มคอ.3

แผนการสอนของรายวิชาศิลปะสร้างสรรค์

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	**มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี**
คณะ/สาขา/วิชาเอก	**(สำหรับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่ต้องกรอก)**
1.รหัสวิชาและชื่อรายวิชา รหัสวิชา GED 2103	ชื่อรายวิชาภาษาไทย ศิลปะสร้างสรรค์ ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Creative Art
2.จำนวนหน่วยกิต	3 (2-2-5)
3.ชื่อหลักสูตรและประเภทของรายวิชา ชื่อหลักสูตร ประเภทของรายวิชา	 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป วิชาเลือก กลุ่มสาระมนุษยศาสตร์

4. **คำอธิบายรายวิชา**

ศิลปะกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิต รูปแบบและคุณค่าของศิลปะสร้างสรรค์ การพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์ การคิดนอกกรอบ การสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการ เทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะสร้างสรรค์ ใช้เทคโนโลยีดิจิตัลในการสร้างสรรค์ศิลปะสร้างสรรค์ การเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม

Art, culure and way of life; forms values of the creative art; creative thinking development; thinking out of the box; creating inspiration and imagination; techniques and processes of making creative art; digital tecnology application of creative art; bridging creative art and social contexts

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (PLOs)											
	PLOs 1			PLOs 2	PLOs 3		PLOs 4				PLOs 5	
	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565											
	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.1	3.2	4.1	4.2	4.3	4.4
GED2103 ศิลปะสร้างสรรค์												
1. วิเคราะห์ความเชื่อมโยงศิลปะกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและบริบททางสังคมได้											●	
2. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์และนำเสนองานศิลปะได้				●	●							
3. แสดงออกและถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด ความรู้สึกในรูปแบบผลงานศิลปะที่สนใจได้				●							●	

********หมายเหตุให้ใส่ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่ระบุไว้ในมคอ.2

รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละด้านตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย

1. **ความรู้ (Knowledge)**

   -

2. **ทักษะ (Skills)**

   2.2 ทักษะการสื่อสาร

   2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ

3. **จริยธรรม (Ethics)**

   -

4. ลักษณะบุคคล (Character)

4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

6. แผนการสอน

สัปดาห์ที่ (จำนวนชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือประเมินผลการสอน
1 (4 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	- ปฐมนิเทศ แนะนำข้อตกลงเบื้องต้น วิชา GED2103 ศิลปะสร้างสรรค์ 3 (2-2-5) - ละลายพฤติกรรม สร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษา	- อาจารย์แนะนำข้อตกลงเบื้องต้น วิชา GED2103 ศิลปะสร้างสรรค์ 3 (2-2-5) ในประเด็น ดังนี้ - ความสำคัญของรายวิชาศิลปะสร้างสรรค์ - การจัดการเรียนการสอน - ผลลัพธ์การเรียนรู้ - เกณฑ์การวัดประเมินผลการศึกษาตลอดภาคการศึกษาวิชาศิลปะสร้างสรรค์ - ช่องทางการติดต่อผู้สอน - แนะนำหนังสือตำรา เอกสาร และสื่อโซเชียลที่เกี่ยวข้องกับรายวิชานี้ - การกำหนดข้อตกลงในชั้นเรียน - การมอบหมายงาน - กิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษา เปิดโอกาสให้นักศึกษาแนะนำตัว แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเป้าหมายและความคาดหวังที่มีต่อการศึกษาในรายวิชานี้ - แจกบัตร 3 สี (บอกความหมายของแต่ละบัตร)	- Power Point แนะนำเกี่ยวกับภาพรวมรายวิชาศิลปะสร้างสรรค์ - แสกนคิวอาโคตกลุ่มรายวิชาศิลปสร้างสรรค์และตั้งไลน์กลุ่ม (เพื่อนช่วยเพื่อนสนับสนุนและกระตุ้นในการเรียน) - บัตร 3 สี (สีแดง สีเหลือง สีเขียว ซึ่งแต่ละสีจะบอกความหมายของบัตร) - ใบงานตอบคำถาม 3 ข้อ	- สังเกตการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม/การถามและตอบ - การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ของรายวิชาที่เรียนทั้งในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน - วัดและประเมินจากผลจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานช่วยเหลือเอาใจใส่ การสะท้อนตนเองและกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกัน

			- เลือกหัวหน้ากลุ่ม และคณะทำงาน และให้ทำความรู้จักซึ่งกันและกัน และตั้งกลุ่มไลน์ เพื่อช่วยสนับสนุนและกระตุ้นในการเรียน - นำเสนอข้อมูลของแต่ละคนในกลุ่ม และจะมีกิจกรรมทายข้อมูลของเพื่อนในห้อง - นักศึกษาตอบคำถาม **3** ข้อ ข้อ **1** ถ้าฉันเป็นดอกไม้ฉันจะเป็นดอกอะไร ข้อ **2** ถ้าฉันเป็นส่วนหนึ่งของบ้านฉันจะเป็นส่วนไหน ข้อ **3** สมมุติว่าถ้าอีก **10** วัน ฉันจะตาย ฉันจะทำอย่างไร - นักศึกษาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียน จากใบงานที่ตอบคำถาม **3** ข้อ - อาจารย์สรุป และแลกเปลี่ยนเรียนรู้		
2 (4 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	ชมผลงานของศิลปิน/รุ่นพี่	- อาจารย์เปิด Power Point ผลงานของศิลปิน/รุ่นพี่ เพื่อให้นักศึกษาชมผลงานได้เห็นตัวอย่างที่ดีและเกิดแรงบันดาลใจ เข้าใจวิธีการให้คะแนนการประเมินที่ดียิ่งขึ้น - นักศึกษาถาม-ตอบ เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยน - อาจารย์สรุปความรู้ที่ได้รับ และนำไปปรับใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานครั้งต่อไป	- Power Point ผลงานของศิลปิน/รุ่นพี่ - เว็ปไซด์ ผลงานศิลปิน/รุ่นพี่ - ใบงานแบบสรุปความรู้ที่ได้รับภายในชั้นเรียน	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
3-4 (4 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ	*****ศิลปะกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิต - ศิลปะ	- อาจารย์เปิด Power Point บรรยายรูปแบบและคุณค่าของศิลปะสร้างสรรค์ เพื่อให้นักศึกษา เห็นถึงความสำคัญและรูปแบบของงานศิลปะ	- Power Point เรื่อง รูปแบบและคุณค่าของศิลปะสร้างสรรค์ / พร้อม	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการ

	4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อ	- วัฒนธรรม - วิถีชีวิต - การสร้างงานศิลปะให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิต ***ออกแบบบูรณาการศิลปะวัฒนธรรม เรื่องหนังตะลุง (ตัวตลก ไอ้นุ้ย ไอ้ทอง ไอ้ยอด ไอ้ปราบ ฯลฯ) *รูปแบบและคุณค่าของศิลปะสร้างสรรค์ - กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ - แหล่งที่มาของการสร้างผลงาน - วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	สร้างสรรค์ และเกิดแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงาน - อาจารย์บรรยาย Power Point พร้อมสื่อภาพและวิดิโอ - พร้อมทั้งสื่อภาพมือถือ (นักศึกษาสามารถใช้มือถือได้) - นักศึกษาจัดกลุ่มแสดงความคิดเห็น เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน - นักศึกษาซักถาม สรุปร่วม กัน - อาจารย์สรุปประเด็นสำคัญที่ได้ซักถาม โดยยึดหลักการสำคัญของผู้เชี่ยวชาญ/งานวิจัยทางด้านศิลปะมาประกอบ - นักศึกษาปฏิบัติงานออกแบบบูรณาการศิลปะวัฒนธรรม เรื่องหนังตะลุง (ตัวตลก ไอ้นุ้ย ไอ้ทอง ไอ้ยอด ไอ้ปราบ ฯลฯ) - นักศึกษาพรีเซ้นท์ นำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมทั้งอาจารย์สรุปและแนะนำให้ข้อเสนอแนะ เพื่อการปรับปรุงแก้ไข - นักศึกษาซักถาม หาข้อสรุปร่วม และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	สื่อภาพ และวิดิโอ - สื่อภาพมือถือ - ผลงานศิลปะ/งานวิจัย - ตัวอย่างผลงานจากช่อง Youtube - ใบงานเกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรมและวิถีชีวิต “หนังตะลุง”	ทำกิจกรรม - วัดและประเมินจากผลจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานช่วยเหลือเอาใจใส่ การสะท้อนตนเองและกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกัน - วัดประเมินผล ผลงานกลุ่มโดยดูแหล่งที่มา รูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการใช้สื่อดิจิทัลการถ่ายทอด/สื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจในการทำงานกลุ่ม
5 (4 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัลสารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	*การพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์ - แนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ - เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	- อาจารย์บรรายาย Power Point เรื่องการพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์ และให้นักศึกษาไปศึกษาผลงานศิลปะ - นักศึกษาไปศึกษาผลงานศิลปะของศิลปินที่ตนเองชอบรายบุคคลจาก Youtube /วิดีโอ/ศิลปิน	- Power Point เรื่องการพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์ - ตัวอย่างผลงานจากช่อง Youtube - เว็ปไซด์ ผลงานศิลปิน/	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม - วัดและประเมินจากผล

		- กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะใบหน้ารูปพระ รูปนาง รูปยักษ์ รูปลิง (รูปหนุมาน)	ที่มีชื่อเสียง ฯลฯ - นักศึกษานำเสนอกรอบแนวคิดและพร้อมทั้งสรุปแนวทางการผลิตชิ้นงานเป็นของตนเอง - นักศึกษาออกแบบสร้างสรรค์งานศิลปะใบหน้ารูปพระ รูปนาง รูปยักษ์ รูปลิง (รูปหนุมาน) พร้อมระบายสี และนำเสนอ - ซักถาม สรุปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	รุ่นพี่ - ใบงานศึกษาผลงานศิลปะของศิลปินที่ตนเองชอบรายบุคคล เพื่อเป็นแนวทางทั้งทางด้านความคิดและเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง และสร้างสรรค์งานศิลปะใบหน้าประกอบเป็นชิ้นงาน	จากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานช่วยเหลือเอาใจใส่ การสะท้อนตนเอง และแก้ปัญหาของงานรายบุคคล - ดูจากใบงานที่สรุปมา
6 (4 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัลสารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	การคิดนอกกรอบ - อ่านบทความของสาขาวิชาอื่น - เรียนคอร์สอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับงานตน - หมั่นตั้งคำถามให้กับตัวเอง - ช่างสังเกตและขยันจดจำ - ไม่ยึดติดกับความคิดเดิม ๆ	- อาจารย์บรรยายPower Point การคิดนอกกรอบ - ให้นักศึกษาอธิบายที่ตนคิดและแตกต่างจากคิดนอกกรอบอย่างไรควรปรับแนวคิดตนอย่างไรให้ดีกว่าเดิม -.ศึกษาทักษะอาชีพด้านอื่นๆ ที่มาสนับสนุนสายอาชีพตนเอง (นักศึกษาสามารถใช้มือถือได้) - ซักถาม สรุปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	- Power Point การคิดนอกกรอบ/ไอทีการขายออนไลน์/วัฒนธรรมและวิถีชีวิตชุมชน - ใบงานศึกษาทักษะอาชีพด้านอื่นๆ เพื่อเสริมงานศิลปะตนเอง	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม - วัดและประเมินจากผลจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานช่วยเหลือเอาใจใส่ การสะท้อนตนเอง และแก้ปัญหาของงานรายบุคคล

