คะแนน ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตจากความ กระตือรือร้นให้ความ ร่วมมือกับกิจกรรมการ เรียนรู้	ผลงานและการสังเกต	

เกณฑ์การประเมินผลงาน
เรื่อง “ใส่อารมณ์”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
“ใส่อารมณ์”	สามารถวาด ภาพแสดง อารมณ์บน ใบหน้าที่การ์ตูน ได้ครบ 10 อารมณ์ รู้ ลายเส้นมีความ ต่อเนื่อง สวยงาม ส่ง งานตรงเวลา	สามารถวาดภาพ แสดงอารมณ์บน ใบหน้าที่การ์ตูนได้ ครบ 10 อารมณ์ ลายเส้นมีความ ต่อเนื่องบางส่วน ส่งงานตรงเวลา	สามารถวาด ภาพแสดง อารมณ์บน ใบหน้าที่การ์ตูน ได้น้อยกว่า 9 อารมณ์ ลายเส้นขาด ความต่อเนื่อง ส่งงานช้ากว่า กำหนด	สามารถวาด ภาพแสดง อารมณ์บนหน้า การ์ตูนได้ได้ บางส่วน ลายเส้นขาด ความต่อเนื่อง ส่งงานช้ากว่า กำหนด	ยังไม่สามารถวาด ภาพแสดงอารมณ์ บนใบหน้าที่การ์ตูน ได้ ส่งงานช้ากว่า กำหนด

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุภชัย เหลืองณัฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การเขียนภาพการ์ตูนล้อเลียน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง โครงร่างสร้างการ์ตูน
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 11 วาดภาพระบายสีเป็นภาพล้อเลียน หรือภาพการ์ตูนเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ
สภาพสังคมในปัจจุบัน

สาระสำคัญ

การเขียนภาพการ์ตูน ควรปฏิบัติตามขั้นตอน คือ กำหนดแนวคิดรูปแบบการ์ตูน กำหนด
โครงสร้างภาพรวมด้วยเส้นและรูปทรงต่าง ๆ และกำหนดอารมณ์ความรู้สึกของตัวการ์ตูน เพื่อให้ภาพ
การ์ตูนที่วาดนั้นสื่ออารมณ์ได้เข้าถึงผู้ชม

จุดประสงค์การเรียนรู้

4. นักเรียนสามารถบรรยายขั้นตอนการเขียนภาพการ์ตูนได้
5. นักเรียนสามารถวาดท่าทางประกอบตัวการ์ตูนได้
6. นักเรียนมีความสุขและให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรม

สาระการเรียนรู้

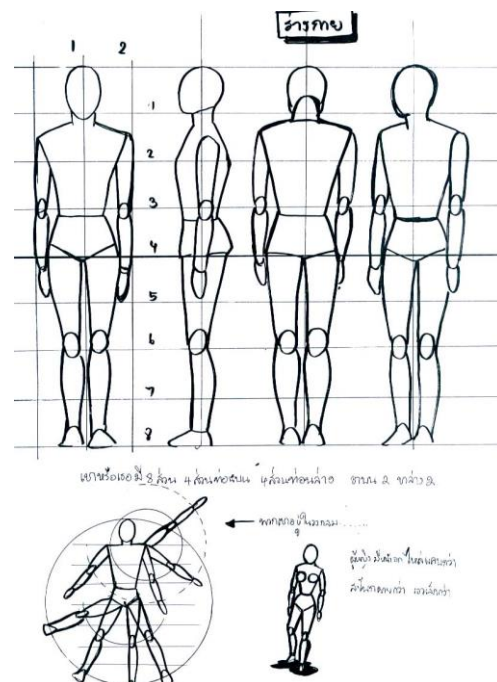
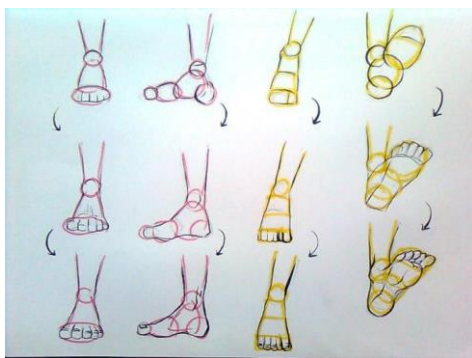
หลักการวาดการ์ตูน

เริ่มแรกวาดการ์ตูน

การร่างภาพเป็นพื้นฐานของงานศิลปกรรมทุกแขนง การที่ผู้วาดจะวาดรูปอะไรก็ตาม ต้องเริ่มจากการร่างภาพก่อน โดยเริ่มจากการวาดโครงสร้างง่ายๆ เช่น วงกลม วงรี หรือสี่เหลี่ยม จากนั้นจึงวาดส่วนโค้ง ส่วนเว้า แล้วลงเส้นจริงตามเส้นร่าง สุดท้ายจึงใส่รายละเอียดของตัวการ์ตูนทั้งหมด

ข้อควรจำก็คือ การร่างภาพจะต้องร่างทั้งหมดของรูปภาพ ไม่ใช่วาดทีละเส้น หรือส่วนหนึ่งส่วนใด เพราะเมื่อวาดภาพเสร็จสมบูรณ์ จะเห็นความผิดพลาดของภาพ เช่น ผิดสัดส่วน องค์ประกอบไม่สมดุล ในเบื้องต้นจะวาดรูปร่างท่าทางต่างๆของตัวการ์ตูน จากการสังเกตท่าทางของคนจริง จากนิยายสาร หรือคนรอบข้างก็ได้ แล้วจึงพัฒนามาเป็นการวาดการ์ตูนในแบบฉบับของตนเองต่อไป

การร่างโครงสร้างส่วนต่างๆของการ์ตูน



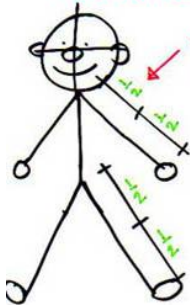


โครงสร้างของการ์ตูน

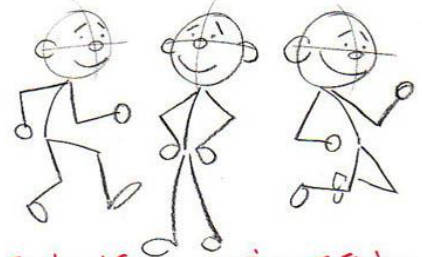


ผมมักจะแบ่งขนาดสัดส่วน
ของตัวละครการ์ตูน
ไว้ที่ 1 ส่วนเต็ม
และ ช่วงกว้างยาวขึ้นถึง
คอ จะยาวเป็นครึ่งหนึ่งของ
ส่วนหัวเสมอ <ด้วยรูป>

สังเกตให้ดี จะเห็นว่า ช่วงแขนจะยาวประมาณ
ครึ่งของลำตัวด้วยนะครับ



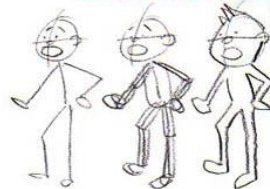
ช่วงแขนตรงข้อศอกและหัวเข่า
เราก็จะแบ่งออกเป็นช่วงละครึ่ง
เท่ากันนะครับ ลองจำขนาดสัดส่วน
นี้ไว้จะเห็นว่า ผมมักจะใช้แค่
ครึ่งหัวเสมอ เพื่อจดจำได้ง่ายขึ้น
ครับ ต่อไปผมจะวาดโครงร่าง
ร่างกายที่ซับซ้อนขึ้นให้ดูกัน.



ตัวอย่างรูปข้างบน : เวลาที่เราขยับสัดส่วน
จะทราบจากเบื้องต้นได้เลยว่า สัดส่วนที่เราแบ่งไว้
จะพอดีสำหรับรูปร่างได้เลยครับ.

ถ้าคนสามารถขึ้นโครงร่างจากแบบข้างบน
ได้ถูกต้องแล้ว การวาดการ์ตูนก็จะไม่ยากเลยครับ.

ตัวอย่างการวาดการ์ตูน :



จากตัวอย่างที่เราแค่
ขึ้นโครงร่างที่หัวทศ
และตามนั้นเอาเข้าไป
จะได้ตัวการ์ตูนมาครับ.

การเขียนสัดส่วน

เนื่องจากตัวละครที่เราเขียนสัดส่วนที่มันผิดจากที่ผมได้ออกไว้ข้างต้นไว้ครับ แต่มันจะมีเทคนิคเล็กๆน้อยๆที่คุณควรจะทราบบ่อยๆจะทำภาพเขียนสัดส่วน



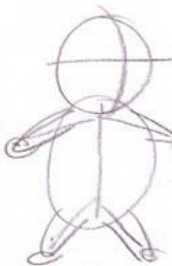
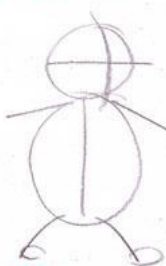
จะเห็นได้ว่าผมแบ่งสัดส่วนกับส่วนที่ไม่เท่ากันคือมากกว่าครึ่งหนึ่งที่ผมบอกไว้แต่ข้อที่คุณควรจะระวังก็คือ ช่วงแขนครับ จะต้องยาวเท่ากับช่วงกลางของลำตัวเสมอครับ ซึ่งมันจะทำให้สัดส่วนที่ออกมาดูไม่เพี้ยนเกินความจริงไปครับ.



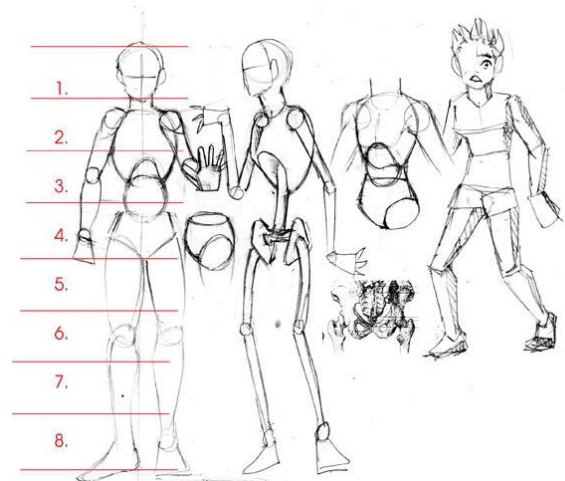
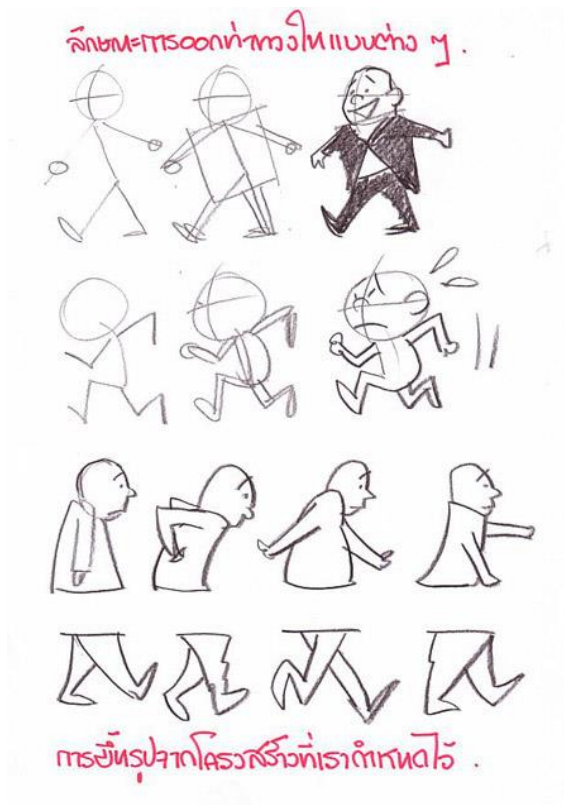
ลองทำดูนะครับ จะเห็นว่าไม่ยากเลยครับ.



เมื่อคุณต้องการจะเขียนคนที่อ้วนกว่านี้ก็ควรที่จะกำหนดขนาดจากสัดส่วนตัวนั้นครับ.



การใส่ขนาดร่างกายก็สำคัญนะครับ เพียงแต่ว่าอย่าลืมขนาดสัดส่วนพื้นฐานไว้แล้วกันครับ. ครึ่งต่อไปผมจะพูดถึงเรื่อง มือและเท้ากันครับ.



กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั้นนำ

1. นักเรียนดูคลิปวิดีโอการตูนที่ครูเตรียมมา จากนั้นนักเรียนอาจจะช่วยกันแชร์ว่าตนเองชื่นชอบตัวการ์ตูนตัวใด เพราะเหตุใด

ขั้นสอน

2. ครูให้นักเรียนสังเกตภาพการ์ตูนที่มีการวาดแสดงท่าทางอารมณ์ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ว่ามีการร่างภาพ โครงสร้าง มีเทคนิคอะไรบ้าง แล้วครูก็เป็นคนที่คอยตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการสังเกตของนักเรียน พร้อมกับอธิบายถึงขั้นตอนการร่างโครงสร้างของการ์ตูน
3. นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมโดยให้นำใบหน้าการ์ตูนแสดงอารมณ์ที่วาดไว้ในชั่วโมงที่แล้วมาต่อเติมกับท่าทางให้เรียบร้อย

ขั้นสรุป

4. ครูสุ่มตัวอย่างภาพวาดการ์ตูนของนักเรียน พร้อมทั้งเสนอแนะ แนวทางการพัฒนาต่อไป

สื่อ

1. คลิปวิดีโอการ์ตูน
2. ตัวอย่างการวาดใบหน้าการ์ตูนแสดงอารมณ์ประกอบท่าทาง

แหล่งการเรียนรู้

1. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ
<http://gongart.myreadyweb.com/home>
<http://sostdays.com/>
<http://www.oknation.net/blog/loveholic/2008/09/06/entry-1>
2. หนังสือการวาดภาพการ์ตูน สำนักพิมพ์วาดศิลป์ สร้างสรรค์โดย จักรกฤษณ์ นิลทะสิน

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสังเกตจากการตอบ คำถามและการแสดงความ คิดเห็น	คำถามจากการสนทนา โต้ตอบกระตุ้นความคิด	
ทักษะพิสัย	วาดภาพการ์ตูนแสดง อารมณ์ของใบหน้า ประกอบท่าทาง	กิจกรรมการ “โครงร่าง สร้างการ์ตูน”	ตั้งแต่ระดับ 6 คะแนน ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตจากความ กระตือรือร้นให้ความ ร่วมมือกับกิจกรรมการ เรียนรู้	ผลงานและการสังเกต	

เกณฑ์การประเมินผลงาน
เรื่อง“ใส่อารมณ์”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก(9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
“โครงร่าง สร้างการ์ตูน”	สามารถวาดภาพ ทำทาง ประกอบการ แสดงอารมณ์บน ใบหน้าการ์ตูนได้ ครบ 10 อารมณ์ มีการแสดง ทำทางที่เข้ากับ อารมณ์บน หน้าตาการ์ตูน มี ความน่าสนใจ ส่ง งานตรงเวลา	สามารถวาดภาพ ทำทาง ประกอบการ แสดงอารมณ์บน ใบหน้าการ์ตูนได้ ครบ 10 อารมณ์ มีการแสดง ทำทางที่เข้ากับ อารมณ์บน หน้าตาการ์ตูน ส่งงานตรงเวลา	สามารถวาด ภาพทำทาง ประกอบการ แสดงอารมณ์ บนใบหน้า การ์ตูนได้ครบ 10 อารมณ์ มี การแสดง ทำทางที่เข้ากับ อารมณ์บน หน้าตาการ์ตูน บางส่วน ส่ง งานช้ากว่า กำหนด	สามารถวาด ทำทาง ประกอบการ แสดงอารมณ์ บนใบหน้า การ์ตูนได้น้อย กว่า 5 ทำทาง การแสดง ทำทางก็ยังไม่ เข้ากับอารมณ์ บนใบหน้า การ์ตูน ส่งงาน ช้ากว่ากำหนด	วาดการ์ตูนได้ บางส่วน ไม่ สามารถวาด ทำทางประกอบ อารมณ์บน ใบหน้าการ์ตูน ได้ ส่งงานช้า กว่ากำหนด

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุชัย เหลืองนัฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การเขียนภาพการ์ตูนล้อเลียน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง พื้นฐานการเขียนภาพคนเหมือน
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 11 วาดภาพระบายสีเป็นภาพล้อเลียน หรือภาพการ์ตูนเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ
สภาพสังคมในปัจจุบัน

สาระสำคัญ

การวาดภาพคนเหมือน(Portrait) เป็นการถ่ายทอดรูปแบบของบุคคล ซึ่งอาจเป็นภาพวาด ระบาย
สี (painting)หรือการวาดเส้น (Drawing) ลงบนระนาบสองมิติแสดงสัดส่วน โครงสร้าง กล้ามเนื้อแสงเงา
ของบุคคลที่เป็นแบบได้อย่างสมจริง

