



แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ
ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๘
ประเภทวิชาอุตสาหกรรมแฟชั่นและสิ่งทอ
กลุ่มอาชีพแฟชั่น
สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ



วิชาการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น
รหัสวิชา ๒๘๑๐๐-๑๐๐๘
ภาคเรียนที่ ๒ การศึกษา ๒๕๖๘

จัดทำโดย
นายภูสิทธิ์ ใจดี
ตำแหน่งครูผู้ช่วย
แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย

วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ



แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ
ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๗
ประเภทวิชาอุตสาหกรรมแฟชั่นและสิ่งทอ
กลุ่มอาชีพแฟชั่น
สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ

การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น รหัสวิชา ๒๘๑๐๐-๑๐๐๘ (ท-ป-น) ๑-๔-๓
ทฤษฎี ๑ ปฏิบัติ ๔ รวม ๕ ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน ๓ หน่วยกิต

จัดทำโดย
นาย ภูสิทธิ์ ใจดี
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย วิทยฐานะ...-.....
แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี

คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้งานเป็นฐาน Work base learning (WBL) รายวิชาการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น ได้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างกระบวนการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะและใช้ในการสอนนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายวิชาการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น รหัสวิชา ๒๑๘๐๐-๑๐๐๘ ตามหลักสูตรสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา โดยรายวิชานี้ ได้มีมาตรฐานอาชีพรองรับ ในอาชีพการออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้า ระดับ ๔ จำนวน ๕ หน่วยสมรรถนะย่อย

แผนการจัดการเรียนรู้เป็นฐาน Work base learning (WBL) เกี่ยวกับการศึกษาสืบค้นข้อมูลและรวบรวมข้อมูลแนวโน้มแฟชั่นให้ตรงตามเป้าหมาย ประเภทข้อมูลแนวโน้มแฟชั่นที่สืบค้นได้ตามองค์ประกอบของการออกแบบ เช่น สี โครงร่างเงา วัสดุ รายละเอียด ฯลฯ จัดเตรียมและเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการออกแบบและลงสี คัดเลือกวัตถุดิบที่จำเป็นในการออกแบบให้ตรงตามแนวโน้มแฟชั่น วาดภาพต้นแบบด้วยอุปกรณ์ที่ถนัด คัดเลือกภาพสเกตช์ วาดรายละเอียดชิ้นงานแบบ ๒ มิติ จัดทำใบอธิบายรายละเอียดการผลิต (Description Sheet) ชิ้นงานแบบ ๒ มิติ และนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสืบค้นข้อมูลแนวโน้มแฟชั่น

ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนร่วมเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ให้ความช่วยเหลือให้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาชีพมีความสมบูรณ์ เพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่พึงประสงค์และเกิดการเรียนรู้มากที่สุด

นายภูสิทธิ์ ใจดี

สารบัญ

	หน้า
๑. ส่วนนำของแผนการจัดการเรียนรู้	
- คำนำ.....	ก
- สารบัญ.....	ข
- รายละเอียดของหลักสูตรรายวิชา การวิเคราะห์พฤติกรรมการณ์การเรียนรู้.....	๑
- มาตรฐานอาชีพ (ถ้ามี).....	
- การวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้.....	
- การกำหนดหน่วยการเรียนรู้.....	
- แนวทางการจัดการเรียนการสอนตามผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	
๒. ส่วนเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้	*
หน่วยที่ ๑ history of fashion trend	*
หน่วยที่ ๒ fashion sketching	*
หน่วยที่ ๓ Flat Sketch And Couture Silhouette	*
หน่วยที่ ๔ Description Sheet for Fashion Design	*
หน่วยที่ ๕ Presentation Trend Analysis (Application Vogue Runway)	*
๓. ภาคผนวก	
- ภาคผนวก ก.....	
- ภาคผนวก ข.....	
- ภาคผนวก ค.....	



หลักสูตรรายวิชา

วิชา การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น รหัสวิชา ๒๘๑๐๐-๑๐๐๘ (ท-ป-น) ๑-๔-๓



หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ



หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประเภทวิชา อุตสาหกรรมแฟชั่นและสิ่งทอ

สาขาวิชา แฟชั่นและสิ่งทอ

กลุ่มอาชีพ แฟชั่น

มาตรฐานอาชีพ

มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพ หน่วยงานสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ รหัส ๑๐๑๑

อาชีพนักออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้า ระดับ ๔

มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพ หน่วยงานสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ รหัส ๒๐๓๑

อาชีพนักออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้า ระดับ ๔

ผลลัพธ์รายวิชา

สามารถเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์สำหรับการออกแบบและลงสี ประยุกต์ใช้แนวความคิดและองค์ประกอบการออกแบบ วาดภาพต้นแบบด้วยอุปกรณ์ที่ถนัด โดยเลือกใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมและคัดเลือกภาพสเก็ทซ์ วาดรายละเอียดชิ้นงานแบบ ๒ มิติ (Flat Pattern) จัดทำสำเนาภาพต้นแบบแฟชั่นเสื้อผ้า พร้อมอธิบายรายละเอียดให้กับทีมผลิตต้นแบบและส่งมอบในอธิบายรายละเอียดการผลิต (Description Sheet) ให้ทีมผลิตเพื่อผลิตต้นแบบ

จุดประสงค์รายวิชา

๑. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับการสืบค้นข้อมูลและรวบรวมข้อมูลแนวโน้มแฟชั่นให้ตรงตามเป้าหมาย สืบค้นข้อมูล ประเภทข้อมูลแนวโน้มแฟชั่นที่สืบค้นได้ตามองค์ประกอบของการออกแบบ เช่น สี โครงร่างเงา วัสดุ รายละเอียดต่างๆ
๒. มีทักษะในการเตรียมและเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบและลงสี คัดเลือกวัตถุดิบที่จำเป็นในการออกแบบและตรงตามแนวโน้มแฟชั่น
๓. มีกณินิสัยที่ดีในการปฏิบัติงาน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความซื่อสัตย์ อดทน และมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานโดยคำนึงถึงความปลอดภัยและรักษาสິงแวดล้อม ใช้ทรัพยากรอย่างประหยัด คุ่มค่า มีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาชีพ
๔. มีความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการวาดภาพต้นแบบด้วยอุปกรณ์ที่ถนัด คัดเลือกภาพ สเก็ทซ์ วาดรายละเอียดชิ้นงานแบบ ๒ มิติ จัดทำใบอธิบายรายละเอียดของชิ้นงานในการผลิต (Description Sheet) ชิ้นงานแบบ ๒ มิติ

สมรรถนะรายวิชา

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับการสืบค้นข้อมูลและรวบรวมข้อมูลแนวโน้มน้ำพั้งให้ตรงตามเป้าหมาย
๒. แสดงความรู้เกี่ยวกับการเตรียมอุปกรณ์การสืบค้นข้อมูล ประเภทข้อมูลแนวโน้มน้ำพั้งที่สืบค้นได้ตามองค์ประกอบของการออกแบบ เช่น สี โครงร่างเงา วัสดุ รายละเอียดต่างๆเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับรูปร่างและสัดส่วนของร่างกาย
๓. เตรียมและเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบและลงสี คัดเลือกวัตถุดิบที่จำเป็นในการออกแบบและตรงตามแนวโน้มน้ำพั้ง
๔. วาดภาพต้นแบบด้วยอุปกรณ์ที่ถนัด คัดเลือกภาพสเก็ตซ์ วาดรายละเอียดชิ้นงานแบบ ๒ มิติ
๕. จัดทำใบอธิบายรายละเอียดการผลิต (Description Sheet) ชิ้นงานแบบ ๒ มิติ
๖. นำเทคโนโลยีมาใช้ในการสืบค้นข้อมูลแนวโน้มน้ำพั้ง แนวความคิดและองค์ประกอบการออกแบบจากแหล่งข้อมูลทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอผลงานในการออกแบบน้ำพั้ง

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับการสืบค้นข้อมูลและรวบรวมข้อมูลแนวโน้มน้ำพั้งให้ตรงตามเป้าหมาย ประเภทข้อมูลแนวโน้มน้ำพั้งที่สืบค้นได้ตามองค์ประกอบของการออกแบบ เช่น สี โครงร่างเงา วัสดุ รายละเอียด ฯลฯ จัดเตรียมและเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการออกแบบและลงสี คัดเลือกวัตถุดิบที่จำเป็นในการออกแบบให้ตรงตามแนวโน้มน้ำพั้ง วาดภาพต้นแบบด้วยอุปกรณ์ที่ถนัด คัดเลือกภาพสเก็ตซ์ วาดรายละเอียดชิ้นงานแบบ ๒ มิติ ในรูปแบบของ Flat Sketch จัดทำใบอธิบายรายละเอียดการผลิต (Description Sheet) ชิ้นงานแบบ ๒ มิติ และนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสืบค้นข้อมูลแนวโน้มน้ำพั้ง

*** รูปแบบของ Flat Sketch คือวิธีการที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยการดำเนินขออนุญาต วิทยาลัยฯ ในการขอพัฒนาหลักสูตรรายวิชา ตามกระบวนการพัฒนาหลักสูตรรายวิชา

มาตรฐานอาชีพ

หน่วยงานรับรองมาตรฐานอาชีพ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ

มาตรฐานอาชีพ สาขาวิชาชีพการออกแบบแฟชั่น

อาชีพนักออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้า ระดับ ๑

หน่วยสมรรถนะ		สมรรถนะย่อย (EOC)		เกณฑ์การปฏิบัติงาน	วิธีประเมิน
รหัส	คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย		
๑๐๑๑ สำรวจข้อมูลแนวโน้มแฟชั่น		๑๐๑๑๑ วางแผนการสืบค้นข้อมูล		๑.มีการระบุวัตถุประสงค์การสืบค้นให้ตรงตามเป้าหมาย	ใบงาน การนำเสนอ
				๒.มีการเตรียมอุปกรณ์สำหรับสืบค้นข้อมูล ได้อย่างเหมาะสม ครบถ้วน	ใบงาน การสังเกต การนำเสนอ
		๑๐๑๑๒ สำรวจแหล่งข้อมูลแนวโน้มแฟชั่นในประเทศหรือต่างประเทศ		๑.รวบรวมข้อมูลแนวโน้มแฟชั่นที่สืบค้นด้วยวิธีตามความถนัดไม่น้อยกว่า ๕ แหล่ง	การนำเสนอ ใบงาน
				๒.เรียบเรียงและแจกแจงประเภทของข้อมูลแฟชั่นที่สืบค้นได้ตามองค์ประกอบของการออกแบบเช่น สี โครงร่างเงา วัสดุ รายละเอียด	การนำเสนอ ใบงาน
๒๐๓๑ วาดภาพต้นแบบ (Prototype) และรายละเอียดชิ้นงาน ๒ มิติ (Flat Pattern) จากการวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นเสื้อผ้า		๒๐๓๑๑ จัดเตรียมและเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ ที่ใช้ในการออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้าได้ตรงตามแนวคิด		๑.เตรียมแนวความคิดสำหรับการออกแบบ ที่ได้จากการวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่น	การสังเกต ใบงาน
				๒.เตรียมและเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์สำหรับการออกแบบและลงสี	การสังเกต ใบงาน
				๓.คัดเลือกวัตถุดิบ ที่จำเป็นในการออกแบบตามสายผลิตภัณฑ์ให้มีสมบัติ	การสังเกต ใบงาน

