

โรงเรียนอัสสัมชัญ (Assumption College)

แผนการจัดการเรียนรู้ (Learning Management Plan)

ภาคเรียนที่ (Semester) 1 ปีการศึกษา (Academic Year) 2563 สัปดาห์ที่ (Week) 5

รหัสวิชา (Subject Code) ศ 30105

รายวิชา (Subject) ศิลปะพื้นฐาน 5

ชั้น (Class) M. 6

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ (Learning Unit)

ภาพการ์ตูนสะท้อนสังคม

เรื่อง (Topic)

ที่มาของการ์ตูน

เวลา (Time) 1 ชั่วโมง (Period(s))

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ (Standard/Indicators/Learning Outcomes)

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่า งานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด :ศ1.1ม.5/11 วาดภาพ ระบายสี เป็นภาพล้อเลียนหรือภาพการ์ตูน เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพ สังคมในปัจจุบัน

ผลการเรียนรู้ นักเรียนสามารถสนใจค้นคว้าที่มา ประเภท และลักษณะของการ์ตูนได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objective)

ด้านความรู้ (Knowledge)

- สามารถบอกความเป็นมา และประเภทของการ์ตูนได้

ด้านทักษะกระบวนการ (Process Skill)

- สามารถวิเคราะห์ประเภทและรูปแบบของการ์ตูนเพื่อนำมาวาดภาพได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Desirable Characteristics)

- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (Learners' Key Competencies)

- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการสื่อสาร

4. สาระ/เนื้อหา (Content)

ศึกษาความรู้ ที่มาของการ์ตูน การ์ตูนที่เราๆท่านๆอ่านกันทุกวันนี้ นั้น หากย้อนกลับไป ก็คงจะเริ่มต้น ที่ยุโรป ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 13 ช่วงเรนซอง ซึ่งการ์ตูนนั้นก็มีการดัดแปลงมาจากภาษาอิตาเลียน Catone ซึ่งแปลว่า กระดาษผืนใหญ่ การ์ตูนของแต่ละชาติและแต่ละพื้นที่ก็มีการพัฒนาแตกต่างกันไป จนเป็นสิ่งที่เราเห็นกัน ก็คือ มีการเดินเรื่องกันเป็นช่องสี่เหลี่ยม และมีการใส่คำพูดของ ตัวการ์ตูนในแต่ละช่องด้วย หรือเรียกกันว่า คอมิค การ์ตูนถือกำเนิดใน 3 ชาติ เต้นๆ ดังนี้ การ์ตูนฝรั่ง, การ์ตูนญี่ปุ่น, การ์ตูนไทย

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Activities) รูปแบบการสอน 3P

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเสนอ

- 1.ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักเรียนบอกชื่อการ์ตูนที่ชื่นชอบมาตัว และเปิดตัวอย่างเกี่ยวกับประเภทของการ์ตูน ผ่านสื่อ PowerPoint
- 2.ให้นักเรียนพิจารณาผลงานจากสื่อที่นำมาเสนอร่วมกัน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับที่มาของการ์ตูน (10 นาที)

ขั้นที่ 2 การฝึกปฏิบัติ

3. ให้นักเรียนนำการ์ตูนที่ให้ออกไว้เมื่อเริ่มแรก มาวิเคราะห์ ประเภทของการ์ตูน และศึกษาว่ามีหลักการวาดอย่างไร (10 นาที)
4. สุ่มนักเรียน 4-5 คนขึ้นมาอภิปราย เกี่ยวกับประเภทของการ์ตูน และศึกษาว่ามีหลักการวาดภาพการ์ตูน

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์ชิ้นงานองค์ความรู้

5. ให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์วาดภาพระบายสีมาในชั่วโมงต่อไป
6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ (Learning materials/Resources)
 1. สื่อ Power point
 2. ผลงานการ์ตูนที่สนใจ
 3. กระดาษA4
 4. อุปกรณ์วาดภาพระบายสี
7. รูปแบบการสอน/วิธีการสอน (Teaching Model/Teaching Method)
 1. รูปแบบการสอน 3P ได้แก่ ขั้นนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ สร้างสรรค์ชิ้นงานองค์ความรู้
8. การวัดและประเมินผล (Evaluation)

