

**รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)**

**รหัสวิชา** PAI2601 **รายวิชา** รูปคนเหมือน (Portrait)

**สาขาวิชา** จิตรกรรม **คณะ/วิทยาลัย** ศิลปกรรมศาสตร์ **มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**

**ภาคการศึกษา** 1 **ปีการศึกษา** 2565

**หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป**

**๑. รหัสและชื่อรายวิชา**

รหัสวิชา PAI2601

ชื่อรายวิชาภาษาไทย รูปคนเหมือน

ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Portrait

**๒. จำนวนหน่วยกิต**  3 (2-2-5)

**๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**

๓.๑ หลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต(สาขาจิตรกรรม)

๓.๒ ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้าน (วิชาบังคับเลือก)

**๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์

๔.๒ อาจารย์ผู้สอน อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์

**๕. สถานที่ติดต่อ** ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

**E – Mail** chamnan.sa@ssru.ac.th

**๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน**

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ 1/2565 / นักศึกษาชั้นปีที่ 3 (ปีที่เข้า/รุ่น 63 หมู่ที่ 01)

๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ 25 คน

**๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)** (ถ้ามี)จิตรกรรม 5

**๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)** (ถ้ามี)-

**๙. สถานที่เรียน** อาคาร 58 ห้อง 58305 คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม (ศุกร์ 08:00-12:00 น.)

**๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง**  วันที่ 1 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2565

**รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด**

**หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์**

**๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

๑.๑ เพื่อให้นักศึกษา ปฏิบัติการวาดภาพหน้าคน และจัดภาพในลักษณะรูปคนเหมือนครึ่งตัวในขั้นสูง (Advance Training)

๑,๒ เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในการแก้ไขปัญหาในการใช้เทคนิคที่หลากหลาย และทำงานกับชั้นสีแต่ละชั้นของสีน้ำมันมากขึ้น

๑.๓ เพื่อให้นักศึกษามีทักษะในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสีน้ำมันทางทัศนธาตุและกลวิธีประเภทต่าง ๆในขั้นสูง

๑.๔ เพื่อให้นักศึกษามีการคิดวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาด้านคุณธรรม จริยธรรม เพื่อนำไปสู่การปลูกฝังความคิด ค่านิยมที่ดีในการพัฒนาการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมอันนำไปสู่คุณค่าทางงานศิลปวัฒนธรรมของชาติ

**๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา**

สามารถใช้กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานสีน้ำมันนำมาประยุกต์เป็นแนวทางส่วนบุคคล (Personal style)

สามารถประยุกต์ใช้ความรู้จากการฝึกฝนการวิเคราะห์ประเมินและตัดสินใจ กับปัญหาที่เกิดขึ้น ที่มาจากการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (e-learning) ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม พัฒนาการเรียนรู้และความสามารถ ในการใช้ดิจิตอล (digital literacy) ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Essential Skills of 21st Century Learning) และให้สอดคล้องกับสถานการณ์โรคระบาด Covid 19 (Pandemic) ที่จำเป็นให้นักศึกษามีการรักษานโยบายรัฐเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing)

**หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ**

**๑. คำอธิบายรายวิชา**

การปฏิบัติการวาดภาพหน้าคน และอาจจัดภาพในลักษณะรูปคนเหมือนครึ่งตัว เน้นความสำคัญในเรื่องของความใกล้เคียงกับแบบ การแสดงอารมณ์ บรรยากาศ แสงเงา พื้นผิว เสื้อผ้า รวมไปถึงการแก้ปัญหาเรื่องวัสดุอุปกรณ์ประเภทต่างๆ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน

Practice drawing portraits which might be in half body. Importantly emphasize on similarity or sameness to prototypes or models, emoting, atmosphere, light, shades, surface, clothing including problems solving about various type of equipment for portrait creation.

**๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **บรรยาย**  **(ชั่วโมง)** | **สอนเสริม**  **(ชั่วโมง)** | **การฝึกปฏิบัติ/งาน**  **ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)** | **การศึกษาด้วยตนเอง**  **(ชั่วโมง)** |
| 25 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา | - | 26 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา | 70 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา |

**๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล**

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ......... ชั้น ....... อาคาร ............ คณะ/วิทยาลัย......................

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข 0897715614, 0631870151

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) chamnan.sa@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) Facebook: Chamnan Sararuk, Line: chamnansa/ chamnansararuk

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard)...................................................................................

**หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา**

**๑. คุณธรรม จริยธรรม**

**๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา**

🞅 (๑) มีความซื่อสัตย์ สุจริตและประหยัดงบประมาณใช้ทรัพยากรอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

🞅 (๒) มีความเสียสละ อุทิศตน และการทำงานเพื่อส่วนรวม

🞅 (๓) มีความยุติธรรม

🞅 (๔) มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา

🞅 (๕) มีความขยัน อดทน และหมั่นเพียร

**๑.๒ วิธีการสอน**

(๑) ใช้กลวิธีการสอนโดยการให้อาจารย์ประพฤติตนเป็นแบบอย่าง (Role model) โดยแทรกเนื้อหาด้านคุณธรรม จริยธรรม เพื่อนำไปสู่การปลูกฝังความคิด ค่านิยมที่ดีในการพัฒนาการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมอันนำไปสูคุณค่าทางงานศิลปวัฒนธรรมของชาติ นำเสนอแนวทางการปฏิบัติตัวที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาตัวผู้เรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