		ตรงกับแนวโน้มน แฟชั่นที่เลือกใช้	
	๒๐๓๑๒ วาดภาพต้นแบบแฟชั่น เสื้อผ้าโดยเลือกใช้อุปกรณ์ที่ เหมาะสม	๑.ประยุกต์ใช้ แนวความคิดและ องค์ประกอบการ ออกแบบ	ใบงาน สังเกต
		๒.วาดภาพต้นแบบ ด้วยอุปกรณ์ที่ถนัด	ใบงาน
		๓.คัดเลือกภาพส เก็ตซ์	สังเกต สัมภาษณ์
		๔.วาดรายละเอียด ชิ้นงานแบบ ๒ มิติ (Flat Pattern) ด้วย เทคนิคที่ถนัดและ ความเหมาะสม	ใบงาน
	๒๐๓๑๓ จัดทำสำเนาภาพต้นแบบ แฟชั่นเสื้อผ้าพร้อมอธิบาย รายละเอียดให้กับทีมผลิตต้นแบบ	๑.จัดทำรายละเอียด ชิ้นงานแบบ ๒ มิติ (Flat pattern) และใบ อธิบายรายละเอียด การผลิต (Description Sheet) โดยละเอียด เพื่อส่งไปยังทีมผลิต ต้นแบบ	ใบงาน
		๒.ส่งมอบใบอธิบาย รายละเอียดการผลิต (Description Sheet) ให้ ทีมที่ผลิตต้นแบบ	สังเกต

การวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

รายวิชา การออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้า รหัสวิชา ๒๕๑๐๐- ๑๐๐๘ ทฤษฎี๑ ปฏิบัติ ๔ จำนวน ๓หน่วยกิต

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น รหัสวิชา ๒๕๑๐๐-๑๐๐๘ ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ เวลา ๙๐ ชั่วโมง จำนวน ๓ หน่วยกิต				
งานหลัก	งานย่อย	สมรรถนะย่อย (มาตรฐาน อาชีพ)	ความรู้ ในการ ปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
งานหลัก ๑ history of fashion trend analysis	๑.๑ ศึกษาเทรนด์แฟชั่นที่ชื่นชอบในประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย	วางแผนการสืบค้นข้อมูล	-แนวโน้มแฟชั่นที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัยของประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย -ประวัติศาสตร์แฟชั่น ในแต่ละยุคสมัย -รสนิยมในการออกแบบที่ถ่ายทอดความเป็นตัวตน -วางแผนการสืบค้นข้อมูลได้	-การจำแนกเทรนด์แฟชั่นแต่ละยุคสมัยในประวัติศาสตร์แฟชั่นได้ถูกต้อง -การวางแผนการสืบค้นข้อมูล
	๑.๒ presentation ประวัติศาสตร์แฟชั่น พร้อมนำเสนอ	สำรวจแหล่งข้อมูลแนวโน้มแฟชั่นในประเทศหรือต่างประเทศ	-แนวโน้มแฟชั่นที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัยของประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย -ประวัติศาสตร์แฟชั่น ในแต่ละยุคสมัย	-การนำเสนอแนวโน้มแฟชั่นในแต่ละยุคสมัยได้ถูกต้องตามหลักการ
งานหลัก ๒ Fashion Sketching	๒.๑ การวาดหุ่นแฟชั่นในท่าทางยืนตรง	จัดเตรียมและเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ ที่ใช้ในการออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้าได้ตรงตามแนวคิด	-วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดภาพแฟชั่น -สัดส่วนของหุ่นแฟชั่น	-การเลือกวัสดุ อุปกรณ์ในการวาดภาพแฟชั่น -การวาดหุ่นแฟชั่นด้วยวัสดุอุปกรณ์

	๒.๒ การออกแบบ ลักษณะเฉพาะของ หุ่นแฟชั่นให้มี ความน่าสนใจ	จัดเตรียมและ เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ ที่ใช้ ในการ ออกแบบ แฟชั่นเสื้อผ้า ได้ตรงตาม แนวคิด	-สไตส์ต่างๆใน การวาดภาพ แฟชั่น -รสนิยมในการ วาดภาพ	-การออกแบบสไตส์ของหุ่น แฟชั่นให้มีความทันสมัย
	๒.๓ ลงสีหุ่น แฟชั่นด้วยสีน้ำ ตามหลักการ	วาดภาพ ต้นแบบแฟชั่น เสื้อผ้าโดย เลือกใช้ อุปกรณ์ที่ เหมาะสม	-หลักและ วิธีการใช้สีในการ วาดภาพแฟชั่น -การผสมสีใน วงจรสี -การใช้สีน้ำที่ ถูกต้อง	-การใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ใน การระบายสี -การผสมสีในวงจรสี ได้ถูกต้อง -การระบายสีในการวาดภาพ แฟชั่น
	๒.๔ วาดและลงสี เลียนแบบชุด และวัสดุจริงใน การออกแบบ แฟชั่น เช่น ลูกไม้ หนัง ผ้าพัน นิ ตติ้ง ซีฟอง การ ปัก	วาดภาพ ต้นแบบแฟชั่น เสื้อผ้าโดย เลือกใช้ อุปกรณ์ที่ เหมาะสม	-หลักและ วิธีการใช้วัสดุ อุปกรณ์แต่ละ ชนิดในการวาด ภาพแฟชั่น -ลักษณะของ วัสดุ อุปกรณ์ที่ ใช้ในการตัดเย็บ เช่น ผ้าชนิด ต่างๆ	-การใช้วัสดุ ชนิดต่างๆในการ วาดภาพแฟชั่น วาดภาพ เลียนแบบวัสดุจริง -การวาดภาพแฟชั่นเลียนแบบ วัสดุธรรมชาติได้เสมือนจริง
งานหลัก ๓ Flat Sketch and Deconstruction Silhouette	๓.๑ การวาด Flat Sketch เลียนแบบเครื่อง แต่งกายจริง	จัดทำสำเนา ภาพต้นแบบ แฟชั่นเสื้อผ้า พร้อมอธิบาย รายละเอียด ให้กับทีมผลิต ต้นแบบ	-ความสำคัญของ การวาด Flat sketch -วิธีการวาด Flat sketch	-การวาด Flat Sketch -ความเรียบร้อยของ Flat sketch
	๓.๒ การวาด ภาพ Contour จากสิ่งที่เห็น รอบตัว	จัดเตรียมและ เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ ที่ใช้ใน การออกแบบ แฟชั่นเสื้อผ้าได้ ตรงตามแนวคิด	-งานศิลปะต่างๆ ที่สามารถนำมา ประยุกต์ใช้กับ การออกแบบ แฟชั่นได้	-การวาดภาพ Contour -การประยุกต์ใช้งานศิลปะ แขนงอื่นๆ กับการออกแบบ แฟชั่น

			-ความหมายของงาน Contour	
	๓.๓ เสื้อผ้าจากการ Draping บนหุ่น ด้วยเครื่องแต่งกายรอบตัว เช่น เสื้อคลุม หมวก	-	-วิธีการตัดเย็บต่างๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบแฟชั่นได้ -ลักษณะของการ Draping	-การ Draping เสื้อผ้าบนหุ่น -การออกแบบ Silhouette จากการ Draping
	๓.๔ ภาพ Contour จากการ draping บนหุ่น ด้วยการพัฒนาลายเส้นให้ชัดเจนขึ้น	-	-งานศิลปะต่างๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบแฟชั่นได้ -ความหมายของงาน Contour -วิธีการตัดเย็บต่างๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบแฟชั่นได้ -ลักษณะของการ Draping	-การวาดภาพ Contour -การประยุกต์ใช้งานศิลปะแขนงอื่นๆ กับการออกแบบแฟชั่น -การ Draping เสื้อผ้าบนหุ่น -การออกแบบ Silhouette จากการ Draping
	๓.๕ Flat Sketch จากการ Draping เสื้อผ้าบนหุ่น และพัฒนารายละเอียดเสื้อผ้าจากวิธีการ Contour	จัดทำสำเนาภาพต้นแบบแฟชั่นเสื้อผ้าพร้อมอธิบายรายละเอียดให้กับทีมผลิตต้นแบบ	-ความสำคัญของการวาด Flat sketch -วิธีการวาด Flat sketch -รายละเอียดเสื้อผ้าต่างๆ	-การวาด Flat Sketch -ความเรียบร้อยของ Flat sketch
งานหลัก ๔ Description Sheet for Fashion	๔.๑ ใบรายละเอียดเสื้อผ้า (Description) จากเสื้อผ้าที่ผู้เรียนออกแบบ	จัดทำสำเนาภาพต้นแบบแฟชั่นเสื้อผ้าพร้อมอธิบายรายละเอียดให้กับทีมผลิตต้นแบบ	-ความหมายและความสำคัญของการเขียน Description Sheet	-สามารถเขียนใบ description Sheet ได้

งานหลักที่ ๕ Presentation Trend Analysis	๕.๑ ประวัติและผลงานของดีไซเนอร์ที่ตนเองชื่นชอบ ๑ คน	สำรวจแหล่งข้อมูลแนวโน้มแฟชั่นในประเทศหรือต่างประเทศ	-การใช้แอปพลิเคชันสำเร็จรูปในการค้นหาข้อมูลแฟชั่น -ประวัติ ความเป็นมา รสนิยมของดีไซเนอร์นานาชาติ -รสนิยม ของดีไซเนอร์นานาชาติ -แนวโน้มแฟชั่นรูปแบบต่างๆ	-การใช้แอปพลิเคชันสำเร็จรูป -การประยุกต์ใช้แนวโน้มแฟชั่นกับการออกแบบแฟชั่นของตนเอง -มีรสนิยมในงานการออกแบบของตนเอง -นำเสนอแนวโน้มแฟชั่นได้
	๕.๒ ใ้วิเคราะห์เทรนด์ของดีไซเนอร์ที่ตนเองชื่นชอบ โดยสืบค้นข้อมูลจากแอปพลิเคชัน Vogue Runway			



