



แผนการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ

ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์

รหัสวิชา 21600-1002 ศิลปนิยม

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม

คำนำ

แผนการเรียนรู้วิชาศิลปนิพนธ์ รหัสวิชา 21600-1002 จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามจุดประสงค์ของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2568 ประเภทวิชา ศิลปกรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเพื่อให้ผู้เรียนสมรรถนะตามโครงสร้างหลักสูตร โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้มีความเข้าใจและสามารถปฏิบัติงานและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการศึกษา ซึ่งผู้สอนได้พยายามปรับปรุงคิดค้นกิจกรรมการเรียนการสอนและพัฒนา จากแผนการเรียนรู้เล่มเดิมอีกทั้ง นำเทคนิคใหม่ๆ เข้ามาสอดแทรกในการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งกลุ่มของผู้เรียนเพื่อทำกิจกรรม ทำงานร่วมกันและสามารถพัฒนารูปแบบและประยุกต์ใช้ในงานได้อย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตามเชื่อว่ากิจกรรมการเรียนการสอนที่ดีและมีประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นสำคัญนั้นยังมีอีกมากมาย ดังนั้นแผนการเรียนรู้เล่มนี้จะเป็นเพียงรูปแบบกิจกรรมการเรียน การสอนวิธีหนึ่งที่พร้อมจะปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

แผนการเรียนรู้เล่มนี้มีทั้งหมด 6 หน่วยใช้เวลาในการเรียนการสอนทั้งสิ้น 36 ชั่วโมง สอนทั้งทฤษฎีและสอบปลายภาค วิธีการสอนมีหลายวิธี เช่น การบรรยาย การวัดและประเมินผลโดยเน้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงาน และการออกแบบหลังจากเรียนจบในหน่วยการสอนต่าง ๆ ซึ่งแผนการเรียนโดยรวม มุ่งเน้นผล การเรียนทั้งด้าน ความรู้ทักษะในการทำงานหรือเชาว์ปัญญา และด้านเจตคติต่อวิชาชีพคุณธรรมจริยธรรม การจัดการทำแผนการเรียนรู้ในครั้งนี้จะสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีนั้น เนื่องจากได้รับความร่วมมือและช่วยเหลือต่างๆ จากบุคคลหลายๆท่านซึ่งให้ความอนุเคราะห์ ข้าพเจ้าจึงขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

เอกชน โพธินาม

ผู้จัดทำ

ส่วนที่ 1

การวิเคราะห์รายวิชา

หลักสูตรรายวิชา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2568

ประเภทวิชา ศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก

รหัส 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม

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

อ้างอิงมาตรฐาน

-

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. รู้และเข้าใจงานศิลปะ ประวัติ วิวัฒนาการ กลุ่มลัทธิทางศิลปะ ลักษณะของศิลปะร่วมสมัยและการอนุรักษ์
2. มีทักษะในการสืบค้นข้อมูล เชื่อมโยงแนวความคิด รูปแบบ การสร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดี มีความรับผิดชอบ มุ่งมั่น สนใจใฝ่รู้
4. ประยุกต์ใช้ความรู้เชื่อมโยงแนวความคิดศิลปะกับธรรมชาติ วัฒนธรรม ชีวิตประจำวัน และอนุรักษ์ผลงานศิลปะ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับศิลปะ ประวัติ วิวัฒนาการ กลุ่มลัทธิทางศิลปะ ลักษณะของศิลปะร่วมสมัย และการอนุรักษ์
2. สืบค้น จัดทำและนำเสนอข้อมูลโดยเชื่อมโยงแนวความคิด รูปแบบ
3. สร้างสรรค์ผลงานที่ศึกษามา

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับศิลปะ ประวัติ วิวัฒนาการ กลุ่มลัทธิทางศิลปะ ลักษณะของศิลปะร่วมสมัย และการอนุรักษ์ คุณค่าของงานศิลปะ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับธรรมชาติ วัฒนธรรม ชีวิตประจำวัน สังคม การเมืองและเศรษฐกิจ

ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

รหัส 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม

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

หน่วยการเรียนรู้	พุทธิพิสัย						ทักษะพิสัย	จิตพิสัย	ประยุกต์ใช้	รวม	จำนวนชั่วโมง
	ความรู้	ความเข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์	ประเมินค่า					
สุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์	2	2	2	1	1	-	2	2	-	12	4
วิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์	2	2	2	2	-	-	2	2	-	12	6
ลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิก	2	2	2	1	1	1	2	2	-	13	8
ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม	2	2	2	2	-	1	2	2	-	13	6
หลักการศิลปะ	2	2	2	1	1	1	4	4	-	17	6
สร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม	2	2	2	1	1	1	4	2	2	17	4
สอบปลายภาค	2	2	2	1	1	1	4	2	2	17	2
รวม	14	14	14	9	4	5	20	16	4	100	36
ลำดับความสำคัญ	3	4	5	6	9	7	1	2	8		

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job)				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
1. วิเคราะห์ สุนทรียภาพและ องค์ประกอบศิลป์	1.1 นิยามความหมายและ คุณค่าของศิลปะ	แสดงความรู้เกี่ยวกับ ความหมาย ขอบข่าย และ จำแนกศิลป์นิยมได้	1. ความหมายและ ขอบข่ายของศิลปะ 2. สุนทรียภาพ (Aesthetics)	1. เขียนผังมโนทัศน์สรุป ความหมายของศิลปะ 2. วิจารณ์การใช้ทัศนธาตุ ในภาพตัวอย่าง (Art Critique)
	1.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุใน งานศิลป์	-	3. ทัศนธาตุ (Line, Shape, Form, Color, Texture)	3. แยกแยะประเภทของ งานจิตรศิลป์และ ประยุกต์ศิลป์
2. สำนวจวิวัฒนาการ และประวัติศาสตร์ ศิลป์	2.1 สืบค้นประวัติศาสตร์ ศิลปะตะวันตก (ยุคก่อน ประวัติศาสตร์ - ยุคกลาง)	สืบค้นและนำเสนอข้อมูล วิวัฒนาการทางศิลปะตาม ยุคสมัยได้ถูกต้อง	1. ศิลปะยุคก่อน ประวัติศาสตร์ 2. ศิลปะอียิปต์, กรีก, โรมัน	1. จัดทำ Timeline เปรียบเทียบยุคสมัยทาง ศิลปะ (Infographic Design)
	2.2 สืบค้นประวัติศาสตร์ ศิลปะตะวันออกและไทย	-	3. ศิลปะยุคฟื้นฟู ศิลปวิทยาการ (Renaissance) 4. ศิลปะไทยและ ตะวันออกเบื้องต้น	2. สืบค้นข้อมูลจุดเด่นของ ศิลปะแต่ละยุค 3. นำเสนอความเชื่อมโยง ของประวัติศาสตร์ทำงาน ออกแบบปัจจุบัน
3. จำแนกวิถีทาง ศิลปะและอิทธิพลต่อ กราฟิก	3.1 ศึกษาวิถีศิลปะยุค ใหม่ (Modern Art)	จำแนกรูปแบบ (Style) ของวิถีทางศิลปะและ วิเคราะห์อิทธิพลที่มีต่อ การออกแบบได้	1. ลัทธิ Impressionism / Post-Impressionism 2. ลัทธิ Cubism (รูปทรง เรขาคณิต)	1. จำแนกลักษณะเด่น ของแต่ละลัทธิ 2. สร้าง Mood Board เพื่อวิเคราะห์คู่สีและสไตล์ จากลัทธิต่างๆ
	3.2 เชื่อมโยงรูปแบบ ศิลปะสู่งานออกแบบ	-	3. ลัทธิ Surrealism (เหนือจริง) 4. ลัทธิ Pop Art และ Minimalist	3. ถอดรหัสงานกราฟิก สมัยใหม่ที่ได้รับอิทธิพล จากลัทธิใด

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ (ต่อ)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job)				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
4. วิเคราะห์ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม	4.1 ศึกษาศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art)	แสดงความรู้เกี่ยวกับลักษณะของศิลปะร่วมสมัยและสื่อใหม่ได้	1. ความหมายและรูปแบบของ Contemporary Art 2. ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) และศิลปะจัดวาง (Installation Art) 3. Digital Art และ NFT เบื้องต้น	1. วิเคราะห์แนวคิด (Concept) ของงานศิลปะร่วมสมัย 2. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างศิลปะสมัยใหม่กับร่วมสมัย 3. อภิปรายบทบาทของเทคโนโลยีต่องานศิลปะ
	5.2 วิเคราะห์ศิลปะกับสื่อดิจิทัล			
5. ประยุกต์ใช้หลักการศิลปะกับโจทย์จริง	5.1 เชื่อมโยงศิลปะกับธรรมชาติ	ประยุกต์ใช้แนวคิดทางศิลปะในการวิเคราะห์ธรรมชาติและวัฒนธรรม	1. สุนทรียภาพในธรรมชาติ (Golden Ratio, Fractals) 2. ศิลปะกับวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่น	1. ถ่ายภาพหรือสเก็ตช์ภาพที่สะท้อนความงามตามธรรมชาติ 2. ออกแบบลายกราฟิกโดยได้รับแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมไทย
	5.2 เชื่อมโยงศิลปะกับวัฒนธรรมและชีวิตประจำวัน	-	3. การออกแบบเพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อม	3. สำรวจศิลปะที่อยู่ในชีวิตประจำวัน (Product, Architecture)
6. สร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม	6.1 การอนุรักษ์งานศิลปะ	สร้างสรรค์ผลงานเชิงประยุกต์ (Final Project)	1. หลักการอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรม 2. กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ (Art Process)	1. สร้างสรรค์ผลงาน Digital Art หรือ Graphic Design ภายใต้งาน "แรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม" 2. นำเสนอผลงาน (Presentation) และวิจารณ์งานตนเอง
	6.2 สร้างสรรค์ผลงานเชิงประยุกต์ (Final Project)	-	3. การนำเสนอผลงานศิลปะ (Exhibition)	3. เสนอแนวทางการอนุรักษ์ศิลปะในยุคดิจิทัล

หน่วยการเรียนรู้

รหัส 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม

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

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	สุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์	4	0	4
2	วิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์	6	0	6
3	ลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิก	8	0	8
4	ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม	4	0	6
5	หลักการศิลปะ	6	0	6
6	สร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม	4	0	4
	สอบปลายภาค	2	0	2
	รวม	36	0	36

ส่วนที่ 2
แผนการจัดการเรียนรู้

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 1
	รหัสวิชา 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 1-2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์	ทฤษฎี 4 ชม. ปฏิบัติ - ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน วิเคราะห์สุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของศิลปะและสุนทรียภาพ จำแนกประเภทของงานศิลปะ และวิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Elements) ที่ปรากฏในงานทัศนศิลป์และงานกราฟิก เพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมาย ขอบข่ายของศิลปะ และหลักสุนทรียภาพ
- 3.2 จำแนกประเภทของงานจิตรศิลป์ (Fine Art) และประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)
- 3.3 วิเคราะห์ทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง, รูปทรง, พื้นผิว) ในผลงานศิลปะและงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.4 แสดงพฤติกรรมการณ์มีกิจนิสัยที่ดีในการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เขียนให้ครบด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และ ประยุกต์ใช้ฯ)

- 4.1 อธิบายความหมายและคุณค่าของ "ศิลปะ" และ "สุนทรียภาพ" ได้ถูกต้อง
- 4.2 จำแนกและชี้แจงองค์ประกอบศิลป์ (ทัศนธาตุ) จากภาพตัวอย่างหรืองานกราฟิกที่กำหนดให้ได้
- 4.3 มีความรับผิดชอบ ส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด
- 4.4 นำความรู้เรื่องทัศนธาตุ (เช่น อารมณ์ของเส้น, จิตวิทยาสี) ไปอธิบายเหตุผลในการเลือกใช้องค์ประกอบในงานคอมพิวเตอร์กราฟิกได้

