



มคอ.3

แผนการสอนของรายวิชาศิลปะสร้างสรรค์
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

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 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ประเภทของรายวิชา วิชาเลือก กลุ่มสาระมนุษยศาสตร์
4. คำอธิบายรายวิชา	ภาษาไทย ศิลปะกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิต รูปแบบและคุณค่าของศิลปะสร้างสรรค์ การพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์ การคิดนอกกรอบ การสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการ เทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะสร้างสรรค์ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ศิลปะสร้างสรรค์ การเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม ภาษาอังกฤษ Art, culture 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 (จำนวน ชั่วโมง)	ผลลัพธ์การเรียนรู้	หัวข้อบรรยาย	วิธีการสอน	สื่อการสอน	วิธีการและเครื่องมือ ประเมินผล การสอน
1 (4 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนา ตนเองอย่างต่อเนื่อง	- ปฐมนิเทศ แนะนำข้อตกลง เบื้องต้น วิชา GED2103 ศิลปะ สร้างสรรค์ 3 (2-2-5) - ละลายพฤติกรรม สร้าง ความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษา	- อาจารย์แนะนำข้อตกลงเบื้องต้น วิชา GED2103ศิลปะสร้างสรรค์ 3 (2-2-5) ใน ประเด็น ดังนี้ - ความสำคัญของรายวิชาศิลปะสร้างสรรค์ - การจัดการเรียนการสอน - ผลลัพธ์การเรียนรู้ - เกณฑ์การวัดประเมินผลการศึกษาตลอดภาค การศึกษาวิชาศิลปะสร้างสรรค์ - ช่องทางการติดต่อผู้สอน - แนะนำหนังสือตำรา เอกสาร และสื่อโซเชียล ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชานี้ - การกำหนดข้อตกลงในชั้นเรียน - การมอบหมายงาน - กิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษา เปิดโอกาสให้นักศึกษาแนะนำตัว แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นเกี่ยวกับเป้าหมายและความ คาดหวังที่มีต่อการศึกษาในรายวิชานี้ - แจกบัตร 3 สี (บอกความหมายของแต่ละ บัตร) - เลือกหัวหน้ากลุ่ม และคณะทำงาน และให้ทำ ความรู้จักซึ่งกันและกัน และตั้งกลุ่มไลน์ เพื่อ ช่วยสนับสนุนและกระตุ้นในการเรียน - นำเสนอข้อมูลของแต่ละคนในกลุ่ม และจะมี กิจกรรมทายข้อมูลของเพื่อนในห้อง - นักศึกษาตอบคำถาม 3 ข้อ	- Power Point แนะนำเกี่ยวกับ ภาพรวมรายวิชาศิลปะสร้างสรรค์ - แสกนคิวอาร์โค้ดกลุ่มรายวิชาศิลป สร้างสรรค์ และตั้งไลน์กลุ่ม (เพื่อนช่วย เพื่อนสนับสนุนและกระตุ้นในการเรียน) - บัตร 3 สี (สีแดง สีเหลือง สีเขียว ซึ่ง แต่ละสีจะบอกความหมายของบัตร) - ใบงานตอบคำถาม 3 ข้อ	- สังเกตการมีส่วนร่วมในการ ทำกิจกรรม/การถามและ ตอบ - การให้ความร่วมมือในการ ทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ ของ รายวิชา ที่เรียนทั้งในชั้นเรียน และ นอกชั้นเรียน - วัดและประเมินจากผลจาก การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลในการทำงานช่วยเหลือ เอาใจใส่ การสะท้อนตนเอง และกลุ่ม และแก้ปัญหา ร่วมกัน