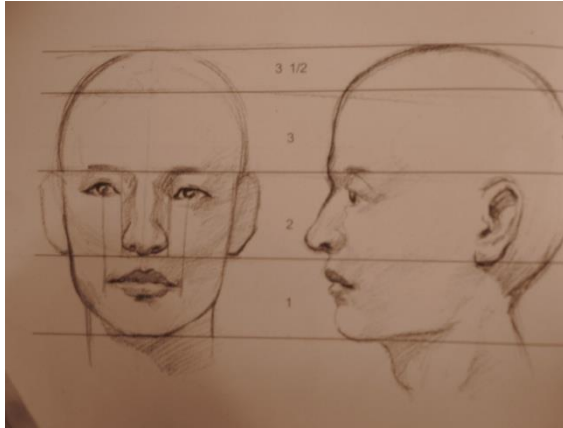
จุดประสงค์การเรียนรู้

7. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการเขียนภาพใบหน้าคนได้
8. นักเรียนสามารถเขียนโครงร่างการวาดภาพใบหน้าคนได้
9. นักเรียนมีความสุขและให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรม

สาระการเรียนรู้

พื้นฐานการร่างภาพใบหน้าคน

การแบ่งสัดส่วนหน้าคน (PROPORTION)



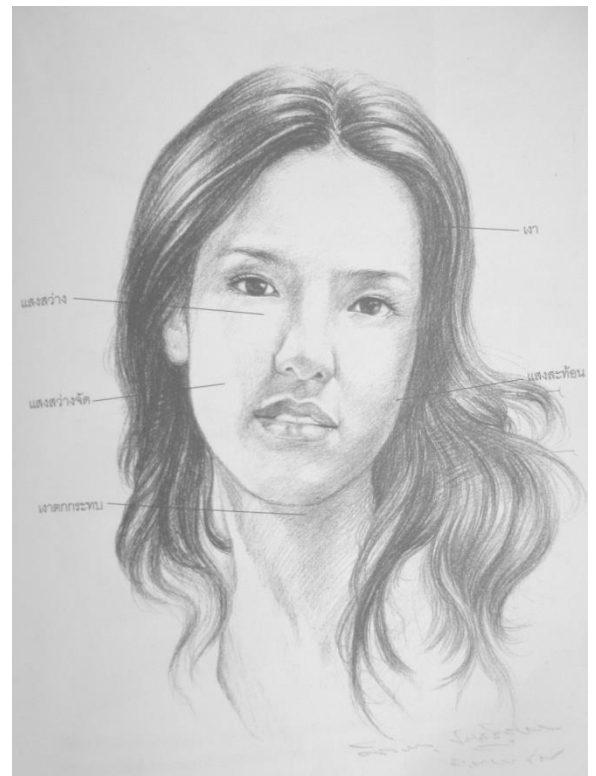
- | | |
|-----------------|-------------------------|
| ส่วนที่ 1 | จากคางถึงปลายจมูก |
| ส่วนที่ 2 | จากปลายจมูกถึงหว่างคิ้ว |
| ส่วนที่ 3 | จากหว่างคิ้วถึงโคนผม |
| ส่วนที่ 3 ครึ่ง | จากโคนผมถึงกะโหลก |

ศรีษะ

ภาพการวัดสัดส่วน



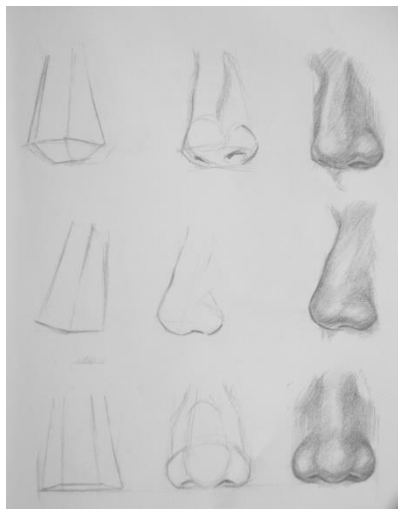
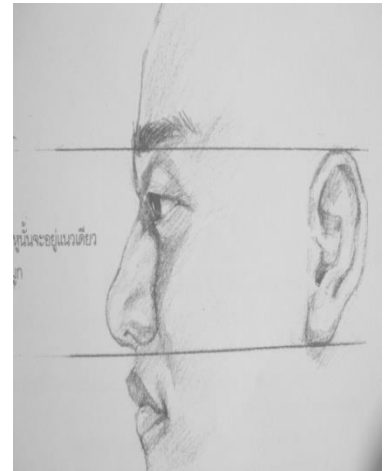
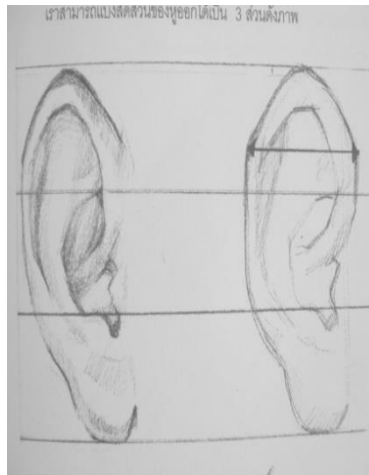
การกำหนดแสงเงาบนใบหน้า



โครงสร้างตา



โครงสร้างหู



โครงสร้างจมูก



โครงสร้าง

ปาก

กระบวนการจัดการ

เรียนรู้

ชั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม แล้วให้แต่ละ

คนตอบคำถามว่า “ถ้าเลือกได้นักเรียนจะเลือกเป็นเหมือนใครในวงการบันเทิง /บุคคลที่มีชื่อเสียง

หรืออาจจะเรียกได้ว่า บุคคลที่นักเรียนชื่นชอบและถือเป็นแบบอย่าง ” (นักเรียนตอบคำถามทีละคน)

ขั้นสอน

- เมื่อครบทุกคนแล้ว ครูอธิบายกิจกรรม โดยให้นักเรียนจับคู่ แล้วฝึกร่างโครงสร้างใบหน้าของเพื่อนที่เป็นคู่ของตนเอง กิจกรรมนี้ให้ฝึกร่างเส้น โดยไม่ต้องลงแสงเงา และก่อนที่จะให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ครูสาธิตวิธีการและขั้นตอนการร่างภาพใบหน้าคนให้นักเรียนดู อาจจะอธิบายจากหุ่นปูนปั้น
- นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ร่างภาพใบหน้าคู่ของตนเอง ครูคอยเดินดูและให้คำแนะนำเพิ่มเติม

ขั้นสรุป

- นักเรียนและครูแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น ตอบคำถามข้อสงสัย พร้อมทั้งยกตัวอย่างคนที่ร่างภาพได้ถูกต้องตามสัดส่วน เพื่อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุง
- ครูมอบหมายงานให้นักเรียน ในสัปดาห์หน้าให้เตรียมรูปบุคคลที่ตนเองชื่นชอบมา เพื่อนำมาวาดเป็นภาพการ์ตูนล้อเลียน พร้อมทั้งบอกเทคนิคในการเลือกภาพถ่ายเพื่อมาเขียนเป็นภาพการ์ตูนล้อเลียนด้วย

สื่อ

- หุ่นปูนปั้น
- ภาพขั้นตอนการร่างภาพใบหน้าคน

แหล่งการเรียนรู้

- แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

<http://gongart.myreadyweb.com/home>

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น	คำถามจากการสนทนา โต้ตอบกระตุ้นความคิด	
ทักษะพิสัย	วาดภาพโครงร่างใบหน้าเพื่อนของตนเอง	กิจกรรม “วาดเพื่อน”	ตั้งแต่ระดับ 6 คะแนนขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตจากความกระตือรือร้นให้ความร่วมมือกับกิจกรรมการเรียนรู้	ผลงานและการสังเกต	

เกณฑ์การประเมินผลงาน
เรื่อง“วาดเพื่อน”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก(9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
“วาดเพื่อน”	สามารถวาดภาพ โครงร่างใบหน้า ได้สัดส่วนที่ ถูกต้อง เหมาะสม ผลงานสะอาด เรียบร้อย ส่งงาน ตรงเวลา	สามารถวาดภาพ โครงร่างใบหน้า ได้สัดส่วนที่ ถูกต้อง เหมาะสม ผลงานสะอาด ส่งงานตรงเวลา	สามารถวาด ภาพโครงร่าง ใบหน้าได้ สัดส่วนที่ถูกต้อง ผลงานสะอาด เทอะบางส่วน ส่งงานตรงเวลา	สามารถวาด ภาพโครงร่าง ใบหน้าได้ แต่ยัง มีไม่ได้สัดส่วน ที่เหมาะสม ส่ง งานช้ากว่า กำหนด	ไม่สามารถวาด ภาพโครงร่าง ใบหน้าได้ตาม สัดส่วนที่ กำหนด ส่งงาน ช้ากว่ากำหนด

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุกชัย เหลืองฉวีรัตน์
ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การเขียนภาพการ์ตูนล้อเลียน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง การ์ตูนล้อเลียน
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 11 วาดภาพระบายสีเป็นภาพล้อเลียน หรือภาพการ์ตูนเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ
สภาพสังคมในปัจจุบัน

สาระสำคัญ

การวาดการ์ตูนล้อเลียน เป็นจับเอาลักษณะที่โดดเด่นบนใบหน้าของผู้เป็นแบบมาวาดโดย
ล้อเลียนบุคคลซึ่งมีลักษณะหน้าตา กิริยาท่าทาง ให้ดูเกินจริง เพื่อแสดงลักษณะเฉพาะของแบบที่ต้องการ
วาดล้อเลียน

จุดประสงค์การเรียนรู้

10. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูนล้อเลียน
11. นักเรียนสามารถวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนได้
12. นักเรียนมีความสุขและให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรม

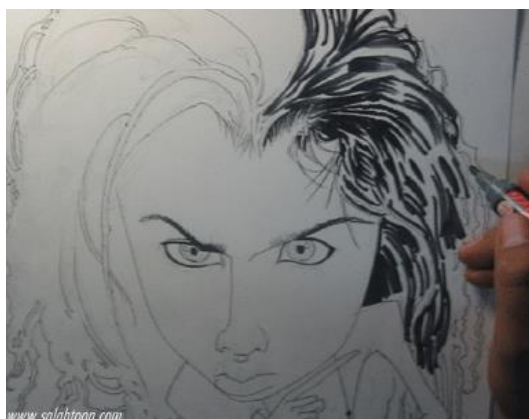
สาระการเรียนรู้

เทคนิคการวาดภาพล้อเลียน



เริ่มร่างภาพด้วยดินสอ ดึงจุดเด่นออกมา

ร่างภาพให้สมบูรณ์ใส่ท่าทางประกอบ



หาปากกากันน้ำมาเน้นเส้น

ใช้ปากกาเคมีเน้นเส้นผมหรืออาจจะใช้พู่กันระบายสีก็ได้



เริ่มลงสีน้ำ โดยระบายน้ำนำทางไว้ก่อน

เริ่มลงสีน้ำลงสีผิว ให้ค้ำนึ่งถึงแสงเงา



เว้นพื้นที่แสงไว้ เพิ่มสีในส่วนที่เป็นเงา



เพิ่มความชัดของสี



ใช้สีแดงเติมบริเวณแก้ม หัวไหล่ หัวเข่า ศอก นิดหน่อย ดู پوستใสสวยงาม



เต็ม ปาก ตา เลื้อยผ้า ทรงผมอีกนิดตามจังหวะแสงเงาของมัน จนรู้สึกพอใจแล้ว

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. นักเรียนและครูกล่าวทักทาย เตรียมความพร้อมเรียบร้อย ตรวจสอบว่า ใครเตรียมภาพบุคคลที่ตนเองชื่นชอบมาหรือไม่ และภาพชัดเจน สามารถเห็นรายละเอียดของใบหน้าเพียงใด

ขั้นสอน

2. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิคการวาดภาพการ์ตูนล้อเลียน
3. นักเรียนเริ่มปฏิบัติกิจกรรมวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนที่ตนเองเตรียมมา โดยที่ครูจะต้องคอยเดินให้คำแนะนำเพิ่มเติม

ขั้นสรุป

4. ครูและนักเรียนช่วยกันเสนอแนะแนวทางการพัฒนาปรับปรุงการวาดภาพการ์ตูนล้อเลียน

สื่อ

1. ตัวอย่างการวาดภาพการ์ตูนล้อเลียน

แหล่งการเรียนรู้

2. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

<http://gongart.myreadyweb.com/home>

http://www.salahtoon.com/html/tourdang_main.html

<http://salah.exteen.com/20070409/entry?n=y>

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสังเกตจากการตอบ คำถามและการแสดงความคิดเห็น	คำถามจากการสนทนา โต้ตอบกระตุ้นความคิด	
ทักษะพิสัย	วาดภาพบุคคลที่ตนเองชื่นชอบ	กิจกรรม “My Idol”	ตั้งแต่ระดับ 6 คะแนน ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตจากความ กระตือรือร้นให้ความ ร่วมมือกับกิจกรรมการ เรียนรู้	ผลงานและการสังเกต	

เกณฑ์การประเมินผลงาน
เรื่อง “My Idol”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
กิจกรรม “My Idol”	สามารถนำเสนอ จุดเด่น เอกลักษณ์ เฉพาะตัวของ บุคคลที่ตนเองชื่นชอบได้ ภาพมี สัดส่วนที่ เหมาะสม มีการ แทรกอารมณ์ขัน ได้อย่างน่าสนใจ ลงสีได้สวยงาม และสะอาด ส่ง งานตรงเวลา	สามารถนำเสนอ จุดเด่น เอกลักษณ์ เฉพาะตัวของ บุคคลที่ตนเองชื่นชอบได้ ภาพมี สัดส่วนที่ เหมาะสม มีการ แทรกอารมณ์ขัน ได้อย่างน่าสนใจ การลงสีเลอะ เทอะบางส่วน ส่ง งานตรงเวลา	สามารถ นำเสนอจุดเด่น เอกลักษณ์ เฉพาะตัวของ บุคคลที่ตนเอง ชื่นชอบได้ ภาพ มีสัดส่วนที่ เหมาะสม แต่ การแสงทำทาง ประกอบยังไม่ ค่อน่าสนใจ การลงสีเลอะ เทอะ ส่งงาน ตรงเวลา	การนำเสนอ จุดเด่นของภาพ บุคคลที่ตนเอง ชื่นชอบ ยังไม่ น่าสนใจ สัดส่วน เหมาะสม การ ลงสียังเลอะ เทอะ ส่งงานช้า กว่ากำหนด	ไม่นำเสนอจุดเด่น ของบุคคลที่ ตนเองชื่นชอบ ส่งงานช้ากว่า กำหนด

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุชัย เหลืองนัฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ศิลปะตะวันออก และศิลปะตะวันตก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง ศิลปะตะวันออก
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างาน
ทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล
ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 1 วิเคราะห์และเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันออกและตะวันตก

สาระสำคัญ

ศิลปะตะวันออกและสมัยใหม่ ได้แก่ ลักษณะของศิลปะที่แสดงคุณลักษณะเฉพาะอย่างของ
รูปแบบศิลปะจะแสดงออกทางอิทธิพลทางภูมิอากาศ ขนบประเพณี รูปแบบของศิลปะตะวันออกจะเด่นชัด
ทางอิทธิพลทางศาสนา

จุดประสงค์การเรียนรู้

13. นักเรียนมีความรู้และสามารถอธิบายลักษณะของศิลปะตะวันออกได้
14. นักเรียนสามารถสรุปใจความสำคัญและแยกประเภทของงานศิลปะตะวันออกได้
15. นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม

สาระการเรียนรู้

ลักษณะทั่วไปของศิลปะตะวันออก

โดยทั่วไปแล้วมักจะลงความเห็นกันว่า ศิลปะตะวันออกเป็นศิลปะอุดมคติ อันเป็นศิลปะที่มีได้ยึดถือเอาความจริงตามธรรมชาติเป็นหลักจนเกินไป หรือทำเหมือนธรรมชาติทุกกระเปียดนี้ เพราะฉะนั้นเมื่อสร้างสรรค์รูปที่ประสงค์จะเอาไว้สักการบูชา จึงพยายามถ่ายทอดแนวคิดออกมาให้มีลักษณะที่สูงกว่าธรรมชาติ สังเกตได้จากพระพุทธรูป

แท้จริงส่วนใหญ่ศิลปะตะวันออกยุคใหม่มีการนำมาจากศิลปะตะวันตกศิลปะตะวันออกสามารถจำแนกแหล่งอิทธิพลได้เป็น 2 แหล่งด้วยกัน คือ

1. ประเทศที่อยู่ในสาย วัฒนธรรมอินเดียมี ไทย พม่า อินโดนีเซีย ลาว เป็นต้น
2. ประเทศที่อยู่ในสายวัฒนธรรมจีนมี เกาหลี ญี่ปุ่น เวียดนาม เป็นต้น

จิตรกรรมตะวันออก

จิตรกรรม หรือภาพเขียนของศิลปะสายอินเดียมักมีลักษณะเด่นอยู่ที่การ แสดงเนื้อเรื่องใช้ภาพคนเป็นสิ่งดำเนินเรื่อง จึงได้รับการเอาใจใส่เป็นพิเศษที่ประดิษฐ์ภาพคนให้เด่น และประกอบด้วยทิวทัศน์ ปราสาทราชวัง ตามที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง ความกลมกลืนและหลักการจัดตัวภาพมีส่วนคล้ายกัน การใช้สีก็จะผสมสีให้เป็นไปตามความต้องการแล้วระบายสีจนเรียบแบบไม่เน้นแสงเงา และไม่แสดงกาลเวลาด้วย การตัดเส้นเป็นสิ่งสำคัญมาก ส่วนพื้นที่ในการเขียนภาพนั้นมีทั้งเป็นแผ่นผนังอาคารเขียนเป็นภาพประกอบในหนังสือ เช่น หนังสือธรรม และหนังสือสวด เป็นต้น สำหรับการเขียนตกแต่งก็จะมีสีที่สดใสประกอบกับการตัดเส้นจนเด่นชัดยิ่งขึ้น ส่วนจิตรกรรมหรือภาพเขียนในสายศิลปะจีน มีลักษณะเด่นอยู่ที่การแสดงแนวปรัชญาสิ่งปรากฏในภาพจึงเป็นธรรมชาติมีป่า เขา แม่น้ำ ลำธาร นก ดอกไม้ ใบไม้ โดยเฉพาะใบไม้ไผ่ของจีน