5. สารการเรียนรู้

ความหมายของศิลปะ (Art) จากทัศนะต่างๆ ความหมายของสุนทรียภาพ (Aesthetics) ประเภทของศิลปะ ทัศนธาตุ (Visual Elements) การวิเคราะห์งานศิลปะเบื้องต้น การมองภาพรวมและการแยกแยะองค์ประกอบในภาพ

6. กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 1-2 วิเคราะห์สุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์

1. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้ เรื่อง วิเคราะห์สุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์
2. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งโจทย์เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์โดยให้ผู้เรียนทดสอบก่อนเรียน
3. ครูอธิบายพร้อมใช้สื่อประกอบ (Power Point) เกี่ยวกับสุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์
4. ครูซักถามและสื่อนักศึกษาตอบคำถามเกี่ยวกับสุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์
5. สรุปองค์ความรู้ร่วมกับครู
6. ครูสาธิต อธิบาย ยกตัวอย่างผลงานความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์ให้เห็นอย่างชัดเจน
7. ครูและผู้เรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงานที่ 1 เรื่อง สุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์
8. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 7.1 สื่อการสอน Canva หน่วยการเรียนรู้ที่ 1
- 7.2 เกมส์ Kahoot
- 7.3 แบบทดสอบ google forms

8. หลักฐานการเรียนรู้

- 8.1 หลักฐานความรู้
 - สื่อการสอน Canva หน่วยการเรียนรู้ที่ 1
 - สมุดจดเนื้อหาของนักเรียน
- 8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบความรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์

ตารางที่ 1 แสดงสัดส่วนประเมินผลการเรียนของหน่วยที่ 1

วิธีการประเมิน	ความสำคัญ / สัดส่วนคะแนน (ร้อยละ) ที่ได้จากการวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชา	คะแนน
1.พุทธิพิสัย	60	6
2.ทักษะพิสัย	20	2
3.จิตพิสัย	20	2
รวม	100	10

9.2 วิธีการประเมิน

9.2.1 วัดผลจากใบมอบหมายงาน

9.2.2 วัดผลจากภาระงานที่มอบหมาย

9.2.3 วัดผลจากแบบทดสอบ

9.2.4 สังเกตจากพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา

9.3 เครื่องมือประเมิน

9.3.1 แบบประเมินใบงาน

9.3.2 แบบทดสอบ

	ใบความรู้ ที่ 1		หน่วยที่ 1
	รหัสวิชา 21600-1002	ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 1-2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์		ทฤษฎี 4 ชม.
	ชื่อเรื่อง/งาน วิเคราะห์สุนทรียภาพและองค์ประกอบศิลป์		ปฏิบัติ - ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของศิลปะและสุนทรียภาพ จำแนกประเภทของงานศิลปะ และวิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Elements) ที่ปรากฏในงานทัศนศิลป์และงานกราฟิก เพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมาย ขอบข่ายของศิลปะ และหลักสุนทรียภาพ
- 3.2 จำแนกประเภทของงานจิตรศิลป์ (Fine Art) และประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)
- 3.3 วิเคราะห์ทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปร่าง, รูปทรง, พื้นผิว) ในผลงานศิลปะและงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.4 แสดงพฤติกรรมการณ์มีกิจนิสัยที่ดีในการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายความหมายและคุณค่าของ "ศิลปะ" และ "สุนทรียภาพ" ได้ถูกต้อง
- 4.2 จำแนกและชี้แจงองค์ประกอบศิลป์ (ทัศนธาตุ) จากภาพตัวอย่างหรืองานกราฟิกที่กำหนดให้ได้
- 4.3 มีความรับผิดชอบ ส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด
- 4.4 นำความรู้เรื่องทัศนธาตุ (เช่น อารมณ์ของเส้น, จิตวิทยาสี) ไปอธิบายเหตุผลในการเลือกใช้อองค์ประกอบในงานคอมพิวเตอร์กราฟิกได้

5. เนื้อหาสาระ

1. สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics)

สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกว่า *Aisthethikos* หมายถึง ความรู้สึกทางการรับรู้ (Sense Perception) เป็นวิชาที่ว่าด้วยความงามในธรรมชาติและศิลปะที่บุคคลสามารถเข้าใจและรู้สึกได้

- **บิดาแห่งสุนทรียศาสตร์:** อเล็กซานเดอร์ กอทต์ลีบ บอมการ์เดิน (Alexander Gottlieb Baumgarten) เป็นผู้บัญญัติศัพท์คำว่า Aesthetics ขึ้น โดยมองว่าเป็นศาสตร์แห่งความรู้ที่เกี่ยวกับความรู้สึก

- **แนวคิดนักปรัชญา:**

- **เพลโต (Plato):** มองว่าศิลปะคือการเลียนแบบ (Mimesis) จากต้นแบบที่สมบูรณ์ในโลกแห่งมโนคติ (Ideas/Forms),

- **อริสโตเติล (Aristotle):** มองความงามอยู่ที่ความมีระเบียบ สมมาตร และสัดส่วนที่เหมาะสม,

- **อิมมานูเอล คานต์ (Immanuel Kant):** เน้นเรื่องการตัดสินรสนิยม (Judgment of Taste) และความพึงพอใจที่ปราศจากผลประโยชน์ (Disinterested Pleasure) กล่าวคือ เป็นความพึงพอใจในความงามโดยไม่หวังครอบครอง,

2. องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ (Elements & Principles of Design)

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบต้องอาศัย **ทัศนธาตุ (Visual Elements)** และ **หลักการออกแบบ (Principles of Design)** เพื่อให้งานมีความสมบูรณ์

- **ทัศนธาตุ:** ประกอบด้วย จุด (Point), เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), สี (Color), แสงเงา (Light and Shade), พื้นผิว (Texture) และที่ว่าง (Space),,

- **หลักการออกแบบ:** คือการนำทัศนธาตุมาจัดวาง ได้แก่ ความสมดุล (Balance), เอกภาพ (Unity), จุดเด่น (Emphasis/Dominance), ความกลมกลืน (Harmony), และความขัดแย้ง (Contrast),,

- **หลักการเกสตัลท์ (Gestalt Principles):** ทฤษฎีจิตวิทยาที่อธิบายการรับรู้ภาพรวมของมนุษย์ เช่น

- **Closure (การปิดล้อม):** สมองจะเติมเต็มส่วนที่ขาดหายไปให้เป็นภาพที่สมบูรณ์

- **Similarity (ความเหมือน):** วัตถุที่มีลักษณะเหมือนกันจะถูกมองว่าเป็นกลุ่มเดียวกัน

- **Proximity (ความใกล้ชิด):** วัตถุที่อยู่ใกล้กันจะถูกมองว่าเป็นพวกเดียวกัน

3. สุนทรียศาสตร์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design Aesthetics)

การออกแบบผลิตภัณฑ์คือการสร้างสรรค์สินค้าโดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย (Function) ความงาม (Appearance) และกรรมวิธีการผลิต,

- **Form vs. Function:** เป็นการแต่งงานกันระหว่างรูปลักษณ์และการใช้งาน หากเน้นอย่างใดอย่างหนึ่งมากเกินไปอาจทำให้ผลิตภัณฑ์ล้มเหลว

- **ขั้นตอนการออกแบบ:** เริ่มจากการร่างแบบแนวความคิด (Concept Sketch) ไปสู่การทำหุ่นจำลอง (Mock-up) และหุ่นต้นแบบ (Prototype) เพื่อทดสอบการใช้งานจริง,,

• ตัวอย่างงานออกแบบที่มีชื่อเสียง: ที่คั่นน้ำส้ม *Juicy Salif* ออกแบบโดย Philippe Starck ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่างานออกแบบสามารถกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับ "ความช่างคิด" (Well-designed) ควบคู่ไปกับการใช้งาน

ตัวอย่างภาพประกอบงานออกแบบ:

- ภาพที่ 1: *Juicy Salif* ที่คั่นน้ำส้มรูปทรงแมงมุม ผลงานของ Philippe Starck
- ภาพที่ 2: ภาพร่างแนวความคิด (Concept Sketch) ของเครื่องต้มกาแฟ

4. ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะไทย (Art History & Thai Art)

การวิเคราะห์งานศิลปะในประวัติศาสตร์มักใช้ทฤษฎีต่าง ๆ เช่น **รูปสัจนิยม (Formalism)** ที่เน้นทัศนธาตุ (เส้น สี รูปทรง) โดยไม่สนใจเนื้อหา และ **ประติมานวิทยา (Iconography)** ที่เน้นการตีความสัญลักษณ์และเรื่องราว

ยุคสมัยของศิลปะไทย:

- ทวาราวดี (พ.ศ. 1100-1600): รับอิทธิพลอินเดียแบบคุปตะ พระพุทธรูปมีพระพักตร์แบน คิ้วต่อกันเป็นปีกกา
- ศรีวิชัย (พ.ศ. 1200-1800): พบมากในภาคใต้ นิยมสร้างพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร มีสัดส่วนงดงามตามแบบมหายาน
- ลพบุรี (พ.ศ. 1600-1800): ได้รับอิทธิพลขอม พระพักตร์เหลี่ยม เครื่องขริมนิยมสร้างพระพุทธรูปทรงเครื่อง
- สุโขทัย (พ.ศ. 1800-2000): ถือเป็นยุคทองหรือยุคคลาสสิกของศิลปะไทย พระพุทธรูปมีความอ่อนช้อย รูปไข่ นิยมปางลีลา
- อยุธยา (พ.ศ. 1893-2310): ผสมผสานศิลปะหลายแบบ นิยมสร้างพระพุทธรูปทรงเครื่องใหญ่,
- รัตนโกสินทร์ (พ.ศ. 2325-ปัจจุบัน): ช่วงแรกสืบทอดจากอยุธยา ต่อมาได้รับอิทธิพลตะวันตก มีความสมจริงมากขึ้น

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบทดสอบก่อนเรียน-แบบทดสอบหลังเรียน

7. เอกสารอ้างอิง

หนังสือทัศนศิลป์

8. ภาคผนวก

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 2
	รหัสวิชา 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 3-5
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ วิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์	ทฤษฎี 6 ชม. ปฏิบัติ - ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน สำนวนวิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์		ปฏิบัติ - ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถอธิบายวิวัฒนาการของงานศิลปะในยุคสมัยต่างๆ (ยุคก่อนประวัติศาสตร์, ยุคโบราณ, ยุคคลาสสิก, ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ และศิลปะไทย) และสามารถวิเคราะห์จุดเด่นทางสุนทรียภาพของแต่ละยุคเพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานกราฟิกและการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะตะวันตกและศิลปะไทย
- 3.2 เปรียบเทียบลักษณะเด่น (Key Visual) ของงานศิลปะในแต่ละยุคสมัย
- 3.3 สืบค้นข้อมูลประวัติศาสตร์ศิลป์และนำเสนอในรูปแบบสารสนเทศ (Infographic/Presentation)
- 3.4 เชื่อมโยงแนวคิดศิลปะในอดีตสู่หลักการออกแบบกราฟิกในปัจจุบัน

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เขียนให้ครบด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และ ประยุกต์ใช้ฯ)

- 4.1 อธิบายความเชื่อและบริบททางสังคมที่มีอิทธิพลต่อการสร้างงานศิลปะในแต่ละยุคได้
- 4.2 วิเคราะห์ภาพงานศิลปะเพื่อระบุยุคสมัยได้อย่างถูกต้อง
- 4.3 มีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลดิจิทัล
- 4.4 นำรูปแบบ "ศิลปะ 2 มิติ" (Flat Art) ของอียิปต์ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบไอคอน (Icon Design) หรือเวกเตอร์กราฟิกได้