7-8 (8 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	การสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการ - ความหมายของแรงบันดาลใจ - ความหมายของจินตนาการ - แนวทางการสร้างแรงบันดาลใจ - ความชอบ - ประสบการณ์ - ความรู้ - ปมจากความชอบ - เวลา	- อาจารย์บรรยายด้วย Power Point เรื่องการสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการ ด้วยสื่อวิดิทัศน์การสร้างงานในรูปแบบต่างๆ - อาจารย์สาธิตการสร้างงานทางด้านศิลปะที่อาจารย์ถนัด โดยการนำแนวคิดแนวทางการสร้างแรงบันดาลใจ - ความชอบ - ประสบการณ์ - ความรู้ - ปมจากความชอบ มาสร้างสรรค์ - นักศึกษาซักถาม และสรุปงาน - นักศึกษาแบ่งกลุ่ม คิดงานมา 1 ชิ้น ให้พรีเซ้นท์เน้นที่เทคนิคการสร้างสรรค์งาน โดยใช้แนวคิดจินตนาการและการสร้างแรงบันดาลใจ - อาจารย์สรุปถึงความสำคัญของจินตนาการและแรงบันดาลใจว่ามีความสำคัญอย่างไรต่อการเกิดเป็นความสำเร็จของชิ้นงานสร้างสรรค์	- Power Point เรื่องการสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการ - สื่อวิดิทัศน์การสร้างงานในรูปแบบต่างๆ - สาธิต โดยการนำแนวคิดแนวทางการสร้างแรงบันดาลใจ - ใบงานจินตนาการและการสร้างแรงบันดาลใจทางศิลปะ	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ของรายวิชาที่เรียนทั้งในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน - วัดและประเมินจากผลจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานช่วยเหลือเอาใจใส่ การสะท้อนตนเองและกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกัน - วัดประเมินผล ผลงานกลุ่มโดยดูผลงานสร้างสรรค์ตามหลักการศิลปะ
9-10 (8 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	เทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะสร้างสรรค์ - การสร้างสรรค์แบบรูปธรรม - การสร้างสรรค์กึ่งนามธรรม - การสร้างสรรค์แบบนามธรรม - ประเภทความคิดสร้างสรรค์	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่องเทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะสร้างสรรค์ และ สื่อวิดิทัศน์การสร้างงานในรูปแบบต่างๆ - นักศึกษาซักถาม และสรุปงาน - ให้นักศึกษา คิดงานมา 1 อย่างเป็นกลุ่ม - นักศึกษาสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยใช้แนวคิด เลือก	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่องเทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะสร้างสรรค์ - สื่อวิดิทัศน์การสร้างงานในรูปแบบต่างๆ	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ของ

		- คุณสมบัติของผู้มีความคิดสร้างสรรค์ - เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	จากประเด็นดังนี้ - การสร้างสรรค์แบบรูปธรรม - การสร้างสรรค์กึ่งนามธรรม - การสร้างสรรค์แบบนามธรรม - นักศึกษา ศึกษามาเพียงรูปแบบเดียว พร้อมทั้งกลุ่มนำเสนอพรีเซ้นท์เน้นที่เทคนิคการสร้างสรรค์งานศิลปะ	- สร้างสรรค์ชิ้นงานเป็นรายกลุ่มเกี่ยวกับเทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะสร้างสรรค์	รายวิชาที่เรียนทั้งในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน - วัดและประเมินจากผลจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานช่วยเหลือเอาใจใส่ การสะท้อนตนเองและกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกัน - วัดประเมินผล ผลงานกลุ่มโดยดูผลงานสร้างสรรค์ตามหลักการศิลปะ
11-13 (12 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัลสารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	ใช้เทคโนโลยีดิจิตัลในการสร้างสรรค์ศิลปะสร้างสรรค์ - การวาดรูป Digital Paint - การปั้นโมเดลแบบสามมิติ - การวาดภาพศิลปะเคลื่อนไหว Motion Arts - การวาดภาพประกอบ Illustrations	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่อง ใช้เทคโนโลยีดิจิตัลในการสร้างสรรค์ศิลปะสร้างสรรค์ - นักศึกษาดูยูทูปการวาดรูป Digital Paint การปั้นโมเดลแบบสามมิติ การวาดภาพศิลปะเคลื่อนไหว Motion Arts - นักศึกษาแบ่งกลุ่ม และเลือกสร้างสรรค์ชิ้นงานจาก หัวข้อ - การวาดรูป Digital Paint - การปั้นโมเดลแบบสามมิติ - การวาดภาพศิลปะเคลื่อนไหว Motion Arts - การวาดภาพประกอบ Illustrations (วาดภาพประกอบดนตรี วาดภาพประกอบนาฏศิลป์ แล้วมีการแสดงออกมาเคลื่อนไหว)	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่องเทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะสร้างสรรค์ - สื่อวิดิทัศน์การสร้างงานในรูปแบบต่างๆ จาก Youtube เรือง การวาดรูป Digital Paint การปั้นโมเดลแบบสามมิติ การวาดภาพศิลปะเคลื่อนไหว Motion Arts - สร้างสรรค์ชิ้นงานเรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ของรายวิชาที่เรียนทั้งในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน - วัดและประเมินจากผลจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานช่วยเหลือเอาใจใส่ การสะท้อนตนเองและกลุ่ม