การกำหนดหน่วยการเรียนรู้

รายวิชา การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น รหัสวิชา ๒๑๘๐๐-๑๐๐๘ ทฤษฎี ๑ ปฏิบัติ ๔ จำนวน ๓ หน่วยกิต

ผลจากการศึกษาโดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ องค์ประกอบของหลักสูตรรายวิชา ได้แก่ จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา คำอธิบายรายวิชา อ้างอิงมาตรฐาน (กรณีที่มี) และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ประกอบด้วย งานหลัก (Duty) งานย่อย (Task) สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ : Occupation standards) ความรู้ในการปฏิบัติงาน และทักษะในการปฏิบัติงาน สามารถนำมากำหนดหน่วยการเรียนรู้ ได้ดังนี้

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชั่วโมง)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
๑	History of fashion trend	๓	๑๒	๑๕
๒	Fashion Sketching	๕	๒๐	๒๕
๓	Flat Sketch And Contour Silhouette	๔	๑๖	๒๐
๔	Description Sheet for Design	๒	๘	๑๐
๕	Presentation Trend Analysis (Application Vogue Runway)	๓	๑๒	๑๕
รวม (การจัดการเรียนการสอนตลอดภาคเรียน)		๑๗	๖๘	๘๕
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา(ปลายภาค)		๑	๔	๕
รวม (การจัดการเรียนการสอน + วัดและประเมินผลปลายภาค)		๑๘	๗๒	๙๐



การวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

รายวิชาการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น รหัสวิชา ๒๑๘๐๐-๑๐๐๘ ทฤษฎี ๑ ปฏิบัติ ๔ .จำนวน ๓ หน่วยกิต

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	พฤติกรรมที่คาดหวัง									รวม	จำนวน ชั่วโมง (ท+ป)
		พุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย	ความรับผิดชอบ และการ ประยุกต์ใช้		
		ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	วิเคราะห์	การประเมินค่า	การสร้างสรรค์					
๑	history of fashion trend	๒	๓					๕	๒	๒	๑๔	๑๕
๒	fashion Sketching		๒	๒				๑๐	๒	๒	๑๘	๓๐
๓	Flat Sketch And Conture Silhouette		๒	๓				๑๐	๒	๒	๑๙	๒๐
๔	Description Sheet for Fashion Design		๒	๓				๕	๒	๒	๑๔	๑๐
๕	Presentation Trend Analysis		๒	๓				๖	๒	๒	๑๕	๑๐
รวม (การจัดการเรียนการสอนตลอดภาคเรียน)												๘๕
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา(ปลายภาค)		๒	๒					๑๒	๒	๒	๒๐	๕
รวม (การจัดการเรียนการสอน + วัดและประเมินผลปลายภาค)		๔	๑๓	๑๑				๔๘	๑๒	๑๒	๑๐๐	๙๐



แนวทางการจัดการเรียนการสอน ตามผลลัพธ์การเรียนรู้

รายวิชาการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น รหัสวิชา ๒๑๘๐๐-๑๐๐๘ ทฤษฎี ๑ ปฏิบัติ ๔ จำนวน ๓ หน่วยกิต

[illegible]

ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

รหัส ๒๑๘๐๐ - ๑๐๐๘ ชื่อวิชาการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น

ทฤษฎี ๑ ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ ๔ ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน ๓ หน่วยกิต

หน่วยการเรียนรู้	ระดับความสามารถที่คาดหวัง				จำนวน ชั่วโมง ท/ป	ร้อยละ ประเมินผล
	พุทธิ พิสัย	ทักษะ พิสัย	จิตพิสัย	ประยุกต์ ใช้		
๑. history of fashion trend	K๑,K๒	S๕	A๓	Ap๒	๓/๑๒	๑๕
๒. Fashion Sketching	K๒,K๓	S๒	A๓	Ap๓	๖/๒๔	๒๐
๓. Flat Sketch And Contour Silhouette	K๒,K๓	S๕	A๓	Ap๓	๔/๑๖	๒๐
๔. Description Sheet for Design	K๒,K๓	S๓	A๕	Ap๓	๒/๘	๑๐
๕. Presentation Trend Analysis (Application Vogque Runway)	K๒,K๓	S๔	A๕	Ap๓	๒/๘	๑๕
๖.สอบปลายภาค					๑/๔	๒๐
รวมการจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียน					๑๘/๗๒	๑๐๐
ประเมินผลผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา						
รวม						
ระดับความสามารถที่คาดหวัง.....วิเคราะห์ให้สอดคล้องจุดประสงค์รายวิชาหรือสูงกว่า						
พุทธิพิสัย		ทักษะพิสัย		จิตพิสัย		
K๑ = ความรู้ ความจำ K๒ = ความเข้าใจ K๓ = การนำไปใช้ K๔ = การวิเคราะห์ K๕ = การประเมินค่า K๖ = การสร้างสรรค์ หมายเหตุ ใส่ได้มากกว่า ๑ ระดับ		S๑ = เลียนแบบ S๒ = ทำได้ตามแบบ S๓ = ทำได้ถูกต้อง S๔ = ทำได้อย่างต่อเนื่อง S๕ = ทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ หมายเหตุ ใส่ระดับที่คาดหวังระดับเดียว		A๑ = รับรู้ A๒ = ตอบสนอง A๓ = การสร้างคุณค่า A๔ = จัดระบบคุณค่านิยม A๕ = การสร้างลักษณะนิสัย หมายเหตุ ใส่ระดับที่คาดหวังระดับเดียว		
ด้านความสามารถประยุกต์ใช้และรับผิดชอบ						
Ap๑ = สามารถปฏิบัติงานตามแบบแผนที่กำหนด Ap๒ = สามารถปฏิบัติงานตามแบบแผน และปรับตัวภายใต้ความเปลี่ยนแปลงที่ไม่ซับซ้อน Ap๓ = สามารถวางแผนการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายและแก้ไขปัญหาการปฏิบัติงานที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง โดยประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร Ap๔ = สามารถวางแผนการปฏิบัติงานที่รับผิดชอบ ปรับตัวและแก้ไขปัญหาการปฏิบัติงานที่ไม่คุ้นเคยหรือซับซ้อนและเป็นนามธรรม โดยประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร Ap๕ = สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการวางแผนแก้ไขปัญหาและพัฒนานวัตกรรมตามสายอาชีพ หมายเหตุ ใส่ระดับที่คาดหวังระดับเดียว						

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ๓
	ชื่อวิชา การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น	สัปดาห์ที่ ๑๐-๑๓
	ชื่อหน่วย Flat Sketch And Contour Silhouette	จำนวน ๒๐ ชั่วโมง
		ทฤษฎี ๔ ปฏิบัติ ๑๖

๑. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

เลือกใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมในการวาดรายละเอียดชิ้นงานแบบ ๒ มิติ (Flat Sketch) จัดทำสำเนาภาพต้นแบบเสื้อผ้าแฟชั่นตลอดจนการประยุกต์ใช้วิธีการต่าง ๆ ในการออกแบบและนำไปวาดเป็นภาพสเก็ตช์ ๒ มิติ (Flat Sketch)

๒. อ้างอิงมาตรฐาน/เชิงโยงอาชีพ

๒.๑ มาตรฐานอาชีพ นักออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้า ระดับ ๔

สมรรถนะย่อย วาดภาพต้นแบบแฟชั่นเสื้อผ้าโดยเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสม

๒.๑.๑ เกณฑ์การปฏิบัติงาน วาดรายละเอียดชิ้นงานแบบ ๒ มิติ (Flat Sketch) ด้วยเทคนิคตามความถนัดและเหมาะสม

๒.๑.๒ วิธีประเมิน การสังเกต ใบงาน

๒.๑.๓ หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence) ชิ้นงาน

๒.๑.๔ หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence) ใบงานการวัดความรู้แบบอัตนัย

๒.๒ บุคลากรกลุ่มอาชีพ นักตัดเย็บเสื้อผ้า

๓. สมรรถนะประจำหน่วย

๓.๑ อธิบายถึงความสำคัญของอุปกรณ์ที่ใช้วาด Flat Sketch

๓.๒ วาด Flat Sketch ตามหลักและวิธีการวาด

๓.๓ ออกแบบโครงสร้างของเสื้อผ้าด้วยวิธีการต่างๆ ทันสมัยตามยุคและการเปลี่ยนแปลงของบริบทแฟชั่น และสร้างสรรค์ ตามสมัยนิยม

๓.๔ พัฒนาโครงสร้างเสื้อผ้าด้วยวิธีการต่าง ๆ จากวิถีดคิดและรสนิยมทางการออกแบบของตนเอง

๓.๕ วิเคราะห์ Flat Sketch และรายละเอียดต่าง ๆ จากการประยุกต์ใช้วิธีการในการสร้างสรรค์

๓.๖ มีความกระตือรือร้นในการทำงาน และมีความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงานอย่างเหมาะสม

๔. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๔.๑ อธิบายการวาดภาพ ๒ มิติ (Flat pattern) และวิธีการต่าง ๆ ในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายได้ถูกต้องครบกระบวนการ

๔.๒ วาด Flat Sketch และองค์ประกอบการวาด Flat sketch ได้

๔.๓ วิเคราะห์ รายละเอียดของ Flat Sketch ได้ถูกต้องตามหลักการตัดเย็บ

๔.๔ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีกึ๋นใจสยที่ดีในการปฏิบัติงานวิชาชีพ กระตือรือร้น สะอาด ตรงต่อเวลา

๔.๕ นำความรู้จากวิธีการทางศิลปะอื่นๆ เครื่องแต่งกายรอบตัว มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าให้มีความทันสมัยและต่อยอดเชิงพาณิชย์ได้สอดคล้องกับเทรนด์ปัจจุบัน