5. สารการเรียนรู้

ปฐมบทแห่งศิลปะ (ยุคก่อนประวัติศาสตร์ - อียิปต์) รากฐานความงามตะวันตก (กรีก - โรมัน - ยุคกลาง) การตื่นรู้และศิลปะไทย (เรเนสซองส์ - ศิลปะไทย)

6. กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 3-5 วิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์

1. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้ เรื่อง วิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์
2. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งโจทย์เกี่ยวกับวิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์ โดยให้ผู้เรียนทดสอบก่อนเรียน

3. ครูอธิบายพร้อมใช้สื่อประกอบ (Power Point) เกี่ยวกับ วิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์
4. ครูซักถามและสื่อนักศึกษาตอบคำถามเกี่ยวกับ วิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์
5. สรุปองค์ความรู้ร่วมกับครู
6. ครูสาธิต อธิบาย ยกตัวอย่างผลงานความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์ ให้เห็นอย่างชัดเจน

7. ครูและผู้เรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงานที่ 2 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์ในงานศิลปะ

8. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 7.1 สื่อการสอน Canva หน่วยการเรียนรู้ที่ 2
- 7.2 เกมส์ Kahoot
- 7.3 แบบทดสอบ google forms

8. หลักฐานการเรียนรู้

- 8.1 หลักฐานความรู้
 - สื่อการสอน Canva หน่วยการเรียนรู้ที่ 2
 - สมุดจดเนื้อหาของนักเรียน
- 8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบความรู้ที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์

ตารางที่ 1 แสดงสัดส่วนประเมินผลการเรียนของหน่วยที่ 2

วิธีการประเมิน	ความสำคัญ / สัดส่วนคะแนน (ร้อยละ) ที่ได้จากการวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชา	คะแนน
1.พุทธิพิสัย	60	6
2.ทักษะพิสัย	20	2
3.จิตพิสัย	20	2
รวม	100	10

9.2 วิธีการประเมิน

9.2.1 วัดผลจากใบมอบหมายงาน

9.2.2 วัดผลจากภาระงานที่มอบหมาย

9.2.3 วัดผลจากแบบทดสอบ

9.2.4 สังเกตจากพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา

9.3 เครื่องมือประเมิน

9.3.1 แบบประเมินใบงาน

9.3.2 แบบทดสอบ

	ใบความรู้ ที่ 1	หน่วยที่ 2
	รหัสวิชา.21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 3-5
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ วิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์	ทฤษฎี 6 ชม. ปฏิบัติ - ชม.
ชื่อเรื่อง สำนวนวิวัฒนาการและประวัติศาสตร์ศิลป์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถอธิบายวิวัฒนาการของงานศิลปะในยุคสมัยต่างๆ (ยุคก่อนประวัติศาสตร์, ยุคโบราณ, ยุคคลาสสิก, ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ และศิลปะไทย) และสามารถวิเคราะห์จุดเด่นทางสุนทรียภาพของแต่ละยุคเพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานกราฟิกและการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะตะวันตกและศิลปะไทย
- 3.2 เปรียบเทียบลักษณะเด่น (Key Visual) ของงานศิลปะในแต่ละยุคสมัย
- 3.3 สืบค้นข้อมูลประวัติศาสตร์ศิลป์และนำเสนอในรูปแบบสารสนเทศ (Infographic/Presentation)
- 3.4 เชื่อมโยงแนวคิดศิลปะในอดีตสู่หลักการออกแบบกราฟิกในปัจจุบัน

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายความเชื่อและบริบททางสังคมที่มีอิทธิพลต่อการสร้างงานศิลปะในแต่ละยุคได้
- 4.2 วิเคราะห์ภาพงานศิลปะเพื่อระบุยุคสมัยได้อย่างถูกต้อง
- 4.3 มีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลดิจิทัล
- 4.4 นำรูปแบบ "ศิลปะ 2 มิติ" (Flat Art) ของอียิปต์ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบไอคอน (Icon Design) หรือเวกเตอร์กราฟิกได้

5. เนื้อหาสาระ

1. วิวัฒนาการของศิลปะไทย (Evolution of Thai Art)

ศิลปะไทยมีรากฐานมาจากความเชื่อทางศาสนาและวิถีชีวิต โดยมีการพัฒนาผ่านยุคสมัยต่างๆ ดังนี้:

- **ยุคก่อนประวัติศาสตร์และทวารวดี (พุทธศตวรรษที่ 11-16):** ศิลปะยุคแรกเริ่มในดินแดนไทย ได้รับอิทธิพลจากอินเดีย (สมัยคุปตะและหลังคุปตะ) งานศิลปะทวารวดีมีเอกลักษณ์คือพระพุทธรูปที่มีพระพักตร์แบน พระขนงต่อกันเป็นรูปปีกกา และพระเนตรโปน พบมากในภาคกลางและภาคอีสาน
- **ศิลปะศรีวิชัยและลพบุรี: ในภาคใต้ (ศรีวิชัย)** ได้รับอิทธิพลจากขวและอินเดีย ส่วนภาคกลางและอีสานได้รับอิทธิพลจาก ขอม (ศิลปะลพบุรี) ซึ่งมีลักษณะพระพักตร์เหลี่ยมและเคร่งขรึม
- **ยุคทอง: สุโขทัย (พุทธศตวรรษที่ 18-20):** ถือเป็นยุคที่ศิลปะไทยมีความงดงามเป็นเอกลักษณ์ที่สุด พระพุทธรูปมีพุทธลักษณะงดงาม อ่อนช้อย พระพักตร์รูปไข่ และพระรัศมีเปลวเพลิง นิยมสร้างพระพุทธรูปปางลีลา
- **ศิลปะล้านนา (เชียงใหม่):** มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวทางภาคเหนือ ได้รับอิทธิพลจากพุกามและสุโขทัย พระพุทธรูปมักมีพระวรกายอวบอ้วน พระพักตร์กลม (แบบสิงห์หนึ่ง)
- **อยุธยา (พุทธศตวรรษที่ 19-23):** ศิลปะอยุธยาเน้นความโอ่อ่าและเครื่องทรงเครื่องราชูปถัมภ์ ในสมัยอยุธยาตอนปลายได้รับอิทธิพลจากศิลปะเปอร์เซีย (Indo-Persian) เช่น การใช้โค้งแหลม (Pointed arch) ในสถาปัตยกรรม ดังที่ปรากฏในพระนารายณ์ราชนิเวศน์,
- **รัตนโกสินทร์ (พ.ศ. 2325 - ปัจจุบัน):** เริ่มต้นด้วยการฟื้นฟูศิลปะแบบอยุธยา ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 4 และ 5 เริ่มรับอิทธิพลตะวันตก (Realism) เข้ามาผสมผสาน จนกระทั่งเข้าสู่ยุคศิลปะร่วมสมัย,, ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี (Corrado Feroci): ชาวอิตาลีคนผู้ได้รับการยกย่องเป็น "บิดาแห่งศิลปะร่วมสมัยของไทย" ผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัยศิลปากรและวางรากฐานการเรียนการสอนศิลปะสมัยใหม่ในไทย โดยผสมผสานหลักวิชาการตะวันตกเข้ากับจิตวิญญาณไทย

ภาพประกอบ 1: พระพุทธรูปศิลปะสุโขทัย คำบรรยายภาพ: พระพุทธรูปปางมารวิชัย ศิลปะสุโขทัย มีลักษณะพระพักตร์รูปไข่ พระขนงโก่ง พระเนตรเรียวเหลือบต่ำ แยมพระโอษฐ์เล็กน้อย แสดงถึงความสงบและเมตตา ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของยุคทองแห่งศิลปะไทย

2. ศิลปะตะวันตก (Western Art History)

ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกแบ่งออกเป็นยุคสำคัญที่มีอิทธิพลต่อโลก ดังนี้:

- **ยุคกลาง (Medieval):** ศิลปะไบแซนไทน์ โรมานเนสก์ และกอทิก เน้นความศรัทธาทางศาสนาคริสต์
- **ยุคเรอเนซองส์ (Renaissance):** การฟื้นฟูศิลปะวิทยาการ เน้นความสมจริง กายวิภาค และมิติทัศน์ (Perspective) ศิลปินสำคัญ เช่น เลโอนาร์โด ดา วินชี และไมเคิลแองเจโล
- **ยุคใหม่ (Modern Art):** ตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 19 เริ่มมีลัทธิประทับใจ (Impressionism) คิวบิสม์ (Cubism) และศิลปะนามธรรม ที่ฉีกกฎความสมจริงแบบเดิม

3. ศิลปะร่วมสมัยและสถานที่สำคัญในเชียงราย

จังหวัดเชียงรายเป็นศูนย์กลางศิลปะร่วมสมัยที่สำคัญของไทย โดยมีสถานที่โดดเด่นคือ:

- **พิพิธภัณฑสถานบ้านดำน (Baan Dam Museum):** สร้างโดย ถวัลย์ ดัชนี ศิลปินแห่งชาติ ประกอบด้วยอาคารสถาปัตยกรรมล้านนาประยุกต์กว่า 40 หลัง ทาด้วยสีดำน จัดแสดงผลงานที่สะท้อนปรัชญาพุทธศาสนา เรื่องความทุกข์ อนิจจัง และวิภูสงสาร ผ่านงานศิลปะที่ใช้เขาสัตว์ กระดุก และหนังจระเข้ สื่อถึงสังขารที่ ดุคันและทรงพลัง

- **วัดร่องขุน:** สร้างโดย เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ นำเสนอศิลปะพุทธศิลป์ที่เน้นความวิจิตรบรรจงด้วยสีขาว สื่อถึงความบริสุทธิ์และการหลุดพ้น แตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับบ้านดำน

4. ศิลปะในยุคดิจิทัลและอนาคต (Art & Technology in 2025)

เทคโนโลยีได้เข้ามาพลิกโฉมวงการศิลปะและการอนุรักษ์:

- **NFT (Non-Fungible Tokens):** การนำเทคโนโลยี Blockchain มาใช้ยืนยันความเป็นเจ้าของงานศิลปะดิจิทัล ทำให้เกิดตลาดใหม่สำหรับศิลปินดิจิทัลและนักสะสม แต่ยังมีความผันผวนสูง

- **AI และ Digital Twins:** การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และแบบจำลองคู่ขนานดิจิทัล (Digital Twins) ในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม เช่น การจำลองโบราณสถานในโลกเสมือนจริง (Metaverse) เพื่อการศึกษาและการท่องเที่ยว

- **พฤติกรรมดิจิทัลในไทยปี 2025:** ประเทศไทยก้าวสู่สังคมดิจิทัลเต็มรูปแบบ โดยมีการใช้งาน TikTok และ AI อย่างแพร่หลาย ซึ่งส่งผลต่อการสร้างสรรค์และการเสพงานศิลปะผ่านสื่อใหม่ๆ, ภาพประกอบ 3: ศิลปะและการอนุรักษ์ในยุคดิจิทัล *คำบรรยายภาพ:* แผนภาพแสดงการบูรณาการเทคโนโลยี AI, Blockchain และ Digital Twins เข้ากับการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริง (VR) ในโลก Metaverse

