



แผนการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
แผนวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ
รหัสวิชา 21910-2003 องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

จัดทำโดย

นางสาวปวรพรรณ ทองถึก

แผนวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนการสอนรายวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก 21910-2003 เล่มนี้ จัดทำขึ้น เพื่อให้ครู - อาจารย์ ผู้สอน ได้มีเอกสาร แนวแนวทาง ในการเรียนการสอน ที่เป็นระบบสอดคล้อง สัมพันธ์กับทุก เรื่อง รวมทั้งแสดง ขั้นตอน กระบวนการเรียน การสอนที่ก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ ที่มีแก่นักเรียนและผู้สอน แผนการสอนเล่มนี้มี ทั้งหมด 5 หน่วย ใช้เวลาในการสอน 18 สัปดาห์ มี การวัดผลเน้น ด้านความรู้ด้าน ทักษะ ด้านเจตคติด้านบูรณา การต่างๆ เศรษฐกิจพอเพียง บูรณาการแบบ 3D สำหรับเอกสารประกอบการสอน เล่มนี้ จะได้ผสมบูรณ์ที่สุด ผู้ใช้ต้องเป็นผู้มีความรู้ ด้านคอมพิวเตอร์ พอสมควรจึงจะทำให้เอกสารประกอบการ สอน เล่มนี้มีประสิทธิภาพ มากยิ่งขึ้น ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนร่วม ที่ทำให้เอกสารประกอบการสอนเล่มนี้สมบูรณ์

(นางสาวปวรพรรณ ทองถัก)
สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน

สารบัญ

คำนำ	หน้า
สารบัญ	
ลักษณะรายวิชา	4
มาตรฐานอาชีพ (ถ้ามี)	5
หน่วยการเรียนรู้	11
การวางแผนการจัดการเรียนรู้	
หน่วยที่ 1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์	
แผนการจัดการเรียนรู้	12
ใบความรู้	16
ใบกิจกรรม	29
ใบงาน	31
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	
หน่วยที่ 2 หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์	
แผนการจัดการเรียนรู้	35
ใบความรู้	39
ใบกิจกรรม	51
ใบงาน	53
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	
หน่วยที่ 3 การจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์	
แผนการจัดการเรียนรู้	57
ใบความรู้	61
ใบกิจกรรม	86
ใบงาน	88
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	
หน่วยที่ 4 การจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ	
แผนการจัดการเรียนรู้	92
ใบความรู้	96
ใบกิจกรรม	131
ใบงาน	133
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	
หน่วยที่ 5 การออกแบบ สร้าง แก้วและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	
แผนการจัดการเรียนรู้	137
ใบความรู้	141
ใบกิจกรรม	150
ใบงาน	152
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	

ลักษณะรายวิชา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

รหัส 21910-2003 ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก

ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 3 หน่วยกิต

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการขององค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก
2. มีทักษะในการออกแบบ สร้าง แก๊ซ และตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมกราฟิกให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
4. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิกตามหลักการ
2. สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปตามหลักการกระบวนการ
3. ประยุกต์ใช้โปรแกรมกราฟิกให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการขององค์ประกอบศิลป์ การจำแนก ธาตุทางทัศนศิลป์ หลักการ และกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ การจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ การเน้นการจัดวางตำแหน่งวัตถุและจัดวาง วัตถุชนิดต่าง ๆ การออกแบบ สร้าง แก๊ซและตกแต่งชิ้นงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และประยุกต์ใช้ โปรแกรมกราฟิกให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ด้วยความละเอียด รอบคอบ				
งานหลัก	งานย่อย	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์	1.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์	-วิเคราะห์ ความสำคัญ และประโยชน์ องค์ประกอบศิลป์	1. ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ 2. ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ 3. ความหมายของศิลปะ	มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ
งานหลัก 2 หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์	1. หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์	วิเคราะห์ กฎเกณฑ์ของ องค์ประกอบศิลป์	1. แสดงความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการวิเคราะห์จำแนก ธาตุทางทัศนศิลป์ หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์	มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ
งานหลักการ 3 จำแนกธาตุทางทัศนศิลป์	จำแนกธาตุทางทัศนศิลป์	1. ความหมายของทัศนศิลป์ 2. ความสำคัญของทัศนศิลป์ 3. ทัศนธาตุและองค์ประกอบ 4. ลักษณะรูปแบบของทัศนศิลป์	อธิบายความหมายของทัศนศิลป์ได้ อธิบายความสำคัญของทัศนศิลป์ได้ บอกความหมายของทัศนธาตุและองค์ประกอบได้ บอกความหมายของลักษณะรูปแบบของทัศนศิลป์ได้	มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ

<p>งานหลัก 4 การจัดพื้นที่ จุดสนใจของ วัตถุ</p>	<p>การจัดพื้นที่ จุด สนใจของวัตถุ</p>	<p>1. การจัดพื้นที่ 2. จุดสนใจของวัตถุ</p>	<p>อธิบายความหมาย ของการจัดพื้นที่ได้ อธิบายความหมาย ของจุดสนใจของวัตถุ</p>	<p>มีเจตคติและกิจนิสัยที่ ดีในการปฏิบัติงานด้วย ความละเอียดรอบคอบ</p>
<p>งานหลัก 5 การออกแบบ สร้าง แก๊ซ และตกแต่ง ชิ้นงานโดยใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป</p>	<p>การออกแบบ สร้าง แก๊ซและตกแต่ง ชิ้นงานโดยใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป</p>	<p>-การใช้เครื่องมือใน การวาดทัศนธาตุ และองค์ประกอบ -การจัดการสีและ ข้อความ -การปรับแต่งชิ้นงาน ภาพ -การจัดการภาพ ด้วยเลเยอร์ - การปรับแต่งภาพ ให้สวยงาม</p>	<p>1. อธิบายการใช้ เครื่องมือในการวาด ทัศนธาตุและ องค์ประกอบได้ 2. บอกความหมาย ของการจัดการสีและ ข้อความได้ 3. บอกความหมาย ของการปรับแต่ง ชิ้นงานภาพได้</p>	<p>มีเจตคติและกิจนิสัยที่ ดีในการปฏิบัติงานด้วย ความละเอียดรอบคอบ</p>


ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ (แบบ 2)

หน่วยการเรียนรู้	ความสามารถที่คาดหวัง									รวม	จำนวน ชั่วโมง ท/ป	
	พุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย	ประยุกต์ ใช้			
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การประเมินค่า	การสร้างสรรค์						
1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์	2	2	2	2	-	-	5	5	5	20	6/2	
2. หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์	2	2	2	2	-	-	5	5	5	20	4/4	
3. การจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์	2	2	2	2	-	-	5	5	5	20	2/10	
4.การจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ	2	2	2	2	-	-	5	5	5	20	8/16	
5.การออกแบบ สร้าง แก้ไข และตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	2	2	2	2	-	-	5	5	5	20	4/4	
รวม	10	10	10	10	-	-	25	25	25	100	60	
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (ประยุกต์ใช้โปรแกรมกราฟิกให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล)												
รวมทั้งรายวิชา										100	60	

หน่วยการเรียนรู้

หน่วย ที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์	6	2	8
2	หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์	4	4	8
3	การจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์	2	10	12
4	การจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ	4	4	8
5	การออกแบบ สร้าง แกะไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	8	16	24
	ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	24	36	60
	รวม	24	36	60

การประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา : หลักสูตร ปวช. สัปดาห์ที่ 18, หลักสูตร ปวส. สัปดาห์ที่ 15

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ... 1
	รหัสวิชา 21910-2003 ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	สอนครั้งที่ 1-4
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์	ทฤษฎี 6 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิกตามหลักการ
- 3.2 สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปตามหลักการกระบวนการ
- 3.3 ประยุกต์ใช้โปรแกรมกราฟิกให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 เข้าใจแนวคิดและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.2 มีทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.3 มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีสำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.4 มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

5. สารการเรียนรู้

1. บอกจุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบายรายวิชาตามหลักสูตรฯ ได้
2. บอกแนวทางวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้ได้

6. กิจกรรมการเรียนรู้

๑. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนร่วมกันศึกษาเอกสารหนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก ตามหัวข้อที่กำหนด (ศึกษารายละเอียดจากแผนการจัดการเรียนรู้)

๒. ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนเสนอข้อมูลจากประสบการณ์เดิมที่รับรู้ในเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก ตามหัวข้อที่กำหนด (ศึกษารายละเอียดคำถามจากแผนการจัดการเรียนรู้)

๓. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มบันทึกผลจากการศึกษาตามหัวข้อที่กำหนดลงผังกราฟิก (เลือกออกแบบและใช้ผังกราฟิกให้เหมาะสมกับลักษณะของข้อมูล) ดังตัวอย่าง

Step ๒ Processing (ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้)

๔. ผู้เรียนร่วมกันจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ข้อมูลเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยจัดเป็นหมวดหมู่ตามที่รวบรวมได้จากเอกสารที่ศึกษาค้นคว้าและจากความคิดเห็นของสมาชิก

ในกลุ่มหรือจากประสบการณ์ของตน

๕. ผู้เรียนเชื่อมโยงความสอดคล้องของข้อมูลที่นำมาจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ โดยนำมาเขียนสรุปความรู้ตามโครงสร้างเนื้อหาที่เชื่อมโยงได้เป็นผังความคิดรวบยอดของเรื่องที่ศึกษา ดังตัวอย่าง

๖. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายบันทึกผลผังข้อสรุปความคิดรวบยอดให้เข้าใจตรงกันทั้งกลุ่มและรายบุคคล

Step ๓ Applying and Constructing the Knowledge (ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ)

๗. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และปฏิบัติตามใบมอบหมายงาน จากนั้นนำข้อสรุปความรู้ความเข้าใจที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนและการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ภายนอก มากำหนดแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับตนเองหรือสมาชิกในกลุ่ม

Step ๔ Applying the Communication Skill (ขั้นสื่อสารและนำเสนอ)

๘. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มหาวิธีนำเสนอเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก ที่กลุ่มของตนได้สรุปไว้ให้กลุ่มอื่นรับรู้ด้วยเทคนิควิธีที่เหมาะสม บูรณาการการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแทรกในการนำเสนอผลงาน

๙. สมาชิกกลุ่มอื่นร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการนำเสนอตามเกณฑ์ที่กำหนด

Step ๕ Self-Regulating (ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ)

๑๐. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มและรายบุคคลตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนเองหลังจากรับฟังการนำเสนอของสมาชิกกลุ่มอื่น ปรับปรุงชิ้นงานของกลุ่มตนให้สมบูรณ์และบันทึกเพิ่มเติม

๑๑. ผู้เรียนนำผลงานแสดงในป้ายนิเทศหรือเผยแพร่สู่ห้องเรียนอื่นหรือสาธารณะ

๑๒. ผู้เรียนแต่ละคนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ จากนั้นทำแบบทดสอบ แลกเปลี่ยนกันตรวจให้คะแนน พร้อมทั้งประเมินสรุปผลการทำกิจกรรม แบบประเมินตนเอง และกำหนดแนวทางการพัฒนาตนเอง

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- หนังสือเรียนวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิก
- PowerPoint วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิก

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

1. เอกสารรับรองจากการทดสอบความรู้

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

1. บันทึกการสอนของผู้สอน
2. ใบเสร็จรายชื่อ
3. แผนจัดการเรียนรู้
4. การตรวจประเมินผลงาน

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. ประเมินพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
3. สังเกตพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
4. ตรวจสอบกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมนำความรู้
5. ตรวจสอบประเมินผลการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติ
6. ตรวจสอบกิจกรรมใบงาน
7. การสังเกตและประเมินพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

9.2 วิธีการประเมิน

1. เกณฑ์ผ่านการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล ต้องไม่มีช่องปรับปรุง
2. เกณฑ์ผ่านการประเมินพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม คือ ปานกลาง (50 % ขึ้นไป)
3. เกณฑ์ผ่านการสังเกตพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม คือ ปานกลาง (50% ขึ้นไป)
4. แบบประเมินผลการเรียนรู้มีเกณฑ์ผ่าน และแบบฝึกปฏิบัติ 50%
5. แบบประเมินกิจกรรมใบงานมีเกณฑ์ผ่าน 50%
6. แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คะแนนขึ้นอยู่กับ การประเมินตามสภาพจริง

9.3 เครื่องมือประเมิน

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบประเมินพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม (โดยครู)
3. แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม (โดยผู้เรียน)

4. แบบประเมินผลการเรียนรู้และแบบฝึกปฏิบัติ
5. แบบประเมินกิจกรรมใบงาน
6. แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยครูและผู้เรียน

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

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


10.2 ปัญหาที่พบ

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

10.3 แนวทางแก้ปัญหา

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



	ใบงาน ที่ 1 องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	หน่วยที่ ... 1
	รหัสวิชา 21910-2003 ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	สอนครั้งที่ 1-4
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ทฤษฎี 6 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

(ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์ จำแนก ธาตุทางทัศนศิลป์ หลักการ และกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 เข้าใจแนวคิดและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก

4.2 มีทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก

4.3 มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีสำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก

4.4 มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

5. เนื้อหาสาระ

1. ความหมายขององค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำจุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี ช่องว่าง และลักษณะผิว มาประยุกต์หรือจัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนหรือขนาดรูปร่าง โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีเรื่องราว คุณค่า และความสวยงาม ดูน่าสนใจ

1.2 ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์

งานศิลปะ ถือเป็นงานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ต้องใช้ความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและองค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเพื่อสร้างผลงานออกมาได้อย่างมีคุณค่า ความหมายและความงามเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้พบเห็น หากสร้างสรรค์ผลงานโดยขาดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานนั้นอาจดูต้อยค่า ไม่สื่อความหมาย หรือดึงดูดความน่าสนใจ ดังนั้น การให้ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ เปรียบเสมือนแก่นแท้ในการพัฒนาการผลงานศิลปะที่ดี มีชีวิตชีวา ครอบคลุมน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็ศิลปะหรือองค์ประกอบศิลป์ยุคสมัยใดก็ตาม ยังคงไว้ให้สื่อความหมาย เรื่องราว ความงดงาม และความอัจฉริยะ ในความคิดและจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เสมอมา