งานประติมากรรมตะวันออก

ส่วนใหญ่ก็เกี่ยวข้องกับศาสนาจึงมักจะเป็นเทวรูป พระพุทธรูป หรือ พระโพธิสัตว์ ประติมากรรมทางสายศิลปะอินเดียนั้นตาม “ คลื่นศาสนา ” ที่แพร่สะพัดไปเป็นครั้งคราว จึงเห็นได้ว่าประเทศที่รับเอาลักษณะรูปแบบไปจากอินเดียนั้น ได้คิดสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ตามรสนิยมของตนเองจนกลายเป็นศิลปะที่ได้รับการยกย่อง เช่น ประติมากรรมของไทย ของ กัมพูชา เป็นต้น แต่ส่วนใหญ่แล้วสร้างรูปแบบขึ้นโดยเน้นความงามให้เหมือนธรรมชาติ เช่น ร่างกายของประติมากรรมที่เกลี้ยงเกลา ไม่แสดงกล้ามเนื้อ



เครื่องประดับแพรวพราวตามแบบของ แต่ละประเทศ ประติมากรรมเหล่านี้มีทั้งแกะสลักด้วยไม้ หิน และ ปั่นหล่อด้วยโลหะที่เรียกว่า “ สัมฤทธิ์ ” ประติมากรรมในสายศิลปะ [จีน](#) ก็อาศัยลักษณะรูปแบบ ประติมากรรม [อินเดีย](#) มาตั้งแต่ในระยะแรก เฉพาะพระพุทธรูปจะเห็นได้ชัดว่า ดำเนินตามลักษณะ พระพุทธรูปของอินเดียติดต่อมาเกือบทุกระยะ

งานสถาปัตยกรรมตะวันออก

ลักษณะของสถาปัตยกรรมตะวันออกเป็นไปตาม ภูมิอากาศหรือฐานะของบุคคลอย่างเห็นได้ชัด เช่น ปราสาท ราชวังของกษัตริย์ หรือคฤหาสน์อันโอ่อ่าของคหบดี หรือ กระต่อม [ไม้ไผ่](#) มุง [หญ้าคา](#) ของคนในชนบท สิ่งเหล่านี้มีได้ เป็นสิ่งแปลกประหลาด เพราะดูจะเหมือนกันทุกแห่งในโลก



งานประยุกตศิลป์

ส่วนใหญ่คืองานศิลปะที่สนองประโยชน์ใช้สอย ในที่นี้จะกล่าว เฉพาะงานประณีตศิลป์ และงาน [หัตถกรรม](#) เท่านั้น เพราะทั้งสองประเภทนี้ส่วน ใหญ่จะเป็นสงของเครื่องใช้ นับตั้งแต่สิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันขึ้นไปจนถึงสิ่ง ฟุ่มเฟือยซึ่งสนองตอบใน เช่นเครื่องประดับ



ประณีตศิลป์

มักจะเป็นสิ่งของเครื่องใช้ของชนชั้นสูง เช่น [เครื่องเงิน](#) [เครื่องทอง](#) [เครื่องประดับมุก](#) ตลอดจนผ้าแพรพรรณที่ประณีต ลักษณะรูปแบบของ ประณีตศิลป์ย่อมขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมอีกด้วย เช่น เครื่องประดับร่างกายของ ชาวอินเดีย จะสวมแหวนในงานพิธี ทั้งนิ้วมือและนิ้วเท้า ของจีนนิยมใช้ [หยก](#) และทองคำมาทำเครื่องประดับ ส่วนของไทยนิยมทั้งเงิน [นาก ทองคำ](#) และยัง มี “ นพเก้า ” คือ แก้วมณีทั้ง 9 ชนิดอีกด้วย



หัตถกรรม

ประณีตศิลป์กับงานหัตถกรรม มีส่วนคล้ายกันในเรื่องชนิดของงาน เช่น เครื่องใช้ เครื่องประดับ แต่ลักษณะของงานย่อมแสดงให้เห็นว่า งานหัตถกรรมใช้ฝีมือตามวิธีการที่ถ่ายทอดสืบต่อกันมาและมีความ ละเอียดพอควร แก่ชนิดของงาน การตกแต่งประดับประดาอาจน้อยลง เช่น การทำ [ภาชนะดินเผา](#) ถ้าเป็น ระดับงานหัตถกรรม ก็จะทำแต่เฉพาะตัวภาชนะเกลี้ยง ๆ ไม่เคลือบผิว แต่ถ้าเป็นประณีตศิลป์ อาจจะต้องมี

ชารอง ทำชิ้นเชิงที่ขาเพื่อเหมาะกับเขียนลาย แล้วเคลือบสีเขียวลาย ตกแต่งให้วิจิตรบรรจงขึ้นก็ได้หรือในการทอผ้า ถ้าเป็นผ้าด้าย ธรรมดาเย็บสี ก็ทอเป็นผ้าพื้น ผ้าขาวม้า แต่ถ้าทอด้วยไหมสลักดิน ทองยกเป็นดอกดวงที่ประณีต ก็จะแตกต่างกันไป เพราะเพียงผ้าพื้น และผ้าขาวม้านั้น เป็นเพียงงานหัตถกรรมที่มีความจำเป็นในชีวิตประจำวันมากกว่าผ้าไหมสอดดินทอง แพรพราวซึ่งเป็นงาน ประณีตศิลป์ที่ใช้ครั้งคราวเท่านั้น



เครื่องเคลือบดินเผา

ทำกันมาก่อนในทวีปเอเชีย จนมีชื่อเสียงทั้งของจีนและของ ไทย แล้วก็ผู้นำเอาไปในยุโรปภายหลัง จึงเห็นได้ว่า งานประยุกตศิลป์ และงานหัตถกรรมของตะวันออก มีส่วนผลักดันให้ทางตะวันตกคิด สร้างสรรค์ขึ้นด้วยนอกจากนั้นยังได้แสดงถึงประโยชน์ในการช่างใช้ และเหมาะสมกับชีวิตของชาวตะวันออกเองซึ่งอาจแตกต่างกันไปตาม ลักษณะของวัฒนธรรมในแต่ละประเทศด้วย



เครื่องปั้นดินเผา

นับว่าเป็นงานที่มีรูปแบบที่วิวัฒนาการสืบเนื่องมายาวนานที่สุด เครื่องปั้นดินเผาที่พบมากใน ประเทศอินโดนีเซีย และ ฟิลิปปินส์ เชื่อว่าเมื่อประมาณปลายคริสต์ศตวรรษที่ 14 ได้มีพ่อค้าจากอยุธยาซึ่งคง จะเป็นชาวจีน นำเครื่องปั้นดินเผาไทยเข้าไปตีตลาดเครื่องปั้นดินเผาจีนในอินโดนีเซียและ ฟิลิปปินส์ ซึ่ง ตลาดทั้งสองแห่งนี้ได้นำมาสู่การขยายตัวของอุตสาหกรรม เครื่องปั้นดินเผาของอาณาจักรสุโขทัย กล่าวคือ มีการสร้างเตาเผาขนาดใหญ่ผลิตรูปทรงแปลก ๆ มากขึ้น ลวดลายประณีต และกรรมวิธีที่จะผลิตสินค้าเป็น จำนวนมากได้ถูกนำมาใช้ การส่งออกขายภายนอกอาณาจักรนั้น ดำเนินมาจนกระทั่งกลางคริสต์ศตวรรษที่ 16 ก็หยุดชะงักไป เพราะการรุกรานของพม่า กล่าวได้ว่าเตาเผาของอาณาจักรสุโขทัยเป็นแหล่งผลิต เครื่องปั้นดินเผาแทน ใหญ่ที่สุดของไทยในระยะคริสต์ศตวรรษที่ 14-16 นอกจากจะพบเตาเผาที่บ้านป่ายาง บ้านเกาะน้อย ที่อำเภอศรีสัชนาลัย และที่สุโขทัยเมืองเก่าแล้ว ยังพบเตาเผาที่พิษณุโลกอีกด้วย



กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

8. ครูถามนักเรียน นักเรียนคิดว่าประเทศใดบ้าง ที่อยู่ในชาติตะวันออก
9. แจกใบความรู้ให้แก่ นักเรียนทุกคน ให้นักเรียนดูภาพแล้วถามนักเรียนว่า นักเรียนคิดว่าศิลปะตะวันออกมีอิทธิพลอย่างไรในงานศิลปะของไทยในปัจจุบัน

ขั้นสอน

10. อธิบาย/บรรยาย power point เรื่อง ศิลปะตะวันออก (15 นาที)
11. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มๆละ 4-5 คน ทำ my mapping ในกระดาษชาร์ตขนาดใหญ่ โดยสรุปย่อใจความสำคัญเกี่ยวกับศิลปะตะวันออก ออกแบบตกแต่งให้สวยงาม

ขั้นสรุป

12. ครูถามนักเรียนว่า ในศิลปะตะวันออก สร้างงานมาจากแรงบันดาลใจอะไรบ้าง จงยกตัวอย่าง (อาจจะสุ่มชื่อนักเรียนที่ไม่ตั้งใจฟัง) และประเทศที่อยู่ในสายวัฒนธรรมตะวันออกมีกี่ประเทศ ได้แก่ประเทศอะไรบ้าง

สื่อ

- วัสดุ – อุปกรณ์

1. กระดาษชาร์ตขนาดใหญ่
2. ดินสอ + ยางลบ + ไม้บรรทัด
3. สี (สำหรับตกแต่ง)

- สื่อการเรียนรู้

1. สื่อการสอน Power Point เรื่อง ศิลปะตะวันออก
2. ใบความรู้ เรื่อง ศิลปะตะวันออก

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด โรงเรียนวงแหวนวิทยาคม
2. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

http://dektajoytajoy.blogspot.com/2011/12/blog-post_4830.html

http://dektajoytajoy.blogspot.com/2011/12/blog-post_2421.html

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสังเกตจากการตอบ คำถามและการแสดงความ คิดเห็น	คำถามจากการสนทนา โต้ตอบกระตุ้นความคิด	
ทักษะพิสัย	สรุปใจความสำคัญและ แยกประเภทของงาน ศิลปะตะวันออก	กิจกรรมการ“ศิลปะ ตะวันออก”	ตั้งแต่ระดับ 6 คะแนน ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตจากความ กระตือรือร้นให้ความ ร่วมมือกับกิจกรรมการ เรียนรู้	ผลงานและการสังเกต	

เกณฑ์การประเมินผลงาน
เรื่อง“ ศิลปะตะวันออก ”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก(9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
ศิลปะ ตะวันออก	แบ่งหน้าที่กัน ทำงานทุกคน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญ ครบถ้วนทั้งหมด ตกแต่ง สวยงาม ส่งงานตรงเวลา	แบ่งหน้าที่กัน ทำงานทุกคน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญยัง ไม่ครบถ้วน ทั้งหมดตกแต่ง สวยงาม ส่งงาน ตรงเวลา	แบ่งหน้าที่กัน ทำงานไม่ชัดเจน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญ ยังไม่ครบถ้วน ตกแต่ง สวยงาม ส่งงานตรงเวลา	แบ่งหน้าที่กัน ทำงานไม่ชัดเจน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญไม่ ครบถ้วนไม่มีการ ตกแต่ง ส่งงาน ตรงเวลา	ไม่ช่วยกันทำงาน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญไม่ ครบถ้วนไม่มีการ ตกแต่ง ส่งงานไม่ ตรงเวลา

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุชัย เหลืองนัฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ศิลปะตะวันออก และศิลปะตะวันตก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง ศิลปะตะวันตก
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างาน
ทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 1 วิเคราะห์และเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันออกและตะวันตก

สาระสำคัญ

ศิลปะตะวันตก หมายถึง ศิลปกรรมของกลุ่มประเทศในยุโรป (ปัจจุบันรวมถึงสหรัฐอเมริกาด้วย) มีรากฐานมาจากศิลปะของอียิปต์ และกรีก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมยุคโบราณของโลก และพัฒนาขึ้นมาภายใต้อิทธิพลของคริสต์ศาสนา เป็นต้นแบบของศิลปะสากลในปัจจุบัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

16. นักเรียนมีความรู้และสามารถอธิบายลักษณะของศิลปะตะวันตกได้
17. นักเรียนสามารถสรุปใจความสำคัญและแยกประเภทของงานศิลปะตะวันตกได้
18. นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม

สาระการเรียนรู้

ศิลปะตะวันตก หมายถึง ศิลปกรรมของกลุ่มประเทศในยุโรป (ปัจจุบันรวมถึงสหรัฐอเมริกาด้วย) มีรากฐานมาจากศิลปะของอียิปต์ และกรีก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมยุคโบราณของโลก และพัฒนาขึ้นมาภายใต้อิทธิพลของคริสต์ศาสนา เป็นต้นแบบของศิลปะสากลในปัจจุบัน

ประวัติศาสตร์ของยุโรปแบ่งอย่างกว้าง ๆ ได้เป็น 4 ยุค คือ

1. ยุคก่อนประวัติศาสตร์ (Pre-Historic)
2. ยุคโบราณ (Ancient Age)
3. ยุคกลาง (Middle Age)
4. ยุคใหม่ (Modern Age)

ศิลปะอียิปต์ (Egyptian Art) อียิปต์ (Egypt) เชื่อกันว่าในเรื่องราวโลกหน้า สวรรค์ นรก และการกลับฟื้นคืนชีพมาใหม่ เชื่อว่าคนที่ตายไปแล้ววิญญาณ (Ka) จะออกจากร่างไปให้สุริยเทพพิพากษา

จิตรกรรม รูปคนบิดเบี้ยว-ศรีษะเห็นด้านข้าง ดวงตาและลำตัวเหมือนมองจากด้านหน้า ขาและเท้าเห็นด้านข้าง ไม่ใช่แสงเงา สีฝุ่น

สถาปัตยกรรม วัสดุเก่าแก่คือ หินและต้นกก ไม้และอิฐ

ประติมากรรม การสลักหินแบบลอยตัวใช้หินแท่งเดียวสีเหลี่ยม ประติมากรรมรูปมนุษย์ไม่แสดงท่าทางเอี้ยวตัวหรือบิดกาย

ศิลปะเมโสโปเตเมีย (Mesopotamia Art)

สถาปัตยกรรม การวางผังพระราชวังจัดอย่างสลับซับซ้อน ใช้อิฐในการก่อสร้าง ใช้ระบบหลังคาโค้ง (Barrel Vault)

ประติมากรรม รูปวัวแกะสลักมีปีกแต่หัวเป็นคน เป็นสัญลักษณ์ คือ วัวหมายถึง แผ่นดิน ศีรษะคนหมายถึง กษัตริย์ ปีก หมายถึง ท้องฟ้าเป็นภาพปูนสูง สร้างเป็นรูปวัวมี 5 ขา ที่ทำเช่นนั้นเพราะหวังผลในการมองดูแต่ละจุดยืน สิ่งโตสลักได้สวยงามมีชีวิตสมจริง ภาพสิงโตบาดเจ็บ (wounded lion)

ยุคโบราณ (Ancient Age) ประมาณ 1,400 ปี ก่อน ค.ศ.