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด
ด้านความรู้ (Knowledge) - สามารถบอกความเป็นมา และประเภทของการ์ตูนได้	- นำเสนอผลงาน	- แบบสังเกตพฤติกรรม
ด้านทักษะกระบวนการ(Process Skill) - สามารถวิเคราะห์ประเภท และรูปแบบของการ์ตูนเพื่อนำมาวาดภาพได้	- ตรวจผลงาน	- แบบประเมินผลงาน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Desirable Characteristics) - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน	- สังเกตพฤติกรรม	- แบบสังเกตพฤติกรรม

9. บันทึกหลังสอน (Post-Teaching Recommendation)

1) Deep Knowledge

- นักเรียนร้อยละ 100 สามารถบอกความเป็นมา และประเภทของการ์ตูนได้

2) Process/Skill

- นักเรียนร้อยละ 100 สามารถวิเคราะห์ประเภทและรูปแบบของการ์ตูนเพื่อนำมาวาดภาพได้

3) Desirable Characteristics

- นักเรียนร้อยละ 100 มีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียนในความเป็นมา และประเภทของการ์ตูนได้
- นักเรียนร้อยละ 100 มีความมุ่งมั่นในการวิเคราะห์ประเภทและรูปแบบของการ์ตูนเพื่อนำมาวาดภาพได้

4) How to solve the problem

- นำการ์ตูนมาเป็นส่วนหนึ่งในงานออกแบบงานทัศนศิลป์ของตัวเอง ด้วยนักเรียนมีความถนัดในการวาดการ์ตูนเป็นพื้นฐานกันอยู่แล้ว
- ข้อมูลเนื้อหาให้นักเรียนศึกษาผ่านสื่อ AC Crass room เพิ่มประกอบความเข้าใจ

สรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากห้องเรียน ม.5 ๖ (เลือกวงกลมหมายเลข)					
ห้อง	ผลร้อยละ	ห้อง	ผลร้อยละ	ห้อง	ผลร้อยละ
1	100	6	-	EP-M.1	100
2	-	7	100	EP-M.2	100
3	100	8	-	EP-M.3	100
4	-	9	-		
5	95	10	-		

Teacher ม.ประดิษฐ์ ใจกันธิยะ

Head of Department ม.บุญสม ช่างโชติ

.....6..../...ต.ค..../...2563...

โรงเรียนอัสสัมชัญ (Assumption College)

แผนการจัดการเรียนรู้ (Learning Management Plan)

ภาคเรียนที่ (Semester) 1 ปีการศึกษา (Academic Year) 2563 สัปดาห์ที่ (Week) 6

รหัสวิชา (Subject Code) ศ 30105

รายวิชา (Subject) ศิลปะพื้นฐาน 5

ชั้น (Class) M. 6

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ (Learning Unit)

ภาพการ์ตูนสะท้อนสังคม

เรื่อง (Topic)

การวาดภาพการ์ตูน และภาพล้อเลียน

เวลา (Time) 1 ชั่วโมง (Period(s))

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ (Standard/Indicators/Learning Outcomes)

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่า งานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด :ศ1.1ม.5/11 วาดภาพ ระบายสี เป็นภาพล้อเลียนหรือภาพการ์ตูน เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพ สังคมในปัจจุบัน

ผลการเรียนรู้ นักเรียนสามารถวาดภาพการ์ตูน และภาพล้อเลียนสังคมได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objective)

ด้านความรู้ (Knowledge)

- สามารถบอกบอกหลักการวาดภาพการ์ตูนและภาพล้อเลียนได้

ด้านทักษะกระบวนการ (Process Skill)

- สามารถออกแบบการ์ตูนโดยนำหลักการวาดภาพการ์ตูนและภาพล้อเลียนไปใช้ได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Desirable Characteristics)

- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (Learners' Key Competencies)

- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการสื่อสาร

4. สาระ/เนื้อหา (Content)

ศึกษาความรู้ หลักการวาดการ์ตูนและภาพล้อเลียน

1. ศึกษาวัตถุประสงค์และเนื้อหา
2. ออกแบบเรื่องราวที่ต้องการถ่ายทอด เช่น ลักษณะ แนวคิด องค์ประกอบ เป็นต้น
3. สังเกตลักษณะสิ่งที่ต้องการวาด เช่น ลักษณะเด่นของคน การแสดงอารมณ์บนใบหน้าคน สิ่งของ เหตุการณ์ แนวคิด และ จินตนาการ สิ่งเหล่านั้น