๕. สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้ประจำหน่วยที่ ๓ Flat Sketch And Contour Silhouette (สัปดาห์ที่ ๑๐)		จำนวนชั่วโมงเรียน
Flat Sketch ๑. How about Flat Sketch ๑.๑ ความหมายและความสำคัญของการวาด Flat Sketch ๑.๒ ลักษณะของ Flat Sketch ๒. Materials For Flat Sketch ๒.๑ วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการวาด Flat Sketch ๓. How about to Draw ๓.๑ วิธีการวาด Flat Sketch ๓.๒ การวาด Flat sketch เลียนแบบเสื้อผ้าจริงในแอปพลิเคชันสำเร็จรูป		๕ ชม.
สารการเรียนรู้ประจำหน่วยที่ ๓ Flat Sketch And Contour Silhouette (สัปดาห์ที่ ๑๑)		จำนวนชั่วโมงเรียน
Process of Design ๑. วิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้า a. ความหมายและลักษณะของการ contour , Installation , Collage b. วิธีการสร้างสรรค์งานต่าง ๆ c. ตัวอย่างงานศิลปะ ๒. วิธีการนำงาน Contour มาประยุกต์ใช้กับการออกแบบแฟชั่น ๓. การนำเสนองาน Contour รายบุคคล		๕ ชม.
สารการเรียนรู้ประจำหน่วยที่ ๓ Flat Sketch And Contour Silhouette (สัปดาห์ที่ ๑๒)		จำนวนชั่วโมงเรียน
Process Of Sewing ๑. วิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ในการตัดเย็บเสื้อผ้า ๑.๑ ความหมายและลักษณะของการ Draping ๑.๒ วิธีการ Draping ให้เกิดโครงสร้างที่ทันสมัยจากสิ่งของรอบตัว ๒. วิธีการนำงาน Draping มาใช้ในการบูรณาการกับการวาดภาพแฟชั่นและการวาดภาพ ๒ มิติ ๓. กิจกรรมการเรียนรู้แลกเปลี่ยนรสนิยมทางการออกแบบ โดยการ Draping เชิงกลุ่ม ๔. การประยุกต์วิธีการ Contour กับ การ Draping เข้าด้วยกัน เพื่อวาดภาพแฟชั่น ๒ มิติ และวิเคราะห์เพื่อวาด Flat Sketch		๕ ชม
สารการเรียนรู้ประจำหน่วยที่ ๓ Flat Sketch And Contour Silhouette (สัปดาห์ที่ ๑๓)		จำนวนชั่วโมงเรียน
๑. กิจกรรมการประยุกต์วิธีการ Contour กับ การ Draping เข้าด้วยกัน ด้วยเครื่องมือที่มียู่อรอบตัว เพื่อวาดภาพแฟชั่น ๒ มิติ และวิเคราะห์เพื่อวาด Flat Sketch		๔ ชม.

๖. กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กิจกรรม	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	สื่อ	เวลา
๑	How about of flat sketch?	๑. อธิบายความสำคัญของการวาดภาพ ๒ มิติ (Flat pattern) ๒. อธิบายหลักและวิธีการวาดภาพ ๒ มิติ (Flat pattern)	Power point เรื่อง how about of flat sketch	๑ ชม.
๒	Materials for flat sketch	เลือกใช้วัสดุในการวาดภาพ ๒ มิติ (Flat pattern)	สื่อจากวัสดุจริง สาธิต	๑ ชม.
๓	How to draw?	วาดภาพ ๒ มิติ (Flat pattern) ด้วยวัสดุที่เหมาะสม	สื่อจากวัสดุจริง สาธิต	๓ ชม.
๔	Type of design for fashion	บอกวิธีการต่าง ๆ ในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย	Application Vogue Runway	๑ ชม.
๕	Contour art for fashion	อธิบาย วิธีการต่าง ๆ ในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย	สื่อจากวัสดุจริง	๓ ชม.
๖	Presentation contour	นำเสนอการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย	-	๑ ชม.
๗	Type of sewing	ใช้วิธีการทางศิลปะอื่น ในการออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย	Application Vogue Runway	๑ ชม.
๘	Draping for Design	ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ กระตือรือร้นในการพัฒนาชิ้นงาน ตลอดจนใช้เครื่องแต่งกายรอบตัวให้มีประโยชน์ และมีทัศนียภาพที่ดีในการปฏิบัติงานวิชาชีพ	Application Vogue Runway	๒ ชม.
๙	Talking about design	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีทัศนียภาพที่ดีในการปฏิบัติงานวิชาชีพ	Power point ของผู้เรียน วิพากษ์ กันในชั้นเรียน	๑ ชม.
๑๐	Collaboration draping and contour design	วาด Flat Sketch และวิเคราะห์รายละเอียดต่าง ๆ จากการประยุกต์ใช้วิธีการในการสร้างสรรค์ ให้มีความทันสมัยได้	Slide นำเสนอของผู้สอน เรื่อง Development of fashion	๑ ชม.
๑๑	Final flat sketch	อธิบาย ความสำคัญของการวาดภาพ ๒ มิติ (Flat pattern) วาดภาพ ๒ มิติ (Flat pattern) วาด Flat Sketch จากวิธีการอื่น ในการออกแบบเสื้อผ้า วิเคราะห์รายละเอียดต่าง ๆ จากการประยุกต์ใช้วิธีการในการสร้างสรรค์ได้ พร้อมทั้งให้เหตุผลถึงความทันสมัยได้ตามหลักการ	-	๕ ชม.

สัปดาห์ที่ ๑๐ จำนวน ๕ ชั่วโมง

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ๑๕ นาที

๑. ผู้สอนแนะนำ อธิบายเกี่ยวกับจุดประสงค์รายหน่วย สมรรถนะการเรียนรู้รายหน่วย ให้กับผู้เรียนได้ทราบ
๒. ผู้สอนนำนักเรียนมีส่วนร่วมในการถาม-ตอบ ก่อนเรียน เกี่ยวกับเนื้อหา เพื่อศึกษาความรู้ขั้นต้นของนักเรียนเกี่ยวกับการวาด Flat Sketch

ขั้นสอน ๓ ชั่วโมง ๔๕ นาที

๑. ผู้สอนสอบถามความรู้ขั้นต้นเกี่ยวกับการวาดแฟลตสเก็ทซ์ ๑๕ นาที
๒. ผู้เรียนสังเกตการอธิบายความหมายและความสำคัญของการวาดแฟลตสเก็ทซ์ พร้อมเปิดสื่อการสอนเกี่ยวกับตัวอย่างของ Flat Sketch ๓๐ นาที
๓. ผู้เรียนร่วมสังเกตและวิเคราะห์คุณลักษณะของวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการวาด Flat Sketch ๓๐ นาที
๔. สาธิตการวาดแฟลตสเก็ทซ์ตามหลักและวิธีการ ๓๐ นาที
๕. ผู้เรียนซักถามระหว่างการสาธิต พร้อมทั้งแนะนำผู้เรียนทีละขั้นตอน
๖. ผู้เรียนใช้แอปพลิเคชันสำเร็จรูปในการค้นหารูปภาพเสื้อผ้าที่ตนเองชื่นชอบ ในการจะนำมาเป็นแบบอย่างการวาด Flat Sketch จำนวน ๔ แบบ ๑ ชั่วโมง
๗. ผู้เรียนทำกิจกรรมการวาด Flat Sketch ทั้ง ๔ ตามหลักและวิธีการที่สอนไปข้างต้น ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที
๘. ผู้สอนให้ผู้เรียนส่งชิ้นงาน

ขั้นสรุป ๑ ชั่วโมง

๑. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนเกี่ยวกับ การวาดภาพ ๒ มิติ หรือ Flat Sketch ให้ความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน
๒. ผู้สอนสังเกตชิ้นงานของผู้เรียน พร้อมทั้งแนะนำผู้เรียนเป็นรายบุคคล ถึงการพัฒนาชิ้นงานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
๓. ผู้สอนยกตัวอย่างชิ้นงานที่มีความสมบูรณ์ที่สุด ให้เพื่อนในชั้นเรียนได้ดูเป็นแบบอย่าง

สัปดาห์ที่ ๑๑ จำนวน ๕ ชั่วโมง

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ๓๐ นาที

๑. ผู้สอนทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปเมื่อสัปดาห์ก่อน พร้อมทั้งให้โอกาสผู้เรียนซักถามเพิ่มเติมถึงเนื้อหาจากสัปดาห์ก่อนหน้า
๒. ผู้สอน อธิบายถึงเนื้อหาที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ คือวิธีการออกแบบเสื้อผ้าด้วยวิธีการต่างๆ เช่นการ Contour installation Collage

ขั้นสอน ๓ ชั่วโมง ๓๐ นาที

๑. ผู้สอนซักถามผู้เรียน ถึงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวิธีการออกแบบเสื้อผ้าด้วยเทคนิคต่างๆ ข้างต้น ๑๕ นาที
๒. ผู้เรียนสังเกตเทคนิคการ Contour มาใช้ในการสอน พร้อมทั้งอธิบายหลักและวิธีการ ๑๕ นาที
๓. ผู้สอนยกตัวอย่างงานศิลปะการ Contour ให้ผู้เรียนได้เห็นภาพและเข้าใจมากยิ่งขึ้น ๑๕ นาที
๔. ผู้เรียนได้สังเกตการ Contour ให้ พร้อมทั้งอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้ถัดไป ๑๕ นาที
๕. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนด้วยการ Contour สภาพแวดล้อมในวิทยาลัย ในเวลาที่กำหนด ๑ ชั่วโมง
๖. ผู้สอนให้ผู้เรียนนำภาพที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้ มาอภิปราย นำเสนอหน้าชั้นเรียนโดยการสุ่ม ๔ ชิ้นงานที่โดดเด่น ๑ ชั่วโมง
๗. ผู้สอนแนะนำชิ้นงานของเพื่อนคนอื่นในชั้นเรียน เพื่อให้ได้มาซึ่งชิ้นงานที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ๑๕ นาที
๘. ผู้สอนเกริ่นเนื้อหาที่จะเรียนในคาบต่อไป ๑๕ นาที

ขั้นสรุป ๑ ชั่วโมง

๑. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนเกี่ยวกับ การ Contour
๒. ผู้สอนให้ผู้เรียนวิเคราะห์งานของเพื่อนร่วมชั้นเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองทางศิลปะร่วมกัน

สัปดาห์ที่ ๑๒ จำนวน ๕ ชั่วโมง

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ๓๐ นาที

๑. ผู้สอนทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปเมื่อสัปดาห์ก่อน พร้อมทั้งให้โอกาสผู้เรียนซักถามเพิ่มเติมถึงเนื้อหาจากสัปดาห์ก่อนหน้า
๒. ผู้เรียนซักถามผู้เรียนถึงวิธีการต่างๆ ที่จะได้มาซึ่งเสื้อผ้ารูปแบบต่างๆ