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

ชิ้นงาน...จุดจากการเจาะรู

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

หนังสือทัศนศิลป์

8. ภาคผนวก

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 3
	รหัสวิชา 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 6-9
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิก	ทฤษฎี 8 ชม. ปฏิบัติ - ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน จำแนกลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิก		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถจำแนกลักษณะเด่นและแนวคิดของลัทธิศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ได้แก่ Impressionism, Cubism, Surrealism, Pop Art และ Minimalism พร้อมทั้งสามารถวิเคราะห์อิทธิพลของลัทธิเหล่านี้ที่มีต่องานออกแบบกราฟิกในปัจจุบัน และประยุกต์ใช้สไตล์ (Style) เหล่านี้ในการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับชื่อลัทธิ ช่วงเวลา และศิลปินสำคัญในยุคศิลปะสมัยใหม่
- 3.2 วิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างรูปแบบงานศิลปะ (Art Style) กับงานออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication Design)
- 3.3 สร้างสรรค์ Mood Board หรือชิ้นงานกราฟิกโดยจำลองสไตล์ตามลัทธิศิลปะที่กำหนด
- 3.4 สืบค้นข้อมูลและนำเสนอวิวัฒนาการจากงานจิตรกรรมสู่งานดิจิทัลกราฟิก

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เขียนให้ครบด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และ ประยุกต์ใช้ฯ)

- 4.1 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างศิลปะแบบเหมือนจริง (Realistic) กับศิลปะนามธรรม (Abstract) ได้
- 4.2 ปฏิบัติการสร้าง Mood Board (กระดานภาพอารมณ์) เพื่อรวบรวมคู่สีและสไตล์ของแต่ละลัทธิได้
- 4.3 ยอมรับฟังคำวิจารณ์และแลกเปลี่ยนมุมมองทางศิลปะกับเพื่อนร่วมชั้น
- 4.4 นำหลักการ "Less is More" ของ Minimalism/Bauhaus ไปใช้ในการออกแบบ User Interface (UI)

5. สารการเรียนรู้

แสงสีและอารมณ์ (Impressionism & Expressionism) รูปทรงและโครงสร้าง (Cubism & Abstract Art) ความฝันและโลกบริโคค (Surrealism & Pop Art) ความเรียบง่าย (Minimalism)

6. กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 6-9 ลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิก

1. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้เรื่อง ลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิก
2. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งโจทย์เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิก โดยให้ผู้เรียนทดสอบก่อนเรียน
3. ครูอธิบายพร้อมใช้สื่อประกอบ (Power Point) เกี่ยวกับลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิก ในงานศิลปะ
4. ครูซักถามและสุ่มนักศึกษาตอบคำถามเกี่ยวกับลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิกในงานศิลปะ
5. สรุปองค์ความรู้ร่วมกับครู
6. ครูสาธิต อธิบาย ยกตัวอย่างผลงานความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิกในงานศิลปะให้เห็นอย่างชัดเจน
7. ครูและผู้เรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงานที่ 13 เรื่อง ลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิกในงานศิลปะ
8. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 7.1 สื่อการสอน Canva หน่วยการเรียนรู้ที่ 3
- 7.2 เกมส์ Kahoot
- 7.3 แบบทดสอบ google forms

8. หลักฐานการเรียนรู้

- 8.1 หลักฐานความรู้
 - สื่อการสอน Canva หน่วยการเรียนรู้ที่ 3
 - สมุดจดเนื้อหาของนักเรียน
- 8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบความรู้ที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิก

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์

ตารางที่ 1 แสดงสัดส่วนประเมินผลการเรียนของหน่วยที่ 3

วิธีการประเมิน	ความสำคัญ / สัดส่วนคะแนน (ร้อยละ) ที่ได้จากการวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชา	คะแนน
1.พุทธิพิสัย	60	6
2.ทักษะพิสัย	20	2
3.จิตพิสัย	20	2
รวม	100	10

9.2 วิธีการประเมิน

- 9.2.1 วัดผลจากใบมอบหมายงาน
- 9.2.2 วัดผลจากภาระงานที่มอบหมาย
- 9.2.3 วัดผลจากแบบทดสอบ
- 9.2.4 สังเกตจากพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา

9.3 เครื่องมือประเมิน

- 9.3.1 แบบประเมินใบงาน
- 9.3.2 แบบทดสอบ

	ใบความรู้ ที่ 1	หน่วยที่ 3
	รหัสวิชา 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 7-8
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิก	ทฤษฎี 8 ชม. ปฏิบัติ - ชม.
ชื่อเรื่อง จำแนกลัทธิทางศิลปะและอิทธิพลต่อกราฟิก		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถจำแนกลักษณะเด่นและแนวคิดของลัทธิศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ได้แก่ Impressionism, Cubism, Surrealism, Pop Art และ Minimalism พร้อมทั้งสามารถวิเคราะห์อิทธิพลของลัทธิเหล่านี้ที่มีต่องานออกแบบกราฟิกในปัจจุบัน และประยุกต์ใช้สไตล์ (Style) เหล่านี้ในการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

:-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับชื่อลัทธิ ช่วงเวลา และศิลปินสำคัญในยุคศิลปะสมัยใหม่

3.2 วิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างรูปแบบงานศิลปะ (Art Style) กับงานออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication Design)

3.3 สร้างสรรค์ Mood Board หรือชิ้นงานกราฟิกโดยจำลองสไตล์ตามลัทธิศิลปะที่กำหนด

3.4 สืบค้นข้อมูลและนำเสนอวิวัฒนาการจากงานจิตรกรรมสู่งานดิจิทัลกราฟิก

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างศิลปะแบบเหมือนจริง (Realistic) กับศิลปะนามธรรม (Abstract) ได้

4.2 ปฏิบัติการสร้าง Mood Board (กระดานภาพอารมณ์) เพื่อรวบรวมคู่สีและสไตล์ของแต่ละลัทธิได้

4.3 ยอมรับฟังคำวิจารณ์และแลกเปลี่ยนมุมมองทางศิลปะกับเพื่อนร่วมชั้น

4.4 นำหลักการ "Less is More" ของ Minimalism/Bauhaus ไปใช้ในการออกแบบ User Interface (UI)

5. เนื้อหาสาระ

1. จุดเริ่มต้น: จากงานฝีมือสู่ยุคอุตสาหกรรม (ปลายศตวรรษที่ 19)
ก่อนจะมีคำว่า "กราฟิกดีไซน์" (บัญญัติขึ้นในปี 1922) งานออกแบบเริ่มต้นจากการประดิษฐ์แท่นพิมพ์และการปฏิวัติอุตสาหกรรม

- **Arts & Crafts (ค.ศ. 1880–1920):** เกิดขึ้นเพื่อต่อต้านการผลิตแบบอุตสาหกรรม โดยเน้นงานฝีมือ ธรรมชาติ และพื้นผิว (Texture) นำโดย William Morris

- **Art Nouveau (ค.ศ. 1890–1920):** เน้นเส้นสายที่โค้งไหว (Sinuous lines) เลียนแบบธรรมชาติ ดอกไม้ และความอ่อนช้อยของสตรี มีอิทธิพลต่อโปสเตอร์ในปารีสและสถาปัตยกรรม

2. ยุคโมเดิร์นนิสม์ (Modernism): รูปทรงเรขาคณิตและการปฏิบัติ (ต้นศตวรรษที่ 20)
ยุคนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่สุด โดยเน้นการตัดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็น และเชื่อว่า "Form follows function" (รูปลักษณ์ต้องตามหน้าที่ใช้สอย)

Bauhaus (เบาเฮาส์)

โรงเรียนสอนศิลปะในเยอรมนีที่รวมศิลปะและเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน เน้นความเรียบง่าย รูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน (วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม) และแม่สี (แดง เหลือง น้ำเงิน) งานออกแบบเน้นความเป็นระเบียบ (Grid system) และใช้ฟอนต์ไม่มีหัว (Sans-serif)

Russian Constructivism (คอนสตรัคติวิสม์)

ศิลปะเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคมหลังการปฏิวัติรัสเซีย เน้นสีแดง ดำ และขาว ใช้เส้นทแยงมุมเพื่อสื่อถึงพลังและความเคลื่อนไหว (Dynamic diagonals) รวมถึงการตัดต่อภาพถ่าย (Photomontage) เพื่อสื่อสารทางการเมือง

Dadaism (ดาไดอิสม์)

ศิลปะแห่งการขบถและการต่อต้านสงคราม เน้นความไร้ระเบียบ (Chaos) การตัดปะ (Collage) และการใช้ตัวหนังสือที่จัดวางอย่างยุ่งเหยิงเพื่อท้าทายกฎเกณฑ์เดิม ส่งอิทธิพลต่อสไตลิ่งและกราฟิกแนว Grunge ในเวลาต่อมา

3. ความหรูหราและวัฒนธรรมป๊อป (กลางศตวรรษที่ 20)

Art Deco (อาร์ตเดโค)

เน้นความหรูหรา สง่างาม ใช้เส้นสายเรขาคณิตที่สมมาตร เส้นซิกแซก และลวดลายรังสีดวงอาทิตย์ (Sunbursts) สะท้อนความทันสมัยในยุค Jazz Age

Pop Art (ป๊อปอาร์ต)

ศิลปะที่นำสิ่งของในชีวิตประจำวันและสื่อมวลชนมาล้อเลียนหรือเชิดชู เน้นสีฉูดฉาด เส้นขอบหนา และการทำซ้ำ (Repetition) ศิลปินคนสำคัญคือ Andy Warhol และ Roy Lichtenstein

4. ยุคหลังสมัยใหม่และดิจิทัล (ปลายศตวรรษที่ 20 - ปัจจุบัน)

Swiss Style (International Typographic Style)

เน้นความสะอาด อ่านง่าย ใช้ระบบ Grid ที่เคร่งครัด และฟอนต์ Helvetica เป็นต้นแบบของความมินิมอลในงานออกแบบเอกสารและป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ

Postmodernism (โพสต์โมเดิร์นนิสม์)

เกิดขึ้นเพื่อต่อต้านความเคร่งครัดของ Modernism โดยเน้นความซับซ้อน (Complexity) ความย้อนแย้ง การหยิบยืมสไตล์จากอดีตมาผสมกัน (Pastiche) และการทำลายกฎเกณฑ์เดิมๆ เช่น กลุ่ม Memphis Group ที่ใช้สีสันและลวดลายแปลกตา

ยุคดิจิทัล (Digital Age)

การมาถึงของคอมพิวเตอร์ Macintosh (1984) และ Photoshop (1990) เปลี่ยนโฉมหน้าวงการกราฟิก ทำให้เกิดสไตล์ใหม่ๆ เช่น Flat Design (การออกแบบแบนราบที่นิยมใน UI/UX ปัจจุบัน) และความสามารถในการสร้างงาน 3D หรือ Motion Graphics ที่ซับซ้อน

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

ชิ้นงาน คำนวณ

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

หนังสือหลักการทัศนศิลป์

8. ภาคผนวก

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 10-12
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม	ทฤษฎี 6 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน วิเคราะห์ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม		ปฏิบัติ - ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะเฉพาะของศิลปะร่วมสมัยที่เน้นแนวความคิด (Conceptual Art) วิเคราะห์บทบาทของศิลปะที่มีต่อการสะท้อนสังคม วัฒนธรรม และการเมือง รวมถึงสามารถเชื่อมโยงเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ (New Media Art) เพื่อนำไปสู่การออกแบบสื่อกราฟิกที่สื่อความหมายเชิงสังคมได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายและรูปแบบของศิลปะร่วมสมัย (Installation, Performance, New Media)

3.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลงานศิลปะกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

3.3 นำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานศิลปะ (Digital Art / NFT)

3.4 สร้างสรรค์ผลงานกราฟิกที่สะท้อนแนวคิดหรือประเด็นทางสังคม

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 นิยามความหมายของ "ศิลปะร่วมสมัย" และบอกความแตกต่างจาก "ศิลปะสมัยใหม่" ได้