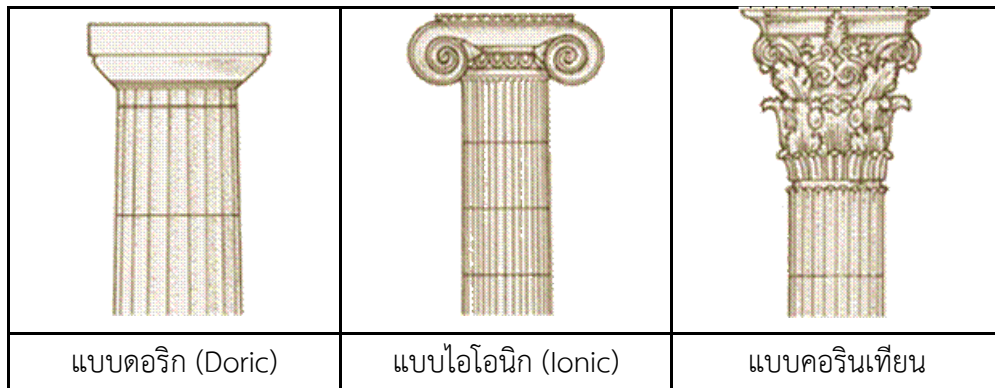
ศิลปะกรีก (Greek Art)

สรุป ลักษณะเด่นของ Greek Art

แนวคิด เป็นเรื่องความดีงาม คุณธรรมคือความรู้มีสุนทรียภาพสูง มีทักษะสูง เป็นยุคทองทางอารยธรรมของโลกก่อนคริสต์ศักราช สร้างระบบคิดเป็นวิทยาศาสตร์ เช่น สัดส่วนทองคำเทพเจ้า แต่แบ่งออกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายธรรมะและอธรรม

งานสถาปัตยกรรมกรีกแบ่งตามลักษณะหัวเสา 3 แบบใหญ่ ๆ คือ

1. แบบดอริก (Doric) 2. แบบไอโอนิก (Ionic) 3. แบบคอรีนเทียน (Corinthian)



สมัยเฮลเลนนิสติก

ประติมากรรม ชอบแสดงอารมณ์รุนแรง ท่าทางเคลื่อนไหวบิดเอี้ยวกายมากขึ้น
 ชั้บซ้อน เนื้อหาจากศาสนา เทพนิยา นักกีฬา นักรบ รูปเลาคุนและบุตร รูปเทพีไนค์แห่งซาโมเธอส (Nike) เทพีแห่งชัยชนะ รูปโพโรไคท์แห่งเกาะเมลอส (Aphrodite of Melos) (-วินัสเดอ ไมโล)
 สถาปัตยกรรม หัวเสาแบบคอรีนเทียน วิหาร โรงละคร

ศิลปะโรมัน (Roman Art)

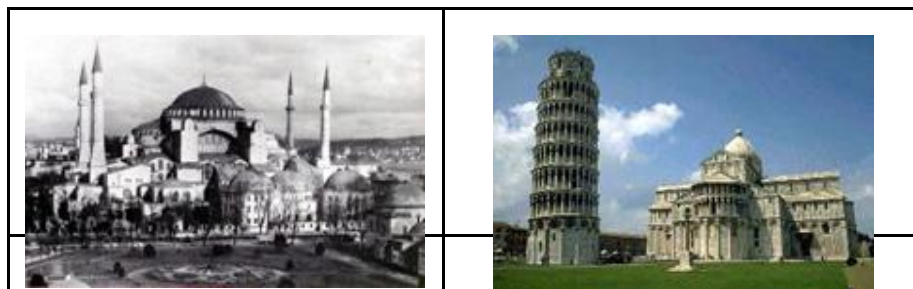
งานจิตรกรรมของโรมัน มีการค้นพบภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังที่ยังอยู่ในสภาพดีมากมาย ส่วนใหญ่เป็นภาพที่แสดงถึงเรื่องราวในชีวิตประจำวันของชาวโรมันนอกนั้นเป็นภาพในเทพนิยาย

ประติมากรรม นิยมประติมากรรมของกรีกไปประดับตกแต่งอาคารต่าง ๆ ต่อมาเมื่อประติมากรรมกรีกเริ่มลดลงจึงเกิดการทำลอกเลียนผลงานที่มีชื่อเสียง นิยมทำประติมากรรมภาพเหมือน

สถาปัตยกรรม สมัยสาธารณรัฐคิดประดิษฐ์หัวเสาเรียกว่าคอมโพสิท (Composite)

ศิลปะไบแซนไทน์ (Byzantine Art) ประมาณ ค.ศ. 455

ศิลปะไบแซนไทน์เป็นศิลปะที่มีลักษณะเชื่อมโยงความคิด และรูปแบบระหว่างตะวันตกกับตะวันออกเข้าด้วยกัน มีศูนย์กลางอยู่ที่กรุงคอนสแตนติโนเปิล ศิลปะมีลักษณะใหญ่โต คงทนถาวร ประดับตกแต่งด้วยการใช้พื้นผิว (Texture) อย่างหลากหลาย งานสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นที่สุดของไบแซนไทน์ คือ การทำหลังคาเป็นรูปกลม (Cupula) ต่างจากหลังคาของศิลปะโรมัน ที่ทำเป็นรูปโค้ง (Arch) หลังคากลมแบบไบแซนไทน์ ภายนอกเรียกว่าโดม (Dome)



สมัยโรมันเนสก์ (Romanesque)

สถาปัตยกรรม ใช้โครงสร้างประตูและหลังคาโค้ง แผนผังเป็นแบบไม้กางเขน เพดานโค้ง โครงสร้างหลังคาแบบกรอยด์ โวลท์(Groined) วัสดุอิฐ หิน ผนังหนา ช่วยรับน้ำหนักเมื่องปีศา ใช้ประตูโค้งโรมัน นิยมทำหอรบั้ง หน้าต่างวงกลมประติมากรรม ภาพปูนปั้นสูง ตกแต่งสถาปัตยกรรมรูปคนค่อนข้างยาว สูงชูลุด ท่าทางเคลื่อนไหว บิด เอียงกาย

ยุคกลาง (Middle Age) ประมาณ ค.ศ. 300 ค.ศ. 1300

ศิลปะโกธิก (Gothic Art) ศิลปะโกธิกนิยมแสดงเรื่องราวทางศาสนาในแนวเหมือนจริง (Realistic Art) ไม่ใช่สัญลักษณ์เหมือนศิลปะยุคก่อน

สถาปัตยกรรมใช้โครงสร้างอาร์ชแบบโค้งปลายแหลม (pointed Arch) ใช้เสา ค้ำยันภายนอกอาคาร

ประติมากรรม ใช้ประดับตกแต่งโบสถ์ส่วนสำคัญอยู่เหนือประตูทางเข้าและเสาใช้ประดับตกแต่งสุสานคนสำคัญเรื่องราวในคริสตศาสนารูปคนสัดส่วนค่อนข้างยาว เป็นเส้นตรงรอยยับย่นของเสื้อผ้า

จิตรกรรม การทำกระจกสี (Stain Glass) ศิลปะโกธิค พบใน ฝรั่งเศส อังกฤษ สเปน เยอรมัน

สมัยเรอเนซองส์ ศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance)

ศิลปินได้นำเอาแบบอย่างศิลปะชั้นสูงในสมัยกรีกและโรมัน มาสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระเต็มที่ งานสถาปัตยกรรมมีการก่อสร้างแบบกรีกและโรมันเป็นจำนวนมากได้แก่ มหาวิหารเซนต์ปีเตอร์ (St. Peter) ในกรุงโรม



ศิลปะบารอกและร็อกโกโก (Baroque and Rococo Art)

สถาปัตยกรรมบาโรคของอิตาลี พระราชวังลูฟร์พระราชวังแวร์ซายส์ (Versailles)

ศิลปะก่อนเข้าสู่ศิลปะสมัยใหม่

คำว่า โรโกโก หมายถึง การตกแต่งภายในอาคารและรูปลักษณะของลวดลายที่ปรากฏในสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 15 ราว ค.ศ. 1700 จุดเด่นของศิลปะโรโกโก อยู่ที่การตกแต่งภายในและสิ่งของเล็ก ๆ การออกแบบเครื่องเรือน เครื่องมือเครื่องใช้ รูปทรงบอบบาง ประดับลวดลายเป็นเส้นคดเคี้ยวคล้ายคลื่นน้ำหรือขมวดคล้ายกันหอย

ยุคใหม่ (Modern Age) ค.ศ. 1800 – ปัจจุบัน

ศิลปะแบบนีโอคลาสสิก (Neo-Classic)

ลัทธิคลาสสิกใหม่มีแนวความคิดและการปฏิบัติอยู่ที่การลอกเลียนศิลปกรรมโบราณแทบทุกอย่าง โดยเฉพาะศิลปะของกรีกโบราณและอียิปต์ภาพเขียนจะสะท้อนเรื่องราวทางอารยธรรม เน้นความสง่างามของรูปร่างทรวดทรงของคนและส่วนประกอบของภาพ มีขนาดใหญ่โต แข็งแรง มั่นคง ใช้สีกลมกลืน มีดุลยภาพของแสง และเงาที่งดงาม ศิลปินที่สำคัญของศิลปะแบบนีโอคลาสสิก ได้แก่ ชาก ลุย ดาวิด

ศิลปะแบบโรแมนติก (Romanticism) หรือจินตนิยม

ใช้เรียกการแสดงออกที่ทำให้เกิดความสะเทือนอารมณ์อย่างรุนแรงเกี่ยวกับความศรัทธา ความรัก ความชอบ ความโกรธ ความปิติยินดีความเกลียดชัง โดยแสดงอารมณ์เหล่านี้อย่างคลั่งไคล้เกินปกติวิสัยการแสดงออกทางจินตนาการหรือมโนภาพที่เต็มไปด้วยความเพ้อฝัน ความแปลกประหลาดน่าพิศวง ความน่าทึ่ง น่าตื่นเต้น เรื่องอันเร้าใจอย่างสุดขีด ความรุนแรง ความหวาดเสียวน่าสยดสยอง หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องอารมณ์ภายในใจอันปั่นป่วนอย่างรุนแรง

ศิลปะแบบเรียลลิสม์ (Realism)

ศิลปินกลุ่มเรียลลิสม์มีความเชื่อว่าความจริงทั้งหลายคือความเป็นอยู่จริง ๆ ของชีวิตมนุษย์ ดังนั้นศิลปินกลุ่มนี้จึงเขียนภาพที่เป็นประสบการณ์ตรงของชีวิต เช่น ความยากจน การปฏิวัติ ความเหลื่อมล้ำในสังคม โดยการเน้นรายละเอียดเหมือนจริงมากที่สุด ศิลปินสำคัญในกลุ่มนี้ ได้แก่ โดเมียร์ (Daumier) ชอบวาดรูปชีวิตจริงของความยากจน คูร์เบต (Courbet) ชอบวาดรูปชีวิตประจำวันและประตศสังคม มาเน็ต (Manet) ชอบวาดรูปชีวิตในสังคมเช่นการประกอบอาชีพ

ศิลปะแบบอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)

ศิลปะลัทธิเรียลลิสม์ขึ้นมาชั่วระยะหนึ่งได้เริ่มตกต่ำลงเนื่องจากมีเรื่องราวที่ค่อนข้างจัดขอบเขตของมโนภาพ มีแต่ความซ้ำซากไม่มีจุดเร้าใจใหม่ ๆ แนวคิดการสร้างงานออกไปวาดภาพจากของจริงที่ต้องการโดยตรงพยายามจับเอาแสงสีในอากาศให้ได้สภาพของบรรยากาศในขณะนั้นให้ใกล้เคียงที่สุดเพราะแสงและสีเปลี่ยนแปลงทุกนาทีใช้เทคนิคการระบายสีอย่างรวดเร็ว ฉับพลัน จนเกิดรอยแปรง

ลัทธิโฟวิซึ่ม (Fauvism)

ความหมายถึง สัตว์ป่าอันหมายถึง ผลงานของศิลปินกลุ่มนี้ ซึ่งมีลักษณะการใช้สีสดใสตัดกันอย่างรุนแรงลัทธินี้เกิดขึ้นและหมดความนิยมลงในประเทศฝรั่งเศสเท่านั้น แนวทางการสร้างผลงานผลงานมีรูปทรงอิสระ สร้างขึ้นตามสัญชาตญาณแห่งการแสดงออกอย่างเต็มที่ งานจะปรากฏความสนุกสนานในลีลาของรอยแปรงและจังหวะของสีต่าง ๆ มีการตัดเส้นรอบนอกของสิ่งต่าง ๆ เพื่อเน้นให้เด่นชัดมีรูปแบบง่าย ๆ เรียบ ๆ

ลัทธิเอ็กสเพรสชันนิสม์ (Expressionism)

แสดงอารมณ์ออกมาอย่างสุดขีด แสดงความสับสน ความห่อหุ้ม และความน่าพิศวงของสังคมรูปแบบ การแสดงออกมีการบิดแปรผันรูปทรงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นคน ต้นไม้หรืออื่น ๆ ให้ดูหม่นเวียนผิดไปจากปกติ ใช้เส้นอย่างมั่นคง แน่นหนาแน่นใช้สีสดรุนแรงตัดกันยิ่งกว่าที่ปรากฏในธรรมชาติ

ลัทธิคิวบิซึม (Cubism)

สร้างงานด้วยการวิเคราะห์ แยกรูปทรงของวัตถุ แล้วตัดทอนให้กลายเป็นรูปร่างแบบเรขาคณิตบางครั้งใช้ เทคนิคการนำเอาวัสดุต่าง ๆ มาปะติดบนงานจิตรกรรมเรียกว่า วิธีคอลลาจ (Collage) เน้นให้รูปทรงต่าง ๆ ที่เป็นรูปเรขาคณิตนั้น แข็ง แน่น เต็มไปด้วยปริมาตรและทำให้เกิดมิติที่สามหรือความลึกขึ้น

ลัทธิฟิวเจอริซึม (FUTURISM) เน้นการแสดงภาพที่แสดงถึงความเร็ว วิทยาศาสตร์ การ เคลื่อนไหว โดยทั่วไปแนวทางศิลปะแบบฟิวเจอริซึมได้นำเอาลักษณะของศิลปะแบบคิวบิซึมผสมผสานกับ ลักษณะการเคลื่อนไหวอย่างรุนแรง อันเป็นเอกลักษณ์พิเศษของศิลปะนี้ลัทธิ"ฟิวเจอริซึม" เป็นลักษณะการ เขียนแบบคิวบิซึม แต่มีจุดประสงค์แสดงความเคลื่อนไหว คือทำให้เกิดลักษณะแอ็บสแตรค

ลัทธิเซอร์เรียลลิซึม (Surrealism)

เป็นลัทธิทางศิลปะที่มีความเคลื่อนไหวอย่างชัดเจนตั้งแต่ราวปี ค.ศ.1924 มีความคิดตามครรลองทฤษฎีของ นักจิตวิทยาซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ซึ่งเชื่อในเรื่องการแสดงออกของคนเราจากสัญชาตญาณ จิตไร้สำนึกและความฝัน

ลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop Art)

สร้างผลงานโดยขยายให้มีขนาดใหญ่ เพื่อให้มีผลขยายต่อสิ่งแวดล้อมข้างเคียง เช่น จัดเป็นฉากชีวิตในบ้าน ราวกับนำเอาของจริงมาแสดงหรือวาดให้มีขนาดใหญ่เกินกว่าที่ควรจะเป็นมีความเคลื่อนไหวที่ยืดหยุ่น สามารถปรับตัวเข้ากับศิลปะทุกรูปแบบมีเจตนารมณ์สะท้อนภาพชีวิตสังคมปัจจุบัน

ลัทธิออปอาร์ต (Op Art)

แสดงผลงานด้วยการใช้สีเป็นสื่อ ใช้สีประกอบกันให้เกิดความรู้สึก ตื่นลึก ไกลไกล และรู้สึกเคลื่อนไหว สะดุดตามากที่สุดไม่มีรูปทรงหรือรูปร่างที่จะเข้าใจได้ว่าเป็นอะไร โดยมากมักใช้รูปร่าง ง่าย ๆ ทางเรขาคณิต

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

13. ครูถามนักเรียน นักเรียนคิดว่าประเทศใดบ้าง ที่อยู่ในชาติตะวันตก
14. แจกใบความรู้ให้แก่ นักเรียนทุกคน ให้นักเรียนดูภาพแล้วถามนักเรียนว่า นักเรียนคิดว่าศิลปะตะวันตกมีอิทธิพลอย่างไรในงานศิลปะของไทยในปัจจุบัน

ขั้นสอน

15. อธิบาย/บรรยาย power point เรื่อง ศิลปะตะวันตก (15 นาที)
16. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มๆละ 4-5 คน ทำ mind mapping ในกระดาษชาร์ตขนาดใหญ่ โดยสรุปย่อใจความสำคัญเกี่ยวกับศิลปะตะวันตก ออกแบบตกแต่งให้สวยงาม

ขั้นสรุป

17. ครูถามนักเรียนว่า ในศิลปะตะวันตก สร้างงานมาจากแรงบันดาลใจอะไรบ้าง จงยกตัวอย่าง (อาจจะสุ่มชื่อนักเรียนที่ไม่ตั้งใจฟัง) และประเทศที่อยู่ในสายวัฒนธรรมตะวันออกมีกี่ประเทศ ได้แก่ประเทศอะไรบ้าง

สื่อ

- วัสดุ - อุปกรณ์

1. กระดาษชาร์ตขนาดใหญ่
2. ดินสอ + ยางลบ + ไม้บรรทัด
3. สี (สำหรับตกแต่ง)

- สื่อการเรียนรู้

1. สื่อการสอน Power Point เรื่อง ศิลปะตะวันตก
2. ใบความรู้ เรื่อง ศิลปะตะวันตก

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

http://dektajoytajoy.blogspot.com/2011/12/blog-post_4830.html

http://dektajoytajoy.blogspot.com/2011/12/blog-post_2421.html

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสังเกตจากการตอบ คำถามและการแสดงความ คิดเห็น	คำถามจากการสนทนา โต้ตอบกระตุ้นความคิด	
ทักษะพิสัย	สรุปใจความสำคัญและ แยกประเภทของงาน ศิลปะตะวันตก	กิจกรรมการ“ศิลปะ ตะวันตก”	ตั้งแต่ระดับ 6 คะแนน ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตจากความ กระตือรือร้นให้ความ ร่วมมือกับกิจกรรมการ เรียนรู้	ผลงานและการสังเกต	