ขั้นสอน ๔ ชั่วโมง

๑. ให้ผู้เรียนซักถาม ถึงวิธีการ Draping เพื่อสำรวจความรู้เบื้องต้นผู้เรียน ๑๕ นาที
๒. ผู้เรียนฟังอธิบายลักษณะของการ Draping ๓๐ นาที
๓. ผู้สอนเปิดสื่อการสอน เกี่ยวกับการ Draping เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นภาพชัดเจนขึ้น ๑๕ นาที
๔. ผู้เรียนสังเกตสาธิตการ Draping โดยกำหนดให้ผู้เรียนใช้เครื่องแต่งกายรอบตัวเป็นวัสดุหลัก ให้ผู้เรียนได้สังเกต และมีการให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการสาธิตของผู้สอนโดยการขออาสาสมัคร ๓ คน ช่วยผู้สอนแสดงความเห็น และร่วมกิจกรรม draping ๓๐ นาที
๕. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมจากตัวอย่างการสาธิตของผู้สอน ถึงลักษณะโครงสร้างที่เกิดขึ้น และซักถามถึงความหมายของ Deconstruction เพื่อทบทวนการประเมินตนเองของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เข้าใจ และสามารถอธิบายได้ในการทำกิจกรรมของตนเอง ๓๐ นาที
๖. ผู้เรียนจัดกลุ่มผู้เรียน ๓-๔ คน โดยจำแนกผู้เรียนตามความแตกต่าง เช่น ให้ผู้เรียนที่ถนัดงานออกแบบ กับผู้เรียนที่ถนัดงานตัดเย็บ อยู่ร่วมกัน เพื่อการเกื้อหนุนกันในความถนัดที่แตกต่างกัน ๓๐ นาที
๗. ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนร่วมกันแบบกลุ่ม โดยการใช้เครื่องแต่งกายรอบตัว จำนวน ๔ ชิ้น Draping บนหุ่นตามที่ครูผู้สอนได้สาธิตและอธิบาย ๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที
๘. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วนำเสนอ พร้อมอภิปรายหน้าชั้นเรียน ๓๐ นาที

ขั้นสรุป ๓๐ นาที

๑. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนเกี่ยวกับเรื่องการ draping
๒. ผู้สอนให้ผู้เรียนวิเคราะห์งานของเพื่อนร่วมชั้นเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองทางศิลปะร่วมกัน

สัปดาห์ที่ ๑๓ จำนวน ๕ ชั่วโมง

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ๑๐ นาที

๑. ผู้เรียนร่วมทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปเมื่อสัปดาห์ พร้อมทั้งนำกิจกรรมการเรียนรู้จากสัปดาห์ก่อนหน้ามาเตรียมความพร้อม พร้อม

ขั้นสอน ๓ ชั่วโมง ๕๐ นาที

๑. ผู้สอนอธิบายวิธีการประยุกต์การ การสร้างเส้นด้วยประสาทสัมผัส พร้อมความหมาย กับ การ Draping เข้าด้วยกัน ในการสร้างโครงสร้างของเสื้อผ้าขึ้นมาใหม่ให้ทันสมัย ๑๕ นาที

๒. ผู้เรียนสังเกตการสาธิตการสร้างเส้นด้วยประสาทสัมผัส กับ การ Draping และวิเคราะห์ตามผู้สอนที่ละขั้นตอน ๓๐ นาที

๓. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนการถาม-ตอบเกี่ยวกับวิธีการ การสร้างเส้นด้วยประสาทสัมผัส เพื่อทบทวนความรู้ ๑๕ นาที

แนวคำถาม สรุปว่าการสร้างเส้นด้วยประสาทสัมผัสนี้ มีกี่ประสาทสัมผัส อะไรบ้าง

แนวคำตอบ มี ๓ ไหมคะ ? ตา มือ สมอง

๔. ผู้สอนให้ผู้เรียนทบทวนในผลงานการ Draping ของกลุ่มตนเอง ถึงความเหมาะสมของคำว่า Deconstruction หรือไม่ พร้อมทั้งให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนมุมมองระหว่างบุคคล ๓๐ นาที (Assessment as learning)

๕. ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรม โดยใช้ต้นแบบจากการ Draping ๑๕ นาที

๖. ผู้เรียนกลับมารวมกลุ่ม เพื่อสังเกตการสาธิตขั้นตอนต่อไปของผู้สอน

๗. ผู้เรียนสังเกตการสาธิตวิธีการพัฒนาเส้น ๓ ขั้นตอน จากการการสร้างเส้นด้วยประสาทสัมผัส และตัดทอนการวาด เส้น ๓ ชั้น ๑๕ นาที

๘. ผู้สอนสาธิตการวาด Flat Sketch จากกิจกรรม Draping + Contour + Deconstruction ๓๐ นาที

๙. ผู้เรียนปฏิบัติงานที่ผู้สอนมอบหมาย (ใบงาน) ในเวลา ๑ ชั่วโมง

๑๐. ผู้เรียนตอบคำถามผู้สอนด้วยการอธิบายระหว่างปฏิบัติงานโดยการอธิบายการวาดภาพ ๒ มิติ (Flat pattern) เพื่อสังเกตว่าผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาด Flat sketch หรือไม่ พร้อมทั้งแนะนำผู้เรียนโดยชื่นชมผลงานผู้เรียน แล้วตามด้วยการเสนอแนะถึงการพัฒนาที่ดียิ่งขึ้น เช่น “โครงสร้างเสื้อผ้าน่าสนใจมากนะ ถูกต้องตามกระบวนการ แต่ครุคิดว่าหากเราสามารถทำลายโครงสร้างได้นอกกรอบกว่านี้ โครงสร้างใหม่ที่เกิดขึ้นน่าจะมีความโดดเด่นขึ้นไปอีก” ๑๐ นาที (Assessment for learning)

๑๑. ผู้เรียนปฏิบัติงานต่อ โดยผู้สอนสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ถึงความกระตือรือร้นในการพัฒนาชิ้นงาน

๑๒. ผู้สอนสังเกตการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการวาด Flat Sketch ถึงความเหมาะสมและถูกต้องตามหลักการหรือไม่ เพื่อสังเกตความเข้าใจการเลือกใช้อุปกรณ์ ตลอดจนความสะอาดในการปฏิบัติงาน

๑๓. ผู้เรียนปฏิบัติชิ้นงานต่อจนเสร็จสมบูรณ์ ๕๐ นาที

๑๔. ผู้สอนให้ผู้เรียนกลับมาในชั้นเรียน เพื่อดำเนินการนำเสนอ และให้คำแนะนำ พร้อมสรุปผล (Assessment of learning)

ขั้นสรุป ๑ ชั่วโมง

๑. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนเกี่ยวกับเรื่องการ draping

๒. ผู้เรียนเตรียมตอบคำถามผู้สอนเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ทางการออกแบบแฟชั่น เช่น ความหมายของคำว่า Draping , Deconstruction , Installation , ฯลฯ

๓. ผู้สอนประเมินผลงานผู้เรียนด้วยเกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนด ประเมินตามสภาพจริง

๗. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

๗.๑ สื่อสิ่งพิมพ์

๑. ใบความรู้

๗.๒ สื่อโสตทัศน์

๑. preview slide เรื่อง How About Fashion ครูอุสิทธิ์ ใจดี

๒. Pinterest จาก internet ในการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม

๓. application Vogue Runway (ในการศึกษาแบรนด์นานาชาติ)

๗.๓ แหล่งการเรียนรู้

๑. ห้องสมุดวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี

๒. แผนกวิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี ในเรื่องโครงสร้าง Structure

๘. หลักฐานการเรียนรู้

๘.๑ หลักฐานความรู้

๑) ใบงานอธิบายวิธีการวาด Flat Sketch ตามหลักการต้นแบบ

๘.๒ หลักฐานการปฏิบัติงาน

๑) ใบงานที่ ๘ Flat Sketch จากการ Draping เสื้อผ้าบนหุ่น ด้วยเครื่องแต่งกายที่มีอยู่รอบตัว และพัฒนารายละเอียดเสื้อผ้าจากวิธีการ Contour

๙. การวัดและประเมินผล

๙.๑ เกณฑ์การปฏิบัติงาน

๑) สังเกตพฤติกรรม ผ่านเกณฑ์คะแนน ๗๐% ขึ้นไป

๒) ประเมินใบงาน ผ่านเกณฑ์คะแนน ๗๐% ขึ้นไป

๓) ประเมินชิ้นงาน ผ่านเกณฑ์คะแนน ๗๐% ขึ้นไป

๙.๒ วิธีการประเมิน

๑) การสังเกต (คุณลักษณะ)

๒) สัมภาษณ์ (ความรู้)

๓) การตรวจชิ้นงาน (ทักษะ)

๙.๓ เครื่องมือประเมิน

๑) แบบสังเกตพฤติกรรม (ความรู้และคุณลักษณะ)

๒) แบบประเมินชิ้นงาน (ทักษะ)

๑๐. บันทึกผลหลังการจัดการการเรียนรู้

๑๐.๑ ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๑. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และความเป็นปัจจุบันของเนื้อหาการสอน

๒. สามารถนำไปใช้ปฏิบัติการสอนได้ครบตามกระบวนการเรียนการสอน

๓. สื่อการสอนเหมาะสมดี เข้าใจง่าย

๔. นักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจใฝ่รู้ เข้าใจในบทเรียน อภิปรายตอบคำถามในกลุ่ม และร่วมกันปฏิบัติใบงานทบทวน

๕. นักเรียนกระตือรือร้นและรับผิดชอบในการทำงานกลุ่มเพื่อให้งานสำเร็จทันเวลาที่กำหนด

๖. นักเรียนสนใจในสื่อการสอน เนื้อหาทันสมัย แปลกใหม่ ทันต่อยุคปัจจุบัน

๗.ทักษะความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของภาษาอังกฤษ ของนักเรียนยังเป็นจุดอ่อนต่อการเข้าใจ

๑๐.๒ ปัญหา อุปสรรค ที่เกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้การสอน

๑. ผู้สอนใช้การอธิบายด้วยศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นศัพท์เฉพาะสำหรับการออกแบบและตัดเย็บ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนในบางครั้งและไม่เข้าใจในความหมาย

๒. ผู้สอนใช้การอธิบายด้วยศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นศัพท์เฉพาะสำหรับการออกแบบและตัดเย็บ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนในบางครั้งและไม่เข้าใจในความหมาย จึงต้องใช้เวลาเพิ่มเติมในการอธิบาย ซึ่งการประยุกต์ใช้ภาษาในการสอน ก็เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างเสริมองค์ความรู้ของผู้เรียน

๑๐.๓ แนวทางการแก้ปัญหาของครูผู้สอน (แนวทางการทำวิจัย/แนวทางการพัฒนาหลักสูตร)

บูรณาการใบ ๑. งานที่มีความใกล้เคียงกันในเชิงพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ลดปริมาณใบงาน แต่ยังคงไว้ซึ่งจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ครบถ้วนตามโครงสร้างไปในการจัดการเรียนรู้มากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียน

๑๑. การบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้หลักคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

๑๑.๑ ความพอประมาณ

ผู้สอนให้ผู้เรียนใช้สิ่งของรอบตัวในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่นการใช้เครื่องแต่งกายของตัวเองในการทำกิจกรรม แทนการซื้อวัสดุอื่นมาจัดกิจกรรมในชั้นเรียน

