

บันทึกโครงสร้างรายวิชา

รหัสวิชา ศ 22202
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

รายวิชา จิตรกรรม 2
ภาคเรียนที่ 2

เวลา 40 ชั่วโมง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
จำนวน 1 หน่วยกิต

ลำดับ ที่	ชื่อ หน่วยฯ	มาตรฐาน / ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาสาระ	เวลา คาบ/ ชม.	น้ำหนัก (คะแนน)	สื่อฯ
1	การออกแบบ โปสเตอร์ ประชาสัมพันธ์	มาตรฐานการ เรียนรู้ ศ 1.1/ ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 1	การของการออกแบบโปสเตอร์นั้น มีสิ่งที่ต้องคำนึงต่อไปนี้ 1.ความเป็นเอกภาพ (Unity) 2.ดุลยภาพหรือความสมดุล (Balancing) 3.สัดส่วน (Proportion) 4.ความมีจุดเด่น (Emphasis) การออกแบบโปสเตอร์ มี ส่วนประกอบที่เห็นได้ชัดเจน คือ เรื่องของภาพ และข้อความ นอกเหนือการคัดเลือกภาพ และ การคิดข้อความ ให้น่าสนใจแล้ว การออกแบบภาพ และการ กำหนดตัวอักษรก็เป็นสิ่งสำคัญที่มี ส่วนทำให้โปสเตอร์เกิดความ น่าสนใจ	4	10	- PowerPoint เรื่องการเขียน การออกแบบ โปสเตอร์ - ตัวอย่าง ผลงานการ ออกแบบ โปสเตอร์
2	การออกแบบ โลโก้	มาตรฐานการ เรียนรู้ ศ 1.1/ ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 2	ออกแบบโลโก้ นักออกแบบจะต้อง มีพื้นฐานในการออกแบบอยู่ พอสมควร ถึงจะสามารถ ออกแบบโลโก้ ให้ออกมาได้ดี 1. โลโก้ที่ดีต้องจดจำได้ง่าย 2. ตัวอักษรบนโลโก้สำคัญมาก 3. เลือกสีให้เหมาะสม	4	10	- PowerPoint เรื่องการ ออกแบบโลโก้ - ตัวอย่าง ผลงานการ ออกแบบโลโก้
3	เส้นสายเมือง ระยอง	มาตรฐานการ เรียนรู้ ศ 1.1/ ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 3	- นักเรียนศึกษาลักษณะเด่นของ ชุมชนเพื่อมาใช้ในการออกแบบ ลวดลายที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของ จังหวัดระยองลงบนผลิตภัณฑ์ใน ชุมชน	4	10	- PowerPoint เรื่องสีในงาน ทัศนศิลป์ - ตัวอย่าง ผลงาน สีโทนร้อน สีโทนเย็น

ลำดับ ที่	ชื่อ หน่วยฯ	มาตรฐาน / ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาสาระ	เวลา คาบ/ ชม.	น้ำหนัก (คะแนน)	สื่อฯ
4	LAND ART	มาตรฐานการ เรียนรู้ ศ 1.1/ ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 4	- มีทักษะในการสร้างงาน ทัศนศิลป์ - นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการเลือกใช้วัสดุที่มีความ คงทนต่อแดดและฝน - นักเรียนสามารถจัดแสดงผลงาน ได้	8	20	Power Point นำเสนอเรื่อง LAND ART การจัด แสดงผลงาน
	สอบปลายภาค			1	20	
5	การออกแบบ แบรนด์	มาตรฐานการ เรียนรู้ ศ 1.1/ ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 5	- มีความรู้ความเข้าใจกับพื้นฐาน การออกแบบแบรนด์ - มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการ ออกแบบตราสัญลักษณ์ของแบ รน์ได้อย่างลงตัว	4	10	- PowerPoint เรื่องกาออก แบบแบรนด์ - ตัวอย่าง ผลงานการ ออกแบบตรา สัญลักษณ์
6	Windows Display	มาตรฐานการ เรียนรู้ ศ 1.1/ ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 6	- นักเรียนสามารถออกแบบตัวชี้ สินค้าในโอกาสเทศกาลสำคัญ ต่างๆได้ - นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ โมเดลตัวชี้สินค้าได้	4	10	- PowerPoint เรื่อง Windows Display - ตัวอย่าง ผลงานการ ออกแบบ Windows Display (แบบจำลอง)
7	Collage Art	มาตรฐานการ เรียนรู้ ศ 1.1/ ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 7	นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงาน การปะติดจากกระดาษมาใช้ในการ สร้างสรรค์เพื่อให้เกิดเป็น เรื่องราวที่น่าสนใจโดยใช้เทคนิค การคอลลาจ	4	10	- PowerPoint เรื่อง Collage Art - ตัวอย่าง ผลงาน
8	Individual Project	มาตรฐานการ เรียนรู้ ศ 1.1/ ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 8	-นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะตามความสนใจ -นักเรียนสามารถจัดแสดงผลงาน ของตนเองในนิทรรศการสรุปของ รายวิชาได้	8	20	- PowerPoint
	สอบปลายภาค			1	20	
	รวมตลอดภาคเรียน			40	100	