4.2 ตีความหมาย (Interpretation) จากงานศิลปะแนวนามธรรมหรือแนวทดลองได้

4.3 ตระหนักถึงจรรยาบรรณในการใช้สื่อศิลปะเพื่อสังคม (ไม่บิดเบือน ไม่สร้างความเกลียดชัง)

4.4 ประยุกต์แนวคิด Street Art (เช่น Banksy) มาใช้ในการออกแบบสติ๊กเกอร์ (Sticker Design) หรือ Character Design

5. สารการเรียนรู้

แนวคิดเหนือรูปแบบ (Conceptual & Installation Art) ศิลปะสะท้อนสังคม (Art for Society & Street Art) ศิลปะในโลกดิจิทัล (New Media Art & Future)

6. กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 10-12 ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม

1. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม
2. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งโจทย์เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคมโดยให้ผู้เรียนทดสอบก่อนเรียน
3. ครูอธิบายพร้อมใช้สื่อประกอบ (Power Point) เกี่ยวกับ ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม
4. ครูซักถามและสุ่มนักศึกษาตอบคำถามเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม
5. สรุปองค์ความรู้ร่วมกับครู
6. ครูสาธิต อธิบาย ยกตัวอย่างผลงาน ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคมให้เห็นอย่างชัดเจน
7. ครูและผู้เรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงานที่ 4 เรื่อง ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม
8. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 7.1 สื่อการสอน Canva หน่วยการเรียนรู้ที่ 4
- 7.2 เกมส์ Kahoot
- 7.3 แบบทดสอบ google forms

8. หลักฐานการเรียนรู้

- 8.1 หลักฐานความรู้
 - สื่อการสอน Canva หน่วยการเรียนรู้ที่ 4
 - สมุดจดเนื้อหาของนักเรียน
- 8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบความรู้ที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์

ตารางที่ 1 แสดงสัดส่วนประเมินผลการเรียนของหน่วยที่ 4

วิธีการประเมิน	ความสำคัญ / สัดส่วนคะแนน (ร้อยละ) ที่ได้จากการวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชา	คะแนน
1.พุทธิพิสัย	60	6
2.ทักษะพิสัย	20	2
3.จิตพิสัย	20	2
รวม	100	10

9.2 วิธีการประเมิน

9.2.1 วัดผลจากใบมอบหมายงาน

9.2.2 วัดผลจากภาระงานที่มอบหมาย

9.2.3 วัดผลจากแบบทดสอบ

9.2.4 สังเกตจากพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา

9.3 เครื่องมือประเมิน

9.3.1 แบบประเมินใบงาน

9.3.2 แบบทดสอบ

	ใบความรู้ ที่ 1	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 10-12
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม	ทฤษฎี 6 ชม.
	ชื่อเรื่อง วิเคราะห์ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม	ปฏิบัติ - ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะเฉพาะของศิลปะร่วมสมัยที่เน้นแนวความคิด (Conceptual Art) วิเคราะห์บทบาทของศิลปะที่มีต่อการสะท้อนสังคม วัฒนธรรม และการเมือง รวมถึงสามารถเชื่อมโยงเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ (New Media Art) เพื่อนำไปสู่การออกแบบสื่อกราฟิกที่สื่อความหมายเชิงสังคมได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายและรูปแบบของศิลปะร่วมสมัย (Installation, Performance, New Media)

3.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลงานศิลปะกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

3.3 นำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานศิลปะ (Digital Art / NFT)

3.4 สร้างสรรค์ผลงานกราฟิกที่สะท้อนแนวคิดหรือประเด็นทางสังคม

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 นิยามความหมายของ "ศิลปะร่วมสมัย" และบอกความแตกต่างจาก "ศิลปะสมัยใหม่" ได้

4.2 ตีความหมาย (Interpretation) จากงานศิลปะแนวนามธรรมหรือแนวทดลองได้

4.3 ตระหนักถึงจรรยาบรรณในการใช้สื่อศิลปะเพื่อสังคม (ไม่บิดเบือน ไม่สร้างความเกลียดชัง)

4.4 ประยุกต์แนวคิด Street Art (เช่น Banksy) มาใช้ในการออกแบบสติ๊กเกอร์ (Sticker Design) หรือ Character Design

5. เนื้อหาสาระ

1. **Thailand Biennale:** จัดโดยสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (OCAC) เป็นงานที่เปลี่ยนสถานที่จัดงานไปตามจังหวัดต่างๆ (เช่น กระบี่, โคราซ, เชียงราย) เน้นการสร้างงานเฉพาะพื้นที่ (Site-specific),

◦ ตัวอย่างงาน: ในเชียงราย (2023) ภายใต้ธีม "The Open World" มีผลงานที่เจาะลึกประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและกลุ่มชาติพันธุ์,

2. **Bangkok Art Biennale (BAB):** จัดโดยภาคเอกชน (ThaiBev) ร่วมกับภาครัฐ เน้นพื้นที่ในกรุงเทพฯ ทั้งห้างสรรพสินค้าและวัดวาอาราม ธีมล่าสุดคือ "Nurture Gaia" (2024),

3. **Bangkok Biennial:** เป็นเทศกาลศิลปะภาคประชาชนที่เน้นความอิสระและการต่อต้านโครงสร้างอำนาจรัฐแบบเดิม จัดในพื้นที่อิสระ เช่น แกลเลอรีเล็กๆ หรือพื้นที่สาธารณะ,

4. ศิลปินร่วมสมัยที่โดดเด่นและ "คนนอก" (Key Contemporary Figures & Outsiders)

• **อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล:** ศิลปินและผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีผลงานระดับโลก งานของเขามักสำรวจเรื่องความทรงจำ ภูตผี และประวัติศาสตร์การเมืองที่ถูกกดทับ เช่น นิทรรศการ "The Serenity of Madness",

◦ ภาพประกอบ: ผลงานชุด "Ghost Teen" ซึ่งเป็นภาพวัยรุ่นสวมหน้ากากผี เกี่ยวโยงกับความทรงจำในพื้นที่ภาคอีสาน

• **จาง แซ่ตั้ง (Tang Chang):** ศิลปินเชื้อสายจีน-ไทย ผู้ถูกนิยามว่าเป็น "ศิลปินนอกสถาบัน" (Outsider Artist) ที่สำคัญ สร้างสรรค์งานจิตรกรรมนามธรรม (Abstract) และกวีนิพนธ์รูปธรรม (Concrete Poetry) ที่ฉีกขนบศิลปะไทยประเพณี,

◦ ภาพประกอบ: ภาพจิตรกรรมนามธรรม "Untitled (1969)" ที่ใช้สีน้ำมันทาเรือวาดบนผ้าใบ แสดงถึงพลังอารมณ์ที่รุนแรง

5. ศิลปะในยุคดิจิทัลและเทคโนโลยี (Digital Art & Tech)

• มีการนำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับศิลปะไทยจารีต เช่น การใช้ Algorithm ในการสร้างลวดลายกระหนกแบบ 3 มิติ หรือการใช้ Generative Art,

• นิทรรศการ "ไตรโลกา": การนำวรรณคดีและสัตว์หิมพานต์มาตีความใหม่ด้วยแนวคิดทางชีววิทยาและบรรพชีวินวิทยา (เช่น ครุฑที่มีโครงสร้างแบบนกเงือก) เพื่อเชื่อมโยงความเป็นไทยสู่สากล

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบทดสอบก่อนเรียน – แบบทดสอบหลังเรียน

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

หนังสือศิลปนิพนธ์เพื่องานกราฟิก หน้าที่ 78-79

8. ภาคผนวก

	ใบความรู้ ที่ 1	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 13-14
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม	ทฤษฎี 4 ชม. ปฏิบัติ - ชม.
ชื่อเรื่อง วิเคราะห์ศิลปะร่วมสมัยและบริบทสังคม		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะเฉพาะของศิลปะร่วมสมัยที่เน้นแนวความคิด (Conceptual Art) วิเคราะห์บทบาทของศิลปะที่มีต่อการสะท้อนสังคม วัฒนธรรม และการเมือง รวมถึงสามารถเชื่อมโยงเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ (New Media Art) เพื่อนำไปสู่การออกแบบสื่อกราฟิกที่สื่อความหมายเชิงสังคมได้

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายและรูปแบบของศิลปะร่วมสมัย (Installation, Performance, New Media)

3.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลงานศิลปะกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

3.3 นำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานศิลปะ (Digital Art / NFT)

3.4 สร้างสรรค์ผลงานกราฟิกที่สะท้อนแนวคิดหรือประเด็นทางสังคม

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 นิยามความหมายของ "ศิลปะร่วมสมัย" และบอกความแตกต่างจาก "ศิลปะสมัยใหม่" ได้

4.2 ตีความหมาย (Interpretation) จากงานศิลปะแนวนามธรรมหรือแนวทดลองได้

4.3 ตระหนักถึงจรรยาบรรณในการใช้สื่อศิลปะเพื่อสังคม (ไม่บิดเบือน ไม่สร้างความเกลียดชัง)

4.4 ประยุกต์แนวคิด Street Art (เช่น Banksy) มาใช้ในการออกแบบสติ๊กเกอร์ (Sticker Design) หรือ Character Design

5. เนื้อหาสาระ

1. จุดเริ่มต้นของศิลปะสมัยใหม่ในไทย (Thai Modern Art Roots)

ศิลปะไทยเริ่มรับอิทธิพลตะวันตกเข้ามาผสมผสานอย่างชัดเจนในช่วงรัชกาลที่ 4 โดยมี **ขรัวอินโข่ง** (Khrua In Khong) เป็นศิลปินเอกผู้นำเทคนิคตะวันตก เช่น การวาดภาพที่มีระยะใกล้-ไกล (Perspective) และการลงแสงเงา (Chiaroscuro) มาใช้ในจิตรกรรมฝาผนังเป็นครั้งแรก,

- **แนวคิดสำคัญ:** ขรัวอินโข่งใช้ภาพตีความบ้านช่องแบบตะวันตก รถไฟ หรือเรือกลไฟ เป็นปริศนาธรรม (Dharma riddles) เพื่อเปรียบเปรยหลักธรรมทางพุทธศาสนา แทนที่จะเขียนภาพพุทธประวัติตามขนบเดิม,

- **ภาพประกอบจากข้อมูล:**

- **จิตรกรรมรูปดอกบัวขนาดใหญ่:** เป็นภาพที่มีชื่อเสียงมากที่สุดภาพหนึ่ง แสดงภาพขุนนางและสุภาพสตรีชาวตะวันตกกำลังยืนชมดอกบัวขนาดใหญ่ในสระน้ำ ซึ่งเปรียบเสมือนพระพุทธเจ้าที่บริสุทธิ์ผุดผ่อง,

- **จิตรกรรมเรือสำเภา:** เปรียบเทียบพระพุทธเจ้าเสมือนกับต้นเรือ และพระธรรมคือเรือที่พาผู้คนข้ามวัฏสงสาร

2. ศิลปะกับการเมืองและการประท้วง (Art and Politics)

ศิลปะถูกใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการแสดงออกทางการเมืองและการต่อสู้เพื่อประชาธิปไตยในหลายยุคสมัย

- **ยุค 14 ตุลา (2516) - 6 ตุลา (2519):** มีการรวมตัวของ "กลุ่มแนวร่วมศิลปินแห่งประเทศไทย" ผลิตงานศิลปะเพื่อชีวิต โปสเตอร์ และคำเอ้าท์การเมือง โดยใช้องค์ประกอบอย่าง กำป๋น นกฟิราบ และธงชาติ เพื่อสื่อถึงการต่อสู้กับเผด็จการทหารและอิทธิพลจักรวรรดินิยม,

- **การประท้วงยุคใหม่ (Protest Art):** ในช่วงการเคลื่อนไหวทางการเมืองระลอกใหม่ ศิลปะได้ปรับรูปแบบไปสู่ Pop Culture และ Digital Art มากขึ้น