1.3 ความหมายของศิลปะ

ศิลปะ คือ งานสร้างสรรค์ที่แสดงออกทางอารมณ์และทักษะของมนุษย์แต่ละคน ให้ประจักษ์ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ โดยการนำ เส้น สี ผิวดิน รูปทรง และลักษณะผิว มาประยุกต์หรือจัดรวมเข้าด้วยกันเพื่อก่อให้เกิดสุนทรียภาพในด้านต่าง ๆ แสดงได้ดังภาพ

1.4 ประเภทของศิลปะ

1.4.1 ทัศนศิลป์ (Fine Art) หรือชื่อเดิมเรียกว่า ประณีตศิลป์ หมายถึง งานศิลปะที่มีการเน้นคุณค่าที่ความงาม ความพึงพอใจ มากกว่าการนำไปใช้ประโยชน์ บางครั้งอาจจะเรียกได้ว่าเป็น ศิลปะบริสุทธิ์ (Pure Art) เพราะเป็นผลงานที่สร้างสรรค์มาตามอารมณ์ของศิลปิน โดยมีได้มุ่งหวังผลตอบแทนในรูปของเงินตราหรือค่าตอบแทนใด ๆ เน้นความประณีตของการสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้ดูวิจิตร แปลก ประหลาด และน่าพิศวง

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบฝึกหัดที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์
ตอนที่ ๑ จงตอบคำถามต่อไปนี้

๑. จงอธิบายถึงความหมายขององค์ประกอบศิลป์มาพอสังเขป

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

๒. ศิลปะ คืออะไร และแบ่งออกเป็นกี่ประเภท

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

๓. ประติมากรรมแบ่งออกเป็นกี่ลักษณะ และกี่ประเภท

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

๔. จงอธิบายความแตกต่างระหว่าง interior design กับ exterior design

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

๕. ทัศนศิลป์ (visual art) กับ โสตทัศนศิลป์ (audiovisual art) ต่างกันอย่างไร

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

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

เฉลยแบบฝึกหัดที่ ๑ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์

ตอนที่ ๑ จงตอบคำถามต่อไปนี้

๑. จงอธิบายถึงความหมายขององค์ประกอบศิลป์มาพอสังเขป

ตอบ องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี ช่องว่าง และลักษณะผิว มาประยุกต์หรือจัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนหรือขนาดรูปร่าง โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีเรื่องราว คุณค่า และความสวยงาม ดูน่าสนใจ

๒. ศิลปะ คืออะไร และแบ่งออกเป็นกี่ประเภท

ตอบ งานสร้างสรรค์ ที่แสดงออกทางอารมณ์และทักษะของมนุษย์แต่ละคน ให้ประจักษ์ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ โดยการนำ เส้น สี ผิว รูปทรง และลักษณะผิว มาประยุกต์หรือจัดรวมเข้าด้วยกัน เพื่อก่อให้เกิดสุนทรียภาพในด้านต่าง ๆ ศิลปะแบ่งออกเป็น ๒ ประเภทใหญ่ ๆ คือ วิชาศิลปะ (fine Art) กับประยุกต์ศิลป์ (applied art)”

๓. ประติมากรรมแบ่งออกเป็นกี่ลักษณะ และกี่ประเภท

ตอบ ศิลปะ แบ่งเป็น ๒ ประเภทคือ วิชาศิลปะ (fine art) และประยุกต์ศิลป์ (applied art) ซึ่งในแต่ละประเภทก็แตกออกได้หลายแขนงหรือหลายแนวทาง ได้แก่

๑. วิชาศิลปะ (Fine art) หรือชื่อเดิมเรียกว่า ประณีตศิลป์ หมายถึง งานศิลปะที่มีการเน้นคุณค่าที่ความงาม ความพึงพอใจมากกว่าการนำไปใช้ประโยชน์ บางครั้งอาจจะเรียนได้ว่าเป็น ศิลปะบริสุทธิ์ (pure art) เพราะเป็นผลงานที่สร้างสรรค์มาตามอารมณ์ของศิลปิน โดยมีได้มุ่งหวังผลตอบแทนในรูปของเงินตราหรือค่าตอบแทนใด ๆ เน้นความประณีตของการสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้ดูวิจิตร แปลก ประหลาด และน่าพิศวง

๒. ประยุกต์ศิลป์ (Applied art) คือ ผลงานศิลปะที่มีจุดมุ่งหมายด้านประโยชน์ใช้สอย หรือสนองต่อความต้องการทางร่างกายของมนุษย์มากกว่า ส่วนด้านความงามเป็นเรื่องอันดับรอง

๔. จงอธิบายความแตกต่างระหว่าง interior design กับ exterior design

ตอบ งานตกแต่งภายใน (interior design) ได้แก่ การเลือกใช้สีเครื่องเรือน การตกแต่งภายในอาคาร สำนักงาน โรงแรม ห้องประชุมหรือสัมมนา ส่วนงานตกแต่งภายนอก (exterior design) ได้แก่ งานตกแต่งสวนหย่อม น้ำตก น้ำพุ บ่อปลา สนามหญ้าในบ้าน หรือนอกอาคาร ทำให้สภาพแวดล้อมโดยรอบมีคุณค่า ดูสวยงาม และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น






๕. ทัศนศิลป์ (visual art) กับ โสตทัศนศิลป์ (audiovisual art) ต่างกันอย่างไร

ตอบ กลุ่มงานศิลปะประเภทที่เป็นงาน จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ สื่อผสม และศิลปะภาพถ่าย เป็นศิลปะที่มนุษย์สามารถรับรู้และชื่นชมได้โดยใช้ประสาทสัมผัสทางสายตาดูด้วยการมองเห็น หรือเรียกรวมศิลปะทั้ง ๖ ประเภทนี้ว่า ทัศนศิลป์ (visual art) และจัดกลุ่มงานศิลปะประเภทที่เป็นงาน วรรณกรรม ดุริยางคศิลป์ และนาฏศิลป์ เป็นศิลปะที่มนุษย์สามารถรับรู้และชื่นชมได้โดยใช้ประสาทสัมผัสทางหูและทางสายตาไปพร้อมกัน หรือเรียกรวมศิลปะทั้ง ๓ ประเภทนี้ว่า โสตทัศนศิลป์ (audiovisual art)

หน่วยที่ ๑ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์

คำสั่ง ให้นักศึกษาจับคู่รูปภาพของลักษณะเส้นกับรูปภาพที่กำหนดให้มีความสัมพันธ์กัน

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	จิตรศิลป์ (fine art)
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ภาพพิมพ์ (Print making)
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ประยุกต์ศิลป์ (applied art)
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ประติมากรรมนูนต่ำ(base-relief)
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	สถาปัตยกรรม (architecture)

คำสั่งให้นักศึกษาวิเคราะห์รูปภาพต่อไปนี้ว่าเป็นรูปใด จากนั้นให้นำคำข้างบนมาใส่ให้ถูกต้องตรงกับรูปภาพ

ภาพถ่าย (photography)	ศิลปหัตถกรรม (art and crafts)	พาณิชย์ศิลป์ (commercial art)
สื่อประสม (mixed media)	อุตสาหกรรมศิลป์ (industrial art)	ดุริยางคศิลป์ (art of playing music)



ดุริยางคศิลป์ (art of playing music)



อุตสาหกรรมศิลป์ (industrial art)



สื่อประสม (mixed media)



ศิลปหัตถกรรม (art and crafts)



พาณิชย์ศิลป์ (commercial art)



ภาพถ่าย (photography).

วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน

แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์


สาขาวิชา.....สาขางาน.....ระดับชั้น.....กลุ่ม.....

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน										คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย
		ยึดมั่นใน ละเว้น	ความมีวินัย	ความสามัคคี	จิตอาสา	ซื่อสัตย์ และ	ประหยัด	ซื่อสัตย์	สุขภาพ	ตรงต่อเวลา			
๑													
๒													
๓													
๔													
๕													
๖													
๗													
๘													
๙													
๑๐													
๑๑													
๑๒													
๑๓													
๑๔													
๑๕													
๑๖													
๑๗													
๑๘													
๑๙													
๒๐													

หมายเหตุ

- เกณฑ์การประเมินคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ๓ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนแสดงประพฤติปฏิบัติสม่ำเสมอและเป็นผู้ทำได้
- ๒ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติสม่ำเสมอ
- ๑ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติไม่สม่ำเสมอ
- ๐ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนไม่ประพฤติปฏิบัติ

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ... 2
	รหัสวิชา 21910-2003 ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	สอนครั้งที่ 5-6
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์	ทฤษฎี 4 ชม. ปฏิบัติ 4 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิกตามหลักการ
- 3.2 สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปตามหลักการกระบวนการ
- 3.3 ประยุกต์ใช้โปรแกรมกราฟิกให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 เข้าใจแนวคิดและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.2 มีทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.3 มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีสำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.4 มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

5. สารการเรียนรู้

1. บอกจุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบายรายวิชาตามหลักสูตรฯ ได้
2. บอกแนวทางวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้ได้

6. กิจกรรมการเรียนรู้

๑. ครูกล่าวถึงการเรียนรู้งานด้านศิลปะ อาจจะเกี่ยวข้องกับบุคคลหลายฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา หรือแม้กระทั่งผู้ชมหรือผู้ศึกษางานด้านศิลปะ โดยสิ่งทีบุคคลทั้ง ๒ ฝ่าย จะสัมผัสคุณค่าของผลงานศิลปะนั้นอยู่ใน ๒ มุมมอง ไม่ว่าจะเป็นมุมมองทางด้านรูปทรง หรือมุมมองถึงคุณค่าเรื่องราวของชิ้นงานศิลปะในแต่ละแขนงที่เกี่ยวข้อง โดยทั้งสองหลักการขององค์ประกอบศิลป์ จะมีความสำคัญ มีคุณค่า หรือมีความสวยงามมากน้อยแตกต่างกันไป แล้วแต่มุมมองของแต่ละบุคคลทั้งสิ้น

๒. ครูสนทนากับผู้เรียนเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

๑. ครูผู้สอนใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยายหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) ต้องคำนึงถึงหลักการ โดยเฉพาะคุณค่าทางศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย คุณค่าทางด้านเนื้อหา ที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว หรือแ่งคิดแฝงไว้ในผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ชิ้นงานนั้น ๆ ต้องการสื่อความหมายหรือจะแสดงออกมา ให้ผู้พบเห็นได้สัมผัสและรับรู้ได้โดยอาศัยรูปลักษณะ ที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์เข้ามาเป็นส่วนร่วมหลัก ในตัวชิ้นงาน หรือสัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่น่าเสนอ เพราะอาจจะทำให้งานศิลปะนั้น ขาดคุณค่าด้านความงามหมดไป ดังนั้นการจัดองค์ประกอบศิลป์จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะ

ครูผู้สอนใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยายคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

ในหัวข้อนี้จะขอกล่าวถึงคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ดังนี้

ความสมดุลหรือดุลยภาพ (Balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบศิลป์ โดยไม่เอนเอียงไปมุมใด มุมหนึ่ง ในทางงานศิลปะความสมดุลยังรวมไปถึงการประสานกลมกลืนกัน ความพอเหมาะพอดีของส่วนต่าง ๆ ในภาพ รูปทรง หรือชิ้นงานศิลปะ โดยเมื่อมีการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ในไปในงานศิลปะนั้นจำเป็นต้องพิจารณาถึงจุดศูนย์ถ่วง น้ำหนัก การทรงตัว ให้ดูสมดุลและเป็นธรรมชาติมากที่สุด ไม่หนักไป แนนไป เบา หรือน้อยไป ภาพก็จะดูไม่สมดุล กระทบบหรือบดบังความงามออกไป

จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบศิลป์ เป็นการซ้ำกันที่เป็นระเบียบ จากความเป็นระเบียบแบบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กัน ปรับเปลี่ยนมาเป็นระเบียบแบบที่มีความซับซ้อนสูงขึ้น สร้างสรรค์เป็นชิ้นงานศิลปะขึ้นมา

สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างลงตัวระหว่างขนาดที่แตกต่างกัน หรือขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง ความเหมาะสมพอดี ความกลมกลืน ความสัมพันธ์ ที่ปรากฏ ภายในองค์ประกอบศิลป์ทั้งหลายด้วย

เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นหนึ่งเดียวขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็นงานศิลปะที่ไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกจากกันได้ การสร้างเอกภาพเกิดขึ้นมาจาก ความสับสน ความยุ่งเหยิง ความขัดแย้ง นำมาจัดให้ระเบียบและดูสวยงามใหม่ เพื่อให้เกิดการรวมตัว สามารถเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน ได้อย่างลงตัว

การเน้น (Emphasis) หมายถึง การกระทำให้ผลงานออกมาเด่นหรือเป็นพิเศษกว่าปกติ ซึ่งในงานศิลปะจะต้องมี การเน้นส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ให้ที่มีเด่นชัดมากกว่าเดิม ทำให้ส่วนหรือจุดที่ถูกกลืนไปจากนั้นนั้นหมดความสำคัญ หรือลดทอนความเด่นลงไป

ขั้นสรุปและการประยุกต์

๑. ครูสรุปทบทวน โดยใช้ PowerPoint และอภิปรายซักถามข้อสงสัย
๒. ผู้เรียนทำกิจกรรมใบงาน และแบบประเมินผลการเรียนรู้

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- หนังสือเรียนวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิก
- PowerPoint วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิก

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

1. เอกสารรับรองจากการทดสอบความรู้

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

- 1.บันทึกการสอนของผู้สอน
- 2.ใบเช็ครายชื่อ
- 3.แผนจัดการเรียนรู้
- 4.การตรวจประเมินผลงาน

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. สังเกตพฤติกรรมการรายบุคคล
2. ประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
3. สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
4. ตรวจสอบกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมนำความรู้
5. ตรวจสอบแบบประเมินผลการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติ
6. ตรวจสอบกิจกรรมใบงาน
7. การสังเกตและประเมินพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