			ข้อ 1 ถ้าฉันเป็นดอกไม้ฉันจะเป็นดอกอะไร ข้อ 2 ถ้าฉันเป็นส่วนหนึ่งของบ้านฉันจะเป็นส่วนไหน ข้อ 3 สมมุติว่าถ้าอีก 10 วันฉันจะตาย ฉันจะทำอย่างไร - นักศึกษาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียนจากใบงานที่ตอบคำถาม 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 เพื่อให้นักศึกษาชมผลงานได้เห็นตัวอย่างที่ดี และเกิดแรงบันดาลใจ เข้าใจวิธีการให้คะแนนการประเมินที่ดียิ่งขึ้น - นักศึกษาถาม-ตอบ เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยน - อาจารย์สรุปความรู้ที่ได้รับ และนำไปปรับใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานครั้งต่อไป	- Power Point ผลงานของศิลปิน/รุ่นพี่ - เว็บไซต์ ผลงานศิลปิน/รุ่นพี่ - ใบงานแบบสรุปความรู้ที่ได้รับภายในชั้นเรียน	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
3-4 (8 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	ศิลปะกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิต - ศิลปะ - วัฒนธรรม - วิถีชีวิต - การสร้างงานศิลปะให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิต ***ออกแบบบูรณาการศิลปะวัฒนธรรม เรื่องหนึ่งตระกูล (ตัวตลก ใอ้นุ้ย ใอ่เท่ง ใอ้ยอดทอง ใอ่ปราบ ฯลฯ) *รูปแบบและคุณค่าของศิลปะสร้างสรรค์ - กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ	- อาจารย์เปิด Power Point บรรยายรูปแบบและคุณค่าของศิลปะสร้างสรรค์ เพื่อให้ นักศึกษาเห็นถึงความสำคัญ และรูปแบบของงานศิลปะสร้างสรรค์ และเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน - อาจารย์บรรยาย Power Point พร้อมสื่อภาพและวิดีโอ - พร้อมทั้งสื่อภาพมือถือ (นักศึกษาสามารถใช้มือถือได้) - นักศึกษาจัดกลุ่มแสดงความคิดเห็น เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน - นักศึกษาซักถาม สรุปร่วมกัน	- Power Point เรื่องรูปแบบและคุณค่าของงานศิลปะสร้างสรรค์ / พร้อมสื่อภาพ และวิดีโอ - สื่อภาพมือถือ - ผลงานศิลปะ/งานวิจัย - ตัวอย่างผลงานจากช่อง Youtube - ใบงานเกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรมและวิถีชีวิต “หนึ่งตระกูล”	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม - วัดและประเมินจากผลจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานช่วยเหลือเอาใจใส่ การสะท้อนตนเองและกลุ่ม และแก้ปัญหา ร่วมกัน - วัดและประเมินผลงานกลุ่ม โดยดูแล่งที่มา รูปแบบ และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล

		- แหล่งที่มาของการสร้างสรรค์ผลงาน - วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะ	- อาจารย์สรุปประเด็นสำคัญที่ได้ซักถาม โดยยึดหลักการสำคัญของผู้เชี่ยวชาญ/งานวิจัยทางด้านศิลปะมาประกอบ - นักศึกษาปฏิบัติงานออกแบบบูรณาการศิลปวัฒนธรรม เรื่องหนังตะลุง (ตัวตลก ใอันน้ย ใอเ่ง ใอียอดทอง ใอ้ปราบ ฯลฯ) - นักศึกษาปริทัศน์ นำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมทั้งอาจารย์และแนะนำให้อธิบายเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไข - นักศึกษาซักถาม หาข้อสรุปร่วมกัน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน		การถ่ายทอด สื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจในการทำงานกลุ่ม
5 (4 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัล 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	การพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์ - แนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ - เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ - กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ ใบหน้ารูปพระ รูปนาง รูปยักษ์ รูปลิง (รูปหนุมาน)	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่องการพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์ และให้นักศึกษาไปศึกษาผลงานศิลปะ - นักศึกษาไปศึกษาผลงานศิลปะของศิลปินที่ตนเองชอบรายบุคคลจาก Youtube /วิดีโอ/ ศิลปินที่มีชื่อเสียง ฯลฯ - นักศึกษานำเสนอกรอบแนวคิดและพร้อมทั้งสรุปแนวทางการผลิตชิ้นงานเป็นของตนเอง - นักศึกษาออกแบบงานสร้างสรรค์รูปแบบและคุณค่าของศิลปะสร้างสรรค์ พร้อมระบายสีและนำเสนอชิ้นงาน - ซักถาม สรุปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	- Power Point เรื่องการพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์ - ตัวอย่างผลงานจากช่องYoutube - เว็บไซต์ ผลงานศิลปิน/รุ่นพี่ - ใบงานศึกษาผลงานศิลปะของศิลปินที่ตนเองชอบรายบุคคล เพื่อเป็นแนวทางทั้งทางด้านความคิดและเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง และสร้างสรรค์งานศิลปะประกอบเป็นชิ้นงาน	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม - วัดและประเมินจากผลจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานช่วยเหลือเอาใจใส่ การสะท้อนตนเองและแก้ปัญหาของงานรายบุคคล - ดูจากใบงานที่สรุปมา - ประเมินชิ้นงาน