เกณฑ์การประเมินผลงาน

เรื่อง“ ศิลปะตะวันออก ”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก (9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
ศิลปะ ตะวันตก	แบ่งหน้าที่กัน ทำงานทุกคน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญ ครบถ้วนทั้งหมด ตกแต่ง สวยงาม ส่งงานตรงเวลา	แบ่งหน้าที่กัน ทำงานทุกคน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญยัง ไม่ครบถ้วน ทั้งหมดตกแต่ง สวยงาม ส่งงาน ตรงเวลา	แบ่งหน้าที่กัน ทำงานไม่ชัดเจน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญ ยังไม่ครบถ้วน ตกแต่ง สวยงาม ส่งงานตรงเวลา	แบ่งหน้าที่กัน ทำงานไม่ชัดเจน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญไม่ ครบถ้วนไม่มีการ ตกแต่ง ส่งงาน ตรงเวลา	ไม่ช่วยกันทำงาน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญไม่ ครบถ้วนไม่มีการ ตกแต่ง ส่งงานไม่ ตรงเวลา

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุภชัย เหลืองณัฏฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ศิลปะตะวันออก และศิลปะตะวันตก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง การเปรียบเทียบศิลปะตะวันตกและศิลปะตะวันออก
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างาน
ทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 1 วิเคราะห์และเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันออกและตะวันตก

สาระสำคัญ

ศิลปะตะวันตก หมายถึง ศิลปกรรมของกลุ่มประเทศในยุโรป มีรากฐานมาจากศิลปะของอียิปต์
และกรีก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมยุคโบราณของโลก และพัฒนาขึ้นมาภายใต้อิทธิพลของคริสต์ศาสนา เป็นต้นแบบ
ของศิลปะสากลในปัจจุบัน ส่วนศิลปะตะวันออก ได้แก่ ลักษณะของศิลปะที่แสดงคุณลักษณะเฉพาะอย่าง
ของรูปแบบศิลปะจะแสดงออกทางอิทธิพลทางภูมิอากาศ ขนบประเพณี รูปแบบของศิลปะตะวันออกจะ
เด่นชัดทางอิทธิพลทางศาสนา

จุดประสงค์การเรียนรู้

19. นักเรียนมีความรู้และสามารถอธิบายความแตกต่างของศิลปะตะวันออกและตะวันตกได้
20. นักเรียนสามารถสรุปใจความสำคัญและเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันออกและรูปแบบ
ตะวันตกได้
21. นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม

สาระการเรียนรู้

ตารางการเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันตกและรูปแบบตะวันออก

ประเภทงานทัศนศิลป์	ศิลปะตะวันตก	ศิลปะตะวันออก
จิตรกรรม	-รูปคนบิดเบี้ยว-ศรีษะเห็นด้านข้าง ดวงตาและลำตัวเหมือนมองจากด้านหน้า ขาและเท้าเห็นด้านข้าง ไม่ใช่แสงเงา สีฝุ่น -ของโรมัน มีการค้นพบภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังที่ยังอยู่ในสภาพดีมากมาย ส่วนใหญ่เป็นภาพที่แสดงถึงเรื่องราวในชีวิตประจำวันของชาวโรมันนอกนั้นเป็นภาพในเทพนิยาย -การทำกระจกสี (Stain Glass) ศิลปะกออิก	-ภาพเขียนของศิลปะสายอินเดียนั้นมีลักษณะเด่นอยู่ที่การ แสดงเนื้อเรื่องใช้ภาพคนเป็นสิ่งดำเนินเรื่อง จึงได้รับการเอาใจใส่เป็นพิเศษที่ประดิษฐ์ภาพคนให้เด่น และประกอบด้วยทิวทัศน์ ปราสาทราชวัง ตามที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง ความกลมกลืนและหลักการจัดตัวภาพมีส่วนคล้ายกันการใช้สีก็จะผสมสีให้เป็นไปตามความต้องการแล้วระบายสีจนเรียบแบบไม่เน้นแสง เงา และไม่แสดงกาลเวลาด้วย การตัดเส้นเป็นสิ่งสำคัญมาก ส่วนพื้นที่ในการเขียนภาพนั้น
ประติมากรรม	-วัสดุเก่าแก่คือ หินและต้นกก ไม้และอิฐ -รูปวัวแกะสลักมีปีกแต่หัวเป็นคน -1.คูรอส (Kouros) รูปผู้ชายเปลือยเต็มตัวในท่ายืน 2.โคเร (Kore) รูปผู้หญิงเต็มตัว ใส่เสื้อผ้าเรียบร้อยในท่ายืน -รูปคนแสดงท่าทางเคลื่อนไหวมากขึ้น การทำกล่อมเนื้อถูกต้องตามหลักกายวิภาค -ชอบแสดงอารมณ์รุนแรง ท่าทางเคลื่อนไหว บิดเอี้ยวกายมากขึ้นซับซ้อน เนื้อหาจากศาสนา เทพนิยา นักกีฬา นักรบ รูปเลาคุณและบุตร -นิยมทำประติมากรรมภาพเหมือน -ประดับตกแต่งโบสถ์สำคัญอยู่เหนือประตูทางเข้าและเสาใช้ประดับตกแต่งสุสานคนสำคัญ	-ส่วนใหญ่ก็เกี่ยวข้องกับศาสนาจึงมักจะเป็นเทวรูป พระพุทธรูป หรือ พระโพธิสัตว์ ประติมากรรมทางสายศิลปะอินเดียนั้นตาม “คลื่นศาสนา ” ที่แพร่สะพัดไปเป็นครั้งคราว จึงเห็นได้ว่าประเทศที่รับเอาลักษณะรูปแบบไปจากอินเดีย -ประติมากรรมในสายศิลปะจีน ก็อาศัยลักษณะรูปแบบประติมากรรมอินเดียนั้นมาตั้งแต่ในระยะแรก เฉพาะพระพุทธรูปจะเห็นได้ชัดว่า ดำเนินตามลักษณะพระพุทธรูปของอินเดียนั้นติดต่อมาเกือบทุกระยะ

ประเภทงานทัศนศิลป์	ศิลปะตะวันตก	ศิลปะตะวันออก
สถาปัตยกรรม	-การสลักหินแบบลอยตัวใช้หินแท่งเดียว สี่เหลี่ยม ประติมากรรมรูปมนุษย์ไม่แสดง ท่าทางเอี้ยวตัวหรือบิดกาย -การวางผังพระราชวังจัดอย่างสลับซับซ้อน ใช้อิฐในการก่อสร้าง ใช้ระบบหลังคาโค้ง -วัสดุใช้หินปูนและหินอ่อนสิ่งก่อสร้าง สาธารณะ วิหาร 1. แบบดอริก (Doric) 2. แบบไอโอนิก (Ionic) 3. แบบคอร์ินเทียน (Corinthian) -สมัยสาธารณรัฐคิดประดิษฐ์หัวเสาเรียกว่า คอมโพสิท (Composite) -ใช้โครงสร้างอาร์ชแบบโค้งปลายแหลม (pointed Arch) ใช้เสาค้ำยันภายนอกอาคาร	-ลักษณะของสถาปัตยกรรมตะวันออกเป็นไป ตามภูมิอากาศหรือฐานะของบุคคลอย่างเห็น ได้ชัด เช่น ปราสาทราชวังของกษัตริย์ หรือ คฤหาสน์อันโอ่อ่าของคหบดี หรือกระท่อมไม้ ไผ่ มุงหญ้าคาของคนในชนบท สิ่งเหล่านี้มิได้ เป็นสิ่งแปลกประหลาด เพราะดูจะเหมือนกัน ทุกแห่งในโลก
ประยุกตศิลป์	ไม่พบข้อมูล	-ศิลปะที่สนองประโยชน์ใช้สอย ในที่นี้จะ กล่าวเฉพาะงานประณีตศิลป์ และงาน หัตถกรรมเท่านั้น เพราะทั้งสองประเภทนี้ ส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งของเครื่องใช้ นับตั้งแต่ สิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันขึ้นไปจนถึงสิ่ง ฟุ่มเฟือยซึ่งสนองตอบใน เช่นเครื่องประดับ
ประณีตศิลป์	ไม่พบข้อมูล	มักจะเป็นสิ่งของเครื่องใช้ของชนชั้นสูง เช่น <u>เครื่องเงิน เครื่องทอง เครื่องประดับมุก</u> ตลอดจนผ้าแพรพรรณที่ประณีต ลักษณะ รูปแบบของประณีตศิลป์ย่อมขึ้นอยู่กับ วัฒนธรรมอีกด้วย

ประเภทงานทัศนศิลป์	ศิลปะตะวันตก	ศิลปะตะวันออก
หัตถกรรม	ไม่พบข้อมูล	ประณีตศิลป์กับงานหัตถกรรม มีส่วนคล้ายกันในเรื่องชนิดของงาน เช่น เครื่องใช้เครื่องประดับ แต่ลักษณะของงานย่อมแสดงให้เห็นว่า งานหัตถกรรมใช้ฝีมือตามวิธีการที่ถ่ายทอดสืบต่อกันมาและความละเอียดพอควร แก่ชนิดของงาน การตกแต่งประดับประดาอาจน้อยลง
เครื่องเคลือบดินเผา	ไม่พบข้อมูล	ทำกันมาก่อนในทวีปเอเชีย จนมีชื่อเสียงทั้งของจีนและของไทย แล้วก็มีผู้นำเอาไปในยุโรปภายหลัง จึงเห็นได้ว่า งานประยุกต์ศิลป์และงานหัตถกรรมของตะวันออก มีส่วนผลักดันให้ทางตะวันตกคิดสร้างสรรค์ขึ้นด้วย
เครื่องปั้นดินเผา	ไม่พบข้อมูล	เครื่องปั้นดินเผาที่พบมากใน <u>ประเทศอินโดนีเซีย</u> และ <u>ฟิลิปปินส์</u> เชื่อว่าเมื่อประมาณปลายคริสต์ศตวรรษที่ 14 ได้มีพ่อค้าจากอยุธยาซึ่งคงจะเป็นชาวจีน นำเครื่องปั้นดินเผาไทยเข้าไปตีตลาดเครื่องปั้นดินเผาจีนในอินโดนีเซีย และ ฟิลิปปินส์ ซึ่งตลาดทั้งสองแห่งนี้ได้นำมาสู่การขยายตัวของ <u>อุตสาหกรรม</u>

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั้นนำ

18. ครูถามนักเรียน จากคาบที่แล้ว นักเรียนพอจะบอกได้หรือไม่ว่า ศิลปะตะวันตกและศิลปะตะวันออกมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้าง

ขั้นสอน

19. อธิบาย/บรรยาย เรื่อง ศิลปะตะวันตก (15 นาที)
20. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มๆละ 4-5 คน ทำ mind mapping ในกระดาษชาร์ตขนาดใหญ่ โดยสรุปย่อใจความสำคัญเกี่ยวกับการเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันตกและรูปแบบตะวันออกแบบตกแต่งให้สวยงาม

ขั้นสรุป

21. ครูถามนักเรียนว่า ในศิลปะตะวันตก มีการสร้างงานมาจากแรงบันดาลใจเหมือนหรือแตกต่างกับศิลปะตะวันออกหรือไม่ อย่างไร จงยกตัวอย่าง (อาจจะสุ่มชื่อนักเรียนที่ไม่ตั้งใจฟัง)

สื่อ

- วัสดุ - อุปกรณ์

1. กระดาษชาร์ตขนาดใหญ่
2. ดินสอ + ยางลบ + ไม้บรรทัด
3. สี (สำหรับตกแต่ง)

- สื่อการเรียนรู้

1. สื่อการสอน เรื่อง การเปรียบเทียบศิลปะตะวันออก และศิลปะตะวันตก
2. ใบความรู้ เรื่อง การเปรียบเทียบศิลปะตะวันออก และศิลปะตะวันตก

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

http://dektajoytajoy.blogspot.com/2011/12/blog-post_4830.html

http://dektajoytajoy.blogspot.com/2011/12/blog-post_2421.html

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสังเกตจากการตอบ คำถามและการแสดงความ คิดเห็น	คำถามจากการสนทนา โต้ตอบกระตุ้นความคิด	
ทักษะพิสัย	สรุปใจความสำคัญและ แยกประเภทของงาน ศิลปะตะวันตก	กิจกรรมการ“การ เปรียบเทียบศิลปะ ตะวันออก และศิลปะ ตะวันตก”	ตั้งแต่ระดับ 6 คะแนน ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตจากความ กระตือรือร้นให้ความ ร่วมมือกับกิจกรรมการ เรียนรู้	ผลงานและการสังเกต	

เกณฑ์การประเมินผลงาน

เรื่อง“การเปรียบเทียบศิลปะตะวันออก และศิลปะตะวันตก”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก(9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
การ เปรียบเทียบ ศิลปะ ตะวันออก และศิลปะ ตะวันตก	แบ่งหน้าที่กัน ทำงานทุกคน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญ ครบถ้วนทั้งหมด ตกแต่ง สวยงาม ส่งงานตรงเวลา	แบ่งหน้าที่กัน ทำงานทุกคน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญยัง ไม่ครบถ้วน ทั้งหมดตกแต่ง สวยงาม ส่งงาน ตรงเวลา	แบ่งหน้าที่กัน ทำงานไม่ชัดเจน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญ ยังไม่ครบถ้วน ตกแต่ง สวยงาม ส่งงานตรงเวลา	แบ่งหน้าที่กัน ทำงานไม่ชัดเจน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญไม่ ครบถ้วนไม่มีการ ตกแต่ง ส่งงาน ตรงเวลา	ไม่ช่วยกันทำงาน เนื้อหาสรุป ใจความสำคัญไม่ ครบถ้วนไม่มีการ ตกแต่ง ส่งงานไม่ ตรงเวลา

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุภชัย เหลืองนัฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง อิทธิพลของวัฒนธรรมสากล ในงานทัศนศิลป์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง เครื่องแต่งกาย สมัยนิยม
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างาน
ทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 3 อธิบายเกี่ยวกับอิทธิพลของวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ใน
สังคม

สาระสำคัญ

วัฒนธรรม หมายถึง ปัจจุบันวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามามีบทบาทในงานทัศนศิลป์ของไทยอย่าง
หลากหลาย แต่ที่เห็นได้ในชีวิตประจำวัน คือ วัฒนธรรมเครื่องแต่งกาย (Fashion Design)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลทางวัฒนธรรมต่างชาติที่มีผลต่อเครื่องแต่งกายของไทย
2. นักเรียนสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายสมัยนิยมได้
3. นักเรียนเห็นคุณค่าของการเลือกเครื่องแต่งกายในโอกาสต่างๆได้อย่างเหมาะสม

สาระการเรียนรู้

การแต่งกายของมนุษย์ไม่ว่าเป็นชาติไหนจะเริ่มตั้งแต่เมื่อมนุษย์รู้จักนำหนังสัตว์หรือใบไม้มาใช้
เพื่อเป็นเครื่องนุ่งห่ม ต่อมารู้จักดัดแปลงนำผ้ามานุ่ง มาห่ม ซึ่งการนุ่งห่มก็จะแตกต่างกันออกไปของแต่ละ
ประเทศ หรือไม่ก็เป็นการที่มนุษย์รู้จักนำผ้า มาผูกหรือขดแทนการพัน มีการห่ม มีการนำมาพับมาจีบให้
เกิดความสวยงาม นำสิ่งของเช่น กระดุมมาทำเป็นกระดุม รวมทั้งการรู้จักนำผ้ามาเย็บต่อกัน ให้สวมใส่ได้
และพัฒนามาเป็นรูปทรงต่าง ๆ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง ดัดแปลงเพื่อให้เหมาะสม กับสภาพแวดล้อม สภาพ
ดินฟ้าอากาศภาวะทางเศรษฐกิจ การเมือง และเหมาะสมกับสภาพ การปฏิบัติหน้าที่ ทั้งนี้ยังขึ้น อยู่กับการ
เปลี่ยนแปลงไปของโลก เนื่องจากการพัฒนาทำให้ ประเทศเจริญขึ้น และมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเครื่อง

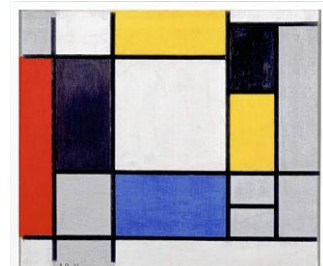
แต่งกาย ประเทศต่าง ๆ สามารถรับ วัฒนธรรมใหม่ ๆ จากทั่ว โลกได้รวดเร็วขึ้น มีการรับเอาวัฒนธรรมใหม่ ๆ เข้ามารู้จักดัดแปลงให้ เข้ากับสภาพวิถีชีวิตของตนเอง จนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะได้ อีกทั้งยังได้รับ อิทธิพลจาก ผู้นำประเทศที่เป็นแบบอย่างของการแต่งกาย หรือคนชั้น สูง ทำให้เกิดออกแบบ ดัดแปลง เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย เพื่อให้เหมาะสมกับเป็นเครื่องแสดงลักษณะเฉพาะหรือเอกลักษณ์ของ ประเทศนั้น โดยอาจจะเป็นการนำลักษณะเด่นของเครื่องแต่งกายของแต่ละยุคแต่ละสมัยมา ปรับปรุง ดัดแปลง ผสมผสานกับสิ่งใหม่ เพื่อให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและความนิยมตามสมัย

หลังจากสงครามโลกครั้งที่สอง สงบลงแล้ว บ้านเมืองมีความสงบขึ้น เศรษฐกิจทั่ว โลก มี สภาพดีขึ้น คนเราเริ่มหันมาสนใจกับการแต่งกาย การออกแบบ จึงมีนักออกแบบเกิดขึ้น มากมายจนถึง ปัจจุบัน ซึ่งนักออกแบบเหล่านี้จะเป็นผู้กำหนดและออกแบบการใช้เสื้อผ้าให้ เหมาะสมกับโอกาสสถานที่ เพศ และวัยของผู้สวมใส่ และอันเนื่องมาจากของความจำเจ ความเบื่อหน่าย และความไม่เหมาะสมจึงเป็น เหตุทำให้ Fashion ของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ต้องมีการเปลี่ยนแปลงและหมดความนิยมไป แล้วระยะหนึ่ง ก็หมุนเวียนกลับมาใหม่เป็นวัฏจักร เช่นนี้เรื่อยไป

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสมัยใหม่ การออกแบบส่วนหนึ่งนักออกแบบจะ มีแรงบันดาลใจของตนเอง แรงบันดาลใจจากแบบเครื่องแต่งกายในอดีต ผสมผสานกันโดย อาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้คือ

1. เส้นกรอบนอกของรูปทรง
2. ลักษณะของผ้าเช่น ผิวสัมผัส ลวดลายผ้า
3. ประโยชน์ใช้สอย และความสะดวกสบาย
4. จุดเด่นหรือจุดเน้นของรูปแบบเสื้อผ้า

การออกแบบเสื้อผ้าในสมัยปัจจุบัน จะมีการใส่ไอเดีย ความคิดสร้างสรรค์เข้าไปด้วย ดังนั้น ศิลปะ จึงเข้าไปมีบทบาทอย่างมาก เช่น งานศิลปะของมองเดรียน ได้นำมาประยุกต์พิมพ์ลายลงไปในเสื้อผ้า งานศิลปะแบบPop Art ซึ่งมีสีฉูด สดใส นำมาออกแบบสร้างสีสันให้กับเสื้อผ้าได้



กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. นักเรียนดูภาพการแต่งกายลักษณะต่างๆแล้วช่วยกันจับคู่การแต่งกายในโอกาสต่างๆ

ขั้นสอน

2. ครูเฉลยการจับคู่ภาพ พร้อมกับอธิบายเรื่องราวความเป็นมาเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย การแต่งกายให้เหมาะสมกับกาลเทศะและโอกาสต่างๆ รวมถึงเชื่อมโยงเกี่ยวกับอิทธิพลทางวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีผลต่อการแต่งกายสมัยนิยม เช่น แฟชั่นการแต่งกายแบบเกาหลีและญี่ปุ่น แฟชั่นเครื่องแต่งกายแบบยุโรป
3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แล้วออกมาจับฉลากเลือกหัวข้อการออกแบบเครื่องแต่งกายว่าต้องออกแบบชุดอะไร เช่น ชุดนักเรียน ชุดแต่งงาน ชุดไปทำงาน ชุดไปเที่ยว เป็นต้น
ครูเตรียมกระดาษหนังสือพิมพ์ให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ฉบับ พร้อมกระดาษกาวกลุ่มละ 1 ม้วน แล้วให้นำวัสดุ อุปกรณ์ที่ได้รับไปออกแบบสร้างสรรค์เป็นเสื้อผ้าสมัยนิยมตามหัวข้อที่ได้ไป ซึ่งครูจะต้องอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนอย่างชัดเจน คือ สามารถออกแบบได้ตรงตามหัวข้อ มีความคิดสร้างสรรค์ แปลกใหม่น่าสนใจ สามารถอธิบายแนวคิดการสร้างสรรค์ชุดที่กลุ่มตนเองออกแบบได้ และการรักษาความสะอาดของพื้นที่ในการทำงาน (ครูจดหัวข้อบนกระดานเพื่อที่นักเรียนต้องนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับผลงานตามเกณฑ์ที่ครูกำหนด)

ขั้นสรุป

4. นักเรียนออกมานำเสนอผลงานตามรายละเอียดในใบงานที่รับไป เมื่อจบการนำเสนอครูอาจให้เพื่อนช่วยแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับชุด และครูกล่าวเสนอแนะเพิ่มเติม (ครูถ่ายรูปผลงานการออกแบบเก็บไว้)

สื่อ

1. รูปภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายในโอกาสต่างๆ
2. ตัวอย่างงานศิลปะของมองเดเรียน
3. กระดาษหนังสือพิมพ์ + เทปกาวกระดาษ

แหล่งการเรียนรู้

1. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

http://www.baanjomayut.com/library_2/history_of_costume/10.html

<http://personal.swu.ac.th/students/fa501010137/07.htm>

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสังเกตจากการตอบ คำถามและการแสดงความคิดเห็น	คำถามจากการสนทนา โต้ตอบกระตุ้นความคิด	
ทักษะพิสัย	สร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย จากกระดาษหนังสือพิมพ์ ตามหัวข้อที่ได้รับไป	กิจกรรม “เครื่องแต่งกาย สมัยนิยม”	ตั้งแต่ระดับ 6 คะแนน ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตจากความ กระตือรือร้นให้ความ ร่วมมือกับกิจกรรมการ เรียนรู้	ผลงานและการสังเกต	

เกณฑ์การประเมินผลงาน
เรื่อง“เครื่องแต่งกาย สมัยนิยม”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก(9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
“เครื่องแต่ง กาย สมัย นิยม”	มีความสามัคคีกัน กระตือรือร้นให้ ความร่วมมือกับ กิจกรรม ผลงาน ตรงตามหัวข้อที่ ได้รับ สามารถ อธิบายแนวคิด เกี่ยวกับชุดได้ อย่างชัดเจน มี ความคิด สร้างสรรค์ แปลก ใหม่ น่าสนใจ พื้นที่ในการ ทำงานสะอาด	มีความสามัคคีกัน กระตือรือร้นให้ ความร่วมมือกับ กิจกรรม ผลงาน ตรงตามหัวข้อที่ ได้รับ สามารถ อธิบายแนวคิด เกี่ยวกับชุดได้ มี ความคิด สร้างสรรค์ แปลก ใหม่ น่าสนใจ พื้นที่ในการ ทำงานสะอาด	มีความสามัคคี กัน กระตือรือร้นให้ ความร่วมมือกับ กิจกรรม ผลงาน ตรงตามหัวข้อที่ ได้รับ สามารถ อธิบายแนวคิด เกี่ยวกับชุดได้ มี ความคิด สร้างสรรค์ บางส่วน พื้นที่ ในการทำงาน สะอาด	มีความสามัคคี กัน กระตือรือร้นให้ ความร่วมมือกับ กิจกรรม ผลงาน ตรงตามหัวข้อที่ ได้รับ ยังไม่ สามารถอธิบาย แนวคิดเกี่ยวกับ ชุดได้ พื้นที่ใน การทำงาน สะอาด	ไม่สามารถ สร้างสรรค์ชุดได้

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุภชัย เหลืองณัฏฐรัตน์

ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) โรงเรียนสตรีศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง อิทธิพลของวัฒนธรรมไทย ในงานทัศนศิลป์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ฮูปแต้ม แท้มสินไช
สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ. จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที
ผู้สอน นายสุกชัย เหลืองณัฐรัตน์

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างาน
ทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตัวชี้วัด

ม.4-6 ข้อ 3 อธิบายเกี่ยวกับอิทธิพลของวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ใน
สังคม

สาระสำคัญ

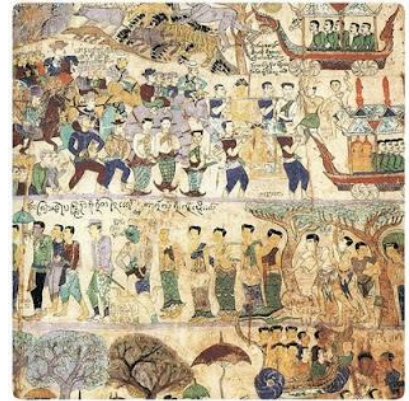
“ฮูปแต้ม” หรือรูปแต้ม คือจิตรกรรมฝาผนังของชาวอีสานที่นอกจากปรากฏบนผนังภายในสิมหรือ
โบสถ์แล้ว ช่างยังแต้มหรือวาดที่ผนังภายนอกสิม เนื่องจากสิมมีขนาดเล็ก ช่างแต้มไม่สามารถวาดได้จบเรื่อง
จึงต้องวาดบนผนังภายนอกสิมด้วย ซึ่งนับเป็นเรื่องดีเพราะผู้ที่ไม่สามารถเข้าไปร่วมพิธีในสิม โดยเฉพาะ
ผู้หญิงที่ตามชนบอีสานไม่อนุญาตให้เข้าไปภายในสิมซึ่งเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์สำหรับประกอบกิจของสงฆ์ จะได้
มีโอกาสเรียนรู้หลักธรรมคำสอนจากฮูปแต้มภายนอกสิม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในงานฮูปแต้มของอีสาน
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในงานวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องสินไช
3. นักเรียนสามารถวาดภาพประกอบเรื่อง สินไชได้
4. นักเรียนเห็นคุณค่าและภูมิใจในงานทัศนศิลป์พื้นบ้านอีสาน

สาระการเรียนรู้

หลายคนคงคุ้นเคยกับภาพจิตรกรรมฝาผนังอันงดงามอ่อนช้อยที่ปรากฏอยู่ภายในโบสถ์วิหาร ซึ่งส่วนมากเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธประวัติและชาดก แล้วถ้าบอกว่าเราจะชวนไปดู “อุปเต้ม” คุณนึกออกไหมว่าคืออะไร



“อุปเต้ม” หรืออุปเต้ม คือจิตรกรรมฝาผนังของชาวอีสานที่นอกจากปรากฏบนผนังภายในสิมหรือโบสถ์แล้ว ช่างยังแต้มหรือวาดที่ผนังภายนอกสิม เนื่องจากสิมมีขนาดเล็ก ช่างแต้มไม่สามารถวาดได้จบเรื่อง จึงต้องวาดบนผนังภายนอกสิมด้วย ซึ่งนับเป็นเรื่องดีเพราะผู้ที่ไม่สามารถเข้าไปร่วมพิธีในสิม โดยเฉพาะผู้หญิงที่ตามชนบอีสานไม่อนุญาตให้เข้าไปภายในสิมซึ่งเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์สำหรับประกอบกิจของสงฆ์ จะได้มีโอกาสเรียนรู้หลักธรรมคำสอนจากอุปเต้มภายนอกสิม

อุปเต้มมักเป็นเรื่องราวในพุทธศาสนาหรือนิทานพื้นบ้านที่มุ่งเพาะบ่มขัดเกลาจิตใจ เรื่องที่ได้รับความนิยมมากที่สุดจากคนอีสานและช่างแต้มในแถบอีสานตอนล่างได้แก่ จ. ขอนแก่น มหาสารคาม และร้อยเอ็ด คือเรื่อง ลินไซ หรือ สังข์ศิลป์ชัย ดังเช่นอุปเต้มที่สิมวัดไชยศรี อ. เมือง และอุปเต้มที่สิมวัดสนวนวารีพัฒนาราม อ. บ้านไผ่ จ. ขอนแก่น อุปเต้มที่สิมสองแห่งนี้เป็นฝีมือช่างพื้นบ้าน เขียนได้สนุกสนาน โดยเฉพาะที่วัดสนวนวารีฯ นั้นมีแผ่นป้ายข้อมูลประกอบการชมและเข้าชมได้อย่างสะดวกสบาย

ทำไมต้องเป็นเรื่อง ลินไซ ?

ภาคอีสานในช่วงพุทธศตวรรษที่ 19-23 อยู่ภายใต้การปกครองของอาณาจักรล้านช้าง อาณาจักรของชนชาติลาวแถบลุ่มน้ำโขง ต่อมาภายหลัง แม้สูญเสียเอกราชให้แก่สยาม แต่วัฒนธรรมทั้งด้านศิลปกรรม สถาปัตยกรรม และขนบธรรมเนียมประเพณี ยังคงมีอิทธิพลต่อคนในภาคอีสาน อีกทั้งคนอีสานในหลายพื้นที่ก็สืบเชื้อสายจากบรรพบุรุษที่อพยพมาจากเมืองเวียงจันทน์และหลวงพระบางของล้านช้าง

ลินไซ เปรียบเสมือนมรดกทางวรรณกรรมอันล้ำค่าของชาวล้านช้าง เป็นวรรณกรรมเก่าแก่ซึ่งเดิมเป็นหนังสือเทศน์ แต่งเป็นคำกลอนโดยท้าวปางคำใน พ.ศ. 2192 ต่อมามีการพิมพ์เป็นภาษาไทยและลาวอย่างกว้างขวาง วรรณกรรมเรื่องนี้นอกจากมีความงดงามทางภาษาแล้ว เนื้อหายังสนุกสนานน่าติดตามด้วยการผจญภัย “หย่านน้ำ แก่ด่านมหาภัย” ของลินไซ ทั้งยังสอดแทรกเรื่องคุณธรรมหลายอย่าง คนอีสานส่วนใหญ่เชื่อว่า ลินไซเป็นอดีตชาติของพระพุทธเจ้า โดยเป็นแบบปัญญาสชาดกหรือชาดกนอกนิบาต จึงไม่มีปรากฏอยู่ในพระไตรปิฎก

เนื้อเรื่องวรรณกรรมพื้นบ้าน “สินไซ” หรือ “สังข์ศิลป์ชัย”



ณ เมืองใหญ่อันเจริญรุ่งเรืองชื่อ เป้งจาน มีพระราชาท้าวทศสรวาด มีน้องสาวชื่อนางสุนทหาที่ พระองค์รักและหวงมาก มเหสีชื่อนางจันทา กล่าวถึงท้าวเวสสุวรรณเป็นเป็นจอมยักษ์ ได้อาญาสิทธิให้ ยักษ์ชื่อท้าวกุมภกันต์เป็นผู้ปกครองผี ยักษ์ และมารทั้งหลายในโลก มีฤทธิ์เดชครบถ้วนทั้งศาสตร์และศิลป์ เป็นโสด ให้ปกครองเมืองอนิราช คิดอยากมีภรรยา ท้าวเวสสุวรรณจึงบอกว่าเนื้อคู่ชื่อนางสุนทหา แต่ ขอให้ตัดใจเสียเพราะเป็นคนละเผ่าพันธุ์ แต่ท้าวกุมภกันต์กลับขี้นยานจักรแก้วไปหา ซ่อนตัวอยู่ใน อุทยาน ฝ่ายท้าวทศสรวาด ฟันว่ามีคนมาฟันแขนขวาขาดพร้อมทั้งผ่าอกจึงสะดุ้งตื่นมา โห่ทำนายน่าจะมี คนต่างแดนมาแย่งญาติไป เมื่อฟันเคราะห์แล้วจึงจะประสบโชคดี

นางสุนทหาพร้อมบริวารออกประพาสสวน ท้าวกุมภกันต์จึงอุ้มเอานางเหาะขึ้นพาคลับไป เมือง อนิราชจนนางยอมเป็นมเหสีด้วยความสมัครใจมีธิดาด้วยกันคือนางสีดาจัน เมื่อเติบโตขึ้น พญานาค วรณแห่งนาคพิภพมาขอไปเป็นมเหสี

กล่าวถึงท้าวทศสรวาด ผ่านไปสามเดือนยังคิดถึงน้องสาว จึงออกบวชและติดตามหาผ่านไป เจ็ดปี เดินทางถึงเมืองจำปา มีเจ้าเมืองชื่อกามะทา ที่นี้ได้ทราบข่าวน้องสาวว่าถูกยักษ์กุมภกันต์ลักพาตัวไป เข้าวันหนึ่งไปบิณฑบาตหน้าบ้านเศรษฐีชื่อนันทะ มีลูกสาว 7 คน รู้สึกชอบจึงกลับเมืองเป้งจานลาสิกขาบท ออกมาแล้วมาสู่ขอนางทั้งเจ็ดไปเป็นมเหสี ต่อมาเมื่อทั้ง 8 คนของท้าวทศสรวาดได้อธิษฐานขอลูก โอรส ของพระอินทร์ได้อาสาลงมา สู่ครรภ์นางจันทาหนึ่งองค์ และอีกสององค์พร้อมกันลงมาสู่ครรภ์นางสุนซึ่งเป็น น้องคนสาวคนสุดท้ายของนางทั้งเจ็ด โห่จึงทำนายน่าผู้มิบุญมาเกิดในครรภ์ของนางจันทากับนางสุนส่วน อีกหกนางจะเป็นคนไม่ดีมาเกิด ทำให้นางทั้งหกไม่สบายใจ ต่อมาเมื่อหญิงร้อยเล่ห์เข้ามาหาและตีสอนจนนาง ปทุมมาผู้พี่คนโตของนางทั้งเจ็ดไวใจ หญิงนั้นทำยาเสน่ห์ให้ท้าวทศสรวาดหลงใหลนางทั้งหกพร้อมทั้งให้