ผู้สอนให้ผู้เรียนจัดกลุ่มอย่างน้อย ๒ กลุ่ม โดยงานที่เหมือนกัน แต่วิธีการเลือกใช้วัสดุต่างกัน เพื่อให้เรียนได้แลกเปลี่ยนหรือวิพากษ์ข้อมูลที่หลากหลาย จากการจัดกิจกรรมเดียวกัน

๑๑.๒ ความมีเหตุผล

ผู้สอนปลูกฝังด้านการคิดอย่างมีเหตุผล อธิบายที่มาของชิ้นงานได้ ครูปลูกฝังผู้เรียนเข้าห้องเรียนตรงต่อเวลา โดยมีการเช็คชื่อก่อนเรียนทุกครั้ง ใช้ทรัพยากรตามที่จำเป็นเพื่อไม่ให้เกิดการขาดแคลนทรัพยากรในอนาคตเป็นการรักษาสีแวดล้อมให้คงอยู่และเป็นมิตรกับสิ่งมีชีวิต ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมแฟชั่น จากแอปพลิเคชันที่ทันสมัย เทคโนโลยี ตลอดจนวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก

๑๑.๓ ภูมิคุ้มกันที่ดี

เป็นการป้องกันการใช้จ่ายเงินอย่างฟุ่มเฟือย มีระบบการวางแผนในการทำงานได้อย่างรอบคอบ ยอมรับเพื่อนร่วมงานจากการวิพากษ์ชิ้นงาน แลกเปลี่ยนข้อเท็จจริงจากการปฏิบัติได้ รับ Feedback จากครูผู้สอนและนำไปพัฒนาชิ้นงานของตนเองให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้ โดยไม่มีการกระทบกระทั่งภายในห้องเรียนมีความเข้มแข็งต่อสภาวะแวดล้อมสามารถทำงานกับเพื่อนร่วมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ใบความรู้ที่ ๓.๑ หน่วยเรียนที่ ๓

วิชา การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น เรื่อง Flat Sketch And Contour Silhouett

เวลาในการศึกษาเรียนรู้ : ๓๐ นาที

คำชี้แจง : ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในใบความรู้ เรื่อง Flat Sketch

การวาด Flat Sketch สำหรับงานแฟชั่น

Flat Sketch คือภาพวาดทางเทคนิคของเสื้อผ้าในมุมมองสองมิติ (ด้านหน้าและด้านหลัง) ที่ไม่เน้นสัดส่วนของร่างกายคน แต่เน้นความถูกต้องของรายละเอียดทางเทคนิคทั้งหมด เพื่อใช้เป็นแบบพิมพ์เขียวในการผลิตจริง

๑. อุปกรณ์ที่ควรเตรียม

- **กระดาษ:** ควรใช้กระดาษที่มีผิวเรียบและหนาพอสมควร เพื่อรองรับการลบและแก้ไข
- **ดินสอ:** แนะนำให้ใช้ดินสอกดขนาด ๐.๕ มม. หรือดินสอ HB
- **ยางลบ:** ควรใช้ยางลบที่สะอาดและลบได้หมดจด
- **ไม้บรรทัด:** ใช้สำหรับตีเส้นตรงและกำหนดระยะห่างให้แม่นยำ
- **ปากกาตัดเส้น (Fine Liner):** หัวขนาด ๐.๑-๐.๓ มม. สำหรับตัดเส้นสุดท้าย

๒. หลักการสำคัญของการวาด Flat Sketch

การวาด Flat Sketch ที่ดีต้องยึดหลักการดังนี้:

- **ความสมมาตร (Symmetry):** ภาพวาดต้องสมมาตรกันทั้งซ้ายและขวาเสมอ
- **ความแม่นยำ:** รายละเอียดทุกอย่างต้องถูกต้องตามแบบ เช่น จำนวนกระดุม, ขนาดของกระเป๋า, ทิศทางของรอยเย็บ
- **ความสะอาด:** เส้นต้องคมชัด สะอาด ไม่มีรอยดินสอหรือรอยเปื้อน

๓. วิธีการวาดแบบละเอียด (แยกส่วน)

ขั้นตอนที่ ๑: การร่างภาพโครงสร้างพื้นฐาน

๑. **วาดเส้นแกนกลาง:** เริ่มต้นด้วยการตีเส้นตรงแนวตั้งจากบนลงล่าง เพื่อใช้เป็นเส้นแบ่งแกนกลางของเสื้อผ้า
๒. **ร่างรูปทรงหลัก:** ใช้ดินสอร่างโครงสร้างโดยรวมของเสื้อผ้าอย่างเบามือ เช่น รูปทรงเสื้อ, กางเกง, กระโปรง
๓. **กำหนดสัดส่วน:** ใช้ไม้บรรทัดวัดเพื่อกำหนดความกว้างและความยาวของเสื้อผ้าให้สมส่วนกันทั้งสองข้างของเส้นแกนกลาง

ขั้นตอนที่ ๒: การวาดรายละเอียดของตัวเสื้อผ้า

๑. **วาดคอและปกเสื้อ:** วาดตามรูปทรงที่ต้องการ โดยเน้นที่รายละเอียดของรอยพับและรอยเย็บ
๒. **วาดแขนเสื้อและรอยต่อไหล่:** วาดเส้นโค้งเล็กน้อยจากคอลงมาที่ไหล่ และวาดรอยพับเล็ก ๆ ที่ปลายแขนเสื้อเพื่อแสดงความยับของผ้า
๓. **วาดตะเข็บและส่วนประกอบ:**

- **ตะเข็บ (Seam Line):** ใช้เส้นคู่ขนานกันเพื่อแสดงรอยเย็บ โดยเว้นระยะห่างเล็กน้อย
- **รอยพับ (Draping):** ใช้เส้นโค้งสั้น ๆ หรือเส้นประเพื่อแสดงรอยยับตามธรรมชาติ

ขั้นตอนที่ ๓: การวาดวัสดุประกอบ

๑. **กระดุม (Button):** วาดเป็นวงกลมเล็ก ๆ แล้ววาดเส้นตรงสองเส้นไขว้กันเพื่อแสดงรูกระดุม
๒. **ซิป (Zipper):** วาดเป็นเส้นคู่ขนานกัน แล้ววาดเส้นสั้น ๆ แนวขวางเพื่อแสดงฟันซิป
๓. **กระเป๋า (Pocket):** วาดเป็นเส้นตรงเรียบ ๆ หรือเส้นคู่ตามขอบ

ขั้นตอนที่ ๔: การใช้ปากกาตัดเส้น

ขั้นตอนนี้เป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้ Flat Sketch ดูเป็นมืออาชีพและชัดเจน โดยมีหลักการดังนี้:

๑. **เลือกขนาดหัวปากกา:**

- **หัวขนาด ๐.๑ - ๐.๒ มม.:** ใช้สำหรับ เส้นรายละเอียดเล็ก ๆ เช่น รอยเย็บ, เส้นรอยพับ, และ ฟันซิป
- **หัวขนาด ๐.๓ - ๐.๕ มม.:** ใช้สำหรับ เส้นโครงสร้างหลัก เช่น ขอบนอกของเสื้อผ้า, ปกเสื้อ, และกระเป๋า

๒. **ลำดับการตัดเส้น:**

- **เริ่มจากเส้นใน:** ควรตัดเส้นรายละเอียดภายในเสื้อผ้าก่อน เช่น ตะเข็บ, ซาบเสื้อ, หรือกระเป๋า
- **ตามด้วยเส้นนอก:** จากนั้นจึงตัดเส้นขอบนอกของเสื้อผ้า เพื่อให้ภาพดูคมชัดและไม่เลอะเทอะ

๓. **ความสม่ำเสมอของน้ำหนักมือ:** ควรกดน้ำหนักมือให้สม่ำเสมอ เพื่อให้เส้นออกมาเท่ากันและคมชัดตลอดเส้น ไม่ควรมีเส้นที่หนาหรือบางเกินไป

๔. **ลบรอยร่างดินสอ:** หลังจากทึ่หมึกปากกาแห้งสนิทแล้ว ให้ใช้ยางลบลบรอยดินสอทั้งหมดออกอย่างเบามือ

๕. **เทคนิคการวาดด้านหลัง (Back View)**

- วาดด้านหลังโดยใช้หลักการเดียวกับด้านหน้า แต่ให้เน้นรายละเอียดที่สำคัญของด้านหลัง เช่น รอยเย็บหลัง, แผ่นหลัง, ตะเข็บหลัง หรือปกเสื้อในมุมมองด้านหลัง



ใบความรู้ที่ ๓.๒ หน่วยเรียนที่ ๓

วิชา การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น เรื่อง Flat Sketch And Contour Silhouett

เวลาในการศึกษาเรียนรู้ : ๓๐ นาที

คำชี้แจง : ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในใบความรู้ เรื่อง Contour Art

หลักและวิธีการวาด Contour Drawing

Contour Drawing หรือการวาดเส้นโครงร่าง เป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกแขนง เป็นการฝึกฝนการวาดสิ่งที่เห็นด้วยสายตาตามความเป็นจริง โดยเน้นที่ใช้ **เส้น** เพื่อถ่ายทอดรูปทรง รูปร่าง และขอบเขตของวัตถุ โดยไม่ใช้แสงเงาหรือการแรเงา

๑. ประเภทของ Contour Drawing

การวาด Contour สามารถแบ่งออกเป็น ๓ ประเภทหลักๆ:

- **Continuous Line Drawing:** การวาดเส้นแบบต่อเนื่องโดยไม่ยกดินสอหรือปากกาออกจากกระดาษเลย
- **Blind Contour Drawing:** การวาดเส้นแบบต่อเนื่องโดยไม่มองกระดาษเลย แต่ให้มองที่วัตถุเท่านั้น
- **Pure Contour Drawing:** การวาดเส้นแบบต่อเนื่องโดยที่สามารถมองกระดาษได้บ้างเป็นครั้งคราว

๒. วัสดุและอุปกรณ์ที่ควรเตรียม

- **กระดาษ:** ควรใช้กระดาษวาดเขียนที่มีความหนาพอประมาณ เช่น กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ หรือกระดาษร้อยปอนด์แบบเรียบ
- **ดินสอ:** แนะนำให้ใช้ดินสอที่มีความแข็ง เช่น ดินสอ EE, ๒B, ๔B หรือ ๖B เพื่อให้ได้เส้นที่มีความหนาและน้ำหนักที่ต่างกันไป
- **ปากกา:** ปากกาลูกลื่นธรรมดา หรือปากกา Fine Liner สำหรับฝึกวาดแบบ Continuous Line
- **วัตถุ:** สามารถใช้สิ่งของรอบตัว เช่น ผลไม้, รองเท้า, ขวดน้ำ หรือแม้แต่มือของเราเองก็ได้
- **คลิปหนีบกระดาษ:** สำหรับยึดกระดาษเข้ากับกระดานรองวาด เพื่อป้องกันการเคลื่อนที่