9.2 วิธีการประเมิน

1. เกณฑ์ผ่านการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล ต้องไม่มีช่องปรับปรุง
2. เกณฑ์ผ่านการประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม คือ ปานกลาง (50 % ขึ้นไป)
3. เกณฑ์ผ่านการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม คือ ปานกลาง (50% ขึ้นไป)
4. แบบประเมินผลการเรียนรู้มีเกณฑ์ผ่าน และแบบฝึกปฏิบัติ 50%
5. แบบประเมินกิจกรรมใบงานมีเกณฑ์ผ่าน 50%
6. แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คะแนนขึ้นอยู่กับ การประเมินตามสภาพจริง

9.3 เครื่องมือประเมิน


1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม (โดยครู)
3. แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม (โดยผู้เรียน)
4. แบบประเมินผลการเรียนรู้และแบบฝึกปฏิบัติ
5. แบบประเมินกิจกรรมใบงาน
6. แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยครูและผู้เรียน

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

10.2 ปัญหาที่พบ

10.3 แนวทางแก้ปัญหา

	ใบงาน ที่ 2 หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์	หน่วยที่ ... 2
	รหัสวิชา 21910-2003 ชื่อวิชา หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์	สอนครั้งที่ 5-6
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ทฤษฎี 4 ชม. ปฏิบัติ 4 ชม.
ชื่อเรื่อง หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

(ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 เข้าใจแนวคิดและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก

4.2 มีทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก

4.3 มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีสำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก

4.4 มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

5. เนื้อหาสาระ

หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) ต้องคำนึงถึงหลักการ โดยเฉพาะคุณค่าทางศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย คุณค่าทางด้านเนื้อหา ที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว หรือแนวคิดแฝงไว้ในผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ชิ้นงานนั้น ๆ ต้องการสื่อความหมายหรือจะแสดงออกมา ให้ผู้พบเห็นได้สัมผัสและรับรู้ได้โดยอาศัยรูปลักษณะ ที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์เข้ามาเป็นส่วนร่วมหลักในตัวชิ้นงาน หรือสัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่น่าเสนอ เพราะอาจจะทำให้งานศิลปะนั้น ขาดคุณค่าด้านความงามหมดไป ดังนั้นการจัดองค์ประกอบศิลป์จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะ

1. ครูผู้สอนใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยายคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

ในหัวข้อนี้จะขอลาดึงคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ดังนี้

ความสมดุลหรือดุลยภาพ (Balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบศิลป์ โดยไม่เอนเอียงไปมุมใด มุมหนึ่งในทางงานศิลปะความสมดุลยังรวมไปถึงการประสานกลมกลืนกัน ความพอเหมาะพอดีของส่วนต่าง ๆ ในภาพ รูปทรง หรือชิ้นงาน

ศิลปะ โดยเมื่อมีการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ในไปในงานศิลปะนั้นจำเป็นต้องพิจารณาถึงจุดศูนย์ถ่วง น้ำหนัก การทรงตัว ให้ดูสมดุลและเป็นธรรมชาติมากที่สุด ไม่หนักไป แนนไป เบา หรือน้อยไป ภาพก็จะดูไม่สมดุล กระแทบหรือบดบังความงามออกไป

จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบศิลป์ เป็นการซ้ำกันที่เป็นระเบียบ จากความเป็นระเบียบแบบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กันปรับเปลี่ยนมาเป็นระเบียบแบบที่มีความซับซ้อนสูงขึ้น สร้างสรรค์เป็นชิ้นงานศิลปะขึ้นมา

สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างลงตัวระหว่างขนาดที่แตกต่างกัน หรือขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกัน หรือระหว่างรูปทรง ความเหมาะสมพอดี ความกลมกลืน ความสัมพันธ์ ที่ปรากฏ ภายในองค์ประกอบศิลป์ทั้งหลายด้วย

เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นหนึ่งเดียวขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็นงานศิลปะที่ไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกจากกันได้ การสร้างเอกภาพเกิดขึ้นมาจาก ความสับสน ความยุ่งเหยิง ความขัดแย้ง นำมาจัดให้ระเบียบและดูสวยงามใหม่ เพื่อให้เกิดการรวมตัวสามารถเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน ได้อย่างลงตัว

การเน้น (Emphasis) หมายถึง การกระทำให้ผลงานออกมาเด่นหรือเป็นพิเศษกว่าปกติ ซึ่งในงานศิลปะจะต้องมี การเน้นส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ให้ที่มีเด่นชัดมากกว่าเดิม ทำให้ส่วนหรือจุดที่ถูกกลืนไปจากเน้นนั้นหมดความสำคัญ หรือลดทอนความเด่นลงไป

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบฝึกหัดที่ 1 หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

ตอนที่ ๑ จงตอบคำถามต่อไปนี้

ตอนที่ 1 จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. ความสมดุลแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ประกอบด้วยอะไรบ้าง

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

2. จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง สิ่งใดในการจัดองค์ประกอบศิลป์

.....
.....

3. สัดส่วน (Proportion) หมายถึง สิ่งใดในการจัดองค์ประกอบศิลป์

.....
.....

4. เอกภาพ (Unity) หมายถึง สิ่งใดในการจัดองค์ประกอบศิลป์

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

5. การเน้น (Emphasis) หมายถึง สิ่งใดในการจัดองค์ประกอบศิลป์

.....
.....

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

เฉลยแบบฝึกหัดที่ ๒ หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

ตอนที่ 1 จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. ความสมดุลแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ประกอบด้วยอะไรบ้าง

ตอบ 1. ความสมดุลแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน คือ การวางรูปโดยแกนทั้งสองข้างสมดุลกัน มองดูเป็นธรรมชาติ ในทางงานศิลปะ มักจะพบความสมดุลประเภทนี้ได้ อยู่ในลวดลายตกแต่ง หรืองานสถาปัตยกรรมบางแบบ ก็จะได้พบได้ในรูปแบบของภาพนิ่ง

2. ความสมดุลอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน คือ การวางรูปโดยแกนทั้งสองข้างไม่สมดุลกัน มองดูไม่เป็นธรรมชาติ เหมือนกันใช้องค์ประกอบศิลป์ที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นการใช้ความสมดุลด้วยน้ำหนักหรือการใช้สมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้

2. จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง สิ่งใดในการจัดองค์ประกอบศิลป์

ตอบ การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบศิลป์ เป็นการซ้ำกันที่เป็นระเบียบ จากความเป็นระเบียบแบบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่า ๆ กัน ปรับเปลี่ยนมาเป็นระเบียบแบบที่มีความซับซ้อนสูงขึ้น สร้างสรรค์เป็นชิ้นงานศิลปะขึ้นมา โดยในบางครั้งอาจเกิดจากการซ้ำของหน่วย การสลับกันของหน่วยและช่องไฟ หรือเกิดจากการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องกันของ เส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก โดยบางครั้งอาจเรียกว่า แม่ลาย ซึ่งการนำแม่ลายมาจัดวางซ้ำ ๆ กัน จนทำให้เกิดจังหวะหรือถ้าเว้นช่วง และจัดจังหวะให้แตกต่างกันออกไป ก็จะเกิดลวดลายที่แสดงออกมาให้เห็นแตกต่างกันออกไปได้อย่างมากมาย

3. สัดส่วน (Proportion) หมายถึง สิ่งใดในการจัดองค์ประกอบศิลป์

ตอบ ความสัมพันธ์กันอย่างลงตัวระหว่างขนาดที่แตกต่างกัน หรือขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง ความเหมาะสมพอดี ความกลมกลืน ความสัมพันธ์ ที่ปรากฏ ภายในองค์ประกอบศิลป์ทั้งหลายด้วย

4. เอกภาพ (Unity) หมายถึง สิ่งใดในการจัดองค์ประกอบศิลป์

ตอบ หมายถึง ความเป็นหนึ่งเดียวขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็นงานศิลปะที่ไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกจากกันได้ การสร้างเอกภาพเกิดขึ้นมาจาก ความสับสน ความยุ่งเหยิง ความขัดแย้ง นำมาจัดให้ระเบียบและดูสวยงามใหม่ เพื่อให้เกิดการรวมตัวสามารถเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน

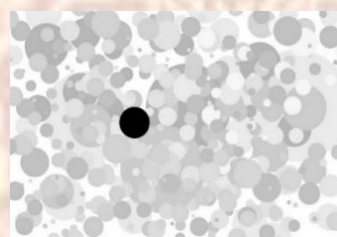
5. การเน้น (Emphasis) หมายถึง สิ่งใดในการจัดองค์ประกอบศิลป์

ตอบ การกระทำให้ผลงานออกมาเด่นหรือเป็นพิเศษกว่าปกติ ซึ่งในงานศิลปะจะต้องมี การเน้นส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ให้ที่มีเด่นชัดมากกว่าเดิม ทำให้ส่วนหรือจุดที่ถูกกลืนไปจากเน้นนั้นหมดความสำคัญ หรือลดทอนความเด่นลงไป ดังนั้น การเน้นส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง เป็นพิเศษกว่าส่วนหรือจุดอื่น ๆ ก็จะทำให้ชิ้นงานนั้น ๆ เกิดความสวยงาม สมบูรณ์ดูน่าสนใจยิ่งขึ้น

ใบงานที่ 2.2

คำสั่ง ให้นักศึกษาวิเคราะห์รูปภาพต่อไปนี้ว่าเป็นรูปใด จากนั้นให้นำคำข้างบนมาใส่ให้ถูกต้องตรงกับรูปภาพ

การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง	การผันแปร (Variation)	เอกภาพของการแสดงออก
การเน้นด้วยการอยู่โดดเดี่ยว	การเน้นด้วยการใช้ องค์ประกอบที่ตัดกัน	การเป็นตัวกลาง (Transition)



ตอนที่ ๒ จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน เรียกก๊ออย่างหนึ่งว่าสิ่งใด
 - ก. ความสมดุลแบบสมมาตร
 - ข. ความสมดุลแบบบอสมมาตร
 - ค. ความสมดุลแบบลงตัว
 - ง. ความสมดุลแบบไม่ลงตัว
๒. การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบศิลป์ เป็นการซ้ำกันที่เป็นระเบียบ ใช้หลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ข้อใด
 - ก. เอกภาพ (Unity)
 - ข. สัดส่วน (Proportion)
 - ค. จังหวะลีลา (Rhythm)
 - ง. การเน้น (Emphasis)
๓. ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ทำให้ส่วนที่ใหญ่กว่าไปสัมพันธ์กับส่วนรวม คือความหมายของคำใด
 - ก. Gold master
 - ข. Gold section
 - ค. Gold price
 - ง. Gold future
๔. เอกภาพของงานศิลปะ แบ่งออกเป็นกี่ มีอยู่ ๒ ประเภท คือ
 - ก. ๒ ประเภท
 - ข. ๓ ประเภท
 - ค. ๔ ประเภท
 - ง. ๕ ประเภท
๕. องค์ประกอบศิลป์ที่เกิดจากการรวมตัวกันอย่างเป็นระเบียบและมีดุลยภาพ ประกอบขึ้นเป็นรูปทรงผ่าน
ทางอารมณ์ของศิลปิน เป็นความหมายของสิ่งใด
 - ก. ความโดดเด่น
 - ข. การผันแปร
 - ค. เอกภาพของการแสดงออก
 - ง. เอกภาพของรูปทรง
๖. ข้อใดไม่เป็นการผันแปร (Variation) ในทางองค์ประกอบศิลป์
 - ก. การผันแปรของรูปลักษณะ
 - ข. การผันแปรของเวลา
 - ค. การผันแปรของขนาด
 - ง. การผันแปรของทิศทาง
๗. ในงานศิลปะ ถ้ารูปมีการผันแปรไปมาก การซ้ำก็จะหมดไปกลายเป็นสิ่งใดเข้ามาแทน
 - ก. เอกภาพ
 - ข. การผันแปร
 - ค. การขัดแย้ง
 - ง. ความโดดเด่น
๘. การกระทำให้ผลงานออกมาเด่นหรือเป็นพิเศษกว่าปกติ ซึ่งในงานศิลปะจะต้องมีสิ่งใด
 - ก. เอกภาพ (Unity)
 - ข. สัดส่วน (Proportion)
 - ค. จังหวะลีลา (Rhythm)
 - ง. การเน้น (Emphasis)
๙. Emphasis by Placement คืออะไร
 - ก. การเน้นด้วยการใช้สีเข้ม
 - ข. การเน้นด้วยการอยู่โดดเดี่ยว
 - ค. การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง
 - ง. การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน
๑๐. การเน้นส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่งสามารถกระทำได้ที่ ๓ วิธี
 - ก. ๒ วิธี
 - ข. ๓ วิธี
 - ค. ๔ วิธี
 - ง. ๕ วิธี

- ตอนที่ ๓ จงเขียนเครื่องหมาย (✓) ถูก หน้าข้อความที่ถูกต้อง และเขียนเครื่องหมาย (✗) ผิดหน้าข้อความที่ผิด
-๑. จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบศิลป์ โดยไม่เอนเอียงไปมุมใด มุมหนึ่ง
 -๒. สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน เกิดขึ้นจากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่าสัดส่วนตามธรรมชาติ
 -๓. สัดส่วนจากการสัมผัส เป็นสัดส่วนที่จะช่วย เน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้เป็นไปตามความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของศิลปิน
 -๔. เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกโดยมีจุดมุ่งหมายเดียว มุ่งมั่นแน่นอน แสดงออกถึงความเรียบง่าย
 -๕. กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition) ซึ่งมีหลักการอยู่ทั้งหมด ๖ แบบ
 -๖. การเป็นตัวกลาง (Transition) เป็นการทำให้สองสิ่งที่ขัดแย้งกันสามารถอยู่รวมกันได้
 -๗. การผันแปร (Variation) เป็นการเพิ่มความขัดแย้งลงในหน่วยหรือชนิดที่ซ้ำกัน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดผลงานทางศิลปะดูน่าเบื่อ หรือไม่มีชีวิตชีวา ทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้นกว่าเดิม
 -๘. การเน้นด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เป็นการเน้นส่วนที่แปลกและแตกต่างออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของชิ้นงาน
 -๙. การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เป็นการจัดวางตำแหน่งที่ เหมาะสม เพื่อเน้นจุดสำคัญขึ้นมา
 -๑๐. ชาวแอฟริกัน เน้นความงามตามธรรมชาติมา ผสมกลมกลืนของไปใส่ในรูปทรง แสดงให้เห็นถึงความเสมือนจริง

วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน

แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์


สาขาวิชา.....สาขางาน.....ระดับชั้น.....กลุ่ม.....