สินบนโหรให้กลับคำทำนายใหม่ พอครบกำหนดนางทั้งแปดก็คลอดลูกออกมา ลูกของนางลุนนั้นคนแรกคลอดแกมาเป็นหอยสังข์ คนที่สองเป็นมนุษย์ถือดาบและศรีศัลปักออกมาด้วย ส่วนนางจันทาได้ลูกออกมาเป็นครึ่งล่างเป็นราชสีห์ส่วนหัวเป็นช้าง รวมเรียกว่าคชสีห์

“เมื่อนั้น สังข์ทองทำว อนุชา เสด็จออก	ตกก่อนถึง เหนือผ้า แผ่นคำ
เห็นพื้นพ้อม เสียงกล่าว แถมวอน	เห็นโฉมสี หลากคาม ควรจ้อ
เมื่อนั้น ตนประเสริฐเจ้า เจียรจากเสด็จตาม ทรงศิลป์ศร ดาบเลยลงมัม	
ถัดนั้น เอกาเจ้า จันทนางนาถ	เลยเล่ามัมแก่นเหง้า ผุ่งเชื้อ ช่อยระวัง
เลยเล่า เห็นอ่อนน้อย เป็นสุบราชสีห์	วงงาประจิต ตั้งคำ คือแถม”

ท้าวทศสรวาดเห็นว่า มีความผิดตามคำโหรจึงเนรเทศลูกออกนอกเมือง นางจันทา นางลุนพร้อมลูกสามคนรวมกันเป็นห้าคนจึงเดินทางออกจากเมืองไป เดินทางไปตามป่าได้ราวหนึ่งเดือนไปพบกับปราสาทอยู่กลางป่าซึ่งพระอินทร์มาสร้างไว้ให้พักอาศัย ทั้งหมดจึงอาศัยในปราสาทนี้ โดยพระอินทร์เขียนชื่อไว้ว่า ลูกของนางจันทาชื่อ สิวราชหรือสีโท ส่วนลูกของนางลุนนั้นคนแรกชื่อสังข์ คนที่สองชื่อ สินไช (ศิลป์ชัย) ดังข้อความที่ว่า

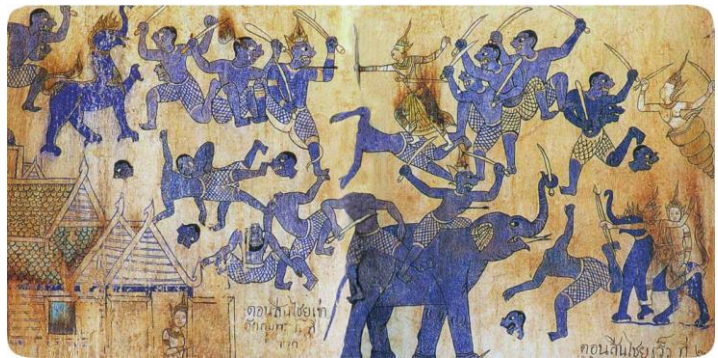
“ อินทรไส้ชื่อน้อย ในเลข ลานคำ	ชื่อว่า สังข์สินไช โลกถือ ฤทธิกล้า
อันว่า บุตดาเจ้า จันทนางพี	ชื่อว่าสิิวราชท้าว ไท้จอม ขั้ขาน”

ทั้งสามองค์เจริญเติบโตขึ้นด้วยความรักสามัคคีกัน วันหนึ่งสินไชได้ขออนุญาตศิลป์หรือศร กับดาบหรือดาว จากแม่ของตน เมื่อนางจันทามอบให้แล้วสินไชก็แสดงการใช้ดาบและศรได้อย่างคล่องแคล่ว สินไช ยิ่งธนูไปตกถึงหน้าพญาครุฑในนครสิมพลี พญาครุฑจึงนำไพรพลทั้งหลายมาถวายเครื่องบรรณาการพร้อมให้การอารักขา จากนั้นสินไชยิ่งธนูไปตกที่หน้าของพญานาค พญานาคก็นำไพรพลมาถวายเครื่องบรรณาการและเฝ้าอารักขา โดยครุฑอารักขากลางวัน ส่วนนาคอารักขากลางคืน ทั้งสามเติบโตขึ้นเป็นหนุ่มที่มีฤทธิ์มาก ฝ่ายท้าวทศสรวาด สั่งให้ลูกชายที่เกิดจากนางทั้งหก ออกเดินทางไปเรียนวิชาต่างๆเพื่อที่จะเป็นวิชาติดตัวใช้สำหรับติดตามนางสุนทหา โอรสทั้งหกก็ออกเดินทางไปโนป่าจนกระทั่งไปพบกับสีโหสังข์สินไช เมื่อสอบถามก็รู้ว่าเป็นพี่ จึงหลอกว่าท้าวทศสรวาดคิดถึงอยู่ตลอดมาจึงให้ออกมาตามหาและถามข่าวว่ายังอยู่ดีสบายหรือไม่ บัดนี้จะกลับไปกราบทูลให้ทราบ และเพื่อเป็นการยืนยันว่าอยู่ดีมีวิษามากจึงขอให้เรียกให้สัตว์น้อยใหญ่ในป่าติดตามไปในอีกหนึ่งวันข้างหน้า จากนั้นทั้งหกองค์จึงกลับไปทูลพระบิดาว่าเรียนวิชาจบแล้ว ถ้าไม่เชื่อจะไขมนต์เรียกสัตว์ให้ดู วันต่อมาก็มีสัตว์มีพิษในป่าเข้าไปในเมืองเต็มไปหมดแต่ไม่ทำอันตรายใคร ท้าวทศสรวาดก็ดีใจว่าลูกมีความสามารถแล้วจึงสั่งให้ออกติดตามนางสุนทหาแล้วพากลับมาบ้านเมือง ทั้งหกองค์ก็เดินทางไปพบพี่ในป่าแล้วบอกว่าท้าวทศสรวาดเชื่อแล้วและให้ออกเดินทางไปตามหานางสุนทหาด้วยกัน ถ้าทำสำเร็จจะยกบ้านเมืองให้ปกครองครึ่งหนึ่ง สีโหสังข์

สินไช้มีความกตัญญูคิดตอบแทนบิดาจึงรับปากจะไปด้วย แต่นางจันทากับนางลุนไม่เชื่อพยายามห้ามปราม แต่ก็ขัดไม่ได้ในที่สุดก็สั่งสอนว่าให้ระวังเพราะในป่ามีอันตรายมาก ศรศิลป์พระขรรค์ต้องกระชับในมือตลอดเวลา เมื่อได้พบน้ำสมุนதாக้อย่าไว้วางใจมากนักเพราะอาจติดนิสัยยักษ์มาบ้าง สินไช้จึงดูแลอย่าทอดทิ้งกัน และสุดท้ายอย่าไว้วางใจท้าวทั้งหกนี้ จากนั้นจึงอำลาแม่แล้วออกเดินทาง จนกระทั่งได้พบกับด่านต่างๆดังนี้

ด่านแรก คือด่านงูชวง คืองูใหญ่ มีความยาวเท่ากบเชือกเล่มาวัวร้อยตัว มีตาสีแดง ฟันพิษออกมาเป็นไฟ ท้าวทั้งหกกลัวขอลกลับ แต่สินไช้ฟันงูขาดเป็นท่อน แล้วเดินทางต่อไป จนกระทั่งถึง**แม่น้ำสายที่หนึ่งใหญ่** กว้างหนึ่งโยชน์ ท้าวทั้งหกชวนกลับและบอกว่าพ่อคงไม่เอาโทษอะไร แต่สังข์ออกเดินทางไปก่อน สินไช้ก็ออกตามไปโดยให้สีโหอยู่เฝ้าน้องทั้งหก สังข์แปลงกายเป็นเรือให้สินไช้ขี่ข้ามแม่น้ำไปได้จนถึงภูเขาลูกหนึ่งและพบกับ**ด่านที่สอง** คือด่านยักษ์

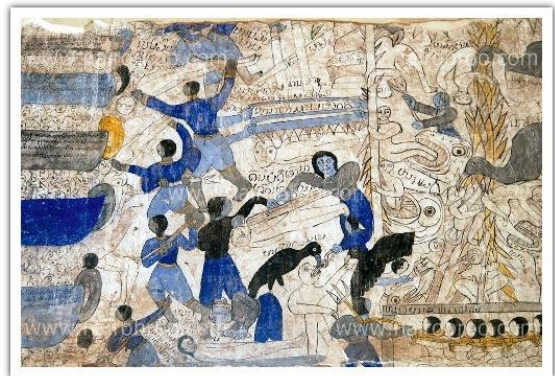
กัณดารหรือด่านวรรณยักษ์ เป็นด่านที่อัศจรรย์ ลำบากไม่สะดวกสบายขาดแคลน เป็นยักษ์ดุร้ายจึงฟันคอยักษ์ขาดตายไป สินไช้ก็ตามรอยหอยสังข์ที่ล่องหน้าไปก่อนจนพบ**แม่น้ำสายที่สอง** กว้างสองโยชน์ สังข์แปลงกายเป็นเรือให้สินไช้ขี่ข้ามไปได้อีก ระหว่างทางสินไช้ระลึกถึงพระคุณแม่อยู่



ตลอด จนกระทั่งพบ**ด่านที่สาม**คือด่านช้างหลายแสนตัว มีพระยาฉันทันต์เป็นหัวหน้า มั่นโกรธตาแดงขู่ว่าจะฆ่าสินไช้ สินไช้ใช้ศรยิงล้มลงระเนระนาด มั่นยอมบอกว่าเคยเห็นยักษ์อุ้มนางสมุนทาเหาะผ่านไป ขอโอฬาสีกรรม และยอมให้ขี่คอพาไปส่งจนสุดเขตแดน สินไช้สอนให้ช้างอย่าทำร้ายเบียดเบียนคนอื่น จากนั้นก็เดินทางต่อไปจนพบ**แม่น้ำสายที่สาม** กว้างสามโยชน์ สินไช้ก็ขี่สังข์จนพ้นข้ามไปได้และพบกับ**ด่านที่สี่**คือด่านยักษ์สี่ตนได้แก่ กัณดานยักษ์ จิตตยักษ์ ไชยยักษ์ และวิไชยยักษ์ ได้สู้รบกันสินไช้ปราบยักษ์เสร็จแล้วเดินทางต่อไปตามรอยหอยสังข์ จนพบกับ**แม่น้ำสายที่สี่**ที่กว้างสี่โยชน์ สังข์พาสินไช้ข้ามไปได้ แล้วรีบเร่งเดินไปถึงภูเขาลูกหนึ่งมีบ่อแก้ว บ่อเพชรเป็นน้ำเพชรไหลออกมา มีสีสนับแวววาวระยิบระยับ เห็นวิมานของพญาวร ถ้ำเพชร เห็นต้นนิโครธ เดินทางผ่านภูเขาคือเป็นหมื่นๆจนเข้าเขตยักษ์จีนเป็น**ด่านที่ห้า** คือด่านยักษ์จีน เป็นหญิงอายุมากกว่าสินไช้ พอเห็นสินไช้ก็เกิดกามราคะกำหนดจึงเนรมิตศาลาที่พักอาหารการกิน พร้อมบริบูรณ์รองรับแปลงกายเป็นหญิงสวยดั่งนางฟ้า เชิญชวนให้สินไช้พักผ่อนบอกว่าเป็นธิดาเจ้าเมืองลงมาอยู่ในป่าขอเป็นคู่ แม่เพียงได้หลับนอนด้วยก็ดี สินไช้เดินหนีไปมันจึงวิ่งตามว่าถ้ามีเมียแล้วขอเป็นเมียน้อยก็ได้ ตอนแรกสินไช้ก็นึกเอ็นดูว่าน่ารักแต่พอพิจารณาได้เห็นแววตากระด้างก็รู้ว่าไม่ใช่คนจึงรีบเดินหนีมันเดินตามเจอจาด์อร่องต่างๆไปจนสุดเขตแดน เขตแม่น้ำ เมื่อเห็นว่าไม่ทันมันจึงตะโกนด่าว่าอย่างหยาบคาย หากสินไช้ขาดสติคงแย่นั่นอน เดินทางจนพบ**แม่น้ำสายที่ห้า** กว้างห้าโยชน์มีฟองเป็นสีขาว รีบขึ้นขี่หอยสังข์ไปประว้างนั้นคิดถึงแม่และป่า จนผ่านเข้าเขต**ด่านที่หก**คือ ด่านนาริผลหรือมกสิทธิ์ เป็นรมณีย

สถานที่หมู่พระสงฆ์หรือสมณะ ดาบส ฤๅษี วิทยากร มาเที่ยวเล่น เป็นต้นไม่มีดอกสีส้มเป็นหญิงสาวสวยงาม ศีรษะติดกับข้าวร่างเปลือยหย่อนลงมาถึงพื้น สิ้นใจเที่ยวชมไม่นานก็มีวิทยากรมาแย่งไป เกิดการแย่งกัน หลายกลุ่ม สิ้นใจรบชนะวิทยากรแล้ว ก็เดินทางต่อไปจนพบกับ**แม่น้ำสายที่หก**กว้างหกโยชน์ จึงลงเรือล่องข้ามต่อไป จนขึ้นสู่ดินแดนยักษ์เป็น**ด่านที่เจ็ด**ชื่อด่านยักษ์อัสสมุชี อยู่ภูเขาคือเวระบาดหรือเวระบาด นางยักษ์ผีเสื้อชื่ออัสสมุชีมีหน้าเหมือนสุนัข รับมาอุ้มเอาสิ้นใจวิ่งไป สิ้นใจถามว่าจะพาอุ้มไปไหน นางก็ตอบว่า จะเอาไปทำผ้า สิ้นใจอ่อนวอนให้ปล่อยก็ไม่ปล่อยจึงใช้พระขรรค์ตัดคอยักษ์ตายไป บณูเขานี้มีต้นกาลพฤกษ์มีดอกเป็นเสื้อผ้าอาภรณ์ตั้งเครื่องทรงของเทพ สิ้นใจจึงเปลี่ยนเสื้อผ้าใหม่ ที่นี้มีบ่อแก้วบ่อเพชรเต็มไปด้วยเพชรนิลจินดา น้ำใสสะอาด สิ้นใจพักหนึ่งราตรีแล้วเดินทางต่อไป จนพบ**ด่านที่แปด**ชื่อด่านเทพกนิรี ที่ผาจงถ้ำแอ่น หมู่กนิรีร่างเป็นคนมีปีกมีหางเหาะเหินได้เหมือนนก เป็นหมูธิดาของเทพ ที่นี่สิ้นใจได้พบนางเจียงคำ (เจียงแปลว่า แรก ต้น หนึ่ง) จึงได้นางเป็นเมีย “พระบาทท้าวฮักฮูปเจียงคำ สองชมสองข้างออย อำอั้ง ดูดั่ง อันประสงค์ได้ โดยคะนิงลูลาก ก้าวแก่นให้ชมซ้อนอิมเสน่ห์” สิ้นใจนางเดินทางต่อไป นางเกียงคำให้กินบริวารอยู่รับใช้ห้าร้อยนาง สิ้นใจจึงสนุกสนานอยู่อีกเจ็ดวัน ทำให้สังข์ต้องรอนานถึงแปดวัน เมื่อพบกันแล้วจึงปรึกษากันว่าให้สังข์ล่องหน้าไปหาเบาะแสในเมืองอนิราชของยักษ์ก่อน ส่วนสิ้นใจนอนรออนอกเมือง สิ้นใจนอนหลับไปฝันเห็นเรื่องราวต่างๆ สังข์กลับมาบอกว่าทราบว่าคุณสมนทาอยู่วังไหน ทั้งสองจึงเดินทางไปด้วยกันเข้าสู่เมืองอนิราชจนถึง**ด่านที่เก้า**ชื่อด่านยักษ์กุมภกันต์ เป็นด่านสุดท้ายของการผจญภัย ในเมืองนี้มีสงครามสองครั้ง

ก่อนวันที่สิ้นใจจะเข้ามา คืบก่อนนั้นยักษ์หลับฝันละเมอจนนางสมนทาปลุกให้ตื่น และต้องออกไปหาอาหาร สั่งให้สมนทาอยู่แต่ในปราสาทเท่านั้น สิ้นใจแอบเข้าไปสู่ปราสาท ทำให้เป็นเหตุเกี่ยวพาราสีสมนทารู้ว่าเป็นเสียงเด็กจึงไต่ถามจนทราบ แต่ไม่เปิดประตู สิ้นใจจึงฟังประตูเข้าไป นางสมนทาไม่ยอมกลับมาบอกให้สิ้นใจกลับไปบอกพ่อว่าตามหาไม่เจอ สิ้นใจเสียใจที่พ่อรักน้อง แต่สมนทามารักสมัยยักษ์มากกว่า สมนทาบอกว่าไม่อยากพลัดพราก ต้องกตัญญูต่อสามี สมนทาทราบว่าหลานมีวิชาเก่งกล้าจึงยอมแต่ขอให้สามีกลับมาก่อน สิ้นใจไม่ยอม สมนทาให้สิ้นใจกลับก่อน ตนจะให้สามีพาไปส่ง สิ้นใจแผลงศรขึ้นฟ้าชม