๓. หลักการและวิธีการวาดอย่างละเอียด

หลักการสำคัญ

- **มองที่วัตถุเป็นหลัก:** สิ่งสำคัญที่สุดคือการใช้สายตาสังเกตวัตถุอย่างละเอียด โดยเฉพาะขอบเขตและรูปทรง
- **วาดด้วยเส้นเดียว:** พยายามวาดเส้นเดียวให้จบตามขอบเขตของวัตถุ ไม่ควรวาดเส้นซ้ำหรือลบแล้ววาดใหม่
- **วาดอย่างช้าๆ:** ค่อยๆ ลากเส้นไปพร้อมกับสายตาที่เคลื่อนที่ไปตามขอบของวัตถุ ไม่ต้องรีบร้อน
- **ไม่ต้องห่วงความสมบูรณ์แบบ:** ผลลัพธ์สุดท้ายอาจไม่ได้เหมือนจริง ๑๐๐% แต่เป็นการฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายตา

วิธีการวาดทีละขั้นตอน

๑. **ตั้งค่า:** จัดเตรียมวัตถุให้พร้อมในมุมที่ต้องการวาด วางกระดาษและจับดินสอให้อยู่ในท่าที่สบาย
๒. **เริ่มวาด:**
 - **เริ่มจากจุดใดจุดหนึ่ง:** เลือกจุดเริ่มต้นบนวัตถุ เช่น ปลายยอดของผลไม้ หรือขอบของปากขวด
 - **มองแล้ววาด:** เริ่มลากเส้นดินสอไปพร้อมกับสายตาที่มองไปตามขอบเขตของวัตถุ **ห้ามยกดินสอขึ้นเด็ดขาด**
 - **วาดเส้นต่อเนื่อง:** ลากเส้นไปเรื่อยๆ ตามส่วนโค้งและส่วนเว้าของวัตถุ โดยวาดจากด้านนอกเข้ามาด้านใน เพื่อแสดงถึงรอยพับ รอยยับ หรือรอยบุ๋มต่างๆ
๓. **วาดรายละเอียดภายใน:**
 - เมื่อวาดขอบเขตรอบนอกเสร็จแล้ว ให้วาดรายละเอียดที่อยู่ด้านในวัตถุ เช่น รอยพับของเสื้อผ้า หรือรายละเอียดของใบไม้ โดยใช้เทคนิคการวาดเส้นแบบต่อเนื่องเช่นเดิม
๔. **สิ้นสุดการวาด:**
 - เมื่อวาดครบทุกส่วนแล้ว ให้วาดเส้นกลับมาที่จุดเริ่มต้น แล้วจึงค่อยยกดินสอขึ้น



ใบความรู้ที่ ๓.๓ หน่วยเรียนที่ ๓

วิชา การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น เรื่อง Flat Sketch And Contour Silhouett

เวลาในการศึกษาเรียนรู้ : ๓๐ นาที

คำชี้แจง : ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในใบความรู้ เรื่อง การ Draping

หลักและวิธีการ Draping ในงานออกแบบแฟชั่น

ความหมายของ Draping

Draping (การขึ้นหุ่น) คือเทคนิคการสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้าโดยตรงบนหุ่นจำลอง (Dress Form) โดยใช้ผ้าดิบ (Muslin) หรือผ้าตัวอย่าง เป็นการเปลี่ยนแบบร่าง ๒ มิติที่อยู่ในกระดาษให้กลายเป็นเสื้อผ้า ๓ มิติที่มีรูปทรงสมจริง เป็นวิธีที่ช่วยให้เห็นถึงโครงสร้าง รอยพับ และความพลิ้วไหวของผ้าได้อย่างชัดเจน ก่อนที่จะนำไปสร้างแพทเทิร์นจริงบนกระดาษ Draping เป็นทักษะสำคัญที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการแฟชั่นชั้นสูง (Haute Couture)

๑. วัสดุและอุปกรณ์ที่ควรเตรียม

- หุ่นจำลอง (Dress Form): ควรเป็นหุ่นมาตรฐานที่มีสัดส่วนถูกต้อง มีเส้นนำทาง (Guide Lines) ที่ชัดเจน เช่น เส้นคอ, เส้นกลางตัว, เส้นเอว, และเส้นสะโพก
- ผ้าดิบ (Muslin): ผ้าฝ้ายที่ยังไม่ผ่านการฟอกสี มีความยืดหยุ่นและน้ำหนักใกล้เคียงกับผ้าจริงที่จะใช้
- เข็มหมุด (Pins): ใช้สำหรับตรึงผ้าเข้ากับหุ่น
- กรรไกร: สำหรับตัดผ้า
- ปากกาหรือดินสอเขียนผ้า (Fabric Pen/Pencil): ใช้สำหรับทำเครื่องหมายบนผ้า
- สายวัด (Measuring Tape): สำหรับวัดขนาดและสัดส่วน
- ไม้บรรทัดโค้ง (French Curve): สำหรับทำเครื่องหมายส่วนโค้งของวงแขนหรือคอ
- เทปผ้า (Twil Tape): ใช้สำหรับสร้างเส้นนำทางเพิ่มเติมบนหุ่นให้แม่นยำยิ่งขึ้น

๒. หลักการสำคัญของ Draping

- ความเข้าใจในโครงสร้าง: นักออกแบบต้องเข้าใจโครงสร้างพื้นฐานของร่างกายมนุษย์และรูปทรงเสื้อผ้า เช่น ขันหน้า, ขันหลัง, แขนเสื้อ และปก
- การใช้เส้นนำทาง: เส้นที่อยู่บนหุ่นมีความสำคัญมาก ใช้เป็นจุดอ้างอิงในการวางผ้าเพื่อให้ได้โครงสร้างที่ถูกต้องและสมมาตร
- การควบคุมผ้า: ต้องเข้าใจคุณสมบัติของผ้าที่ใช้ และรู้จักควบคุมให้เกิดความเรียบตึงหรือเกิดรอยพับที่ต้องการได้อย่างแม่นยำ
- การวาดเครื่องหมาย: การทำเครื่องหมายบนผ้าดิบอย่างละเอียดจะช่วยให้การสร้างแพทเทิร์นกระดาษง่ายขึ้น

๓. วิธีการ Draping อย่างละเอียด (ตัวอย่าง: เสื้อตัวสั้นทรงตรง)

ขั้นตอนที่ ๑: เตรียมผ้าและหุ่น

๑. เตรียมผ้าดิบให้มีขนาดใหญ่กว่าแบบที่ต้องการเล็กน้อย
๒. นำเทปผ้าติดบนหุ่นเพื่อเน้นเส้นนำทางที่สำคัญ เช่น เส้นกลางตัว (Center Front/Back), เส้นเอว, เส้นสะโพก และเส้นหน้าอก

ขั้นตอนที่ ๒: การ Draping ขึ้นหน้า (Front Panel)

๑. นำผ้าดิบมาวางบนหุ่นด้านหน้า โดยให้ **เส้นใยผ้า (Grainline)** แนวตั้งของผ้าอยู่ตรงกับเส้นกลางตัว (Center Front) ของหุ่น
๒. ใช้เข็มหมุดตรึงผ้าที่เส้นกลางตัวและเส้นคอ
๓. สร้าง **เกล็ด (Dart)**: ปิดผ้าที่บริเวณหน้าอกและเอวเพื่อสร้างเกล็ดตามสัดส่วนของหุ่น ซึ่งจะช่วยให้เสื้อเข้ารูป จากนั้นใช้เข็มหมุดตรึงเกล็ดให้แน่น
๔. ตัดผ้าส่วนเกินออก: ตัดผ้าส่วนที่เกินจากเส้นไหล่, วงแขน, และเอวออกอย่างคร่าว ๆ
๕. ทำเครื่องหมาย: ใช้ปากกาเขียนผ้าทำเครื่องหมายตามเส้นนำทางทั้งหมดบนหุ่น ได้แก่ เส้นคอ, เส้นไหล่, วงแขน, และเส้นเอว

ขั้นตอนที่ ๓: การ Draping ขึ้นหลัง (Back Panel)

๑. ทำตามขั้นตอนที่ ๒ สำหรับขึ้นหลัง โดยให้เส้นใยผ้าของผ้าดิบตรงกับเส้นกลางตัว (Center Back) ของหุ่น
๒. สร้างเกล็ด: ปิดผ้าเพื่อสร้างเกล็ดที่บริเวณบ่าและเอว

ขั้นตอนที่ ๔: การถอดผ้าออกจากหุ่นและแปลงเป็นแพทเทิร์น

๑. ถอดผ้าดิบที่ Draping เสร็จแล้วออกจากหุ่น
๒. วางผ้าลงบนโต๊ะและคลี่ออกให้เรียบ
๓. ใช้ไม้บรรทัดและดินสอทำเครื่องหมายเส้นทั้งหมดที่วาดไว้ให้ชัดเจนและตรง
๔. เพิ่มตะเข็บ (Seam Allowance): เพิ่มระยะเผื่อเย็บที่ขอบของแต่ละชิ้นส่วน เช่น ๑/๒ นิ้ว หรือ ๑ นิ้ว
๕. ตัดแพทเทิร์นกระดาษ: นำผ้าดิบที่ทำเครื่องหมายแล้วไปทาบบนกระดาษเพื่อสร้างแพทเทิร์นกระดาษจริง ซึ่งจะเป็นแบบพิมพ์เขียวสำหรับการตัดเย็บต่อไป



ใบงานที่ ๘ หน่วยเรียนที่ ๓
วิชา การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น เรื่อง Flat Sketch And Contour Silhouette

เวลาในการปฏิบัติงาน : ๒ ชั่วโมง

๑. คำชี้แจง

ให้ผู้เรียน draping จากเครื่องแต่งกายรอบตัวอย่างน้อย ๓ ชิ้น พัฒนาลายเส้น ๓ ขั้นตอน และวิเคราะห์รายละเอียดของเสื้อผ้า ในรูปแบบของ Flat Sketch อย่างละเอียดตามวิธีการวาด Flat Sketch

๒. ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ความรู้ในการปฏิบัติงาน ทักษะในการปฏิบัติงาน)

- ๒.๑ ผู้เรียนสามารถวาดภาพ การสร้างเส้นด้วยประสาทสัมผัส จากชุดต้นแบบได้ตามหลักการ
- ๒.๒ ผู้เรียนวาดรายละเอียดเสื้อผ้าจากต้นแบบตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- ๒.๓ ผู้เรียนใช้วัสดุอุปกรณ์ได้ถูกต้องตามหลักการวาด Flat Sketch