6 (4 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนา ตนเองอย่างต่อเนื่อง	การคิดนอกกรอบ - อ่านบทความของสาขาวิชาอื่น - เรียนคอร์สอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับงาน ตน - หมั่นตั้งคำถามให้กับตัวเอง - ช่างสังเกตและขยันจดจำ - ไม่ยึดติดกับความคิดเดิม ๆ	- อาจารย์บรรยายPower Point การคิดนอก กรอบ - ให้นักศึกษาอธิบายที่ตนคิดและแตกต่างจาก คิดนอกกรอบอย่างไรควรปรับแนวคิดตน อย่างไรให้ดีกว่าเดิม - ศึกษาทักษะอาชีพด้านอื่นๆ ที่มาสนับสนุน สายอาชีพตนเอง (นักศึกษาสามารถใช้มือถือได้) - ชักถาม สรุปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	- Power Point การคิดนอกกรอบ/ไอที การขายออนไลน์/วัฒนธรรมและวิถีชีวิต ชุมชน - ไปงานศึกษาทักษะอาชีพด้านอื่นๆ เพื่อเสริมงานศิลปะตน	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการ ทำกิจกรรม - วัดและประเมินจากผลจาก การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลในการทำงานช่วยเหลือ เอาใจใส่ การสะท้อนตนเอง และแก้ปัญหาของงาน รายบุคคล
7-8 (8 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนา ตนเองอย่างต่อเนื่อง	การสร้างแรงบันดาลใจและ จินตนาการ - ความหมายของแรงบันดาลใจ - ความหมายของจินตนาการ - แนวทางการสร้างแรงบันดาลใจ - ความชอบ - ประสบการณ์ - ความรู้ - ปมจากความชอบ - เวลา	- อาจารย์บรรยายด้วย Power Point เรื่องการ สร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการ ด้วยสื่อวีดิทัศน์การสร้างงานในรูปแบบต่างๆ - อาจารย์สาธิตการสร้างงานทางด้านศิลปะที่ อาจารย์ถนัด โดยการนำแนวคิดแนวทางการ สร้างแรงบันดาลใจ - ความชอบ - ประสบการณ์ - ความรู้ - ปมจากความชอบ มาสร้างสรรค์ - นักศึกษาซักถาม และสรุปงาน - นักศึกษาแบ่งกลุ่ม คิดงานมา 1 ชิ้น ให้ฟรี เช่นที่เน้นที่เทคนิคการสร้างสรรค์งาน โดยใช้ แนวคิดจินตนาการและการสร้างแรงบันดาลใจ - อาจารย์สรุปถึงความสำคัญของจินตนาการ และแรงบันดาลใจว่ามีความสำคัญอย่างไรต่อ การเกิดเป็นความสำเร็จของชิ้นงานสร้างสรรค์	- Power Point เรื่องการสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการ - สื่อวีดิทัศน์การสร้างงานในรูปแบบ ต่างๆ - สาธิต โดยการนำแนวคิดแนวทางการ สร้างแรงบันดาลใจ - ไปงานจินตนาการและการสร้างแรงบันดาลใจทางศิลปะ	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการ ทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ ของ รายวิชา ที่เรียนทั้งในชั้นเรียน และ นอกชั้นเรียน - วัดและประเมินจากผลจาก การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลในการทำงานช่วยเหลือ เอาใจใส่ การสะท้อนตนเอง และกลุ่ม และแก้ปัญหา ร่วมกัน - วัดประเมินผล ผลงานกลุ่ม โดยดูผลงานสร้างสรรค์ตาม หลักการศิลปะ