อำนาจยักษ์ทั้งหลาย จนยักษ์กุมภกันต์หมดแรง ชมซานกลับมา สังข์บอกให้สิ้นใจแอบหลบในกองไม้ ยักษ์มาถึงหมดแรงขึ้นปราสาทไม่ได้แต่ได้กลืนมนุษย์ สมนทาบอกว่ากลิ่นของตนแล้วพากลับขึ้นไปกล่อมนอนซึ่งอีกเจ็ดวันจึงจะตื่น สิ้นใจชวนากลับ สมนทาทำอิดเอื้อนต่อรองไปเรื่อยๆ จนสิ้นใจบังคับ นางก็ต่อรองพอลงจากปราสาทก็บอกว่าลืมน้ำสไบ กลับขึ้นไปปลุกยักษ์ให้ตื่น สิ้นใจไปพาออกมา ครั้งที่สองมาถึงคร้บบอกว่าลืมน้ำปิ้งผม ครั้งที่สามถึงประตูเมืองบอกว่าลืมน้ำซังแซมผม สิ้นใจไปตามกลับมาจนพาออกพ้นเมือง แล้ว

พาไปซ่อนในถ้ำ จากนั้นกลับไปเมืองโนราชเพื่อปราบยักษ์ได้ยินเสียงกรนจึงเข้าไปตัดคอขาดกระเด็น จากนั้นก็พันร่างแยกออกเป็นสองท่อน แต่ร่างยักษ์กลับกลายเป็นเจ็ดร่าง พอพันอีกกลับกลายเป็นสี่สิบเก้าร่าง เป็นเท่าทวีคูณเช่นนี้จนเป็นแสนเป็นล้านร่าง แต่ยิ่งรบยิ่งตาย ท้าวกุมภกันท์จึงขอพักรบชั่วคราว สินไชจึงยิงศรไปแจ้งให้สีโหทราบ สีโหจึงรีบเดินทางมาช่วยร่วมรบ ยักษ์กุมภกันท์นำทัพออกตามไปรบกับสินไชโดยมีกองทัพจำนวนมาก ยักษ์แปลงเป็นไก่มาอุ้มเอานางสุนทหาไปได้ สินไชยิงศรถูกไก่ตายหมดเหลือแต่ไก่กุมภกันท์อุ้มไปพร้อมกับให้ยักษ์หมื่นตนมาขวาง สีโหจึงร้องหรือเปล่งสีหนาทจนแก้วหุ้ยักษ์แตกตาย ได้นางสุนทหาคืน ก่อนกลับ นางสุนทหาขอร้องให้ตามไปรับนางสีดาจันธิดาของตน ที่อยู่กับวณณาคเมืองบาดาล พระอินทร์จึงสร้างปราสาทชั่วคราวให้พัก สีโหกลับไปเฝ้าท้าวทั้งหก ส่วนสังข์กับสินไชเดินทางไปเมืองพญานาคทำพินันเล่นสากัน สินไชชนะแต่พญานาคไม่ทำตามสัญญา รบกันสินไชยิงศรไปให้ครุฑมาช่วย นาคยอมแพ้ สินไชจึงสั่งสอนแนวทางปกครองบ้านเมือง (14 ประการ) แล้วพานางจันธิดาขึ้นมาพบแม่สุนทหา แล้วมอบหมายให้ท้าว วันนุรา (แปลว่าหัวใจของเผ่าพันธุ์) ให้ครองเมืองโนราช พร้อมกับสั่งสอนแนวทางปกครองให้แก่ท้าววันนุรา (15 ประการ) แล้วพากันเดินทางกลับไปถึงที่พักของสีโหกับท้าวทั้งหก สังข์กับสีโหเดินทางไปพบแม่ที่ปราสาทกลางป่า ส่วนสินไช สุนทหา สีดาจันเดินทางจะกลับเมืองเป้งจาลพร้อมท้าวทั้งหก พอมาถึงน้ำตก ท้าวทั้งหกผลักสินไชตกเหว นางสุนทหาไม่เชื่อจึงเอาสิ่งของสามอย่างคือ ปิ่นปักผม ข้องประดับผมและผ้าสไบซ่อนไว้ที่หน้าผาพร้อมกับอธิษฐานว่าถ้าสินไชไม่ตายขอให้ได้ของสิ่งเหล่านี้กลับคืน จากนั้นเดินทางกลับไปถึงเมือง ส่วนสินไช พระอินทร์มาอุ้มขึ้นจากน้ำ รดด้วยน้ำเต้าแก้ว แล้วพาไปส่งที่ปราสาทในป่า จึงได้อยู่พร้อมหน้ากันอีกครั้งทั้งสังข์ สีโห สินไช และแม่จันทา นางลุน ส่วนท้าวทุตะสะราตดีใจมาก ต้อนรับคณะอย่างยิ่งใหญ่ ท้าวทั้งหกเล่าเรื่องราวการผจญภัยให้ฟังพร้อมกับบอกกล่าวอย่าเชื่อนางสุนทหาเพราะอาจจะยังติดโอัยักษ์อยู่ ส่วนนางสุนทหาก็เล่าเรื่องราวให้ฟังพร้อมกับบอกคำอธิษฐาน ท้าวทุตะสะราตไม่ทราบจะเชื่อใคร พระอินทร์พอใจให้พวกเรือสำเภาเก็บของสามสิ่งไปให้ท้าวทุตะสะราต เรื่องทั้งหมดจึงชัดเจนขึ้น ท้าวทุตะสะราตสั่งให้จับท้าวทั้งหก แม่ทั้งหก หมอโหร หมอเสน่ห์ ไปคุมขัง จากนั้นจึงเสด็จเชิญนางจันทา นางลุนพร้อมโอรสกลับวัง มีการตัดพ้อต่อกันจนเสียใจระทมใจจนสลบไปกันทั้งป่า สินไชจึงเชิญพระอินทร์นำน้ำเต้าแก้วมารดให้ฟื้น ในที่สุดสินไชก็ยอมรับที่จะครองเมืองเพื่อสร้างบารมีโพธิญาณ สินไชได้สั่งสอนให้สัตว์ทั้งหลายเลิกเบียดเบียนกัน แล้วทั้งหมดเดินทางกลับเข้าเมืองเฉลิมฉลอง ได้พระนามใหม่

“ควรที่หา นามน้อย อินทา ตั้งแต่ง บานี้	ชื่อสังข์สินไชมหาจักร โลกลือทั้งค่าย
อันว่า น้องท่านแท้ เทียมคาดคือเงา	ชื่อว่าสังฆาระจักร จ่านาขาน้ำ
อันว่า พี่ท่านท้าว สิริราช กุมาร กิติ	ชื่อว่า สีหะจักร จ่านาแถมเสื้อ”

สินไชครองเมืองไปขนางเจียงคามาเป็นมเหสีต่อมาได้นามว่านางศรีสุพรรณ เมืองอุดรภูทวิป เมืองอมรโคยาน ต่างส่งราชธิดามาให้เป็นคู่ครองของสินไช ประชาชนอยู่อย่างมีความสุข พืชพันธ์

อาหารอุดมสมบูรณ์ สัตว์ที่เคยเป็นศัตรูกันก็เลิกเป็นศัตรู นาคไม่ข่มเหงครุฑ พังพอนไม่สู้กับงู งูไม่กินกบ เขียด แมวไม่กินหนู ทุกสรรพสิ่งและสรรพสัตว์ต่างคนต่างอยู่ ประชาชนและสัตว์ต่างอยู่สงบมีศีลธรรม

ท้าวเวรณาคกลับเมืองนาคแล้ว คิดถึงสีดาจันทน์มากจนป่วย ชาวเมืองจึงลงความเห็นให้มาขอนางสีดาจันทน์ไปเป็นมเหสี สินไชยอนุญาต สีดาจันทน์กลับไปครองเมืองกับเวรณาคอย่างมีความสุข

เรื่องราวฉบับของท้าวปางคำจบลง โดยบอกว่าสินไชยคือพระพุทธรองค์ ท้าวทั้งหกคือเทวทัต สีโหคือพระโมคคัลลาน์ ยักษ์กุมภกันท์คือพญามารที่ชี้ขามรบจนพระพุทธรองค์นั่นเอง เรื่องราวจบลงเพียงเท่านี้ ดังว่า “อันว่าปางคำเจ้า ทรงยานเขียนรูป ยกแยงถ้วน ถวายไว้แว่นแยง แท้แล้ว ฯ บัดนี้นาคสะดุ้ง กิ่งก้อมไสสนิท เป็นประโยชน์สาน พิบบอระบวนแล้ว ยุติไว้พญาคำนาคเครื่อง แล้วท่อนี้ถวายไว้ที่ควรก่อนแล้ว”

ต่อมามีเรื่องราวการประพันธ์จากฉบับอื่นเพิ่มเติมดังนี้

กล่าวถึงท้าวเวสสุวรรณ เวลาผ่านไปเจ็ดปี ไม่เห็นยักษ์กุมภกันท์ไปส่งบรรณาการ จึงลงมาถามตรวจดูพบว่าวันนาราครองเมืองอยู่และเล่าเรื่องราวให้ฟัง ท้าวเวสสุวรรณจึงรื้อน้ำชุบชีวิตยักษ์กุมภกันท์คืนมาแล้วสั่งสอนให้เป็นคนดีมีศีลธรรม แต่ยักษ์ไม่เชื่อเหาะไปแปลงเป็นแมลงวันเขี้ยวอุ้มเอานางสุนทราและเอาสินไชยไปขังไว้ในคอกเหล็กจะตมกิน สีโหและสังข์ทราบจึงตามไปช่วย สีโหแปลงเป็นยักษ์เข้าไปปะปนกับทหาร สังข์แปลงกายเป็นเขียดอีโม้ไปอยู่ในถ้ำน้ำนางยักษ์ที่ตกไปจะตมสินไช และลงไปในกระทะ ขณะที่น้ำกำลังร้อนจึงทำให้กระทะคว่ำ หมูยักษ์กระโดดหนี สีโหได้โอกาส จึงยื่นดาบและศรให้สินไชในกรง สินไชยใช้ตัดออกมาได้แล้วต่อสู้กับยักษ์เป็นสงครามใหญ่ (โครงเรื่องข้างบนนี้คล้ายเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ตอนพระรามถูกอุ้มไปขังไว้ในดงตาล นางพิรากวนไปดักน้ำมาจะตม หนุมานแปลงกายแฝงเข้าไปช่วย) สินไชยไม่ยอมรับขอเจรจายุติศึกเพราะไม่ได้โกรธแค้นใคร ยักษ์ยิ่งโกรธยกภูเขาขว้างใส่ สินไชยแผลงศรไป สังข์กระโดดกัดยักษ์ สีโหคำรามก้องเสียงดังไปถึงชั้นพรหม ยักษ์ยิ่งตายมากยิ่งขึ้นเกิดใหม่มาก พระอินทร์ต้องลงมาเรียกทั้งสองฝ่ายมาเจรจาโดยใช้หลักการแบบเจ้าโคตร คือ หนึ่งไม่ชี้ว่าฝ่ายใดผิดฝ่ายใดถูก สอง ทุกชีวิตก็รักชีวิตตน ดังนั้นไม่ควรเบียดเบียนชีวิตอื่น ให้ระงับการจองเวร อย่าใช้ความเก่งกล้าสามารถไปก่อเวร และสาม ควรประนีประนอมสมานฉันท์ เพราะทุกฝ่ายล้วนเป็นญาติพี่น้องกัน ให้รักษาความเป็นญาติพี่น้องต่อไป รักษาประเพณีอันดีงามนี้ต่อไป ทั้งสองฝ่ายตกลงตามนี้ จากนั้น ยักษ์กุมภกันท์ก็กลับเมืองพร้อมกับนำทรัพย์สินเงินทองมาสู่ขอนางสุนทราตามประเพณี ท้าวเวสสุวรรณยกให้แล้วทั้งสองนครก็จะมีสุขสงบต่อไป ก่อนแยกย้ายกันกลับเมืองสินไชยได้ประทานโอวาทเรื่องทศพิธราชธรรมแก่นักปกครองทั้งหลาย ต่อมาสีโห ขอลาไปอยู่ป่าตามธรรมชาติของตน นางอุตรกฐทวีปได้โอรสชื่อว่าสังขราชกุมาร ส่วนนางศรีสุพรรณได้ลูกสาวชื่อ สุรสา ต่อมาทั้งคู่ได้อภิเษกสมรส ครองเมืองต่อจากสินไชย นครเป็งบ้างจึงร่มเย็นเป็นสุขสืบไป

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและพูดคุยเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านที่นักเรียนเคยรู้จัก หรืออาจจะถามเกี่ยวกับงานศิลปะด้านทัศนศิลป์ที่น่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์ของชาวอีสานคืออะไร

ขั้นสอน

2. ครูกล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับฮูปแต้มและเรื่องราวความเป็นมาของ “ฮูปแต้ม ” พร้อมกับดูภาพประกอบลักษณะการวาดภาพแบบฮูปแต้ม เรื่องราวที่นิยมนำมาเขียนฮูปแต้ม คือเรื่อง สิ้นไซ (ครูเล่าเรื่องวรรณกรรมสิ้นไซให้นักเรียนฟัง)
3. นักเรียนวาดภาพประกอบวรรณกรรมเรื่องสิ้นไซ โดยครูจะเตรียมกระดาษบรูฟไว้ให้ 1 แผ่น แล้วให้นักเรียนออกมาวาดภาพประกอบเรื่องราวต่อกันไปเรื่อยๆ ตามลำดับเลขที่ โดยอาจจะสลับชายหญิง หรือสลับเลขที่แรกและท้ายสุดก็ได้ (ถ้าหมดชั่วโมงเรียนก่อน ครูอาจจะติดกระดาษไว้ในห้อง แล้วให้นักเรียนมาวาดต่อเติมนอกชั่วโมงเรียน หรือยกกิจกรรมนี้ทำในชั่วโมงถัดไป)

ขั้นสรุป

4. ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องสิ้นไซ ว่ามีข้อคิดทั้งด้านดีและไม่ดีอย่างไร

สื่อ

1. ภาพวาด “ฮูปแต้ม”
2. กระดาษบรูฟ

แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือสำหรับเยาวชน “สิม ม่วนซื่น” ผู้แต่ง อุ๋ทอง ประศาสน์วินิจชัย
2. แหล่งการเรียนรู้สารสนเทศ

<http://huptamfairytale.blogspot.com/>

<http://www.oknation.net/blog/kbuncha/2010/01/27/entry-1>

[http://www.nairoburoo.com/nairoburoo-take-flight/tips-travelers/1146-](http://www.nairoburoo.com/nairoburoo-take-flight/tips-travelers/1146-tipstravelers0012010.html)

[tipstravelers0012010.html](http://www.nairoburoo.com/nairoburoo-take-flight/tips-travelers/1146-tipstravelers0012010.html)

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
พุทธิพิสัย	การสังเกตจากการตอบ คำถามและการแสดงความ คิดเห็น	คำถามจากการสนทนา โต้ตอบกระตุ้นความคิด	
ทักษะพิสัย	วาดภาพประกอบเรื่องราว วรรณกรรมสโนว์ โดยให้ วาดต่อกันกับเพื่อนในชั้น	กิจกรรม “แต้มสโนว์”	ตั้งแต่ระดับ 6 คะแนน ขึ้นไป
จิตพิสัย	การสังเกตจากความ กระตือรือร้นให้ความ ร่วมมือกับกิจกรรมการ เรียนรู้	ผลงานและการสังเกต	

เกณฑ์การประเมินผลงาน
เรื่อง“แต้มสินไซ”

ชื่อกิจกรรม	คุณภาพผลงาน / ระดับคะแนน				
	ดีเยี่ยม (10)	ดีมาก(9)	ดี (8)	พอใช้ (7)	ปรับปรุง (6)
“แต้มสินไซ”	มีความสามัคคีกัน ทั้งชั้น กระตือรือร้นให้ ความร่วมมือกับ กิจกรรม วาด ภาพประกอบได้ ต่อเนื่อง ถูกต้อง และมีการเติม จินตนาการ สร้างความ น่าสนใจ	มีความสามัคคี กันทั้งชั้น กระตือรือร้นให้ ความร่วมมือกับ กิจกรรม วาด ภาพประกอบได้ ต่อเนื่อง ถูกต้อง และมีการเติม จินตนาการ บางส่วน	มีความสามัคคี กันในบางกลุ่ม กระตือรือร้นให้ ความร่วมมือกับ กิจกรรม วาด ภาพประกอบได้ ต่อเนื่อง ถูกต้อง บางส่วน และมี การเติม จินตนาการ บางส่วน	มีความสามัคคี กันในบางกลุ่ม กระตือรือร้นให้ ความร่วมมือกับ กิจกรรม วาด ภาพประกอบได้ ต่อเนื่อง แต่มี เรื่องราวบางช่วง ที่สลับกัน และมี การเติม จินตนาการ บางส่วน	ขาดความ สามัคคีกัน ให้ ความร่วมมือ บางส่วน วาด ภาพประกอบ เรื่องราวไม่ค่อย ต่อเนื่อง แต่ก็มี การเติม จินตนาการบ้าง

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

(วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)

นายสุกชัย เหลืองฉวีรัตน์
ผู้สอน

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....