(๒) การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ Performance Based Learning มอบหมายงาน ตามหัวข้อที่กำหนดทั้งคอยควบคุมดูแลและแนะนำในการปฏิบัติงาน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิทางการเรียนของนักศึกษา

**๑.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑)  **Classroom Organization Domain สังเกตพฤติกรรมการเข้าเรียน** ร้อยละ 90 ของผู้เรียน เข้าเรียนตรงต่อเวลาและการอุทิศตน

(๒) **​Instructional Support Domain** สังเกตพฤติกรรมและทักษะในชั้นเรียน ร้อยละ 95 ของผู้เรียนที่ปฏิบัติตามของผู้เรียนที่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด

(๓) **Emotional Support Domain** สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ใช้กลวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรมโดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ ครอบครัว ชุมชน สังคม ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยมที่ดี ด้านคุณธรรมจริยธรรมให้ปรากฏขึ้นในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม

**๒. ความรู้**

**๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา**

● (๑) เข้าใจหลักทฤษฎีและปฏิบัติการวาดภาพหน้าคน และการจัดวางองค์ประกอบภาพในลักษณะรูปคนเหมือนครึ่งตัว

● (๒) มีความรู้ในการเชื่อมโยงองค์ประกอบศิลป์ที่เน้นความสำคัญในเรื่องของความใกล้เคียงกับแบบ การแสดงอารมณ์ บรรยากาศ แสงเงา พื้นผิว เสื้อผ้า

● (๓) มีความรู้ในการสังเคราะห์รูปแบบใหม่ในงานจิตรกรรมที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างจิตรกรรมยุคสำคัญ จนถึงร่วมสมัย

● (๔) มีการแก้ปัญหาเรื่องวัสดุอุปกรณ์ประเภทต่างๆ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน

**๒.๒ วิธีการสอน**

(๑) ศึกษาด้วยตนเอง (Self Directed Learning)

(๒) เข้ากลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Co-operative Learning)

(๓) การเรียนรู้โดยใช้หลักฐานเชิงประจักษ์ (Evidence Based Learning)

(๔) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem Based Learning)

**๒.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนโดยอาศัยหลักเกณฑ์การประเมินจากการโต้ตอบเชิงบรรยาย (oral, written, and/or performance proficiencies)

(๒) ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมายในการลงพื้นที่สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมตลอดภาคการศึกษาการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Performance Based Assessments)

(๓) ประเมินผลงานส่วนบุคคลที่ได้รับมอบหมายในการวิเคราะห์ปัญหา การแก้ไข ปัญหา และเสนอแนวทางใหม่ในการแก้ไขปัญหา

**๓. ทักษะทางปัญญา**

**๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา**

● (๑) มีความสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์รูปทรงและเนื้อหาเพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมภาพคนเหมือนจากหัวข้อที่ผู้สอนกำหนดและผู้เรียนกำหนดขึ้นเองได้

● (๒) สามารถสร้างสรรค์งานจิตรกรรมภาพคนเหมือนที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงเกี่ยวกับสังคม ศาสนาประเพณีและวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก โดยใช้หลักการระบายสี ทฤษฎีสี จากการเรียนรู้ไปใช้ได้อย่างเหมาะสม

● (๓) มีจิตสำนึกรับผิดชอบในการแก้ปัญหาทั้งด้านรูปทรงและเนื้อหาในงานจิตรกรรมและใฝ่หาความรู้งานด้านศิลปวัฒนธรรมเพิ่มเติมอยู่เสมอ สามารถประยุกต์วิธีการสร้างสรรค์งาน ตลอดจนสังเคราะห์วิธีการแก้ไขข้อผิดพลาดในการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะต่อไป

**๓.๒ วิธีการสอน**

(๑)   การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นพื้นฐานเพื่อการเรียนรู้ ITBL  (Information Technology-Based Learning) or Process-Based Topics Problem Solving โดยให้นักศึกษาได้ศึกษารูปแบบวิธีการสร้างสรรค์ผลงานจริงโดยอาจารย์ผู้สอน และรับชมวิดีทัศน์ที่ได้รวบรวมอย่างเหมาะสมและสอดคล้องตามดุลยพินิจ

(๒) การใช้กลวิธีการสอนในการฝึกปฏิบัติแบบจริงจาก (Real time learning) โดยการวิเคราะห์ผ่านรูปทรงต้นแบบสู่การสร้างสรรค์ที่มีความผสานกลมกลืนกับกลวิธีทางจิตรกรรมสีน้ำมัน

(๓) วิจารณ์ผลงาน เสนอวิธีการแก้ไขผลงาน รูปแบบ วิเคราะห์ข้อผิดพลาด ข้อเสนอแนะที่สามารถนำไปปรับใช้ในอนาคต ผ่านซอฟแวร์ดังนี้ Procreate, Adobe Illustrators

**๓.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ใช้วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญาตามหัวข้อที่กำหนดไว้ โดยใช้การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อมูล คุณค่าคุณภาพของผลงานตามความสัมพันธ์ของเนื้อหาและกลวิธีการสร้างสรรค์ (Informatic-Analyzing Relationships)

**๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**

**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

🞅 (๑) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

🞅 (๒) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม

🞅 (๓) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

**๔.๒ วิธีการสอน**

(๑) การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (case study)

(๒) ผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน (Learning Facilitator) หรือเป็น ผู้ร่วมกิจกรรม (Member)