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน										คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย
		ยึดมั่นใน ศีล	ละเว้น ความชั่ว	ความมีวินัย	ความสามัคคี	จิตอาสา	ซื่อสัตย์ และ สุจริต	ประหยัด	ซื่อสัตย์	สุขภาพ	ตรงต่อเวลา		
๑													
๒													
๓													
๔													
๕													
๖													
๗													
๘													
๙													
๑๐													
๑๑													
๑๒													
๑๓													
๑๔													
๑๕													
๑๖													
๑๗													
๑๘													
๑๙													
๒๐													

หมายเหตุ

- เกณฑ์การประเมินคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ๓ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนแสดงประพฤติปฏิบัติสม่ำเสมอและเป็นผู้ทำได้
- ๒ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติสม่ำเสมอ
- ๑ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติไม่สม่ำเสมอ
- ๐ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนไม่ประพฤติปฏิบัติ

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ... 3
	รหัสวิชา 21910-2003 ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	สอนครั้งที่ 7-9
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 10 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน การจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บูรณาการกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิกตามหลักการ
- 3.2 สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปตามหลักการกระบวนการ
- 3.3 ประยุกต์ใช้โปรแกรมกราฟิกให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 เข้าใจแนวคิดและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.2 มีทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.3 มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีสำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.4 มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

5. สารการเรียนรู้

1. บอกจุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบายรายวิชาตามหลักสูตรฯ ได้
2. บอกแนวทางวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้ได้

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูกล่าวถึงการเรียนรู้การจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์ จะเกี่ยวข้องกับการรวมกันเป็นรูปร่างของสิ่งที่มีมนุษย์สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า ได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา น้ำหนัก บริเวณว่าง และลักษณะพื้นผิวของทัศนธาตุ ซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญ สามารถนำมาผสม หรือจัดให้ประสาทรกลมกลืน เกิดเป็นผลงานศิลปะที่มีคุณค่าหรือความงาม รวมทั้งการสื่อถึงความหมายตามความคิดสร้างสรรค์ หรือจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนั้น ๆ ขึ้นมาได้ ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจธาตุทางทัศนศิลป์

ขั้นสอน

๑. ครูผู้สอนใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยายการจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์

ความหมายของการจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์

งานทัศนศิลป์ เป็นงานที่สามารถถ่ายทอดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ วิธีชีวิตและความเป็นอยู่ หรือแม้กระทั่งมุมมองด้านต่าง ๆ ของศิลปิน แสดงออกมาให้เห็นคุณค่าทางเรื่องราวและทางความงามของแต่ละชิ้นงาน ไม่ว่าจะเป็นคุณค่าทางประวัติศาสตร์ เรื่องราวและความเชื่อ ความศรัทธา ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี การเมือง การปกครอง ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม วรรณคดี นิทานพื้นบ้าน สำนวน คำพังเพย สุภาษิต ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตั้งแต่ยุคอดีตมาจนถึงยุคปัจจุบัน

ครูผู้สอนใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยายคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์

คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์

ในหัวข้อนี้จะขอกล่าวถึงคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ ดังนี้

จุด (Point) หมายถึง การทำเป็นเครื่องหมายที่มองเห็นได้ โดยจุดหนึ่งอาจเป็นจุดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่มีขนาดที่ต่างกัน ทำให้เกิดเป็นรูปร่างหรือรูปทรงที่แตกต่างกันออกไป โดยจุดเกิดขึ้นได้จาก ๒ ลักษณะ คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมา เช่น การกด การจิ้ม ด้วยอุปกรณ์หรือวัตถุ หรือสิ่งที่เกิดขึ้นมาเองตามธรรมชาติซึ่งพบได้ตามต้นไม้ ผลไม้ ดอกไม้ พืช สัตว์ หรือตามสถานที่ต่าง ๆ โดยจุดในทางศิลปะ ถือว่าเป็นพื้นฐานของการวาดภาพ ซึ่งจุดเด่นคือการจัดวางหรือการเน้นย้ำ เพื่อดึงดูดความสนใจให้กับผู้พบเห็น

เส้น (Line) หมายถึง การนำจุดมาเรียงต่อแทนค่าของรูปทรงหรือสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้นมาจากอุปกรณ์หรือวัตถุหรือธรรมชาติสร้างขึ้นมาเช่นเดียวกับจุด โดยเส้นในทางศิลปะ ถือว่าเป็นการแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น ความปราดเปรียว ความมั่นคง ความเข้มแข็ง หรืออ่อนโยน โดยที่ศิลปินจะใช้เส้นสร้างผลงานเพื่อให้เกิดความหมายหรือสื่อถึงอารมณ์แบบใดก็อยู่ที่จินตนาการ ของศิลปินแต่ละคน

สี (Color) หมายถึง คลื่นแสงที่ปรากฏอยู่ที่สายตามนุษย์ปกติทั่วไปสามารถมองเห็นเป็นสีได้ โดย สีสามารถเกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ หรือสีที่มนุษย์สร้าง หรือผสมขึ้นมา โดยสีถือว่าเป็นสิ่งที่มีค่ามากสำหรับการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิตเกือบทุกชนิด โดยในทางศิลปะได้นำแม่สี (RGB) คือ สีแดง (Red) สีเขียว (Green) สีฟ้า (Blue) มาผสมทำให้เกิดสีต่าง ๆ มากมาย อีกทั้งยังใช้สร้างสรรค์ผลงานให้แสดงออกมาถึงความรู้สึกทางอารมณ์ และจิตใจอีกด้วย

แสงและเงา (Light and Shadow) มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กัน คือ แสง (Light) เป็นส่วนที่ทำให้เกิดภาพที่ตาของเราสามารถมองเห็น แสงที่เราเห็นเป็นสีขาวประกอบด้วยคลื่นแสงของสีหลาย ๆ สีมารวมกัน เมื่อแสงเดินทางไปที่กระทบวัตถุ คลื่นแสงของสีบางสีถูกวัตถุดูดกลืนไปและสะท้อนกลับด้วยคลื่นแสงสีอื่น ทำให้ตามนุษย์สามารถมองเห็นวัตถุเป็นสีต่าง ๆ ซึ่งการที่ตาของมนุษย์มองเห็นความเข้มของแสงที่บริเวณต่าง ๆ บนพื้นผิวของวัตถุไม่เท่ากันเนื่องมาจากระยะห่างระหว่างแหล่งกำเนิดแสงกับพื้นผิวของวัตถุที่บริเวณต่าง ๆ ก็ยาวไม่เท่ากัน

อีกทั้งบนระนาบของพื้นผิวของวัตถุที่ทำมุมกับแหล่งกำเนิดแสงก็ยาวไม่เท่ากันไปด้วย ส่วนเงา (Shadow) เป็นส่วนที่อยู่กึ่งแสง เมื่อแสงส่องกระทบกับวัตถุจะมีมุมที่ทำให้เกิดเงา แสงและเงาเป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก โดยระดับความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับระดับความเข้มของแสง กรณีที่แสงสว่างมีมาก เงาก็จะเข้มขึ้นตามมาเป็นลำดับ และถ้ากรณีมีแสงสว่างน้อยเงาก็จะเข้มน้อยลง ตรงกันข้ามในที่ที่ไม่มีแสงสว่างก็จะมีเงาเกิดขึ้นด้วย

ระยะที่ว่าง (Space) หมายถึง ช่องว่างหรือพื้นที่ว่างที่ปรากฏขึ้นอยู่ตรงรูปร่างหรือรูปทรง โดย ช่องว่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยให้งานองค์ประกอบศิลป์มีลักษณะปลอดโปร่ง มองดูไม่อึดอัด ทึบ ตัน อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกแปลกใหม่และผ่อนคลาย สบายสบายตา

พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะบริเวณผิวหน้าของวัตถุ เมื่อสัมผัสด้วยมือหรือการมองเห็นและสามารถรับรู้ได้ว่ามีลักษณะ เช่น เรียบ เนียน มัน หยาบ ขรุขระ ด้าน สาก เป็นต้น

รูปแบบเหมือนจริง (Realistic) หมายถึง การสร้างงานศิลปะที่มีลักษณะเหมือนจริงตามธรรมชาติ โดยการนำเอาทัศนธาตุต่าง ๆ มาจัดรูปแบบตามองค์ประกอบศิลป์ ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของศิลปิน ให้ออกมาเป็นผลงานที่สัมผัสได้โดยการมองเห็น เช่น ภาพมนุษย์ ภาพสัตว์ ภาพทิวทัศน์ ภาพหุ่นนิ่ง หรือแม้กระทั่ง งานปั้น งานแกะสลัก งานรูปหล่อ งานประติมากรรม หรืองานจิตรกรรม

รูปแบบการบิดเบือน (Distortion) หมายถึง การสร้างงานศิลปะที่มีลักษณะบิดเบือนไปจากความเป็นจริง โดยลดความสำคัญให้เหมือนจริงน้อยลง แต่เพิ่มความสำคัญไปที่ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของศิลปินแทน แสดงออกมาหรือทดแทนด้วยความงดงาม เข้าใจง่าย

ขั้นสรุปและการประยุกต์

๑. ครูสรุปทบทวน โดยใช้ PowerPoint และอภิปรายซักถามข้อสงสัย

๒. ผู้เรียนทำกิจกรรมใบงาน และแบบประเมินผลการเรียนรู้

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- หนังสือเรียนวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิก
- PowerPoint วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิก

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

1. เอกสารรับรองจากการทดสอบความรู้

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

- 1.บันทึกการสอนของผู้สอน
- 2.ใบเช็ครายชื่อ
- 3.แผนจัดการเรียนรู้
- 4.การตรวจประเมินผลงาน

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

2. ประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
3. สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
4. ตรวจสอบกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมนำความรู้
5. ตรวจสอบประเมินผลการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติ
6. ตรวจสอบกิจกรรมใบงาน
7. การสังเกตและประเมินพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

9.2 วิธีการประเมิน

1. เกณฑ์ผ่านการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล ต้องไม่มีช่องปรับปรุง
2. เกณฑ์ผ่านการประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม คือ ปานกลาง (50 % ขึ้นไป)
3. เกณฑ์ผ่านการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม คือ ปานกลาง (50% ขึ้นไป)
4. แบบประเมินผลการเรียนรู้มีเกณฑ์ผ่าน และแบบฝึกปฏิบัติ 50%
5. แบบประเมินกิจกรรมใบงานมีเกณฑ์ผ่าน 50%
6. แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คะแนนขึ้นอยู่กับ การประเมินตามสภาพจริง

9.3 เครื่องมือประเมิน


1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม (โดยครู)
3. แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม (โดยผู้เรียน)
4. แบบประเมินผลการเรียนรู้และแบบฝึกปฏิบัติ
5. แบบประเมินกิจกรรมใบงาน
6. แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยครูและผู้เรียน

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

10.2 ปัญหาที่พบ

10.3 แนวทางแก้ปัญหา

	ใบงาน ที่ 3 องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	หน่วยที่ ... 4
	รหัสวิชา 21910-2003 ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	สอนครั้งที่ 1-4
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์	ทฤษฎี 6 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อเรื่อง การจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

(ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์ จำแนก ธาตุทางทัศนศิลป์ หลักการ และกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 เข้าใจแนวคิดและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.2 มีทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.3 มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีสำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.4 มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

5. เนื้อหาสาระ

จุด (Point) หมายถึง การทำเป็นเครื่องหมายที่มองเห็นได้ โดยจุดหนึ่งอาจเป็นจุดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่มีขนาดที่ต่างกัน ทำให้เกิดเป็นรูปร่างหรือรูปทรงที่แตกต่างกันออกไป โดยจุดเกิดขึ้นได้จาก ๒ ลักษณะ คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมา เช่น การกด การจิ้ม ด้วยอุปกรณ์หรือวัตถุ หรือสิ่งที่เกิดขึ้นมาเองตามธรรมชาติซึ่งพบได้ตามต้นไม้ ผลไม้ ดอกไม้ พืช สัตว์ หรือตามสถานที่ต่าง ๆ โดยจุดในทางศิลปะ ถือว่าเป็นพื้นฐานของการวาดภาพ ซึ่งจุดเด่นคือการจัดวางหรือการเน้นย้ำ เพื่อดึงดูดความสนใจให้กับผู้พบเห็น

เส้น (Line) หมายถึง การนำจุดมาเรียงต่อแทนค่าของรูปทรงหรือสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้นมาจากอุปกรณ์หรือวัตถุหรือธรรมชาติสร้างขึ้นมาเช่นเดียวกับจุด โดยเส้นในทางศิลปะ ถือว่าเป็นการแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น ความปราดเปรียว ความมั่นคง ความเข้มแข็ง หรืออ่อนโยน โดยที่ศิลปินจะใช้เส้นสร้างผลงานเพื่อให้เกิดความหมายหรือสื่อถึงอารมณ์แบบใดก็อยู่ที่จินตนาการ ของศิลปินแต่ละคน

สี (Color) หมายถึง คลื่นแสงที่ปรากฏอยู่ที่สายตามนุษย์ปกติทั่วไปสามารถมองเห็นเป็นสีได้ โดย สีสามารถเกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ หรือสีที่มนุษย์สร้าง หรือผสมขึ้นมา โดยสีถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิตเกือบทุกชนิด โดยในทางศิลปะได้นำแม่สี (RGB) คือ สีแดง (Red) สีเขียว (Green) สีฟ้า (Blue) มาผสมทำให้เกิดสีต่าง ๆ มากมาย อีกทั้งยังใช้สร้างสรรค์ผลงานให้แสดงออกถึงความรู้สึกทางอารมณ์และจิตใจอีกด้วย