9-10 (8 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนา ตนเองอย่างต่อเนื่อง	เทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะ สร้างสรรค์ - การสร้างสรรค์แบบรูปธรรม - การสร้างสรรค์กึ่งนามธรรม - การสร้างสรรค์แบบนามธรรม - ประเภทความคิดสร้างสรรค์ - คุณสมบัติของผู้มีความคิด สร้างสรรค์ - เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่องเทคนิค และวิธีการสร้างศิลปะสร้างสรรค์ และ สื่อวิดิ ทัศน์การสร้างงานในรูปแบบต่างๆ - นักศึกษาซักถาม และสรุปงาน - ให้นักศึกษา คิดงานมา 1 อย่างเป็นกลุ่ม - นักศึกษาสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยใช้แนวคิด เลือกจากประเด็นดังนี้ - การสร้างสรรค์แบบรูปธรรม - การสร้างสรรค์กึ่งนามธรรม - การสร้างสรรค์แบบนามธรรม - นักศึกษา ศึกษาเฉพาะรูปแบบเดียว พร้อม ทั้งกลุ่มนำเสนอพร้อมชี้แนะที่เทคนิคการ สร้างสรรค์งานศิลปะ	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่อง เทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะ สร้างสรรค์ - สื่อวิดิทัศน์การสร้างงานในรูปแบบ ต่างๆ - สร้างสรรค์ชิ้นงานเป็นรายกลุ่ม เกี่ยวกับเทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะ สร้างสรรค์	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการ ทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ ของ รายวิชา ที่เรียนทั้งในชั้นเรียน และ นอกชั้นเรียน - วัดและประเมินจากผลจาก การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลในการทำงานช่วยเหลือ เอาใจใส่ การสะท้อนตนเอง และกลุ่ม และแก้ปัญหา ร่วมกัน - วัดประเมินผล ผลงานกลุ่ม โดยดูผลงานสร้างสรรค์ตาม หลักการศิลปะ
11-13 (12 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนา ตนเองอย่างต่อเนื่อง	ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ ศิลปะสร้างสรรค์ - การวาดรูป Digital Paint - การปั้นโมเดลแบบสามมิติ - การวาดภาพศิลปะเคลื่อนไหว Motion Arts - การวาดภาพประกอบ Illustrations	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่อง ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ศิลปะ สร้างสรรค์ - นักศึกษาดูยูทูปการวาดรูป Digital Paint การปั้นโมเดลแบบสามมิติ การวาดภาพศิลปะ เคลื่อนไหว Motion Arts - นักศึกษาแบ่งกลุ่ม และเลือกสร้างสรรค์ ชิ้นงาน จาก หัวข้อ - การวาดรูป Digital Paint - การปั้นโมเดลแบบสามมิติ	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่อง เทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะ สร้างสรรค์ - สื่อวิดิทัศน์การสร้างงานในรูปแบบ ต่างๆ จาก Youtube เรื่อง การวาดรูป Digital Paint การปั้นโมเดลแบบสาม มิติ การวาดภาพศิลปะเคลื่อนไหว Motion Arts - สร้างสรรค์ชิ้นงานเรื่องการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการ ทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ ของ รายวิชา ที่เรียนทั้งในชั้นเรียน และ นอกชั้นเรียน - วัดและประเมินจากผลจาก การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง

			- การวาดภาพศิลปะเคลื่อนไหว Motion Arts - การวาดภาพประกอบ Illustrations - นักเรียนนำเสนอชิ้นงานสร้างสรรค์ พร้อมซักถาม - อาจารย์สรุป และร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้		บุคคลในการทำงานช่วยเหลือ เอาใจใส่ การสะท้อนตนเอง และกลุ่ม และแก้ปัญหา ร่วมกัน - วัดประเมินผล ผลงานกลุ่ม โดยดูผลงานสร้างสรรค์ตาม หลักการศิลปะ
14-15 (4 ชั่วโมง)	2.2 ทักษะการสื่อสาร 2.3 ทักษะดิจิทัล สารสนเทศและสื่อ 4.3 ใฝ่รู้ พัฒนา ตนเองอย่างต่อเนื่อง	การเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับ บริบททางสังคม - ศิลปะกับสังคมไทย - พัฒนาการทางศิลปะไทย - คุณค่าศิลปะกับสังคมไทย - การสร้างสรรค์งานศิลปะที่ สอดคล้องกับสังคมไทย - สรุปทบทวนบทเรียน	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่อง การเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม ในประเด็น - ศิลปะกับสังคมไทย - พัฒนาการทางศิลปะไทย - คุณค่าศิลปะกับสังคมไทย - ให้นักศึกษา ศึกษาข้อมูล เกี่ยวกับการเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม แล้วนำเสนอข้อดีและคุณค่าของงานศิลปะ สร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับสังคมไทย เป็นกลุ่ม โดยแยกเป็นกลุ่มตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย - นักเรียนนำเสนอ/สรุปและร่วมกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ - แบ่งกลุ่มนักศึกษาจัดทำชิ้นงานศิลปะ สร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับสังคมไทย ยกตัวอย่าง เช่น จัดหมับศาสตร์เดือนสิบ/ตกแต่งเรือพนม พระ/วาดภาพตามศูนย์เรียนรู้ในโรงเรียน วัด หรือชุมชนต่างๆ - นักเรียนนำเสนอ/สรุปและร่วมกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ - อาจารย์แนะนำ และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับ ชิ้นงาน พร้อมสรุปเนื้อหาสาระ	- อาจารย์บรรยาย Power Point เรื่อง การเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม - สื่อวิดีโอ ศิลปะวัฒนธรรมและวิถีชีวิตในภาคใต้ - สื่อวิดีโอ ตัวอย่างชิ้นงานศิลปะ สร้างสรรค์ - ใบงานสรุปเนื้อหาเรื่องการเชื่อมโยง ศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม - จัดงานนิทรรศการผลงานนักศึกษา	- สังเกตการณ์มีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรม - การให้ความร่วมมือในการ ทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ ของ รายวิชา ที่เรียนทั้งในชั้นเรียน และ นอกชั้นเรียน - วัดและประเมินจากผลจาก การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลในการทำงานช่วยเหลือ เอาใจใส่ การสะท้อนตนเอง และกลุ่ม และแก้ปัญหา ร่วมกัน - วัดประเมินผล ผลงานกลุ่ม ที่ได้ศึกษาข้อมูลการเชื่อมโยง ศิลปะสร้างสรรค์กับบริบท ทางสังคม - วัดประเมินผลจากตรวจ ชิ้นงานสร้างสรรค์ โดยใช้ เกณฑ์ตามหลักการศิลปะ