- มีการใช้สัญลักษณ์จากวัฒนธรรมป๊อป เช่น การชู 3 นิ้วจาก *The Hunger Games* หรือแฮร์รี่ พอตเตอร์

- ศิลปินดิจิทัลอย่าง **Pssypl** สร้างสรรค์งานกราฟิกเพื่อวิพากษ์วิจารณ์ระบบอำนาจนิยมและความเหลื่อมล้ำ โดยเผยแพร่ผ่าน Social Media,

- **กรณีศึกษา:** ผลงานประติมากรรม "Broken Victoria" ของ **Yuree Kensaku** ในงาน Bangkok Art Biennale ซึ่งดัดแปลงจากเทพีในกรีซ ให้มีหัวเป็นแมงมุมเขียวและปีกหัก เพื่อสื่อถึงการต่อสู้ของผู้ชุมนุมที่ต้องเจ็บปวด,

3. กระแสงานศิลปะเวียนนาเลในไทย (Biennial Culture)

ประเทศไทยมีการจัดเทศกาลศิลปะนานาชาติขนาดใหญ่ (Biennale) หลายรายการ เพื่อยกระดับสถานะทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ โดยมี 3 งานหลักที่สำคัญ:

1. **Thailand Biennale:** จัดโดยสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (OCAC) เป็นงานที่เปลี่ยนสถานที่จัดงานไปตามจังหวัดต่างๆ (เช่น กระบี่, โคราซ, เชียงราย) เน้นการสร้างงานเฉพาะพื้นที่ (Site-specific),

- **ตัวอย่างงาน:** ในเชียงราย (2023) ภายใต้ธีม "The Open World" มีผลงานที่เจาะลึกประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและกลุ่มชาติพันธุ์,

2. Bangkok Art Biennale (BAB): จัดโดยภาคเอกชน (ThaiBev) ร่วมกับภาครัฐ เน้นพื้นที่ในกรุงเทพฯ ทั้งห้างสรรพสินค้าและวัดวาอาราม ธีมล่าสุดคือ "Nurture Gaia" (2024),

3. Bangkok Biennial: เป็นเทศกาลศิลปะภาคประชาชนที่เน้นความอิสระและการต่อต้านโครงสร้างอำนาจรัฐแบบเดิม จัดในพื้นที่อิสระ เช่น แกลเลอรีเล็กๆ หรือพื้นที่สาธารณะ,

4. ศิลปินร่วมสมัยที่โดดเด่นและ "คนนอก" (Key Contemporary Figures & Outsiders)

- **อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล:** ศิลปินและผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีผลงานระดับโลก งานของเขามักสำรวจเรื่องความทรงจำ ภูตผี และประวัติศาสตร์การเมืองที่ถูกกดทับ เช่น นิทรรศการ "The Serenity of Madness",

- **ภาพประกอบ:** ผลงานชุด "Ghost Teen" ซึ่งเป็นภาพวัยรุ่นสวมหน้ากากผี เกี่ยวโยงกับความทรงจำในพื้นที่ภาคอีสาน

- **จาง แซ่ตั้ง (Tang Chang):** ศิลปินเชื้อสายจีน-ไทย ผู้ถูกนิยามว่าเป็น "ศิลปินนอกสถาบัน" (Outsider Artist) ที่สำคัญ สร้างสรรค์งานจิตรกรรมนามธรรม (Abstract) และกวีนิพนธ์รูปธรรม (Concrete Poetry) ที่ฉีกขนบศิลปะไทยประเพณี,

- **ภาพประกอบ:** ภาพจิตรกรรมนามธรรม "Untitled (1969)" ที่ใช้สีน้ำมันทาเรือวาดบนผ้าใบ แสดงถึงพลังอารมณ์ที่รุนแรง

5. ศิลปะในยุคดิจิทัลและเทคโนโลยี (Digital Art & Tech)

- มีการนำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับศิลปะไทยจารีต เช่น การใช้ Algorithm ในการสร้างลวดลายกระหนกแบบ 3 มิติ หรือการใช้ Generative Art,

- **นิทรรศการ "ไตรโลกา":** การนำวรรณคดีและสัตว์หิมพานต์มาตีความใหม่ด้วยแนวคิดทางชีววิทยาและบรรพชีวินวิทยา (เช่น ครุฑที่มีโครงสร้างแบบนกเงือก) เพื่อเชื่อมโยงความเป็นไทยสู่สากล

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

-

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

หนังสือศิลปนิพนธ์เพื่องานกราฟิก

หนังสือทฤษฎีสี

หนังสือหลักการทัศนศิลป์

หนังสือเส้นกับการออกแบบ

8. ภาคผนวก

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 13-15
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ หลักการศิลปะ	ทฤษฎี 6 ชม.
	ชื่อเรื่อง/งาน ประยุกต์ใช้หลักการศิลปะกับโจทย์จริง	ปฏิบัติ - ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถอธิบายและประยุกต์ใช้หลักการศิลปะ (Principles of Art) ได้แก่ เอกภาพ, ดุลยภาพ, จังหวะ, จุดเด่น, ความกลมกลืน และความขัดแย้ง ในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะและนำไปใช้ในการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) สำหรับงานออกแบบกราฟิกได้อย่างเหมาะสมและมีความคิดสร้างสรรค์

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการองค์ประกอบศิลป์ (Composition) เพื่อการออกแบบ
- 3.2 วิเคราะห์หลักการศิลปะที่ปรากฏในงานทัศนศิลป์ ธรรมชาติ และงานสื่อสารนิเทศศิลป์
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการศิลปะเพื่อแก้ปัญหาทางการจัดวาง (Layout) ในงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.4 สร้างสรรค์ผลงานกราฟิกที่แสดงออกถึงความเข้าใจในเรื่องความสมดุล จุดเด่น และความเป็นเอกภาพ

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายความหมายและความสำคัญของหลักการศิลปะ (เอกภาพ, ดุลยภาพ, จังหวะ, จุดเด่น, ความกลมกลืน, ความขัดแย้ง) ได้
- 4.2 จัดวางองค์ประกอบศิลป์ (Layout) ในโปรแกรมกราฟิกโดยคำนึงถึงหลักการ Rule of Thirds และ Balance ได้
- 4.3 ยอมรับและปรับปรุงแก้ไขงานออกแบบของตนตามหลักการองค์ประกอบศิลป์เมื่อได้รับคำแนะนำ
- 4.4 สังเกตและถอดรหัสหลักการศิลปะที่มีอยู่ในธรรมชาติ (เช่น ความสมดุลของใบไม้, จังหวะของคลื่น) มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ

5. สารการเรียนรู้

1. ความรู้เบื้องต้นทางศิลปะและองค์ประกอบศิลป์ (Art Fundamentals)

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึก ปัญญา และความงาม การสร้างสรรค์งานศิลปะต้องอาศัย "ทัศนธาตุ" (Visual Elements) และ "หลักการออกแบบ" (Principles of Design) ดังนี้:

ทัศนธาตุ (Visual Elements) คือส่วนประกอบพื้นฐานที่มองเห็นได้:

- **จุด (Dot/Point):** ส่วนที่เล็กที่สุด เป็นพื้นฐานที่เมื่อเรียงต่อกันจะเกิดเป็นเส้น
- **เส้น (Line):** จุดที่เคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ ให้ความรู้สึกต่างกัน เช่น เส้นตั้งให้ความรู้สึกมั่นคง เส้นนอนให้ความสงบ,

- **รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form):** รูปร่างมี 2 มิติ (กว้าง-ยาว) ส่วนรูปทรงมี 3 มิติ (กว้าง-ยาว-ลึก/หนา),

- **สี (Color):** มีผลต่ออารมณ์มากที่สุด เช่น สีแดงให้ความรู้สึกรุนแรง สีเขียวให้ความรู้สึกสดชื่น ประกอบด้วย คุณลักษณะสี (Hue), ค่าความอ่อนแก่ (Value), และความสดของสี (Saturation)

- **น้ำหนัก (Value):** ความอ่อนแก่ของแสงและเงา ช่วยให้อุปกรณ์มีปริมาตรและมิติ

- **พื้นที่ว่าง (Space):** บริเวณว่างรอบวัตถุหรือระยะห่าง ช่วยลดความอึดอัดและเน้นรูปทรง,

- **พื้นผิว (Texture):** ลักษณะภายนอกที่สัมผัสได้ทางตาหรือกาย เช่น หยาบ, ละเอียดย, มันวาว,

หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ (Principles of Composition) คือการนำทัศนธาตุมาจัดวางให้น่าสนใจ:

- **ความสมดุล (Balance):** การจัดวางให้น้ำหนักซ้ายขวาเท่ากัน (Symmetrical) หรือไม่เท่ากันแต่ดูสมดุลด้วยน้ำหนักทางสายตา (Asymmetrical), รวมถึงความสมดุลแบบรัศมี (Radial) ที่กระจายออกจากจุดศูนย์กลาง

- **เอกภาพ (Unity):** ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่กระจัดกระจาย,

- **จุดเด่น (Emphasis/Dominance):** การสร้างจุดสนใจเพื่อให้ภาพมีประธาน หรือจุดที่สะดุดตาที่สุด,

- **จังหวะ (Rhythm):** การซ้ำของรูปทรงหรือสีที่ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว,

- **ความขัดแย้ง (Contrast):** การใช้สิ่งที่แตกต่างกันมาอยู่ด้วยกันเพื่อสร้างความน่าสนใจ เช่น สีตรงข้าม หรือ ผิวหยาบกับละเอียดย,

2. ศิลปะไทย (Thai Art)

ศิลปะไทยมีความผูกพันกับพุทธศาสนาอย่างลึกซึ้ง โดยแบ่งออกเป็นยุคสมัยสำคัญดังนี้:

- **สมัยทวารวดี (พุทธศตวรรษที่ 11-16):** ได้รับอิทธิพลจากอินเดีย (ศิลปะอมราวดีและคุปตะ) พระพุทธรูปมีพระพักตร์แบบพื้นเมือง ขนบพระชนงต่อกันเป็นปีกกา,,

- **สมัยสุโขทัย (พุทธศตวรรษที่ 18-20):** ถือเป็นยุคทองของศิลปะไทย พระพุทธรูปมีความงดงาม อ่อนช้อย เน้นลักษณะเหนือมนุษย์ตามคัมภีร์มหาบุรุษลักษณะ เช่น นิ้วพระหัตถ์ยาวเสมอกัน,

◦ **เอกลักษณ์สำคัญ: พระพุทธรูปปางลีลา (Walking Buddha)** ที่แสดงท่าทางการก้าวเดินอย่างสง่างาม มีพระวรกายพลิ้วไหว,

◦ เครื่องลึงคโลก: มีชื่อเสียงในการผลิตเครื่องปั้นดินเผาเคลือบสีเขียวไข่กา (Celadon)

• สมัยอยุธยา (พุทธศตวรรษที่ 19-23): นิยมสร้างพระพุทธรูปทรงเครื่องกษัตริย์ มีความวิจิตรบรรจง สถาปัตยกรรมนิยมสร้างเจดีย์ย่อมุม,

• สมัยรัตนโกสินทร์ (พุทธศตวรรษที่ 23-ปัจจุบัน): ช่วงต้นสืบทอดรูปแบบจากอยุธยา ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 4 เริ่มรับอิทธิพลตะวันตก เช่น การใช้ทัศนียภาพ (Perspective) และความสมจริงในงานจิตรกรรม โดยขรัวอินโข่ง,