แสงและเงา (Light and Shadow) มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กัน คือ แสง (Light) เป็นส่วนที่ทำให้เกิดภาพที่ตาของเราสามารถมองเห็น แสงที่เราเห็นเป็นสีขาวประกอบด้วยคลื่นแสงของสีหลาย ๆ สีมารวมกัน เมื่อแสงเดินทางไปที่วัตถุ คลื่นแสงของสีบางสีถูกวัตถุดูดกลืนไปและสะท้อนกลับด้วยคลื่นแสงสีอื่น ทำให้ตามนุษย์สามารถมองเห็นวัตถุเป็นสีต่าง ๆ ซึ่งการที่ตาของมนุษย์มองเห็นความเข้มของแสงที่บริเวณต่าง ๆ บนพื้นผิวของวัตถุไม่เท่ากันเนื่องมาจากระยะห่างระหว่างแหล่งกำเนิดแสงกับพื้นผิวของวัตถุที่บริเวณต่าง ๆ ก็ยาวไม่เท่ากัน อีกทั้งบนระนาบของพื้นผิวของวัตถุที่ทำมุมกับแหล่งกำเนิดแสงก็ยาวไม่เท่ากันไปด้วย ส่วนเงา (Shadow) เป็นส่วนที่อยู่คู่กับแสง เมื่อแสงส่องกระทบกับวัตถุจะมีมุมที่ทำให้เกิดเงา แสงและเงาเป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก โดยระดับความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับระดับความเข้มของแสง กรณีที่แสงสว่างมีมาก เงาก็จะเข้มขึ้นตามมาเป็นลำดับ และถ้ากรณีมีแสงสว่างน้อยเงาก็จะเข้มน้อยลง ตรงกันข้ามในที่ที่ไม่มีแสงสว่างก็จะมีเงาเกิดขึ้นด้วย

ระยะที่ว่าง (Space) หมายถึง ช่องว่างหรือพื้นที่ว่างที่ปรากฏขึ้นอยู่ตรงรูปร่างหรือรูปทรง โดย ช่องว่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยให้งานองค์ประกอบศิลป์มีลักษณะปลอดโปร่ง มองดูไม่อึดอัด ทึบ ตัน อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกแปลกใหม่และผ่อนคลาย สบายสบายตา

พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะบริเวณผิวหน้าของวัตถุ เมื่อสัมผัสด้วยมือหรือการมองเห็นและสามารถรับรู้ได้ว่ามีลักษณะ เช่น เรียบ เนียน มัน หยาบ ขรุขระ ด้าน สาก เป็นต้น

รูปแบบเหมือนจริง (Realistic) หมายถึง การสร้างงานศิลปะที่ลักษณะเหมือนจริงตามธรรมชาติ โดยการนำเอาทัศนธาตุต่าง ๆ มาจัดรูปแบบตามองค์ประกอบศิลป์ ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของศิลปิน ให้ออกมาเป็นผลงานที่สัมผัสได้โดยการมองเห็น เช่น ภาพมนุษย์ ภาพสัตว์ ภาพทิวทัศน์ ภาพหุ่นนิ่ง หรือแม้กระทั่ง งานปั้น งานแกะสลัก งานรูปหล่อ งานประติมากรรม หรืองานจิตรกรรม

รูปแบบการบิดเบือน (Distortion) หมายถึง การสร้างงานศิลปะที่มีลักษณะบิดเบือนไปจากความเป็นจริง โดยลดความสำคัญให้เหมือนจริงน้อยลง แต่เพิ่มความสำคัญไปที่ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของศิลปินแทน แสดงออกมาหรือทดแทนด้วยความงดงาม เข้าใจง่าย

รูปแบบตามความรู้สึก (Abstraction) หมายถึง การสร้างงานศิลปะที่มีลักษณะที่ไม่มีรูปแบบและเรื่องราวความเหมือนจริง แต่เป็นงานศิลปะที่มุ่งเน้นเพื่อสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกของศิลปิน โดยถ่ายทอดลงในชิ้นงานตามความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ เช่น ความรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ความหวาดกลัว ความเศร้า ความสับสน ความเร้าร้อน ความรัก ความเกลียด ความสงสาร เป็นต้น

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบฝึกหัดที่ 3 การจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์

ตอนที่ ๓ จงตอบคำถามต่อไปนี้

๑. การจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์ จะเกี่ยวข้องกับสิ่งใด

.....

.....

.....

๒. จงอธิบายความสำคัญของทัศนศิลป์

.....

.....

.....

๓. ทัศนธาตุ (Visual Element) หมายถึงสิ่งใด

.....

.....

.....

๔. จงอธิบายความแตกต่างระหว่างจุด (Point) ที่มนุษย์สร้างขึ้นกับ จุด (Point) ที่ธรรมชาติสร้างขึ้น

.....

.....

.....

๕. เส้น (Line) แบ่งออกเป็นกี่แบบอะไรบ้าง

.....

.....

.....

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

เฉลยแบบฝึกหัดที่ ๓ การจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์

1. การจำแนกธาตุทางทัศนศิลป์ จะเกี่ยวข้องกับสิ่งใด

ตอบ เกี่ยวข้องกับการรวมกันเป็นรูปร่างของสิ่งที่มีมนุษย์สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า ได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา น้ำหนัก บริเวณว่าง และลักษณะพื้นผิวของทัศนธาตุ ซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญ สามารถนำมาผสม หรือจัดให้ประสารกลมกลืน เกิดเป็นผลงานศิลปะที่มีคุณค่า หรือความงาม รวมทั้งการสื่อถึงความหมายตามความคิดสร้างสรรค์ หรือจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนั้น ๆ ขึ้นมาได้

2. จงอธิบายความสำคัญของทัศนศิลป์

ตอบ งานทัศนศิลป์ เป็นงานที่สามารถถ่ายทอดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ วิถีชีวิตและความเป็นอยู่ หรือแม้กระทั่งมุมมองด้านต่าง ๆ ของศิลปิน แสดงออกมาให้เห็นคุณค่าทางเรื่องราวและทางความงามของแต่ละชิ้นงาน ไม่ว่าจะเป็นคุณค่าทางประวัติศาสตร์ เรื่องราวและความเชื่อ ความศรัทธา ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี การเมือง การปกครอง ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม วรรณคดี นิทานพื้นบ้าน สำนวน คำพังเพย สุภาษิต ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตั้งแต่ยุคอดีตมาจนถึงยุคปัจจุบัน

3. ทัศนธาตุ (Visual Element) หมายถึงสิ่งใด

ตอบ การจัด การวาง การขีด การเขียน การผสม การทา การดัดแปลงฟูกันโดยรวบรวมสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เข้าไว้ด้วยกัน ถ่ายทอดหรือแสดงออกมา โดยมนุษย์สามารถรับรู้สิ่งนี้ได้ด้วยประสาทสัมผัสโดยการมองเห็นด้วยตาของตนเอง

4. จงอธิบายความแตกต่างระหว่างจุด (Point) ที่มนุษย์สร้างขึ้นกับ จุด (Point) ที่ธรรมชาติสร้างขึ้น

ตอบ การทำเป็นเครื่องหมายที่มองเห็นได้ โดยจุดหนึ่งอาจเป็นจุดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่มีขนาดที่ต่างกัน ทำให้เกิดเป็นรูปร่างหรือรูปทรงที่แตกต่างกันออกไป โดยจุดเกิดขึ้นได้จาก 2 ลักษณะ คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมา เช่น การกด การจิ้ม ด้วยอุปกรณ์หรือวัตถุ หรือ จุด (Point) ที่ธรรมชาติสร้างขึ้น ซึ่งพบได้ตามต้นไม้ ผลไม้ ดอกไม้ พืช สัตว์ หรือตามสถานที่ต่าง ๆ โดยจุดในทางศิลปะ ถือว่าเป็นพื้นฐานของการวาดภาพ ซึ่งจุดเด่นคือการจัดวางหรือการเน้นย้ำ เพื่อดึงดูดความสนใจให้กับผู้พบเห็น

5. เส้น (Line) แบ่งออกเป็นกี่แบบอะไรบ้าง

ตอบ การนำจุดมาเรียงต่อแทนค่าของรูปทรงหรือสิ่งของที่มีมนุษย์สร้างขึ้นมาจากอุปกรณ์หรือวัตถุหรือธรรมชาติสร้างขึ้นมา เช่นเดียวกับจุด โดยเส้นในทางศิลปะ ถือว่าเป็นการแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น ความปราดเปรียว ความมั่นคง ความเข้มแข็ง หรืออ่อนโยน โดยที่ศิลปินจะใช้เส้นสร้างผลงานเพื่อให้เกิดความหมายหรือสื่อถึงอารมณ์แบบใดก็ได้
อยู่ที่จินตนาการ แบ่งเป็น 7 ประเภท คือ 1. เส้นตรง (Straight line) 2. เส้นตรงแนวนอน (Horizontal line) 3. เส้นตรงแนวเฉียง (Diagonal line) 4. เส้นโค้ง (Curved line) 5. เส้นประ (Dash line) 6. เส้นซิกแซก (Zigzag line) 7. เส้นโค้งก้นหอย (Spiral line)

แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน



คำสั่ง ให้นักศึกษาจำแนกรูปแบบของทัศนศิลป์ โดยนำภาพมาแปะในช่องให้สัมพันธ์กับความหมายที่กำหนดให้
ลำดับที่

- | ลำดับที่ | รูปภาพ | ความหมาย |
|----------|--------|--|
| ๑ | | การสร้างงานศิลปะที่มีลักษณะที่ไม่มีรูปแบบและเรื่องราว ความเหมือนจริง แต่เป็นงานศิลปะที่มุ่งเน้นเพื่อสื่อถึง อารมณ์และความรู้สึกของศิลปิน |
| ๒ | | การสร้างงานศิลปะที่มีลักษณะบิดเบือนไปจากความเป็นจริง โดยลดความสำคัญให้เหมือนจริงน้อยลง แต่เพิ่มความสำคัญไปที่ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของศิลปินแทน |
| ๓ | | การสร้างงานศิลปะที่ลักษณะเหมือนจริงตามธรรมชาติ โดยการนำเอาทัศนธาตุต่าง ๆ มาจัดรูปแบบตามองค์ประกอบศิลป์ ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของศิลปิน |

ใบงานที่ 3.2

คำสั่ง ให้นักศึกษาวิเคราะห์รูปภาพต่อไปนี้ว่าเป็นรูปใด จากนั้นให้นำคำข้างบนมาใส่ให้ถูกต้องตรงกับรูปภาพ

ภาพวาดสีเทียน
ภาพวาดด้วยดินสอสี



.....

ภาพวาดสีโปสเตอร์
ภาพวาดสีชอล์ก



.....

ภาพวาดสีอะคริลิก
ภาพวาดสีฝุ่น



.....



.....



.....



.....

- ตอนที่ 3** จงเขียนเครื่องหมาย (✓) ถูก หน้าข้อความที่ถูก และเขียนเครื่องหมาย (✗) ผิดหน้าข้อความที่ผิด
-1. เซลล์เลย์ เอสแซกต์ ให้คำอธิบาย ทักษะศิลป์ หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์ที่เราสามารถมองเห็นได้มากกว่าสิ่งที่เหมือนกับศิลปะจากการฟังที่เราได้ยิน
 -2. ทักษะธาตุ (Visual Element) หมายถึง การจัด การวาง การขีด การเขียน การผสม การทำ การตัด ปลาย ฟู่กันโดยรวบรวมสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เข้าไว้ด้วยกัน
 -3. เส้นตรงแนวเฉียง หมายถึง การบอกทิศทาง ซ้าย ขวา โดยเส้นตรงแนวนอนในทางศิลปะ ถือว่าเป็นการ แสดงให้เห็นถึงความรู้สึก เช่น ความกลมกลืน ความกว้าง ความเงียบ ความสงบ ความนิ่ง
 -4. สีดำเป็นสีที่นิยมนำมาใช้เขียนตัวอักษรด้วยฟู่กัน ซึ่งต้องอาศัยความชำนาญหรือสมาธิมากสำหรับผู้เขียน หรือศิลปินจีนและญี่ปุ่นสมัยโบราณ
 -5. สีชอล์ก (Pastel) เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่น พืช ผลไม้ ดิน หิน แร่ นำมาสกัดหรือบดให้ละเอียด
 -6. สีเทียน (Oil pastel) เป็นสีที่มนุษย์สร้างขึ้นมาจากสีฝุ่น (Tempera) บดละเอียดนำมาผสมกับไขมันสัตว์ หรือขี้ผึ้งอัดเป็นแท่ง
 -7. เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ผู้วาดภาพวาดโมนาลิซา (Mona Lisa) เป็นชาวฝรั่งเศส
 -8. บริเวณเงา (Shadow) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่างรองลงมาจากบริเวณแสงสะท้อน เนื่องจากอยู่ห่างจาก แหล่งกำเนิดแสงในระดับรองลงมา
 -9. งานจิตรกรรม เป็นการนำระยะที่วางมาใช้กับรูปภาพที่ปรากฏ เช่น ภาพใบ ดอกกิ้ง ก้าน ใบ ของต้นไม้ เพื่อไม่ให้เกิดความอึดอัด ทึบ ตัน แลดูอ่อนคลาย สบายสายตา
 -10. รูปแบบแบบตัดทอน (Distortion) หมายถึง การสร้างงานศิลปะที่มีลักษณะที่ไม่มีรูปแบบและเรื่องราว ความเสมือนจริง แต่เป็นงานศิลปะที่มุ่งเน้นเพื่อสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกของศิลปิน

วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน

แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์


สาขาวิชา.....สาขางาน.....ระดับชั้น.....กลุ่ม.....