(๓) ส่งเสริมผู้เรียนที่มุ่งเน้นเรียนรู้ (The Leaning Oriented Learners) ควบคู่ไปกับ Decision making คือการตัดสินใจจากทางเลือกที่มี นำเสนอองค์ความรู้ มีทั้ง แบบ EXPLICIT Knowledge ความรู้ที่ชัดแจ้ง --สามารถบันทึกเป็นเอกสาร และถ่ายทอดได้ทันที และ TACIT knowledge ---- ความรู้จากประสบการณ์ เป็นเทคนิคเฉพาะบุคคล ได้จากการปฏิบัติงานจริง ถ่ายทอดยากต้องให้ลองทำเอง

**๔.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑) ประเมินผลจากการนำเสนอผลงาน ชุดผลงานสร้างสรรค์รายบุคคล ให้สอดคล้องกับมโนทัศน์ของการเรียนการสอนแบบผู้เรียนพึ่งพาตนเอง (Andragogy Learners)

**๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**

**๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**

🞅 (๑) สามารถสืบค้นข้อมูลสารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยการวาดเส้นได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง

🞅 (๒) สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศที่ได้ออกมาอย่างเป็นรูปธรรม และองค์ความรู้ที่ได้รับนั้นไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ต่อไป

🞅 (๓) มีความรู้ความเข้าใจในการใช้เครื่องมือสืบค้นข้อมูลในขั้นสูง เพื่อให้สามารถได้รับองค์ความรู้ที่แพร่หลายในแวดวงศิลปะ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

**๕.๒ วิธีการสอน**

(๑) การวินิจฉัยความต้องการการเรียนรู้ (diagnosing learning needs) ผู้เรียนมีความเข้าใจว่า ตนเองต้องการหรือมี ความสนใจอะไร ซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนในขั้นต่อไป

(๒)การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ (formulating learning goals) ผู้เรียนเข้าใจเป้าหมายในการเรียนรู้จึงจะสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์ย่อยในการเรียนได้

(๓)ระบุแหล่งเรียนรู้ ทั้งที่เป็นคนและวัสดุอุปกรณ์ (identifying human and material resources for learning) เลือกสรรแหล่งการเรียนรู้เป็นแหล่งที่ต้องสรรหาและเลือกสรรให้เหมาะสม

(๔) เลือกและปฏิบัติด้วยกลวิธีการเรียนที่เหมาะสม (choosing and implementing appropriate learning strategies) มีกลวิธีหลายๆ ประการให้เลือก ผู้เรียนต้องพิจารณาเลือกปฏิบัติด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งหรือหลายอย่างที่เหมาะสมกับตนเองและ บริบทการเรียนรู้

(๕) ประเมินผลการเรียนรู้ (evaluating learning outcomes) ผู้เรียนทราบถึงความก้าวหน้าใน การเรียนของตนเอง และทำให้ทราบว่า บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายหรือไม่

**๕.๓ วิธีการประเมินผล**

(๑)  **ประเมินผลโดยให้สอดคล้องกับ**ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ ศึกษากระบวนการที่เกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียน และการที่บุคคล เรียนรู้ด้วยการริเริ่มของตนเองจะเรียนรู้ได้มากกว่า ดีกว่า และ มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนสูงกว่าหรือไม่

(๒) ประเมินผลจากคุณภาพและความครอบคลุมของข้อมูล (Argumentation quality theory and practical assessment)

(๓) ประเมินผลจากคุณภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย พร้อมทั้งวิธีการสื่อสารในการนำเสนอผลงาน อภิปรายและวิจารณ์ผลงานให้เป็นไปตาม ความน่าเชื่อถือของแหล่งสาร (Souece Credibility) ความน่าไว้วางใจของแหล่งสาร (Source trustworthiness) ความเป็นเหตุเป็นผลของข้อมูล (Source expertise)

**๖. ด้านอื่นๆ**

🞅 (๑) ทักษะภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ เนื่องจากมีการใช้สื่อการสอนที่เป็นภาษาต่างประเทศ นักศึกษาจึงควรมีความรู้พื้นฐานเพื่อให้ได้รับความรู้ได้อย่างเต็มที่

**หมายเหตุ**

สัญลักษณ์● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ 🞅 หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฎอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

**หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล**

1. **แผนการสอน**

| **สัปดาห์ที่** | **หัวข้อ/รายละเอียด** | **จำนวน(ชม.)** | **กิจกรรมการเรียน**  **การสอน/สื่อที่ใช้** | **ผู้สอน** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ๑ | อธิบายจุดประสงค์ขอบเขตเนื้อหาขอบเขตของรายวิชาแนะนำเนื้อหาของรายวิชา  บทนำ จิตรกรรมภาพคนเหมือนในยุคสำคัญต่างๆ | 4 | - Content-Based Topics  - Analyzing Relationships  - Face- to-Face online learning via Google meet | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๒ | จิตรกรรมภาพคนเหมือนในยุคสำคัญต่างๆ | 4 | - Content-Based Topics  - Analyzing Relationships  - Face- to-Face online learning via Google meet   * -บรรยายหลักความสำคัญและที่มา * ศิลปินที่สำคัญ * การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลง * อิทธิพลต่อเนื่องมาจนถึงยุคปัจจุบัน   สรุปความสำคัญและเชื่อมโยงเนื้อหาทฤษฎีเข้ากับหลักปฏิบัติการในชั้นเรียนต่อไป | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๓ | Portraits by Zorn Pallete Part 1  (รูปคนเหมือนโดยใช้จานสีซอร์น 1) | 4 | กลวิธีการสอนในการฝึกปฏิบัติแบบจริงจากผู้สอน (Performance-Real time based learning) via Google meet  ปฏิบัติการรูปแบบออนไลน์  1.เตรียมจานสีแบบ zorn (cadmium red/yellow orche/ivory black/titanium white)  2.ใช้รูปนางแบบตามที่กำหนดให้  เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ/ไม้อัด  ขนาด 60×80 cm  3.ดูคลิปวิดิโอสาธิต (ซับไทยประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจ)  https://youtu.be/Y7xbMGqLS3  4. บันทึกภาพเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน  Criteria (เกณฑ์การให้คะแนน)  50 คะแนน ---> ให้ค่าน้ำหนัก value (Light/Dark/Mid Tones) สีผิว  30 คะแนน ---> แสงเงา  20 คะแนน ----> โครงสร้างใบหน้า (structure)  ความสมจริงของรูปคนเหมือน | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๔ | Portraits by Zorn Pallete Part 2  (รูปคนเหมือนโดยใช้จานสีซอร์น 2) | 4 | กลวิธีการสอนในการฝึกปฏิบัติแบบจริงจากผู้สอน (Performance-Real time based learning) via Google meet ปฏิบัติการรูปแบบออนไลน์  1. นักศึกษาเข้าร่วมประชุมออนไลน์  2. ผู้สอนสาธิตและแก้ไขงานรายบุคคล ผ่านโปรแกรมซอฟแวร์ Procreate  3. สัมมนา ตอบข้อซักถาม แลกเปลี่ยนกระบวนการทำงาน และอุปสรรคระหว่างการสร้างสรรค์งานดังกล่าว  4. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมหาข้อแก้ไข สรุปการประชุมวิจารณ์ออนไลน์ ในหัวข้อ Zorn Palette | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๕ | จอห์น ซิงเจอร์ ซาเจนท์  ศิลปินเอกในการเขียนภาพเหมือนชาวอเมริกัน  John Singer Sargent: 9 works | 12 | -เข้ากลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Co-operative Learning) Line Group  -การเรียนรู้โดยใช้หลักฐานเชิงประจักษ์ (Evidence Based Learning) ใช้ Quizzing ถาม-ตอบTechnique โปรแกรม kahoot  -การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem Based Learning)  **กลวิธีการใช้สื่อการสอนแบบทางไกลจากคลังข้อมูลพิพิธภัณฑ์ ในรูปแบบ 3d models (Repository of Distance Learning from Museums)**  **นำเสนอภาพตัวอย่างและ 3d models รวมไปถึงพิพิธภัณฑ์จำลองในรูปแบบออนไลน์ ผ่าน Google Art & Cultures**  [**https://artsandculture.google.com/story/hAURSZXAPr\_weg**](https://artsandculture.google.com/story/hAURSZXAPr_weg)  <https://g.co/arts/zxTPtpjemXbmG5iT9> | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๖ | ฌ็อง-โอกุสต์-ดอมีนิก แอ็งกร์  *จิตรกรสมัยฟื้นฟูคลาสสิกชาวฝรั่งเศสในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ผู้มีความเชี่ยวชาญทางการเขียนประวัติศาสตร์และภาพเหมือน* | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๗ | Rembrandt Self-Portrait Painting | Classical Oil Color Mixtures  (รูปเหมือนแรมแบรนดท์โดยใช้จานสีในคริสต์ศตวรรษที่ 17) | 4 | ปฏิบัติการรูปแบบออนไลน์  1.เตรียมจานสี c.17  สีที่แรมแบรนดท์ใช้:  Flake White Replacement (Flake white=opaque ทึบแสง/โทนอุ่น warm)  Nickel Yellow = Lemon Yellow  Yellow Ochre  Transparent Mummy (มีส่วนผสมของPR102 สามารถใช้ T. Oxide Red /Burnt Sienna/Venetian Red แดงอิฐ แทนได้)  Burnt Sienna  Alizarin Crimson  Raw Umber  Ivory Black  Cobalt Blue  Note : Titaniam white=opaqueทึบแสง/โทนกลาง neutral)  : Zinc white= Transparent โปร่งแสง/โทนเย็น cool)  2.ใช้รูปต้นฉบับแบบตามที่กำหนดให้ (กดดูใน google art & culture เพื่อดูภาพความละเอียดสูง)  <https://g.co/arts/2EnjnFnEkGVVwHZe6>  3.