จิตรกรรมไทย: เดิมเป็นภาพ 2 มิติ ไม่ใช้แสงเงาและหลักทัศนียภาพ (Perspective) นิยมเขียนเรื่องราวพุทธประวัติและชาดก เพื่อสอนธรรมแก่ประชาชน,, สถาปัตยกรรม: วัดเป็นศูนย์กลาง งานสถาปัตยกรรมไทย นิยมสร้างหลังคาซ้อนชั้น ประดับด้วย ช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์,

3. การวิเคราะห์ผลงานศิลปะสำคัญ (Art Analysis)

ข้อมูลมีการกล่าวถึงการวิเคราะห์ผลงานระดับโลกเพื่อเป็นกรณีศึกษา:

• ราตรีประดับดาว (The Starry Night) ของ แวน โก๊ะ:

- ใช้เส้นโค้งก้นหอย (Spiral) สื่อถึงพลังงานบนท้องฟ้า และอาจเชื่อมโยงกับความสนใจด้านดาราศาสตร์ของศิลปิน
- ใช้คู่สีตรงข้าม (สีน้ำเงิน-เหลือง) สร้างความสั่นสะเทือนทางสายตา
- ต้นไซปรัสสีดำขนาดใหญ่ทางซ้ายช่วยสร้างความสมดุลให้กับดวงจันทร์ทางขวา และสื่อถึงความเชื่อมโยงระหว่างโลกกับสวรรค์,

• อาหารค่ำมื้อสุดท้าย (The Last Supper) ของ เลโอนาร์โด ดา วินชี:

- ใช้หลักทัศนียภาพเชิงเส้น (One-point perspective) โดยเส้นสายตาทุกเส้นพุ่งตรงไปที่พระพักตร์ของพระเยซู ซึ่งเป็นจุดกึ่งกลางของภาพ,
- จัดองค์ประกอบสาวกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน สร้างความสมดุลและจังหวะ

• คลื่นยักษ์นอกฝั่งคานางาวะ (The Great Wave off Kanagawa):

- ใช้รูปร่างที่บิดเบี้ยวของคลื่นยักษ์สร้างความรู้สึกถึงพลังธรรมชาติ เส้นโค้งของคลื่นนำสายตา
- มีความสมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance) ระหว่างคลื่นยักษ์ด้านหน้ากับภูเขาฟูจิที่สงบนิ่งในระยะไกล

4. ศิลปะกับวิทยาศาสตร์และสมอง

• ประสาทสุนทรียศาสตร์ (Neuroaesthetics): เป็นการศึกษาว่าสมองตอบสนองต่องานศิลปะอย่างไร การชมงานศิลปะสามารถกระตุ้นระบบรางวัลในสมองและหลั่งสารโดพามีน (Dopamine) ซึ่งเป็นสารแห่งความสุข

• ผลต่อจิตใจ: ศิลปะช่วยลดความเครียด (ลดระดับคอร์ติซอล) และช่วยในการระบายอารมณ์ (Catharsis),

• สื่กับอารมณ์: สมองตอบสนองต่อสีต่างกัน เช่น สีแดงกระตุ้นความตื่นตัว สีฟ้าให้ความสงบ ซึ่งมีผลมาจากวิวัฒนาการและการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

6. กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 13-15 หลักการศิลปะ

1. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้ เรื่อง หลักการศิลปะ
2. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งโจทย์เกี่ยวกับหลักการศิลปะโดยให้ผู้เรียนทดสอบก่อนเรียน
3. ครูอธิบายพร้อมใช้สื่อประกอบ (Power Point) เกี่ยวกับหลักการศิลปะ
4. ครูซักถามและสุ่มนักศึกษาตอบคำถามเกี่ยวกับหลักการศิลปะ
5. สรุปองค์ความรู้ร่วมกับครู
6. ครูสาธิต อธิบาย ยกตัวอย่างผลงานหลักการจัดศิลป์นิยมในงานศิลปะให้เห็นอย่างชัดเจน
7. ครูและผู้เรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงานที่ 5 เรื่อง หลักการศิลปะ
8. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 7.1 สื่อการสอน Canva หน่วยการเรียนรู้ที่ 5
- 7.2 เกมส์ Kahoot
- 7.3 แบบทดสอบ google forms

8. หลักฐานการเรียนรู้

- 8.1 หลักฐานความรู้
 - สื่อการสอน Canva หน่วยการเรียนรู้ที่ 5
 - สมุดจดเนื้อหาของนักเรียน
- 8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบงานที่ 5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง หลักการศิลปะ

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์

ตารางที่ 1 แสดงสัดส่วนประเมินผลการเรียนของหน่วยที่ 5

วิธีการประเมิน	ความสำคัญ / สัดส่วนคะแนน (ร้อยละ) ที่ได้จากการวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชา	คะแนน
1.พุทธิพิสัย	60	6
2.ทักษะพิสัย	20	2
3.จิตพิสัย	20	2
รวม	100	10

9.2 วิธีการประเมิน

9.2.1 วัดผลจากใบมอบหมายงาน

9.2.2 วัดผลจากภาระงานที่มอบหมาย

9.2.3 วัดผลจากแบบทดสอบ

9.2.4 สังเกตจากพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา

9.3 เครื่องมือประเมิน

9.3.1 แบบประเมินใบงาน

9.3.2 แบบทดสอบ

	ใบความรู้ ที่ 1	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 13-15
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ หลักการศิลปะ	ทฤษฎี 6 ชม.
	ชื่อเรื่อง ประยุกต์ใช้หลักการศิลปะกับโจทย์จริง	ปฏิบัติ - ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถอธิบายและประยุกต์ใช้หลักการศิลปะ (Principles of Art) ได้แก่ เอกภาพ, ดุลยภาพ, จังหวะ, จุดเด่น, ความกลมกลืน และความขัดแย้ง ในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะและนำไปใช้ในการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) สำหรับงานออกแบบกราฟิกได้อย่างเหมาะสมและมีความคิดสร้างสรรค์

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ (Composition) เพื่อการออกแบบ
- 3.2 วิเคราะห์หลักการศิลปะที่ปรากฏในงานทัศนศิลป์ ธรรมชาติ และงานสื่อสารนิเทศศิลป์
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการศิลปะเพื่อแก้ปัญหาทางการจัดวาง (Layout) ในงานดิจิทัลกราฟิก
- 3.4 สร้างสรรค์ผลงานกราฟิกที่แสดงออกถึงความเข้าใจในเรื่องความสมดุล จุดเด่น และความเป็นเอกภาพ

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายความหมายและความสำคัญของหลักการศิลปะ (เอกภาพ, ดุลยภาพ, จังหวะ, จุดเด่น, ความกลมกลืน, ความขัดแย้ง) ได้
- 4.2 จัดวางองค์ประกอบศิลป์ (Layout) ในโปรแกรมกราฟิกโดยคำนึงถึงหลักการ Rule of Thirds และ Balance ได้
- 4.3 ยอมรับและปรับปรุงแก้ไขงานออกแบบของตนตามหลักการองค์ประกอบศิลป์เมื่อได้รับคำแนะนำ
- 4.4 สังเกตและถอดรหัสหลักการศิลปะที่มีอยู่ในธรรมชาติ (เช่น ความสมดุลของใบไม้, จังหวะของคลื่น) มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ

5. เนื้อหาสาระ

หลักการจัดศิลป์นิยม เป็นการนำองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะหรือทัศนธาตุมาประกอบเป็นงานศิลปะที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

- ความสำคัญ เพราะช่วยให้งานศิลปะมีความงาม ความสมบูรณ์ และสามารถสื่อสารเรื่องราวหรือแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดศิลป์นิยมที่ดีจะช่วยสร้างความน่าสนใจดึงดูดสายตา และสร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชมได้

- หลักการจัดศิลป์นิยมประกอบด้วยดุลยภาพ เอกภาพ จุดเด่น ความขัดแย้ง จังหวะความกลมกลืน สัดส่วน

1. ดุลยภาพหรือความสมดุล คือ ความเท่ากันตามความรู้สึก 2 ส่วน คือ ส่วนซ้ายและส่วนขวา แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ แบบสมมาตรและอสมมาตร

- แบบสมมาตร คือการจัดวางองค์ประกอบให้ทั้ง 2 ข้างมีขนาด สัดส่วน และน้ำหนักเท่ากันมีรูปแบบที่เหมือนกัน คล้ายกัน

- แบบอสมมาตร คือการจัดองค์ประกอบของศิลปะทั้ง 2 ข้างมีขนาด น้ำหนัก สัดส่วนไม่เท่ากัน แต่สมดุลกันในการรับรู้

2. เอกภาพ คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของศิลป์นิยมทั้งรูปลักษณะและเนื้อหา เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว วิธีนำไปสู่เอกภาพ

- นำมาใกล้ชิดกัน

- การซ้ำกัน

- การกระทำต่อเนื่อง

- เอกภาพด้วยความหลากหลาย

3. จุดเด่น การทำให้องค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งโดดเด่นออกมาท่ามกลางการจัดองค์ประกอบอื่น ๆ มากมาย เพื่อเป็นจุดรวมสายตา (Focal Point) ที่ใช้สื่อสาร สารสิ่งที่ต้องการนำเสนอ โดยสามารถทำให้จุดนี้เด่นขึ้นได้ด้วยขนาด สี หรือ พื้นผิว เพื่อให้เกิดเรื่องราวการนำเสนอขึ้น

4. ขัดแย้ง ความขัดแย้ง (Contrast) ความขัดแย้งพุดกันตามธรรมดา ความขัดแย้งก็หมายความว่าไม่ตกลงกัน คือ ขาดความประสานกัน แต่ความขัดแย้งทางศิลปะเขาถือว่าเป็นหลักใหญ่ซึ่งเกี่ยวกับการสร้างองค์ประกอบ เพราะฉะนั้นความขัดแย้งจึงเป็นส่วนหนึ่งของความประสานกัน คือ การตัดหรือขัดแย้งของเส้น สี ช่องว่าง พื้นผิว แสงและเงา ความตัดกันจะต้องมีความ ประสาน สัมพันธ์กับความกลมกลืน

5. ความกลมกลืน หมายถึง การประสาน เชื่อมต่อดิดหรือทับกันของรูปลักษณะ แสง เงา สี โดยวิธีจัดให้ประสานกลมกลืน เป็นเรื่องราว พวก หมู หรือ ลำดับกันให้เกิดความเหมาะสมสวยงามมองดูแล้วไม่ขัดตา ไม่มากเกินไป เป็นหลักของการจัดองค์ประกอบที่สำคัญและมีขอบข่ายกว้างขวาง เช่น ความกลมกลืนในรูปลักษณะ สี พื้นผิว และช่องว่างการจัดองค์ประกอบของศิลปะให้กลมกลืนกัน จึงช่วยให้งานศิลปะเกิดคุณค่า ของทางสุนทรียภาพมากขึ้น

6. จังหวะ จังหวะ คือ ช่วงความห่างและความสัมพันธ์ของการจัดองค์ประกอบ ที่นำมาวางให้ต่อเนื่องกัน มีความสม่ำเสมอและไม่สม่ำเสมอ ขนาดเล็กไปใหญ่ จากสีอ่อนไปสีแก่ จากพื้นผิวเรียบไปพื้นผิวหยาบ มีรูปทรงที่เหมือนกันและไม่เหมือนกันแต่ถูกจัดวางให้ต่อเนื่องกัน เป็นการทำความเข้าใจให้เกิดการเคลื่อนไหวและความสวยงามสามารถใช้องค์ประกอบได้หลาย ไม่ว่าจะเป็น สี เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวรวมถึงระยะห่างด้วย

7. สัดส่วน สัดส่วน คือ ความสัมพันธ์ของการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เหมาะสม การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กันไม่ว่าองค์ประกอบเหล่านั้นจะมีรูปร่าง รูปทรง สีและอื่น ๆ เป็นอย่างไรก็ตาม สัดส่วนสามารถแยกออกได้เป็น 2 แบบ ดังนี้