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน										คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย
		ยึดมั่นใน ศีล	ละเว้น ความชั่ว	ความมีวินัย	ความสามัคคี	จิตอาสา	ซื่อสัตย์ และ ซื่อตรง	ประหยัด	สุภาพ	ตรงต่อเวลา			
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													

หมายเหตุ

- เกณฑ์การประเมินคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 3 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนแสดงประพฤติปฏิบัติสม่ำเสมอและเป็นผู้ทำได้
- 2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติสม่ำเสมอ
- 1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติไม่สม่ำเสมอ
- 0 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนไม่ประพฤติปฏิบัติ

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ... 4
	รหัสวิชา 21910-2003 ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	สอนครั้งที่ 10-14
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ	ทฤษฎี 8 ชม. ปฏิบัติ 16 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน การจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้การจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ การเน้นการจัดวางตำแหน่งวัตถุและจัดวางวัตถุชนิดต่าง ๆ

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 เข้าใจแนวคิดและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.2 มีทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.3 มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีสำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.4 มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

5. สารการเรียนรู้

- 1.บอกจุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบายรายวิชาตามหลักสูตรฯ ได้
- 2.บอกแนวทางวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้ได้

6. กิจกรรมการเรียนรู้

๑. ครูกล่าวถึงการเรียนรู้การจัดพื้นที่ในงานศิลปะให้ได้ตามที่ต้องการ เป็นงานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ใช้ความรู้ และความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเพื่อสร้างผลงานทางศิลปะออกมาที่ ก่อให้เกิดคุณค่า ความน่าสนใจ มีความงดงามทางด้านศิลปะ สื่อความหมายถึงผู้รับได้ถูกต้องตรงกับเจตนาของผู้สื่อในงานทางด้านศิลปะ

๒. ครูสนทนากับผู้เรียนเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

1. ครูผู้สอนใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยายการจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ

ความหมายของการจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ

การจัดพื้นที่ เป็นงานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ใช้ความรู้ และความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเพื่อสร้างผลงานทางศิลปะออกมาที่ ก่อให้เกิดคุณค่า ความน่าสนใจ มีความงดงามทางด้านศิลปะ สื่อความหมายถึงผู้รับได้ถูกต้องตรงกับเจตนาของผู้สื่อในงานทางด้านศิลปะ

๒. ครูผู้สอนใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยายคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ

คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ

ในหัวข้อนี้จะขอกล่าวถึงคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ ดังนี้

รูปทรง (Form) คือ เป็นการจัดวาง สร้างรูปทรงที่ต้องการสวยงาม สิ่งนั้น ที่อาจประกอบด้วย คน วัตถุ สิ่งของต่าง ๆ โดยมีการจัดวางให้ เกิดเป็นรูปทรงต่างๆ เช่น รูปทรง สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม ทรงกลม รูปทรงตัวที (T) หรือตัวเอส (S) ที่ก่อให้เกิด ความรู้สึก สง่างาม มั่นคง เหมาะสำหรับการ ถ่ายภาพ ทางสถาปัตยกรรม การถ่ายภาพ วัตถุ หรือถ่ายภาพสิ่งต่าง ๆ เน้นให้เห็นมิติในความกว้าง ความสูง ความลึก โดยให้เห็นทั้งด้านหน้าและ ด้านข้าง และความลึก หรือที่เรียกว่าให้เห็น Perspective หรือภาพ ๓ มิติ

มิติ รูปร่างลักษณะ เป็นการจัด องค์ประกอบภาพตรงข้ามกับรูปทรง คือเน้น ให้เห็นเป็นภาพ ๒ มิติ คือ ความกว้างกับความยาว โดยจะไม่ให้เห็นรายละเอียดของภาพ หรือเป็นภาพเงาดำ ภาพลักษณะนี้ เป็นภาพที่ดู แปลกตา น่าสนใจ ลึกลับ ให้อารมณ์และสร้างจินตนาการ ในการในการดูภาพได้ดี นิยมถ่ายภาพในลักษณะย้อนแสง

ความสมดุลที่เท่ากัน เป็นการจัดวางพื้นองค์ประกอบภาพเพื่อให้ภาพดูนิ่ง สวยงาม เน้นการให้น้ำหนักรูป มีการจัดให้สมดุลกันซ้ายขวา เพื่อแสดงออกถึงความสมดุล ภาพลักษณะนี้ อาจจะดูธรรมดา ไม่สะดุดตาเท่าใดนัก แต่ก็มีเสน่ห์

ความสมดุลที่ไม่เท่ากัน การจัดภาพแบบนี้ จะให้ความรู้สึกที่สมดุลเช่นเดียวกับแบบที่แล้ว แต่จะ ต่างกันอยู่ที่ วัตถุทั้งสองข้าง มีขนาดและรูปร่างที่แตกต่าง กัน แต่สมดุลด้วยปัจจัยต่าง ๆ กัน เช่น สี รูปทรง ท่าทาง ฉากหน้า ฉากหลัง ฯลฯ ภาพดูน่าสนใจกว่าแบบสมดุลที่เท่ากัน

ฉากหน้า ส่วนใหญ่จะใช้ในการถ่ายภาพ ทิวทัศน์ หรือภาพอื่น ๆ ฉากหน้าโดยทั่วไปมักใช้ฉากหน้าเป็นตัวช่วยให้ เกิดระยะใกล้และระยะไกล หรือมีมิติขึ้น อีกทั้งยังทำให้ภาพที่ถ่ายออกมาดูน่าสนใจ แต่ต้องคำนึงถึง ฉากหน้าอย่าให้เด่นเกินไปเพราะอาจดึงความสนใจ จากสิ่งที่ต้องการเน้น ลดความมั่งคั่ง

ฉากหลัง พื้นหลังของภาพมีความสำคัญ หากเลือกที่น่าสนใจ กลมกลืน หรือช่วยให้สิ่งที่ต้องการ เน้นเด่นขึ้นมา ควรเลือกฉากหลังที่กลมกลืน ซึ่งจะไม่ทำให้ จุดเด่นของภาพด้อยลง หรือทำให้ภาพนั้น ขาดความมั่งคั่ง

กฎสามส่วน คือ เป็นการจัดวางเป็นการจัดภาพที่นิยม ทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวา มีสีสัน การจัดภาพโดยใช้เส้นตรง ๔ เส้นตัดกันในแนวตั้งและแนวนอน จะทำให้เกิดจุดตัด ๔ จุด หรือแบ่งเป็น ๓ ส่วน ทั้งแนวตั้งและแนวนอน การวางจุดสนใจของภาพจะเลือกวางใกล้ ๆ หรือ ตรงจุด ๔ จุดนี้ จุดใดจุดหนึ่ง โดยหันหน้าของวัตถุไปในทิศทางที่มีพื้นที่ว่างมากกว่า อีกทั้งยังทำให้เกิดภาพดูเด่นชัดขึ้น ไม่หนาแน่นและดูอึดอัด หรือดูหลวมจนเกินไป

เน้นด้วยกรอบภาพ เป็นการเน้นด้วยกรอบภาพ แม้ว่าภาพถ่ายจะสามารถนำมาประดับ ตกแต่งด้วยกรอบภาพอยู่แล้ว แต่การจัดให้ ฉากหน้าหรือส่วนประกอบอื่นล้อมกรอบจุดเด่น เพื่อลดพื้นที่ว่าง หรือทำให้สายตาสู่จุดสนใจนั้น ทำให้ภาพ กระชับ น่าสนใจ

เน้นรูปแบบซ้ำซ้อน การเน้นรูปแบบซ้ำซ้อน หรือที่เป็นรูปแบบ (Pattern) เป็นการจัดภาพที่มีรูปร่างลักษณะ ที่คล้าย ๆ กัน วางอยู่รวมเป็นกลุ่ม ทำให้ภาพที่เห็นดูน่ารื่นเริง สดชื่น ดูมีเสน่ห์แปลกตา

มุมมอง ถ้าเป็นภาพระดับสายตาจะทำให้เกิดภาพที่ธรรมดา ไม่มีความแปลก ไม่น่าสนใจเท่ากับมุมมองที่เหนือระดับสายตา หรือต่ำกว่าระดับสายตา มุมเหล่านี้มักสร้างความแปลกประหลาดใจ เนื่องจากว่าเป็นมุมที่ไม่ค่อยได้เห็นในชีวิตประจำวัน อาทิเช่น

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- หนังสือเรียนวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิก
- PowerPoint วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิก

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

1. เอกสารรับรองจากการทดสอบความรู้

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

1. บันทึกการสอนของผู้สอน
2. ใบเช็ครายชื่อ
3. แผนจัดการเรียนรู้
4. การตรวจประเมินผลงาน

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. ประเมินพฤติกรรมกรเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
3. สังเกตพฤติกรรมกรเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

4. ตรวจสอบกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมนำความรู้
5. ตรวจสอบประเมินผลการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติ
6. ตรวจสอบกิจกรรมใบงาน
7. การสังเกตและประเมินพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

9.2 วิธีการประเมิน

1. เกณฑ์ผ่านการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล ต้องไม่มีช่องปรับปรุง
2. เกณฑ์ผ่านการประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม คือ ปานกลาง (50 % ขึ้นไป)
3. เกณฑ์ผ่านการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม คือ ปานกลาง (50% ขึ้นไป)
4. แบบประเมินผลการเรียนรู้มีเกณฑ์ผ่าน และแบบฝึกปฏิบัติ 50%
5. แบบประเมินกิจกรรมใบงานมีเกณฑ์ผ่าน 50%
6. แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คะแนนขึ้นอยู่กับ การประเมินตามสภาพจริง

9.3 เครื่องมือประเมิน


1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม (โดยครู)
3. แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม (โดยผู้เรียน)
4. แบบประเมินผลการเรียนรู้และแบบฝึกปฏิบัติ
5. แบบประเมินกิจกรรมใบงาน
6. แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยครูและผู้เรียน

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

10.2 ปัญหาที่พบ

10.3 แนวทางแก้ปัญหา

	ใบงาน ที่ 4 องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	หน่วยที่ ... 4
	รหัสวิชา 21910-2003 ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	สอนครั้งที่ 10-14
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ	ทฤษฎี 8 ชม. ปฏิบัติ 16 ชม.
ชื่อเรื่อง การจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

(ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์ จำแนก ธาตุทางทัศนศิลป์ หลักการ และกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 เข้าใจแนวคิดและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก

4.2 มีทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก

4.3 มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีสำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก

4.4 มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

5. เนื้อหาสาระ

รูปทรง (Form) คือ เป็นการจัดวาง สร้างรูปทรงที่ต้องการสวยงาม สิ่งนั้น ที่อาจประกอบด้วย คน วัตถุ สิ่งของต่าง ๆ โดยมีการจัดวางให้ เกิดเป็นรูปทรงต่างๆ เช่น รูปทรง สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม ทรงกลม รูปทรงตัวที (T) หรือตัวเอส (S) ที่ก่อให้เกิด ความรู้สึก สง่างาม มั่นคง เหมาะสำหรับการ ถ่ายภาพ ทางสถาปัตยกรรม การถ่ายภาพ วัตถุ หรือถ่ายภาพสิ่งต่าง ๆ เน้นให้เห็นมิติในความกว้าง ความสูง ความลึก โดยให้เห็นทั้งด้านหน้าและ ด้านข้าง และความลึก หรือที่เรียกว่าให้เห็น Perspective หรือภาพ ๓ มิติ

มิติ รูปร่างลักษณะ เป็นการจัด องค์ประกอบภาพตรงข้ามกับรูปทรง คือเน้น ให้เห็นเป็นภาพ ๒ มิติ คือ ความกว้างกับความยาว โดยจะไม่ให้เห็นรายละเอียดของภาพ หรือเป็นภาพเงาดำ ภาพลักษณะนี้ เป็นภาพที่ดู แปลกตา น่าสนใจ ลึกลับ ให้อารมณ์และสร้างจินตนาการ ในการในการดูภาพได้ดี นิยมถ่ายภาพในลักษณะย้อน แสง

ความสมดุลที่เท่ากัน เป็นการจัดวางพื้นองค์ประกอบภาพเพื่อให้ภาพดูนิ่ง สวยงาม เน้นการให้น้ำหนักรูป มีการจัดให้สมดุลกันซ้ายขวา เพื่อแสดงออกถึงความสมดุล ภาพลักษณะนี้ อาจจะดูธรรมดา ไม่สะดุดตาเท่าใดนัก แต่ก็มีเสน่ห์

ความสมดุลที่ไม่เท่ากัน การจัดภาพแบบนี้ จะให้ความรู้สึกที่สมดุลเช่นเดียวกับแบบที่แล้ว แต่จะ ต่างกันอยู่ ที่ วัตถุทั้งสองข้าง มีขนาดและรูปร่างที่แตกต่างกัน แต่สมดุลด้วยปัจจัยต่าง ๆ กัน เช่น สี รูปทรง ท่าทาง ฉากหน้า ฉากหลัง ฯลฯ ภาพดูน่าสนใจกว่าแบบสมดุลที่เท่ากัน

ฉากหน้า ส่วนใหญ่จะใช้ในการถ่ายภาพ ทิวทัศน์ หรือภาพอื่น ๆ ฉากหน้าโดยทั่วไปมักใช้ฉากหน้าเป็นตัวช่วยให้ เกิดระยะใกล้และระยะไกล หรือมีมิติขึ้น อีกทั้งยังทำให้ภาพที่ถ่ายออกมาดูน่าสนใจ แต่ต้องคำนึงถึง ฉากหน้าอย่าให้เด่นเกินไปเพราะอาจดึงความสนใจ จากสิ่งที่ต้องการเน้น ลดความมั่งคั่งงามลง

ฉากหลัง พื้นหลังของภาพมีความสำคัญ หากเลือกที่น่าสนใจ กลมกลืน หรือช่วยให้สิ่งที่ต้องการ เน้นเด่นขึ้นมา ควรเลือกฉากหลังที่กลมกลืน ซึ่งจะไม่ทำให้ จุดเด่นของภาพด้อยลง หรือทำให้ภาพนั้น ขาดความมั่งคั่งงาม

กฎสามส่วน คือ เป็นการจัดวางเป็นการจัดภาพที่นิยม ทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวา มีสีสัน การจัดภาพโดยใช้เส้นตรง ๔ เส้นตัดกันในแนวตั้งและแนวนอน จะทำให้เกิดจุดตัด ๔ จุด หรือแบ่งเป็น ๓ ส่วน ทั้งแนวตั้งและแนวนอน การวางจุดสนใจของภาพจะเลือกวางใกล้ ๆ หรือ ตรงจุด ๔ จุดนี้ จุดใดจุด หนึ่ง โดยหันหน้าของวัตถุไปในทิศทางที่มีพื้นที่ว่างมากกว่า อีกทั้งยังทำให้เกิดภาพดูเด่นชัดขึ้น ไม่หนาแน่นและดูอัดอัด หรือดูหลวมจนเกินไป