ดูคลิปวิดิโอสาธิต (เพื่อเสริมความเข้าใจ)  <https://youtu.be/m8YNLTMLhc8>  4. บันทึกภาพเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน  Criteria (เกณฑ์การให้คะแนน)  50 คะแนน ---> ให้ค่าน้ำหนัก value (Light/Dark/Mid Tones) สีผิว  30 คะแนน ---> แสงเงา  20 คะแนน ----> โครงสร้างใบหน้า (structure)  ความสมจริงของรูปคนเหมือน | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๘ | **สอบกลางภาค** | 4 | -ส่งงานการเขียนบรรยายและ  วิจารณ์ผลงาน (โครงร่าง) | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๙ | **10 ภาพเหมือนตนเองโดยศิลปินสตรี**  [**https://artsandculture.google.com/story/10-self-portraits-by-women-artists/nAJyCun4qsH7Jg**](https://artsandculture.google.com/story/10-self-portraits-by-women-artists/nAJyCun4qsH7Jg) | 4 | **กลวิธีการใช้สื่อการสอนแบบทางไกลจากคลังข้อมูลพิพิธภัณฑ์ ในรูปแบบ 3d models (Repository of Distance Learning from Museums)**  **นำเสนอภาพตัวอย่างและ 3d models รวมไปถึงพิพิธภัณฑ์จำลองในรูปแบบออนไลน์**  กลวิธีการสอนในการฝึกปฏิบัติแบบจริงจาก (Performance-Real time based learning) via Google meet  -เข้ากลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Co-operative Learning) Line  -การเรียนรู้โดยใช้หลักฐานเชิงประจักษ์ (Evidence Based Learning) ใช้ Quizzing ถาม-ตอบปัญหา โปรแกรม Kahoot  -การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem Based Learning) | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๑๐ | Jonathan Yeo ศิลปินภาพเหมือน | 4 | -Analyzing relationships | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๑๑ | การวาดภาพคนเหมือนขั้นสูง 1  Advanced Portrait Oil Painting P.1 (Alla Prima) | 4 | ปฏิบัติการรูปแบบออนไลน์  1.เตรียมจานสี  สีที่ใช้ในงานจิตรกรรมนี้:  Titanium White  Yellow Ochre  Cobalt Violet  Cadmium Red  Vermilion\*\*  Alizarin Crimson  Raw Umber  Antica Green Earth (Winsor Sap Green/Hooker’s green)  Ivory Black  Transparent Oxide Red (Rembrandt) 🡪 Burnt Sienna (Winsor)  Note : Titaniam white=opaqueทึบแสง/โทนกลาง neutral)  : Zinc white= Transparent โปร่งแสง/โทนเย็น cool)  2.ใช้รูปต้นฉบับแบบตามที่กำหนดให้ (กดดูใน google art & culture เพื่อดูภาพความละเอียดสูง)  <https://g.co/arts/2EnjnFnEkGVVwHZe6>  3.ดูคลิปวิดิโอสาธิต (เพื่อเสริมความเข้าใจ)  <https://youtu.be/o57qd3uRuJ4>  4. บันทึกภาพเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน  Criteria (เกณฑ์การให้คะแนน)  50 คะแนน ---> ให้ค่าน้ำหนัก value (Light/Dark/Mid Tones) สีผิว  30 คะแนน ---> สีและแสงเงา  20 คะแนน ----> โครงสร้างใบหน้า (structure)  ความสมจริงของรูปคนเหมือน | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๑๒ | การวาดภาพคนเหมือนขั้นสูง 2  Advanced Portrait Oil Painting P.2 (Alla Prima) | 4 | Google meet ปฏิบัติการรูปแบบออนไลน์  1. นักศึกษาเข้าร่วมประชุมออนไลน์  2. ผู้สอนสาธิตและแก้ไขงานรายบุคคล ผ่านโปรแกรมซอฟแวร์ Procreate  3. สัมมนา ตอบข้อซักถาม แลกเปลี่ยนกระบวนการทำงาน และอุปสรรคระหว่างการสร้างสรรค์งานดังกล่าว  4. ผู้สอนและนักศึกษาร่วมหาข้อแก้ไข สรุปการประชุมวิจารณ์ออนไลน์ ในหัวข้อ การวาดภาพคนเหมือนขั้นสูง 2 | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๑๓ | จิตรกรรมรูปทรงมนุษย์ (หุ่นคน)  จิตรกรรมที่แสดงเรื่องราวมนุษย์ที่ปรากฏในประวัติศาสตร์ศิลป์   * ยุคเรียลลิสม์ (Realism) * **กุสตาฟ กูร์เบต์** | 4 | -Analyzing relationships  *บรรยายยุคเรียลลิสม์ การเคลื่อนไหวในงานศิลปะช่วงกลางถึงปลายศตวรรษที่ 19 ซึ่งพยายามสร้างมุมมองการสังเกตอย่างเป็นกลางของชีวิตร่วมสมัย ความสมจริงของประชาธิปไตย ซึ่งรวมถึงเนื้อหาสาระและกิจกรรมของผู้คนชนชั้นกรรมมาชน และชนชั้นทางสังคมที่ก่อนหน้านี้ถือว่าไม่คู่ควรกับการเป็นตัวแทนในงานศิลปะชั้นสูง อิทธิพลศิลปะในยุคนี้ถ่ายทอดออกมาสมบูรณ์และสอดคล้องกันมากที่สุดอยู่ในภาพวาดของฝรั่งเศส ซึ่งมีศูนย์กลางอยู่ที่งานของกุสตาฟ กูร์เบต์*  (Google Arts and Culture)  <https://g.co/arts/MPsW8RPw4XKvFSje6> | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๑๔ | จิตรกรรมภาพคนเหมือน (หุ่นคน)  สัดส่วนใบหน้าผู้ชาย | 4 | - Internet-based courses offered synchronously and/or asynchronously นำเสนอคลาสเรียนออนไลน์ (New master Academy, etc.) แชร์ screen ผ่าน Zoom/Google meet  -Skill-based  -Analyzing relationships  -งานสร้างสรรค์จิตรกรรมคนเหมือนแบบผู้ชาย | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๑๕ | จิตรกรรมภาพคนเหมือนสัดส่วนใบหน้าผู้หญิง (หุ่นคน) | 4 | -Analyzing relationships  -งานจิตรกรรมคนเหมือนแบบผู้หญิง  (Google Arts and Culture) | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๑๖ | จิตรกรรมภาพคนเหมือนส่วนใบหน้าเด็ก (หุ่นคน) | 4 | -Analyzing relationships  -งานจิตรกรรมคนเหมือนแบบเด็ก  (Google Arts and Culture) | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |
| ๑๗ | **สอบปลายภาค**  **(สรุปการปฏิบัติงานภาพคนเหมือนที่ผ่านมาทั้งหมดตลอดทั้งเทอม 1/2564)** | 4 | -ส่งงานการเขียนบรรยายและ  วิจารณ์ผลงาน  -ประเมินผลจาก 1) คุณภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย 2) การเขียนบรรยายวิธีการสื่อสาร การนำเสนอผลงาน อภิปรายและวิจารณ์ผลงานข้อผิดพลาดในกระบวนการสร้างสรรค์ 3) อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน 4) และแนวทางข้อเสนอแนะในการปรับปรุงที่จะใช้ในอนาคต โดยรายงานจะต้องอ้างอิงไปตาม ความน่าเชื่อถือของแหล่งสาร (Souece Credibility) ความน่าไว้วางใจของแหล่งสาร (Source trustworthiness) ความเป็นเหตุเป็นผลของข้อมูล (Source expertise) มีการอ้างอิงข้อมูลที่ถูกต้องสมบูรณ์  -ส่งแฟ้มรวบรวมผลงานที่ปฏิบัติมาตลอดภาคเรียนทั้งหมด (Online Portfolios) ไฟล์ Pdf ผ่าน Moodle E-Learning Platform | อาจารย์จำนันต์ สารารักษ์ |

**๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้**

( *ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา*

*(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตร สัปดาห์ที่ประเมิน และสัดส่วนของการประเมิน)*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ผลการเรียนรู้** | **วีธีการประเมินผลการเรียนรู้** | **สัปดาห์ที่ประเมิน** | **สัดส่วน**  **ของการประเมินผล** |
| **๑. คุณธรรม จริยธรรม**  **๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา**  🞅 (๑) มีความซื่อสัตย์ สุจริตและประหยัดงบประมาณใช้ทรัพยากรอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม  🞅 (๒) มีความเสียสละ อุทิศตน และการทางานเพื่อส่วนรวม  🞅 (๓) มีความยุติธรรม  🞅 (๔) มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา  🞅 (๕) มีความขยัน อดทน และหมั่นเพียร | (๑) ประเมินความรู้ความเข้าใจคุณสมบัติของการเป็นศิลปินที่ดี และแนวทางประพฤติตนเพื่อเป็นประโยชน์ในชั้นเรียน  (๒) ประเมินความรู้ความเข้าใจในผลงานที่นำเสนอในแต่ละครั้งในการบรรยายการสอน **(Instructional Support Domain)**  (๓) ติดตามความคืบหน้าและซักถามข้อสงสัยในงานที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมาย ควบคุมดูแล แนะนำในการปฏิบัติงาน **(Classroom Organization Domain)**  (๔) ประเมินความรู้ด้านคุณธรรมจากผลงานสร้างสรรค์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ ครอบครัว ชุมชน สังคม ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยมที่ดี ให้ปรากฏขึ้นในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมของนักศึกษา **(Emotional Support Domain)** | 1-17 | (๑) ร้อยละ 90 ของผู้เรียน เข้าเรียนตรงต่อเวลาและการอุทิศตน  (๒) ร้อยละ 95 ของผู้เรียนที่ปฏิบัติตามของผู้เรียนที่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด    **10 % ของการประเมินผลการเรียนรู้** |
| **๒. ความรู้**  **๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา**  ● (๑) เข้าใจหลักทฤษฎีและปฏิบัติการวาดภาพหน้าคน และการจัดวางองค์ประกอบภาพในลักษณะรูปคนเหมือนครึ่งตัว  ● (๒) มีความรู้ในการเชื่อมโยงองค์ประกอบศิลป์ที่เน้นความสำคัญในเรื่องของความใกล้เคียงกับแบบ การแสดงอารมณ์ บรรยากาศ แสงเงา พื้นผิว เสื้อผ้า  ● (๓) มีความรู้ในการสังเคราะห์รูปแบบใหม่ในงานจิตรกรรมที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างจิตรกรรมยุคสำคัญ จนถึงร่วมสมัย  ● (๔) มีการแก้ปัญหาเรื่องวัสดุอุปกรณ์ประเภทต่างๆ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน | (๑) ประเมินความรู้ความเข้าใจในแนวทางการฝึกปฏิบัติเป็นรายบุคคล **(Skill-based Assessments)**  (๒) วิเคราะห์แนวทางที่นักศึกษาไปค้นคว้าและทดลองปฏิบัติให้เกิดความชำนาญว่าสอดคล้องและถูกต้องตามวัตถุประสงค์ เกิดความรู้ความเข้าใจ เรียนรู้จากข้อผิดพลาด (Performance Proficiency)  (๓) ประเมินผลงานส่วนบุคคลที่ได้รับมอบหมายจากหัวข้อที่กำหนดให้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้และให้คะแนนตามเกณฑ์ Rubrics  (๔) ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมายในการลงพื้นที่สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมตลอดภาคการศึกษา | สัปดาห์การสอบกลางภาคและปลายภาค | **20 % ของการประเมินผลการเรียนรู้** |
| **๓. ทักษะทางปัญญา**  **๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา**  ● (๑) มีความสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์รูปทรงและเนื้อหาเพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมภาพคนเหมือนจากหัวข้อที่ผู้สอนกำหนดและผู้เรียนกำหนดขึ้นเองได้  ● (๒) สามารถสร้างสรรค์งานจิตรกรรมภาพคนเหมือนที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงเกี่ยวกับสังคม ศาสนาประเพณีและวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก โดยใช้หลักการระบายสี ทฤษฎีสี จากการเรียนรู้ไปใช้ได้อย่างเหมาะสม  ● (๓) มีจิตสำนึกรับผิดชอบในการแก้ปัญหาทั้งด้านรูปทรงและเนื้อหาในงานจิตรกรรมและใฝ่หาความรู้งานด้านศิลปวัฒนธรรมเพิ่มเติมอยู่เสมอ สามารถประยุกต์วิธีการสร้างสรรค์งาน ตลอดจนสังเคราะห์วิธีการแก้ไขข้อผิดพลาดในการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะต่อไป | (๑) ใช้วิธีการประเมินคุณค่าคุณภาพของผลงานตามความสัมพันธ์ของเนื้อหาและกลวิธีการสร้างสรรค์ (Informatic-Analyzing Relationships)  และประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญาตามหัวข้อที่กำหนดไว้  มีความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูลทางทฤษฎีกับปฏิบัติการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมได้  (๒) ใช้วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณค่า คุณภาพของผลงานตามความสัมพันธ์ของเนื้อหาและกลวิธีการสร้างสรรค์ ให้เป็นไปตามกรอบวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในแต่ละหัวข้อชิ้นงาน โดยใช้เกณฑ์แบบภาพรวม **Holistic Rubrics งานมีการพัฒนาจากระยะแรก มากน้อยแค่ไหน นักศึกษาผ่านเกณฑ์องค์ความรู้ 1-4 (ตาราง)**  (๓) ใช้วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ด้านความกระตือรือร้นและความสนใจในชั้นเรียน และการหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้อื่นๆ เพื่อการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ของตนเอง | 2-17 | **70 % ของการประเมินผลการเรียนรู้**  *(ประเมินตามคุณภาพของผลงานและให้คะแนนตามดุลยพินิจที่อาจารย์ผู้สอนเห็นสมควร)* |
| **๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**  **๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**  🞅 (๑) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง  🞅 (๒) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม  🞅 (๓) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน | (๑) ประเมินผลจากการนำเสนอผลงาน ชุดผลงานสร้างสรรค์รายบุคคล ให้สอดคล้องกับมโนทัศน์ของการเรียนการสอนแบบผู้เรียนพึ่งพาตนเอง (Andragogy Learners)  มีการสอบถามผู้สอนหลังชั้นเรียนเพิ่มเติม มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม  (๒) สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน การทางานเป็นทีม ประเมินการจัดสภาพแวดล้อมของสถานที่ และการจัดหุ่นนิ่งต้นแบบ  (๓) ประเมินผลจากคุณภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย เกณฑ์การประเมิณแจ้งให้ทราบผ่าน กลุ่ม Co-Learning (Line Note) | 1-17 |
| **๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**  **๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา**  🞅 (๑) สามารถสืบค้นข้อมูลสารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยการวาดเส้นได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง  🞅 (๒) สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศที่ได้ออกมาอย่างเป็นรูปธรรม และองค์ความรู้ที่ได้รับนั้นไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ต่อไป  🞅 (๓) มีความรู้ความเข้าใจในการใช้เครื่องมือสืบค้นข้อมูลในขั้นสูง เพื่อให้สามารถได้รับองค์ความรู้ที่แพร่หลายในแวดวงศิลปะ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ | (๑) ประเมินผลการเรียนรู้ (evaluating learning outcomes by KPA) ผู้เรียนทราบถึงความก้าวหน้าใน การเรียนของตนเอง และทำให้ทราบว่า บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายหรือไม่  (๒) สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน **(Observation)**  (๓) ประเมินผลจากคุณภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย พร้อมทั้งวิธีการสื่อสารในการนาเสนอผลงาน อภิปรายและวิจารณ์ผลงาน โดยใช้เกณฑ์การประเมินเพื่อตัดสิน **(Summative Evaluation)** ให้ผู้เรียนส่ง Online Portfolios ไฟล์ Pdf (ไม่เกิน 10mbs) อัพโหลดผ่าน Moodle E-learning Platform | 3-17 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **๖. ด้านอื่นๆ**  (๑) ทักษะภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ เนื่องจากมีการใช้สื่อการสอนที่เป็นภาษาต่างประเทศ นักศึกษาจึงควรมีความรู้พื้นฐานเพื่อให้ได้รับความรู้ได้อย่างเต็มที่ | (๑) ประเมินจากความรู้ความเข้าใจหลังรับชมสื่อการสอน โดยใช้เกณฑ์การประเมินเพื่อวินิจฉัย **(Diagnosis Assessments**) ผู้สอนใช้ standalone diagnostic tools, or to complement the English Online Interview,  โดยผู้เรียนต้องผ่านระดับเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป | 2-8 | - |

**หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน**

**๑. ตำราและเอกสารหลัก**

๑) Charles, V., & Carl, K. H. (2014). 1000 Portraits of genius. The Book.

๒) Newall, C. (2016). The Liverpool art world. In Pre-Raphaelites: Beauty and Rebellion (pp. 1-38). Liverpool University Press.

๓) Gregory, N. (2012). Oil painting. London: Search Press.