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

7. เอกสารอ้างอิง (ชั้นนำใหม่)

หนังสือศิลปนิยมเพื่องานกราฟิก หน้า 80-84

เส้นกับการออกแบบ หน้า 143-154

8. ภาคผนวก

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 6
	รหัสวิชา 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 16-17
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม	ทฤษฎี 4 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน สร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม		ปฏิบัติ - ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถตระหนักถึงคุณค่าของการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมทั้งในรูปแบบกายภาพและดิจิทัล สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางศิลปะและทักษะคอมพิวเตอร์กราฟิกในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงประยุกต์ (Final Project) และสามารถนำเสนอแนวความคิดพร้อมทั้งวิจารณ์ผลงานตามหลักสุนทรียศาสตร์ได้อย่างมีเหตุผล

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการอนุรักษ์ศิลปกรรมและการจัดการลิขสิทธิ์ผลงานศิลปะ
- 3.2 บูรณาการความรู้ทางประวัติศาสตร์และทฤษฎีศิลปะเพื่อสร้างสรรค์ผลงานกราฟิก
- 3.3 นำเสนอผลงานและวิจารณ์งานศิลปะ (Art Critique) โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์
- 3.4 แสดงเจตคติที่ดีในการมีส่วนร่วมอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมผ่านสื่อดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายหลักการวิจารณ์งานศิลปะ 4 ขั้นตอน (บรรยาย, วิเคราะห์, ตีความ, ประเมินค่า) ได้ถูกต้อง
- 4.2 เขียนบรรยายแนวความคิด (Artist Statement) ประกอบผลงานของตนเองได้
- 4.3 เห็นคุณค่าของผลงานศิลปะและเคารพในทรัพย์สินทางปัญญา (ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์)
- 4.4 นำลวดลายหรือศิลปะพื้นถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟิก (Cultural Redesign) เพื่อให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่

5. สารการเรียนรู้

1. การใช้เทคโนโลยี 3 มิติ (3D) เพื่อการอนุรักษ์โบราณสถาน
มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการสำรวจและจัดทำแบบจำลองโบราณสถานเพื่อการอนุรักษ์ โดยกรณีศึกษาที่สำคัญคือ **วัดมหาธาตุ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา**

- **วิธีการ:** ใช้เทคโนโลยีอากาศยานไร้คนขับ (UAV) หรือโดรน ร่วมกับเทคนิค Photogrammetry และการสแกนด้วยเลเซอร์ภาคพื้นดิน (TLS) เพื่อสร้างแบบจำลอง 3 มิติ ของเจดีย์และปราสาท
- **ประโยชน์:** ช่วยในการตรวจสอบโครงสร้างทางกายภาพที่สลายตามนุษย์เข้าถึงยาก และใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการบูรณะ

ข้อมูลภาพประกอบจากเอกสาร:

- **ภาพที่ 1 (Figure 1):** แผนที่แสดงตำแหน่งพื้นที่ศึกษา วัดมหาธาตุ ในเกาะเมืองอยุธยา
- **ภาพที่ 2 (Figure 2):** ภาพถ่ายโครงสร้างของ "พระปราสาท" และ "เจดีย์" ที่วัดมหาธาตุ
- **ภาพที่ 10 (Figure 10):** ภาพเปรียบเทียบจุด Point Cloud ระหว่างการใช้เลเซอร์สแกน (TLS) กับโดรน (UAV) ซึ่งแสดงให้เห็นโครงสร้างฐานและยอดของพระปราสาท

2. การพัฒนาและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรม

เอกสารจากกองจัดการสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม ได้กล่าวถึงปัญหาและแนวทางการอนุรักษ์แหล่งศิลปกรรมในประเทศไทย โดยเน้นย้ำว่าสิ่งแวดล้อมรอบโบราณสถานมีความสำคัญเท่ากับตัวโบราณสถานเอง

- **ปัญหาที่พบ:** การรุกรานพื้นที่โบราณสถาน การสร้างอาคารสูงบดบังทัศนียภาพ มลภาวะทางอากาศที่กัดกร่อนวัสดุ และแรงสั่นสะเทือนจากการจราจร
- **แนวทางแก้ไข:** การกำหนดเขตพื้นที่อนุรักษ์ การควบคุมความสูงและรูปแบบอาคารปลูกสร้างใหม่ให้กลมกลืน และการจัดการภูมิทัศน์ (Landscape)

ข้อมูลภาพประกอบจากเอกสาร:

- **ภาพตัวอย่างการอนุรักษ์ที่ดี:** พระธาตุหริภุญชัย จ.ลำพูน ซึ่งเป็นศิลปกรรมสำคัญของภาคเหนือ และ วัดบุปผาราม จ.ตราด ที่ได้รับการดูแลสภาพแวดล้อมที่ดี
- **ภาพปัญหาทัศนียภาพ (Visual Pollution):** การติดตั้งป้ายโฆษณาขนาดใหญ่บดบังวัดพระศรีรัตนมหาธาตุ จ.พิษณุโลก และตึกแถวที่บดบังทัศนียภาพของเจดีย์ในจังหวัดนครปฐม
- **ภาพผลกระทบจากการพัฒนา:** การตัดถนนผ่าแนวคูเมืองและกำแพงเมืองเก่า

3. กฎหมายและการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage)
ประเทศไทยมี พ.ร.บ. ส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559 เพื่อคุ้มครองมรดกที่ไม่ใช่วัตถุ เช่น ศิลปะการแสดง งานช่างฝีมือดั้งเดิม และวรรณกรรมพื้นบ้าน โดยมีเป้าหมายเพื่อป้องกันการสูญหายและส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วม ซึ่งสอดคล้องกับอนุสัญญาของยูเนสโก (UNESCO) ปี ค.ศ. 2003

4. แผนการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (National Adaptation Plan: NAP)
ประเทศไทยมีการจัดทำแผนเพื่อรับมือกับความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ซึ่งส่งผลกระทบต่อภาคการท่องเที่ยว เกษตรกรรม และการตั้งถิ่นฐาน

- **ข้อมูลภาพประกอบ:** เอกสารระบุถึงแผนที่แสดงพื้นที่เสี่ยงภัยน้ำท่วมและภัยแล้ง (Figure 3-2) และกราฟแสดงการเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิและปริมาณน้ำฝนของไทย (Figure 1-2 ถึง 1-6)

5. การศึกษาศิลปะและความคิดสร้างสรรค์

มีงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การเรียนรู้แบบประสบการณ์ ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ทัศนธาตุ (เส้น สี รูปร่าง) ได้ดีขึ้น

6. กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 16-17 สร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม

1. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้ เรื่อง สร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม
2. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการตั้งโจทย์เกี่ยวกับสร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรมโดยให้ผู้เรียนทดสอบก่อนเรียน
3. ครูอธิบายพร้อมใช้สื่อประกอบ (Power Point) เกี่ยวกับสร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม
4. ครูซักถามและสุ่มนักศึกษาตอบคำถามเกี่ยวกับสร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม
5. สรุปองค์ความรู้ร่วมกับครู
6. ครูสาธิต อธิบาย ยกตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรมให้เห็นอย่างชัดเจน
7. ครูและผู้เรียนสรุปผลการปฏิบัติงานตามใบงานที่ 6 เรื่อง สร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม
8. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 7.1 สื่อการสอน Canva หน่วยการเรียนรู้ที่ 6
- 7.2 เกมส์ Kahoot
- 7.3 แบบทดสอบ google forms

8. หลักฐานการเรียนรู้

- 8.1 หลักฐานความรู้
 - สื่อการสอน Canva หน่วยการเรียนรู้ที่ 6
 - สมุดจดเนื้อหาของนักเรียน
- 8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน
 - ใบงานที่ 6 หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง สร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์

ตารางที่ 1 แสดงสัดส่วนประเมินผลการเรียนของหน่วยที่ 6

วิธีการประเมิน	ความสำคัญ / สัดส่วนคะแนน (ร้อยละ) ที่ได้จากการวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชา	คะแนน
1.พุทธิพิสัย	60	6
2.ทักษะพิสัย	20	2
3.จิตพิสัย	20	2
รวม	100	10

9.2 วิธีการประเมิน

9.2.1 วัดผลจากใบมอบหมายงาน

9.2.2 วัดผลจากภาระงานที่มอบหมาย

9.2.3 วัดผลจากแบบทดสอบ

9.2.4 สังเกตจากพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา

9.3 เครื่องมือประเมิน

9.3.1 แบบประเมินใบงาน

9.3.2 แบบทดสอบ

	ใบความรู้ ที่ 1	หน่วยที่ 6
	รหัสวิชา 21600-1002 ชื่อวิชา ศิลปนิยม	สอนครั้งที่ 16-17
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม	ทฤษฎี 4 ชม.
	ชื่อเรื่อง สร้างสรรค์และอนุรักษ์คุณค่าทางศิลปกรรม	ปฏิบัติ - ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถตระหนักถึงคุณค่าของการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมทั้งในรูปแบบกายภาพและดิจิทัล สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางศิลปะและทักษะคอมพิวเตอร์กราฟิกในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงประยุกต์ (Final Project) และสามารถนำเสนอแนวความคิดพร้อมทั้งวิจารณ์ผลงานตามหลักสุนทรียศาสตร์ได้อย่างมีเหตุผล

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการอนุรักษ์ศิลปกรรมและการจัดการลิขสิทธิ์ผลงานศิลปะ
- 3.2 บูรณาการความรู้ทางประวัติศาสตร์และทฤษฎีศิลปะเพื่อสร้างสรรค์ผลงานกราฟิก
- 3.3 นำเสนอผลงานและวิจารณ์งานศิลปะ (Art Critique) โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์
- 3.4 แสดงเจตคติที่ดีในการมีส่วนร่วมอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมผ่านสื่อดิจิทัล

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 อธิบายหลักการวิจารณ์งานศิลปะ 4 ขั้นตอน (บรรยาย, วิเคราะห์, ตีความ, ประเมินค่า) ได้ถูกต้อง
- 4.2 เขียนบรรยายแนวความคิด (Artist Statement) ประกอบผลงานของตนเองได้
- 4.3 เห็นคุณค่าของผลงานศิลปะและเคารพในทรัพย์สินทางปัญญา (ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์)
- 4.4 นำลวดลายหรือศิลปะพื้นถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟิก (Cultural Redesign) เพื่อให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่

5. เนื้อหาสาระ

ความหมายของการออกแบบปกหนังสือ

การออกแบบปกหนังสือ คือกระบวนการสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ภายนอกของหนังสือเพื่อให้สื่อถึงเนื้อหาภายในอย่างเหมาะสม ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน และสื่อสารอารมณ์หรือแนวคิดหลักของหนังสือได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปกหนังสือเปรียบเสมือน “หน้าต่าง” ของหนังสือที่ช่วยสร้างความประทับใจแรก

กระบวนการออกแบบปกหนังสือ

1. ศึกษาหนังสือ
 - รู้จักเนื้อหาในหนังสือ
 - วิเคราะห์ว่าเป็นหนังสือสำหรับใคร (เด็ก นักเรียน วัยรุ่น ผู้ใหญ่ ฯลฯ)
2. สรุปแนวคิด
3. วางแผนการจัดองค์ประกอบ สเก็ตซ์งาน
 - เลือกใช้หลักการจัดศิลป์นิยมให้เหมาะสมกับรูปแบบงาน
 - สเก็ตซ์ร่างแบบ หรือร่าง layout เบื้องต้น
4. ลงมือปฏิบัติ

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

-

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

หนังสือศิลปนิยมเพื่องานกราฟิก หน้า 136-145

8. ภาคผนวก