เน้นด้วยกรอบภาพ เป็นการเน้นด้วยกรอบภาพ แม้ว่าภาพถ่ายจะสามารถนำมาประดับ ตกแต่งด้วยกรอบภาพอยู่แล้ว แต่การจัดให้ ฉากหน้าหรือส่วนประกอบอื่นล้อมกรอบจุดเด่น เพื่อลดพื้นที่ว่าง หรือทำให้สายตาพุ่งสู่จุดสนใจนั้น ทำให้ภาพ กระชับ น่าสนใจ

เน้นรูปแบบซ้ำซ้อน การเน้นรูปแบบซ้ำซ้อน หรือที่เป็นรูปแบบ (Pattern) เป็นการจัดภาพที่มีรูปร่างลักษณะ ที่คล้าย ๆ กัน วางอยู่รวมเป็นกลุ่ม ทำให้ภาพที่เห็นดูน่ารื่นเริง สดชื่น ดูมีเสน่ห์แปลกตา

มุมมอง ถ้าเป็นภาพระดับสายตาจะทำให้เกิดภาพที่ธรรมดา ไม่มีความแปลก ไม่น่าสนใจเท่ากับมุมมองที่เหนือระดับสายตา หรือต่ำกว่าระดับสายตา มุมเหล่านี้มักสร้างความแปลกประหลาดใจ เนื่องจากว่าเป็นมุมที่ไม่ค่อยได้เห็นในชีวิตประจำวัน อาทิเช่นการนั่งลงไปกับพื้น นอน และการขึ้นที่สูง การยกขาตั้งกล้องขึ้น จึงสร้างความน่าสนใจให้กับภาพได้มากกว่า

ระยะ/ความลึก ในเฟรมของภาพประกอบไปด้วย ด้านกว้างและด้านยาว ซึ่งเป็นสองมิติ การใส่ความลึกให้กับภาพด้วยระยะชัด และช่วงความชัด จึงเป็นเทคนิคของการถ่ายภาพโดยตรง ดังนั้นการวางระยะห่างของวัตถุต่าง ๆ ในภาพ การเปลี่ยนมุมมอง จะทำให้เกิดระยะขึ้นในภาพ การเลือกใช้ชัดลึกหรือชัดตื้นในภาพส่งผลต่อองค์ประกอบภาพว่าจะให้จุดไหนในภาพชัด หรือเบลอ ทำให้เกิดความน่าสนใจของวัตถุที่ถ่ายภาพ

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

ตอนที่ ๑ จงตอบคำถามต่อไปนี้

๑. จงอธิบายถึงความหมายของการจัดพื้นที่มาพอสังเขป

.....

.....

.....

๒. การจัดพื้นที่องค์ประกอบภาพแบ่งออกเป็นกี่ลักษณะอะไรบ้าง

.....

.....

.....

๓. จุดสนใจของวัตถุมีประเภทอะไรบ้าง

.....

.....

.....

๔. ความสมดุลที่เท่ากันกับความสมดุลที่ไม่เท่ากันมีอะไรที่แตกต่างกัน

.....

.....

.....

๕. กฎสามส่วนมีลักษณะอย่างไร ให้อธิบายมาเป็นสังเขป

.....

.....

.....

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

เฉลยแบบฝึกหัดที่ ๔ การจัดพื้นที่ จุดสนใจของวัตถุ

ตอนที่ 1 จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. จงอธิบายถึงความหมายของการจัดพื้นที่มาพอสังเขป

ตอบ การจัดพื้นที่ในงานศิลปะให้ได้ตามที่ต้องการ เป็นงานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ใช้ความรู้ และความเข้าใจ ในหลักองค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเพื่อสร้างผลงานทางศิลปะออกมาที่ ก่อให้เกิดคุณค่า ความน่าสนใจ มีความงดงามทางด้านศิลปะ สื่อความหมายถึงผู้รับได้ถูกต้องตรงกับเจตนาของผู้สื่อในงานทางด้านศิลปะ

2. การจัดพื้นที่องค์ประกอบภาพแบ่งออกเป็นกี่ลักษณะอะไรบ้าง

ตอบ 6 ลักษณะ ประกอบด้วย 1. รูปทรง (Form) 2. มิติ รูปร่างลักษณะ 3. ความสมดุลที่เท่ากัน 4. ความสมดุลที่ไม่เท่ากัน 5. ฉากหน้า 6. ฉากหลัง

3. จุดสนใจของวัตถุมีประเภทอะไรบ้าง

ตอบ 6 ประเภท ประกอบด้วย 1. กฎสามส่วน 2. เส้นนำสายตา 3. เน้นด้วยกรอบภาพ 4. เน้นรูปแบบซ้ำซ้อน 5. มุมมอง 6. ระยะ/ความลึก

4. ความสมดุลที่เท่ากันกับความสมดุลที่ไม่เท่ากันมีอะไรที่แตกต่างกัน

ตอบ ความสมดุลที่เท่ากัน เป็นการจัดวางพื้นที่องค์ประกอบภาพเพื่อให้ภาพดูนิ่ง สวยงาม เน้นการให้น้ำหนักรูป มีการจัดให้สมดุลกันซ้ายขวา เพื่อแสดงออกถึงความสมดุล ภาพลักษณะนี้ อาจจะดูธรรมดา ไม่สะดุดตาเท่าใดนัก แต่ก็มีเสน่ห์ ส่วนความสมดุลที่ไม่เท่ากัน การจัดภาพแบบนี้ จะให้ความรู้สึกที่สมดุลเช่นเดียวกับแบบที่แล้ว แต่จะต่างกันอยู่ที่ วัตถุทั้งสองข้าง มีขนาดและรูปร่างที่แตกต่าง กัน แต่สมดุลด้วยปัจจัยต่าง ๆ กัน เช่น สี รูปทรง ท่าทาง ฉากหน้า ฉากหลัง ฯลฯ ภาพดูน่าสนใจกว่าแบบสมดุลที่เท่ากัน

5. กฎสามส่วนมีลักษณะอย่างไร ให้อธิบายมาเป็นสังเขป

ตอบ เป็นการจัดวางเป็นการจัดภาพที่นิยม ทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวา มีสีสัน การจัดภาพโดยใช้เส้นตรง 4 เส้นตัดกันเป็นแนวตั้งและแนวนอน จะทำให้เกิดจุดตัด 4 จุด หรือแบ่งเป็น 3 ส่วน ทั้งแนวตั้งและแนวนอน การวางจุดสนใจของภาพจะเลือกวางใกล้ ๆ หรือ ตรงจุด 4 จุดนี้ จุดใดจุด หนึ่ง โดยหันหน้าของวัตถุไปในทิศทางที่มีพื้นที่ว่างมากกว่า อีกทั้งยังทำให้เกิดภาพดูเด่นชัดขึ้น ไม่หนาแน่นและดูอึดอัด หรือดูหลวมจนเกินไป

ใบงานที่ 4.1 |.2

คำสั่ง ให้นักศึกษาจับคู่รูปภาพของลักษณะเส้นกับรูปภาพที่กำหนดให้มีความสัมพันธ์กัน



ความสมดุลที่เท่ากัน



ฉากหลัง (Green plant soft focus)



มิติ รูปร่างลักษณะภาพองค์ประกอบ



ความสมดุลที่ไม่เท่ากัน



กฎสามส่วน

ใบงานที่ 4.2

คำสั่ง ให้นักศึกษาวิเคราะห์รูปภาพต่อไปนี้ว่าเป็นรูปใด จากนั้นให้นำคำข้างบนมาใส่ให้ถูกต้องตรงกับรูปภาพ

รูปทรงอิสระ (free form)
รูปทรงจากธรรมชาติ (natural form)

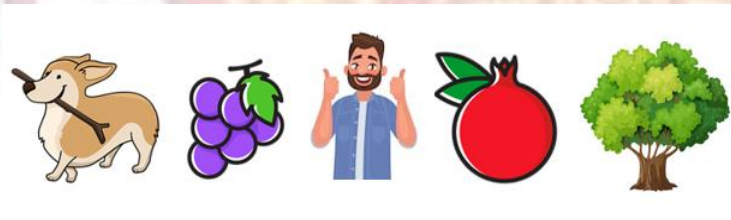
รูปทรงเรขาคณิต (geometrical form)
เน้นรูปแบบ



.....



.....



.....



.....


วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน
แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

สาขาวิชา.....สาขางาน.....ระดับชั้น.....กลุ่ม.....

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน										คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย
		ยึดมั่นใน ละเว้น	ความมีวินัย	ความสามัคคี	จิตอาสา	ซื่อสัตย์ และ	ประหยัด	ซื่อสัตย์	.สุภาพ	ตรงต่อเวลา			
๑													
๒													
๓													
๔													
๕													
๖													
๗													
๘													
๙													
๑๐													
๑๑													
๑๒													
๑๓													
๑๔													
๑๕													
๑๖													
๑๗													
๑๘													
๑๙													
๒๐													

หมายเหตุ - เกณฑ์การประเมินคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ๓ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนแสดงประพฤติปฏิบัติสม่ำเสมอและเป็นผู้นำได้
- ๒ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติสม่ำเสมอ
- ๑ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติไม่สม่ำเสมอ
- ๐ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนไม่ประพฤติปฏิบัติ

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ... 5
	รหัสวิชา 21910-2003 ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	สอนครั้งที่ 15-18
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การออกแบบ สร้าง แก๊ไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ทฤษฎี 8 ชม. ปฏิบัติ 10 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน การออกแบบ สร้าง แก๊ไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ไม่มี)

2.1 มาตรฐานอาชีพ.....สมรรถนะย่อย.....

- 1) เกณฑ์การปฏิบัติงาน....
- 2) วิธีประเมิน.....
- 3) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
- 4) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

2.2 บุคลากรกลุ่มอาชีพ.....

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 ออกแบบสื่อดิจิทัลตามหลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์

3.2 ปฏิบัติการออกแบบ สร้าง แก๊ไข และตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 เข้าใจแนวคิดและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.2 มีทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.3 มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีสำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.4 มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

5. สารการเรียนรู้

ความหมายของการออกแบบ สร้าง แก๊ไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

โปรแกรมสำเร็จรูปออนไลน์ PIXLR EDITOR เป็นโปรแกรมที่สามารถใช้งานได้ฟรี สามารถทำงานได้แบบออนไลน์ไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมไว้ที่เครื่อง จะช่วยให้สามารถสร้างและตกแต่งชิ้นงานได้ทุกที่ โดยมีความสามารถใกล้เคียงกับโปรแกรมที่ต้องซื้อ ไม่ว่าจะเป็นการวาดเส้นตามรูปทรงต่าง ๆ การตัดต่อภาพ การเปลี่ยนพื้นหลัง การใส่เอฟเฟกต์ และข้อความ เป็นต้น ทั้งนี้โปรแกรมสามารถทำงานร่วมกับระบบประมวลผลแบบ

กลุ่มเซม (cloud computing) และ PIXLR EDITOR ยังทำเป็นแอปพลิเคชันด้วย รองรับทั้งแบบ IOS และ Android ซึ่งโปรแกรมดังกล่าวมีผู้เลือกนำมาใช้งานแล้วมากกว่า 500 ล้านคน

1. ครูผู้สอนใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยายคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ สร้าง แก้ไขและ ตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ สร้าง แก้ไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรม PIXLR EDITOR

ในหัวข้อนี้จะขอกล่าวถึงคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกัเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ สร้าง แก้ไขและตกแต่ง ชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ในโปรแกรม PIXLR EDITOR ประกอบด้วย

เครื่องมือ	ความหมาย	เครื่องมือ	ความหมาย
	- การตัดภาพ		- การเคลื่อนย้ายภาพ
	- การเลือกพื้นที่ทั้งแบบวงกลม สีเหลี่ยม		- การเลือกส่วนของภาพแบบอิสระ
	- การเลือกส่วนของภาพที่เฉดสีเหมือนกับ ค่าสี ณ จุดเริ่มต้น		- ดินสอใช้สำหรับวาดภาพ
	- แปรงใช้ระบายสีภาพ		- ยางลบใช้ลบภาพส่วนที่ไม่ต้องการ
	- ถังสีสำหรับเทสีในภาพ		- การเทสีแบบไล่เฉดสี
	- ใช้สำหรับทำภาพซ้ำใหม่		- การเปลี่ยนสีใหม่ให้ภาพโดยทับสีเดิม
	- เครื่องมือวาดรูป		- การทำให้ภาพเบลอ
	- การทำให้ภาพคมชัด		- การเปลี่ยนสีทำในภาพให้เรียบเนียน
	- การปรับภาพสีอมขึ้นหรือซีดจางลง		- การปรับภาพให้สว่างขึ้นเฉพาะส่วน
	- การปรับสีให้เข้มหรือจางเฉพาะส่วน		- การแก้ไขตาดวงตาสีแดง
	- สำหรับแก้ไขจุดที่ไม่ต้องการบนภาพ		- ขยายภาพเฉพาะส่วนให้ใหญ่ขึ้น
	- ลดให้ส่วนที่เลือกหดเล็กลง		- ใช้สำหรับจุดค่าสี ณ จุดที่เลือก
	- สำหรับพิมพ์ข้อความ		- สำหรับเลื่อนภาพ
	- สำหรับขยายภาพ		

6. กิจกรรมการเรียนรู้

โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่สามารถใช้ได้ฟรี และมีความสามารถใกล้เคียงกับโปรแกรมที่ต้องค่าใช้จ่าย ชื่อโปรแกรม PIXLR EDITOR ซึ่งสามารถทำงานได้แบบออนไลน์

๒. ครูสนทนากับผู้เรียนเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

1. ครูผู้สอนใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยายการออกแบบ สร้าง แก้ไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

ความหมายของการออกแบบ สร้าง แก้ไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