			- นักศึกษานำเสนอชิ้นงานสร้างสรรค์ พร้อมซักถาม - อาจารย์สรุป และร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้		และแก้ปัญหาร่วมกัน - วัดประเมินผล ผลงานกลุ่มโดยดูผลงานสร้างสรรค์ตามหลักการศิลปะ
14-15 (4 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัลสารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	การเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม - ศิลปะกับสังคมไทย - พัฒนาการทางศิลปะไทย - คุณค่าศิลปะกับสังคมไทย - การสร้างสรรค์งานศิลปะที่สอดคล้องกับสังคมไทย - สรุปทบทวนบทเรียน	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่อง การเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม ในประเด็น - ศิลปะกับสังคมไทย - พัฒนาการทางศิลปะไทย - คุณค่าศิลปะกับสังคมไทย - ให้นักศึกษา ศึกษาข้อมูล เกี่ยวกับการเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม แล้วนำเสนอข้อดีและคุณค่าของงานศิลปะสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับสังคมไทย เป็นกลุ่ม โดยแยกเป็นกลุ่มตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย - นักศึกษานำเสนอ/สรุปและร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ - แบ่งกลุ่มนักศึกษาจัดทำชิ้นงานศิลปะสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับสังคมไทย ยกตัวอย่างเช่น จัดหมับศาสตร์เดือนสิบ/ตกแต่งเรือพนมพระ/วาดภาพตามศูนย์เรียนรู้ในโรงเรียน วัด หรือชุมชนต่างๆ - นักศึกษานำเสนอ/สรุปและร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ - อาจารย์แนะนำ และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับชิ้นงาน พร้อมสรุปเนื้อหาสาระ	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่อง การเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม - สื่อวิดิทัศน์ศิลปะวัฒนธรรมและวิถีชีวิตในภาคใต้ - สื่อวิดีโอ ตัวอย่างชิ้นงานศิลปะสร้างสรรค์ - ใบงานสรุปเนื้อหาเรื่องการเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม - จัดงานนิทรรศการผลงานนักศึกษา	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ของรายวิชาที่เรียนทั้งในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน - วัดและประเมินจากผลจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานช่วยเหลือเอาใจใส่ การสะท้อนตนเองและกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกัน - วัดประเมินผล ผลงานกลุ่มที่ได้ศึกษาข้อมูลการเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม - วัดประเมินผลจากตรวจชิ้นงานสร้างสรรค์ โดยใช้

			- ร่วมกันจัดงานนิทรรศการผลงานนักศึกษา จากชิ้นงานศิลปะสร้างสรรค์ทั้งหมด		เกณฑ์ตามหลักการศิลปะ - วัดประเมินผลงานนักศึกษาในภาพรวมทั้งหมด
16 (4 ชั่วโมง)	สอบปลายภาค				การสอบปลายภาค

สรุปจำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา (ให้สัมพันธ์กับที่ระบุไว้ในแผนการสอน)

ภาคทฤษฎีการบรรยาย	ภาคปฏิบัติ (การฝึกปฏิบัติ/ภาคสนาม/การฝึกงาน)	การศึกษาด้วยตนเอง	รวม
30	30	75	135