๓. วัตถุประสงค์

๓.๑ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ตามรสนิยมของตนเองในการสร้างโครงสร้างเสื้อผ้าด้วยวิธีการ draping

๓.๒ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ทักษะที่เกิดจากการเรียนรู้ในหน่วยที่ ๓ มาประยุกต์เป็นชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์

๔. ลำดับขั้นตอนในการปฏิบัติงาน

- ๔.๑ ให้นักเรียน draping เครื่องแต่งกายบนหุ่น โดยใช้เครื่องประกอบการแต่งกายรอบตัวอย่างน้อย ๓ ชิ้น ให้ทันสมัย
- ๔.๒ ใช้ประสาทสัมผัสในการสร้างเส้นจากชุดต้นแบบจากการ Draping อย่างครบถ้วน
- ๔.๓ ตัดทอนเส้นด้วยวิธีการ ๓ ขั้นตอนตามที่เรียนมา เป็น Flat Sketch โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างรายละเอียดของชุด
- ๔.๔ วาด Flat sketch ด้วยวัสดุ อุปกรณ์สำหรับวาด Flat Sketch ตามหลักการ
- ๔.๕ นำเสนอถึงที่มาของ Flat Sketch พร้อมอธิบายวิธีการตัดทอนเส้นของตนเอง

แนวทางผลลัพธ์การเรียนรู้รายหน่วย ใบงานที่ ๑๑



ชิ้นงาน Draping จากกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนหน้า นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใบงานที่ ๑๑

ต้นแบบชุดที่ Draping



Step 1

เส้น contour
มาจากการใช้
ประสาธสัมผัส
โดยไม่มีรอยต่อ



Step 2

ตัดทอนเส้น
บางส่วนให้เห็น
โครงร่างเสื้อผ้า
ชัดเจน



Step 3

ใส่ความคิด
สร้างสรรค์
ทางการ
ออกแบบเต็ม
เต็ม และตัด
ทอน ให้มี
โครงร่าง
เสมือนจริง



แบบประเมินชิ้นงานผู้เรียน

ใบงานที่ ๘ Flat Sketch And Contour Silhouette

Flat Sketch จากการ Draping เสื้อผ้าบนหุ่น และพัฒนารายละเอียดเสื้อผ้าจากวิธีการ Contour

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....ระดับชั้น.....

ที่	รายการประเมิน	คะแนน				ข้อคิดเห็น
		๕	๔	๓	๒	
๑.	ผู้เรียนมีความเข้าใจในการใช้ประสาทสัมผัส สร้างสรรค์ชิ้นงาน Contour					
๒.	ผู้เรียนพัฒนาลายเส้นทั้ง ๓ ขั้นตอน ได้อย่างแตกต่างด้วยเหตุผล					
๓.	ผู้เรียนถ่ายทอดโครงสร้างเสื้อผ้าได้อย่างทันสมัย ในรูปแบบของภาพ ๒ มิติ					
๔.	ผู้เรียนสามารถออกแบบรายละเอียดในเสื้อผ้าได้อย่างสร้างสรรค์ ทันสมัย					
๕.	ผู้เรียนวิเคราะห์รายละเอียดของเสื้อผ้า จากต้นแบบ สู่ภาพ ๒ มิติได้ (Flat sketch) ตามหลักการ					
๖.	ผู้เรียนใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการวาด Flat Sketch ได้ถูกต้อง และคุ้มค่า					
๗.	ผู้เรียนปฏิบัติงานได้ สวยงาม เรียบร้อย					
๘.	ความแปลกใหม่ของ Silhouette ทันสมัยตามบริบทการเปลี่ยนแปลง					
	รวม					



เกณฑ์การให้คะแนนชิ้นงาน

ใบงานที่ ๘ Flat Sketch And Contour Silhouette

Flat Sketch จากการ Draping เสื้อผ้าบนหุ่น และพัฒนารายละเอียดเสื้อผ้าจากวิธีการ Contour

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	๔	๓	๒	๑
การใช้ประสาทสัมผัส สร้างสรรค์ชิ้นงาน Contour	-มีเส้นที่ต่อเนื่อง -Silhouette ของชุด- แปลกใหม่ -น้ำหนักมือสม่ำเสมอ	ขาดองค์ประกอบ ๑ อย่าง	ขาดองค์ประกอบ ๒ อย่าง	ขาดองค์ประกอบ ๒ อย่างขึ้นไป
พัฒนาลายเส้นทั้ง ๓ ขั้นตอน	-ภาพ ๒ มิติทั้ง ๓ ขั้นตอนมีความแตกต่าง ชัดเจน	ภาพ ๒ มิติ แตกต่าง เพียง ๒ ขั้นตอน	ภาพ ๒ มิติทั้ง ๓ ขั้นตอน ไม่มีความแตกต่าง	ไม่ได้พัฒนาลายเส้น
ถ่ายทอดโครงสร้าง เสื้อผ้าได้อย่าง ทันสมัย	-วาดภาพ Contour ให้ ได้โครงสร้างเสื้อผ้าที่ ทันสมัย แปลกใหม่	- วาดภาพ Contour ได้ แปลกใหม่	-วาดภาพ contour ได้ Silhouette ไม่น่าสนใจ	-วาดภาพ Contour ได้ Silhouette ไม่ สอดคล้องกับต้นแบบ
ออกแบบรายละเอียด เสื้อผ้าได้อย่าง สร้างสรรค์	-มีการเพิ่มรายละเอียด ของเสื้อผ้าในขั้นตอนที่ ๓ ได้อย่างหลากหลาย มี ความเป็นได้ในการตัด เย็บ	-มีการเพิ่มรายละเอียด ของเสื้อผ้าในขั้นตอนที่ ๓ บ้าง มีความเป็นไปได้ใน การตัดเย็บ	-มีการเพิ่มรายละเอียด ของเสื้อผ้าในขั้นตอนที่ ๓ ได้น้อย มีความเป็นไปได้ ในการตัดเย็บ	-มีการเพิ่มรายละเอียด ของเสื้อผ้าในขั้นตอนที่ ๓ ได้บ้าง เป็นไปได้ยากใน การตัดเย็บ
วิเคราะห์รายละเอียด ของเสื้อผ้าต้นแบบ	-วาดรายละเอียดเสื้อผ้า ได้เสมือนจริง	-วาดรายละเอียดของ เสื้อผ้าได้ใกล้เคียงของ จริง	-วาดรายละเอียดเสื้อผ้า ได้	-ไม่สามารถวาด รายละเอียดเสื้อผ้าได้
ใช้วัสดุ อุปกรณ์ใน การวาด Flat Sketch ได้ถูกต้อง	-ใช้ปากกาตัดเส้นได้ตรง ตามหลักและวิธีการวาด ทั้ง ๓ ขนาด	-ใช้ปากกาตัดเส้นได้ตรง ตามหลักและวิธีการวาด เพียง ๒ ขนาด	-ใช้ปากกาตัดเส้นได้ตรง ตามหลักและวิธีการวาด ได้ขนาดเดียว	-ใช้ปากกาตัดเส้นผิดหลัก และวิธีการวาด
ปฏิบัติงานได้สวยงาม	-งานทันสมัย สวยงาม เรียบร้อย สะอาด	-ขาด ๑ องค์ประกอบ	-ขาด ๒ องค์ประกอบ	-ขาด ๓ องค์ประกอบ

เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	๔	๓	๒	๑
ความคิดสร้างสรรค์	ชั้นมีความคิดนอกกรอบและอธิบายถึงการนำมาสู่ความ Deconstruction ได้ อย่างไร	ชั้นงานมีความคิดนอกกรอบ และอธิบายถึงการนำมาสู่ความ Deconstruction ได้บ้าง	ชั้นงานมีความคิดนอกกรอบ และอธิบายถึงการนำมาสู่ความ Deconstruction ไม่ได้	ชั้นงานไม่มีความเป็น Deconstruction
ความกระตือรือร้น	ผู้เรียนได้รับ Feedback แล้วมีการกลับไปพัฒนาชิ้นงานเดิมให้ดีขึ้น	ผู้เรียนได้รับ Feedback แล้วมีการกลับไปพัฒนาชิ้นงานเดิมได้ดีขึ้น บางส่วน	ผู้เรียนได้รับ Feedback แล้วมีการกลับไปพัฒนาชิ้นงานเดิมแต่ไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงมากนัก	ผู้เรียนไม่พัฒนาชิ้นงานเดิม
ความตรงต่อเวลา	ผู้เรียนส่งชิ้นงานทันในเวลา ๒ ชั่วโมง	ผู้เรียนส่งชิ้นงานเกินเวลา ไม่เกิน ๑๐ นาที	ผู้เรียนส่งชิ้นงานเกินเวลา เกิน ๑๐ นาที	ผู้เรียนส่งชิ้นงานล่าช้า มากกว่า ๒๐ นาที
การมีส่วนร่วมในการซักถาม	ผู้เรียนพยายามตอบคำถามผู้สอน และอธิบายด้วยความมั่นใจสม่ำเสมอ	ผู้เรียนตอบคำถามผู้สอนด้วยความมั่นใจในบางครั้ง	ผู้เรียนไม่มีความมั่นใจในการตอบคำถาม และมีความล่าช้าต่อการตอบกลับ	ผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในการซักถามระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน
ความสะอาดของชิ้นงาน	ชั้นงานมีความสะอาดจากดินสอ และปากกาตัดเส้น	ชั้นงานมีร่องรอยจากการลบบ้าง แต่ไม่มีร่องรอยของเส้นดินสอหรือปากกาที่วาดผิด	ชั้นงานมีคราบดินสอเลอะในใบงาน	ชั้นงานเลอะจากรอยดินสอ และปากกาตัดเส้นจากเหงื่อบนมือ

ระดับคุณภาพ

คะแนน ๔ ระดับคุณภาพ ดีมาก

คะแนน ๓ ระดับคุณภาพ ดี

คะแนน ๒ ระดับคุณภาพ พอใช้

คะแนน ๑ ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

หมายเหตุ การผ่านเกณฑ์จะต้องได้คะแนนระดับ ดี ขึ้นไป

ระดับคะแนน

คะแนน ๑๖-๒๐ หมายถึง ดีมาก

คะแนน ๑๑-๑๕ หมายถึง ดี

คะแนน ๖-๑๐ หมายถึง พอใช้

คะแนน ๑-๕ หมายถึง ปรับปรุง

หมายเหตุ การผ่านเกณฑ์จะต้องได้คะแนนระดับ ดี ขึ้นไป