โปรแกรมสำเร็จรูปออนไลน์ PIXLR EDITOR เป็นโปรแกรมที่สามารถใช้งานได้ฟรี สามารถทำงานได้แบบออนไลน์ไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมไว้ที่เครื่อง จะช่วยให้สามารถสร้างและตกแต่งชิ้นงานได้ทุกที่ โดยมีความสามารถใกล้เคียงกับโปรแกรมที่ต้องซื้อ ไม่ว่าจะเป็นการวาดเส้นตามรูปทรงต่าง ๆ การตัดต่อภาพ การเปลี่ยนพื้นหลัง การใส่แอฟเฟกต์ และข้อความ เป็นต้น ทั้งนี้โปรแกรมสามารถทำงานร่วมกับระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (cloud computing) และ PIXLR EDITOR ยังทำเป็นแอปพลิเคชันด้วย รองรับทั้งแบบ IOS และ Android ซึ่งโปรแกรมดังกล่าวมีผู้เลือกนำมาใช้งานแล้วมากกว่า 500 ล้านคน

1. ครูผู้สอนใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยายคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ สร้าง แก้ไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ สร้าง แก้ไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรม PIXLR EDITOR

ในหัวข้อนี้จะขอลาดึงคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ สร้าง แก้ไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ในโปรแกรม PIXLR EDITOR ประกอบด้วย

เครื่องมือ	ความหมาย	เครื่องมือ	ความหมาย
	- การตัดภาพ		- การเคลื่อนย้ายภาพ
	- การเลือกพื้นที่ทั้งแบบวงกลม สีเหลี่ยม		- การเลือกส่วนของภาพแบบอิสระ
	- การเลือกส่วนของภาพที่เฉดสีเหมือนกับ คำสี ณ จุดเริ่มต้น		- ดินสอใช้สำหรับวาดภาพ
	- แปรงใช้ระบายสีภาพ		- ยางลบใช้ลบภาพส่วนที่ไม่ต้องการ
	- ถังสีสำหรับเทสีในภาพ		- การเทสีแบบไล่เฉดสี
	- ใช้สำหรับทำภาพซ้ำใหม่		- การเปลี่ยนสีใหม่ให้ภาพโดยทับสีเดิม

	- เครื่องมือวาดรูป		- การทำให้ภาพเบลอ
	- การทำให้ภาพคมชัด		- การเปลี่ยนสีทำในภาพให้เรียบเนียน
	- การปรับภาพสีอมขึ้นหรือซีดจางลง		- การปรับภาพให้สว่างขึ้นเฉพาะส่วน
	- การปรับสีให้เข้มหรือจางเฉพาะส่วน		- การแก้ไขตาดวงตาสีแดง
	- สำหรับแก้ไขจุดที่ไม่ต้องการบนภาพ		- ขยายภาพเฉพาะส่วนให้ใหญ่ขึ้น
	- ลดให้ส่วนที่เลือกหดเล็กน้อย		- ใช้สำหรับจุดค่าสี ณ จุดที่เลือก
	- สำหรับพิมพ์ข้อความ		- สำหรับเลื่อนภาพ
	- สำหรับขยายภาพ		

ขั้นสรุปและการประยุกต์

1. ครูสรุปบทเรียน โดยใช้ PowerPoint และอภิปรายซักถามข้อสงสัย

2. ผู้เรียนทำกิจกรรมใบงาน และแบบประเมินผลการเรียนรู้

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- หนังสือเรียนวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิก
- PowerPoint วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิก

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

1. เอกสารรับรองจากการทดสอบความรู้

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

1. บันทึกการสอนของผู้สอน
2. ใบเช็ครายชื่อ
3. แผนจัดการเรียนรู้
4. การตรวจประเมินผลงาน

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. ประเมินพฤติกรรม การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
3. สังเกตพฤติกรรม การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
4. ตรวจกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมนำความรู้

5. ตรวจสอบประเมินผลการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติ
6. ตรวจสอบกิจกรรมใบงาน
7. การสังเกตและประเมินพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

9.2 วิธีการประเมิน

1. เกณฑ์ผ่านการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล ต้องไม่มีช่องปรับปรุง
2. เกณฑ์ผ่านการประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม คือ ปานกลาง (50 % ขึ้นไป)
3. เกณฑ์ผ่านการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม คือ ปานกลาง (50% ขึ้นไป)
4. แบบประเมินผลการเรียนรู้มีเกณฑ์ผ่าน และแบบฝึกปฏิบัติ 50%
5. แบบประเมินกิจกรรมใบงานมีเกณฑ์ผ่าน 50%
6. แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คะแนนขึ้นอยู่กับ การประเมินตามสภาพจริง

9.3 เครื่องมือประเมิน


1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม (โดยครู)
3. แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม (โดยผู้เรียน)
4. แบบประเมินผลการเรียนรู้และแบบฝึกปฏิบัติ
5. แบบประเมินกิจกรรมใบงาน
6. แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยครูและผู้เรียน

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

10.2 ปัญหาที่พบ

10.3 แนวทางแก้ปัญหา

	ใบงาน ที่ 5 องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	หน่วยที่ ... 1
	รหัสวิชา 21910-2003 ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก	สอนครั้งที่ 1-4
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ การออกแบบ สร้าง แกะไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ทฤษฎี 6 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม.
ชื่อเรื่อง การออกแบบ สร้าง แกะไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สร้างงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามหลักการและกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

(ไม่มี)

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- ๓.๑. ออกแบบสื่อดิจิทัลตามหลักการของการจัดองค์ประกอบศิลป์
- ๓.๒. ปฏิบัติการออกแบบ สร้าง แกะไข และตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 เข้าใจแนวคิดและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.2 มีทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.3 มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีสำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 4.4. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียด รอบคอบ

5. เนื้อหาสาระ

องค์ประกอบศิลป์ คือ การประยุกต์หรือจัดรวม จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี เข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนหรือขนาดรูปร่าง โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีเรื่องราว คุณค่า และความสวยงาม ความประณีต ดูน่าสนใจ ส่วนงานศิลปะ แบ่งเป็น ๒ ประเภทคือ วิจิตรศิลป์ (fine art) และประยุกต์ศิลป์ (applied art) ซึ่งในแต่ละประเภทก็แตกออกได้หลายแขนงหรือหลายแนวทาง โดยสามารถจัดกลุ่มงานศิลปะประเภทที่เป็นงาน จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ สื่อผสม และศิลปะภาพถ่าย เป็นศิลปะที่มนุษย์สามารถรับรู้และชื่นชมได้โดยใช้ประสาทสัมผัสทางสายตาด้วยการมองเห็น หรือเรียกรวมศิลปะทั้ง ๖ ประเภทนี้ว่า ททัศนศิลป์ (visual art) และจัดกลุ่มงานศิลปะประเภทที่เป็นงาน วรรณกรรม ดุริยางคศิลป์ และ

นาฏศิลป์ เป็นศิลปะที่มนุษย์สามารถรับรู้และชื่นชมได้โดยใช้ประสาทสัมผัสทางหูและทางสายตาไปพร้อมกัน หรือเรียกรวมศิลปะทั้ง ๓ ประเภทนี้ว่า โสตทัศนศิลป์ (audiovisual art)

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบฝึกหัดที่ 5 การออกแบบ สร้าง แก้ไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

ตอนที่ ๑ จงตอบคำถามต่อไปนี้

๑. จงอธิบายถึงจุดเด่นของโปรแกรม PIXLR EDITOR มาพอสังเขป

.....

.....

.....

๒. ขั้นตอนแรกสำหรับการสร้างภาพชิ้นงาน คืออะไร


.....

.....

๓. จงอธิบายว่าเพราะอะไรเลเยอร์จึงมีความสำคัญในการสร้าง และตกแต่งภาพชิ้นงาน

.....

.....

๔. จงอธิบายประโยชน์และวิธีการใช้งานเครื่องมือ  มาพอเป็นสังเขป

.....

.....

๕. จงอธิบายขั้นตอนการเปิดไฟล์ภาพจากอินเทอร์เน็ตมาพอเป็นสังเขป

.....

.....

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

เฉลยแบบฝึกหัดที่ 5 การออกแบบ สร้าง แก้ไขและตกแต่งชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

1. จงอธิบายถึงจุดเด่นของโปรแกรม PIXLR EDITOR มาพอสังเขป

ตอบ สามารถใช้งานได้ฟรี สามารถทำงานได้แบบออนไลน์ไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมไว้ที่เครื่อง จะช่วยให้สามารถสร้างและตกแต่งชิ้นงานได้ทุกที่ โดยมีความสามารถใกล้เคียงกับโปรแกรมที่ต้องซื้อ ไม่ว่าจะเป็นการวาดเส้นตามรูปทรงต่าง ๆ การตัดต่อภาพ การเปลี่ยนพื้นหลัง การใส่เอฟเฟกต์ และข้อความ เป็นต้น ทั้งนี้โปรแกรมสามารถทำงานร่วมกับระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (cloud computing) และ PIXLR EDITOR ยังทำเป็นแอปพลิเคชันด้วย รองรับทั้งแบบ IOS และ Android

2. ขั้นตอนแรกสำหรับการสร้างภาพชิ้นงาน คืออะไร

ตอบ เลือก CREATE A NEW IMAGE จากโปรแกรมที่ แสดงขึ้นมา หรือไปที่เมนูบาร์ ไฟล์ เลือก ภาพใหม่



3. จงอธิบายว่าเพราะอะไรเลเยอร์จึงมีความสำคัญในการสร้าง และตกแต่งภาพชิ้นงาน

ตอบ เลเยอร์เปรียบเสมือนแผ่นกระดาษใส ๆ ที่วางซ้อนกันแต่ละชั้นจะมีประโยชน์มากสำหรับผู้ใช้งานในการจัดการกับภาพที่มีรายละเอียดมาก ซึ่งส่วนใหญ่จะมีการแยกจัดการตกแต่งภาพชิ้นงานในแต่ละชั้นไว้ในแต่ละ เลเยอร์กัน จะทำให้การแก้ไข ตกแต่งทำได้ง่ายมากขึ้น



4. จงอธิบายประโยชน์และวิธีการใช้งานเครื่องมือ มาพอเป็นสังเขป

ตอบ การเลือกส่วนของภาพที่เจดสีเหมือนกับคำสี ณ จุดเริ่มต้น วิธีการใช้เครื่องมือ

1. Crop การตัดภาพที่ต้องการ
2. Rotate การหมุนภาพ
3. Double Exposure การรวมภาพที่มีเจดสีต่างกัน
4. Adjustment การปรับสี ความสว่างของภาพ
5. Autofix การปรับแต่งภาพแบบอัตโนมัติ
6. Auto Contrast การปรับความคมชัดแบบอัตโนมัติ
7. Blur การปรับทำให้ภาพเบลอ
8. Smooth การปรับภาพให้เบลอแบบสมูท
9. Sharpen การปรับเพิ่มความคม
10. Splash การจุดสี
11. Heal การตกแต่งรูปภาพ (รีทัช)

12. Red Eye การลบตาแดง

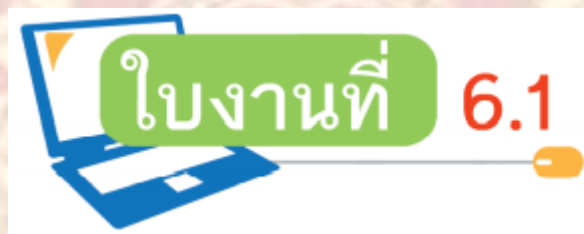
5. จงอธิบายขั้นตอนการเปิดไฟล์ภาพจากอินเทอร์เน็ตมาเป็นสังเขป

ตอบ 1. ผู้ใช้งานจำเป็นต้องทราบ URL ของภาพชิ้นงานในระบบอินเทอร์เน็ตต้องการเปิดขึ้นมาใช้งานก่อนจึงจะสามารถใช้งานความสามารถนี้ได้ ตัวอย่างเช่น ต้องการได้ไฟล์ภาพสวย ๆ จากอินเทอร์เน็ต ทำได้โดยการค้นหาภาพดังกล่าวจาก Google เมื่อเจอชิ้นงานที่ต้องการ ให้ทำการคัดลอกที่อยู่ของภาพไว้ เพื่อนำไปใช้กับโปรแกรม PIXLR EDITOR

2. เมื่อได้ภาพที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ต และคัดลอก URL แล้วให้ผู้ใช้เลือก OPEN IMAGE FROM URL จากโปรแกรมที่แสดงขึ้นมา หรือเมนูบาร์ ไฟล์ เลือก เปิดภาพ URL

3. เมื่อเลือกเปิดภาพจาก URL แล้วจะปรากฏหน้าต่างแสดงขึ้นมาให้ผู้ใช้งานกรอก URL ของภาพที่ต้องการใช้งานจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งจากตัวอย่างได้ทำการคัดลอกไว้แล้ว ซึ่งเมื่อเลือกเปิดไฟล์ดังกล่าวแล้วจะปรากฏภาพอยู่ในบริเวณพื้นที่งาน

ทั้งนี้การเลือกไฟล์ภาพชิ้นงานจากระบบอินเทอร์เน็ตให้ระมัดระวังในเรื่องของลิขสิทธิ์ภาพที่นำมาใช้ด้วย ควรเป็นไฟล์ภาพที่ให้บริการฟรี เช่น pixabay.com flaticon.com freepik.com เป็นต้น



คำสั่ง ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติสร้างภาพชิ้นงานด้วยโปรแกรม PIXLR EDITOR ตามภาพตัวอย่างที่ให้มี



ครั้งที่

วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน

แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

สาขาวิชา.....สาขางาน.....ระดับชั้น.....กลุ่ม.....

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน										คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย
		ยึดมั่นใน	ละเว้น	ความมีวินัย	ความสามัคคี	จิตอาสา	ซื่อสัตย์	ประหยัด	ซื่อสัตย์	สุภาพ	ตรงต่อเวลา		
๑													
๒													
๓													
๔													
๕													
๖													
๗													
๘													
๙													
๑๐													
๑๑													
๑๒													
๑๓													
๑๔													
๑๕													
๑๖													
๑๗													
๑๘													
๑๙													
๒๐													

หมายเหตุ

- เกณฑ์การประเมินคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ๓ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนแสดงประพฤติปฏิบัติสม่ำเสมอและเป็นผู้นำได้
- ๒ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติสม่ำเสมอ
- ๑ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนประพฤติปฏิบัติไม่สม่ำเสมอ
- ๐ คะแนน หมายถึง ผู้เรียนไม่ประพฤติปฏิบัติ