7. การวัดและประเมินผลการศึกษา

รายการ	ร้อยละ
กิจกรรมระหว่างภาคเรียน/การร่วมกิจกรรม (ครั้งที่ 1-15)	**80**
กิจตกรรมภาคทฤษฎี/กิจกรรมภาคปฏิบัติ	
- ใบงานตอบคำถาม 3 ข้อ (ครั้งที่ 1)	5
- ใบงานแบบสรุปความรู้ที่ได้รับภายในชั้นเรียน (ครั้งที่ 2)	5
- ใบงานเกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรมและวิถีชีวิต “หนังตะลุง” (ครั้งที่ 3-4)	10
- ใบงานศึกษาผลงานศิลปะของศิลปินที่ตนเองชอบรายบุคคล (ครั้งที่ 5)	10
- ใบงานศึกษาทักษะอาชีพด้านอื่นๆ (ครั้งที่ 6)	5
- ใบงานจินตนาการและการสร้างแรงบันดาลใจทางศิลปะ (ครั้งที่ 7-8)	10

- สร้างสรรค์ชิ้นงานเป็นรายกลุ่มเกี่ยวกับเทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะสร้างสรรค์ (ครั้งที่ 9-10) - สร้างสรรค์ชิ้นงานเรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (ครั้งที่ 11-13) - ใบงานสรุปเนื้อหาเรื่องการเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม และจัดงานนิทรรศการผลงานนักศึกษา (ครั้งที่ 14-15)	15 10 10
คะแนนสอบปลายภาค	**20**
รวม	**100**

*****หมายเหตุ การระบุรายละเอียด เช่น กิจกรรมระหว่างภาคเรียน มีกิจกรรมการเก็บคะแนนจากงานใด กี่ครั้ง ครั้งละ กี่คะแนน กิจกรรมภาคปฏิบัติมีกี่ชิ้นงาน ทั้งนี้ต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับที่ระบุไว้ในแผนการสอนข้างต้น)**

8. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

กำจร สุนพงษ์ศรี.(2522). **ศิลปะสมัยใหม่.** กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

ชวาล แพรัตกุล.(2513). **เทคนิคการเขียนข้อสอบ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิทักอักษร.

ชวาล แพรัตกุล.(2513). **เทคนิคการวัดผล**. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.

ชูศักดิ์ เจนประโคน. (2545).**เทคนิคการสร้างแรงจูงใจ**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ประดับ มณีแสง.(2545). **Digital Painting**. กรุงเทพฯ : ด่านสุทธาการพิมพ์.

ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์. (2560).**จิตวิทยาศิลปะ:สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พชราณี วัฒนชัย และคณะ (2544).**จิตวิทยาสำหรับทัศนศิลปศึกษา.** กรุงเทพฯ:เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชา ศล 513. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

มีเดีย.(2555). **ดิจิตอลอาร์ต.** วันที่สืบค้น 1 สิงหาคม 2555. จาก http ://www.media.rmutt.ac.th/wbi/Education.

วัฒนา เขื่อนสุวรรณ.(2547). **สุนทรียศาสตร์**. สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์. คณะศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล.

วัฒนาพร ระงับทุกข์.(2541). **การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.** กรุงเทพฯ : เลิฟ แอนด์ ลิพเพรส.

วิเชียร วงษ์ใหญ่.(2537). **กระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ : สุรีวิยาศาส์น จัดพิมพ์.

9. คณะกรรมการบริหารรายวิชา/อาจารย์ผู้สอนรายวิชา

9.1 คณะกรรมการบริหารรายวิชา

1. ผู้ช่วยศาสตารจารย์ ดร.อรอุษา หนองตรุด
2. อาจารย์รัชดาภรณ์ ขวัญศรีเพ็ชร์
3. อาจารย์ณัฐปภัสร์ บุญดำ

9.2 อาจารย์ผู้สอนรายวิชา

1. ผู้ช่วยศาสตารจารย์ ดร.อรอุษา หนองตรุด
2. อาจารย์รัชดาภรณ์ ขวัญศรีเพ็ชร์
3. อาจารย์ณัฐปภัสร์ บุญดำ