		- ร่วมกันจัดงานนิทรรศการผลงานนักศึกษา จากชิ้นงานศิลปะสร้างสรรค์ทั้งหมด		- วัดประเมินผลงานนักศึกษา ใน
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
กิจกรรมภาคทฤษฎี/กิจกรรมภาคปฏิบัติ - ใบงานตอบคำถาม 3 ข้อ (ครั้งที่ 1) - ใบงานแบบสรุปความรู้ที่ได้รับภายในชั้นเรียน (ครั้งที่ 2) - ใบงานแบบสรุปเกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรมและวิถีชีวิต (ครั้งที่ 3) - ใบงานศึกษารูปแบบและคุณค่าของศิลปะสร้างสรรค์ (ครั้งที่ 4) - ใบงานศึกษาผลงานศิลปะของศิลปินที่ตนเองชอบรายบุคคล (ครั้งที่ 5) - ใบงานศึกษาทักษะอาชีพด้านอื่นๆ (ครั้งที่ 6) - ใบงานจินตนาการและการสร้างแรงบันดาลใจทางศิลปะ (ครั้งที่ 7-8) - สร้างสรรค์ชิ้นงานเป็นรายกลุ่มเกี่ยวกับเทคนิคและวิธีการสร้างศิลปะสร้างสรรค์ (ครั้งที่ 9-10) - สร้างสรรค์ชิ้นงานเรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (ครั้งที่ 11-13) - ใบงานสรุปเนื้อหาเรื่องการเชื่อมโยงศิลปะสร้างสรรค์กับบริบททางสังคม (ครั้งที่ 14)	5 5 5 5 5 5 10 15 10 5

- จัดงานนิทรรศการผลงานนักศึกษา (ครั้งที่ 15)	10
คะแนนสอบปลายภาค	20
รวม	100

***หมายเหตุ การบรรยายละเอียด เช่น กิจกรรมระหว่างภาคเรียน มีกิจกรรมการเก็บคะแนนจากงานใด ก็ครั้ง ครั้งละ ก็คะแนน กิจกรรมภาคปฏิบัติมีที่ขึ้นงาน
ทั้งนี้ต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับที่ระบุไว้ในแผนการสอนข้างต้น

8. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

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

ชวาล แพรัตกุล.(2513). เทคนิคการเขียนข้อสอบ.กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิทักษ์อักษร.

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

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

ประดับ มณีแสง.(2545). Digital Painting.กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์.

ปณณรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2560).จิตวิทยาศิลปะ:สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์.กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พชรานี วัฒนชัย และคณะ (2544).จิตวิทยาสำหรับทัศนศิลป์ศึกษา.กรุงเทพฯ:เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชา ศล 513.

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

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

วัฒนา เชื้อนสุวรรณ.(2547). สุนทรียศาสตร์:สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์. คณะศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล.

วัฒนาพร ระจับทุกซ์.(2541). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.กรุงเทพฯ : เลิฟ แอนด์ ลิฟเพรส.

วิเชียร วงษ์ใหญ่.(2537). กระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : สุริยาศาสตร์ จัดพิมพ์.

9. คณะกรรมการบริหารรายวิชา/อาจารย์ผู้สอนรายวิชา

9.1 คณะกรรมการบริหารรายวิชา

1. อาจารย์รัชดาภรณ์ ขวัญศรีเพ็ชร
2. อาจารย์ณัฐปภัสร บุนนาคำ

9.2 อาจารย์ผู้สอนรายวิชา

1. อาจารย์รัชดาภรณ์ ขวัญศรีเพ็ชร
2. อาจารย์ณัฐปภัสร บุนนาคำ