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Activities) รูปแบบการสอน 3P

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเสนอ

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยอาจจะยกตัวอย่างของปัญหาสังคมมาบอกเล่าให้นักเรียนฟัง (2 นาที)

ขั้นที่ 2 การฝึกปฏิบัติ

2. แล้วให้นักเรียนวาดภาพประกอบเรื่องราวที่ได้ฟังด้วยตัวการ์ตูนล้อเลียน
3. เตรียมอุปกรณ์วาดภาพระบายสีขึ้นมาปฏิบัติการวาดภาพ ระบายสีการ์ตูนล้อเลียน (30 นาที)

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์ชิ้นงานองค์ความรู้

4. สุ่มนักเรียน 3-5 คนขึ้นมานำเสนอผลงานภาพวาดการ์ตูน ให้เพื่อนๆร่วมกันวิพากษ์ วิพากษ์กันละ (2 นาที)
6. **สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ (Learning materials/Resources)**
1. สื่อเรื่องราวปัญหาสังคม
 2. โขเซียด
 3. กระดาษวาดรูป A3
 4. อุปกรณ์วาดภาพระบายสี
7. **รูปแบบการสอน/วิธีการสอน (Teaching Model/Teaching Method)**
1. รูปแบบการสอน 3P ได้แก่ ขั้นนำเสนอ การฝึกปฏิบัติ สร้างสรรค์ชิ้นงานองค์ความรู้
8. **การวัดและประเมินผล (Evaluation)**

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด
ด้านความรู้ (Knowledge) - สามารถบอกหลักการ วาดภาพการ์ตูนและภาพ ล้อเลียนได้	- นำเสนอผลงาน	- แบบสังเกตพฤติกรรม
ด้านทักษะกระบวนการ(Process Skill) - สามารถออกแบบการ์ตูน โดยนำหลักการวาดภาพ การ์ตูนและภาพล้อเลียนไป ใช้ได้	- ตรวจผลงาน	- แบบประเมินผลงาน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Desirable Characteristics) - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน	- สังเกตพฤติกรรม	- แบบสังเกตพฤติกรรม

9. บันทึกหลังสอน (Post-Teaching Recommendation)

1. Deep Knowledge
 - นักเรียนร้อยละ 100 สามารถบอกหลักการวาดภาพการ์ตูนและภาพล้อเลียนได้
2. Process/Skill
 - นักเรียนร้อยละ 100 สามารถออกแบบการ์ตูนโดยนำหลักการวาดภาพการ์ตูนและภาพล้อเลียนไปใช้ได้

3. Desirable Characteristics

- นักเรียนร้อยละ 100 มีความใฝ่เรียนรู้หลักการวาดภาพการ์ตูนและภาพล้อเลียน
- นักเรียนร้อยละ 100 มุ่งมั่นในการทำงานออกแบบการ์ตูนโดยนำหลักการวาดภาพการ์ตูนและภาพล้อเลียนไปใช้ได้

4. How to solve the problem

- มุ่งเน้นการสร้างสรรค์การ์ตูนรณรงค์ตามวาระโอกาสที่เหมาะสม เช่นปีนี้เน้นเรื่อง “ป้องกันภัยโรคโควิด” โดยใช้กับห้องม.5/9 เป็นสำคัญ ด้วยไม่ค่อยได้เจอบ่อยครั้ง เป็นต้น

สรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากห้องเรียน ม. 5 ⑥ (เลือกวงกลมหมายเลข)					
ห้อง	ผลร้อยละ	ห้อง	ผลร้อยละ	ห้อง	ผลร้อยละ
1	100	6	-	EP-M.1	100
2	-	7	100	EP-M.2	100
3	100	8	-	EP-M.3	100
4	-	9	-		
5	95	10	-		

Teacher ม.ประดิษฐ์ ใจกันธิยะ

Head of Department ม.บุญสม ช่างโชติ

.....6..../...ต.ก..../...2563...