1. **เอกสารและข้อมูลสำคัญ**

[**https://britishmuseum.withgoogle.com/**](https://britishmuseum.withgoogle.com/)

**Google Art & Cultures**

ONLINE EXHIBIT Vincent van Gogh's love life Van Gogh Museum <https://g.co/arts/xfCkTA2arfLM1DCdA>

Adobe Education Exchange (<https://edex.adobe.com/>)

New Master Academy Online learning

**๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ**

๑) การแสดงนิทรรศการศิลปกรรมไทย/ต่างประเทศ Virtual Online Exhibitions

๒) Fine Art magazine Drawing & Painting (Bangkok,Thailand)

**หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา**

**๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา**

ใช้การประเมินตามแบบประเมิน

๑.๑ การประเมินผลการสอนของอาจารย์ผ่าน Google Classroom หรือ Google Forms

๑.๒ การประเมินตามแบบประเมินความพึงพอใจผ่าน Google Classroom หรือ Google Forms

**๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน**

*(ระบุวิธีการประเมินที่จะได้ข้อมูลการสอน เช่น จากผู้สังเกตการณ์ หรือทีมผู้สอน หรือผลการเรียนของนักศึกษา เป็นต้น)*

๒.๑ การประเมินผลจากการตรวจผลงานสร้างสรรค์ผ่าน Google Meet โดยใช้วิธี Real time- Personal Work Assessments โต้ตอบภายในชั้นเรียน วิจารณ์งานในชั้นเรียน

๒.๒ การประเมินผลจากการนำเสนอผลงานผ่าน ​Google Classroom โดยใช้วิธี Real time- Personal Work Assessments

๒.๓ การสังเกตพฤติกรรม และการมีส่วนร่วม (ประเมินรายบุคคล)

**๓. การปรับปรุงการสอน**

*(อธิบายกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอน เช่น คณะ/ภาควิชามีการกำหนดกลไกและวิธีการปรับปรุงการสอนไว้อย่างไรบ้าง*

*การวิจัยในชั้นเรียน การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เป็นต้น***)**

วิธีการปรับปรุงการสอนจะเริ่มจากการจัดการเรียนการสอนให้นักศึกษาเน้นที่การฝึกปฏิบัติการ (Experimental trainings)

๓.๑ การปรับปรุงวิธีประเมินผลจากการตรวจผลงานสร้างสรรค์ ใช้ซอฟต์แวร์อย่าง Procreate หรือ Adobe Illustrator

๓.๒ การปรับปรุงวิธีประเมินผลการนำเสนอผลงาน ประยุกต์โดยใช้ Digital Arts เข้ามาผสม นำเสนอโดยใช้ Media Platform อื่นๆ เช่น ​Youtube, Tiktok, Instagram

๓.๓ การจัดกิจกรรมศึกษาแบบ Interactive based Learning โดยให้ผู้เรียนใช้ประโยชน์ของ Media Platform ต่างๆที่ผู้สอนเลือกใช้

**๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา**

*(อธิบายกระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา เช่น*

*ทวนสอบจากคะแนนข้อสอบ หรืองานที่มอบหมาย กระบวนการอาจจะต่างกันไปสำหรับรายวิชาที่แตกต่างกัน หรือสำหรับ*

*มาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน)*

๔.๑ ด้านสติปัญญาและวิชาการ : นักศึกษารู้จักวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมโดยการอภิปรายและวิจารณ์งานสร้างสรรค์ส่วนบุคคลและผลงานของศิลปินคนอื่นๆ

๔.๒ ด้านทักษะและวิชาชีพ : นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทั้งสถานที่ภายในและภายนอกการทดสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาของนักศึกษาในรายวิชา โดยการให้พัฒนางานสร้างสรรค์เกี่ยวกับศาสนา การนำเสนอผลงานในลักษณะการจัดนิทรรศการศิลปกรรม

๔.๓ ด้านคุณธรรม : นักศึกษาได้เรียนรู้แนวคิดด้านคุณธรรมจากภาพผลงานจิตรกรรมที่นักศึกษาได้ออกไปค้นคว้าจากแหล่งศิลปกรรม สถานที่สำคัญ และหอศิลป์ต่างๆ

**๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา**

*(อธิบายกระบวนการในการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินจากข้อ ๑ และ ๒ มาวางแผนเพื่อปรับปรุงคุณภาพ)*

การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปี 2564 ปรับปรุงกิจกรรมการศึกษาค้นคว้านอกเวลา ให้มีความสัมพันธ์กับสถานการณ์โรคระบาด

ปี 2565 เตรียมความพร้อมจัดทำสื่อการสอน Ispring และจัดระบบการสอนผ่านแพลตฟอร์ม Moodle ออนไลน์

ปี 2566 จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร การจัดให้มีการสัมมนาทางวิชาการ/ หรือการแสดงผลงาน Online/On-site

**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

**แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)**

**ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **รายวิชา** | **คุณธรรม จริยธรรม** | | | | | | **ความรู้** | | | | **ทักษะทางปัญญา** | | | **ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ** | | | | **ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ** | | | | **ทักษะด้านอื่น ๆ** | |
|  | ● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | |
| **หมวดวิชาศึกษาทั่วไป** | ๑ | | ๒ | ๓ | ๔ | ๕ | ๑ | ๒ | ๓ | ๔ | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | ๒ | ๓ | ๑ | | ๒ | ๓ | ๑ | |
| **รหัสวิชา** PAI2601  **ชื่อรายวิชา**  (ภาษาไทย)……… รูปคนเหมือน  (ภาษาอังกฤษ)........ Portrait | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ● | ● | ● | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | |

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