

## ตารางวิเคราะห์หลักสูตร

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14

รหัสวิชา ศ31102 ชื่อวิชา ทักษะศิลป์ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ใช้สอนในวันที่ 3 -5 ก.พ. 2569 ภาคเรียนที่ 2/2568

ชื่อครูผู้สอน นายธีรศักดิ์ อางผักปัง

เนื้อหา	พุทธิพิสัย						ทักษะพิสัยปฏิบัติ	จิตพิสัย	รวม	ลำดับความสำคัญ
	ความรู้-จำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า				
1. มีความรู้ความเข้าใจในการเขียนภาพการ์ตูน และอธิบายกระบวนการใช้ Google Gemini ในการวิเคราะห์ภาพร่าง (Sketch) และการสร้างคำสั่ง (Prompting) เพื่อการลงสีและตกแต่งลายเส้นได้อย่างถูกต้อง (K)	10	10	10	10	-	-	-	-	40	2
2. สามารถเขียนภาพการ์ตูนตามแบบฉบับของตนเองให้ดูเป็นเอกลักษณ์ตัวตนของนักเรียนและ เขียนคำสั่ง (Prompts) เชิงเทคนิค เพื่อสั่งการให้ Google Gemini ลงสีและตกแต่งลายเส้น และอารมณ์ของภาพที่กำหนดได้อย่างแม่นยำ (P)	10	10	10	10	-	-	10	-	50	1
3. เห็นคุณค่าของการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานศิลปะ โดยยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ (A)	5	-	10	-	5	5	-	5	30	3
รวม	25	20	30	20	5	5	10	5	120	
ลำดับความสำคัญ	2	3	1	3	5	5	4	5		

ลงชื่อ

(นายธีรศักดิ์ อางผักปัง)

ครู

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14

รายวิชา ทักษะศิลป์ 2

รหัสวิชา ศ31102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การเขียนภาพการ์ตูน

เวลาเรียน 6 ชม.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง การเขียนภาพการ์ตูน โดยใช้ Google Gemini ช่วยลงสีและตกแต่งลายเส้น

เวลา 1 ชั่วโมง วันที่ 3-5 ก.พ. 2569

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2568

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

#### ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ม. 4/11 วาดภาพระบายสีเป็นภาพล้อเลียนหรือภาพการ์ตูนเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพสังคมในปัจจุบัน

### 2. สาระสำคัญ

การเขียนภาพการ์ตูน เป็นศิลปะที่นอกจากจะแสดงถึงจินตนาการของผู้วาดแล้ว ยังเป็นผลงานที่สามารถใช้ในการถ่ายทอดความคิดเห็นของผู้วาดเกี่ยวกับเรื่องต่างๆได้ ในการใช้ Google Gemini เป็นเครื่องมือที่ยกระดับงานศิลปะจากภาพร่างสู่ผลงานที่สมบูรณ์ ด้วยการผสานพลังการประมวลผลของ AI เข้ากับจินตนาการของศิลปิน เพื่อผลลัพธ์ที่เป็นมืออาชีพและเปี่ยมด้วยความคิดสร้างสรรค์

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- มีความรู้ความเข้าใจในการเขียนภาพการ์ตูน และอธิบายกระบวนการใช้ Google Gemini ในการวิเคราะห์ภาพร่าง (Sketch) และการสร้างคำสั่ง (Prompts) เพื่อการลงสีและตกแต่งลายเส้นได้อย่างถูกต้อง (K)
- สามารถเขียนภาพการ์ตูนตามแบบฉบับของตนเองให้ดูเป็นเอกลักษณ์ตัวตนของนักเรียนและ เขียนคำสั่ง (Prompts) เชิงเทคนิค เพื่อสั่งให้ Google Gemini ลงสีและตกแต่งลายเส้นอารมณ์ของภาพที่กำหนดได้อย่างแม่นยำ (P)
- เห็นคุณค่าของการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ มาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานศิลปะโดยยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ (A)

### 4. สาระการเรียนรู้

- การเขียนภาพการ์ตูน
- ขั้นตอนการเขียนภาพการ์ตูน
- วิธีการใช้ Google Gemini

### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. อยู่อย่างพอเพียง
4. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. รักความเป็นไทย

## 7. กิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1. ครูชวนคิดผ่านคำถามว่า "ถ้าตัวเราหลุดเข้าไปในโลกการ์ตูน เราจะมีจุดเด่นอะไรที่คนอื่นเห็นแล้วจำได้ทันที?" (เช่น ทรงผม, แว่นตา, สัตว์เลี้ยงคู่ใจ หรือสีที่ชอบ)

2. เปิดตัวอย่างภาพการ์ตูนที่มีลายเส้นเป็นเอกลักษณ์ (เช่น สไตลมินิมอล, สไตลลายเส้นยุ่งๆ หรือสไตลตาโต) เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเห็นว่า "ความสวย" ไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน แต่ต้องมี "ตัวตน"

3. วันนี้เราจะวาดเส้นด้วยมือ แล้วให้ "คู่มือ AI" (Google Gemini) มาช่วยเติมเต็มจินตนาการด้านสีและแสงเงา

### ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

4. ครูสาธิตการเขียนภาพลายเส้นการ์ตูนให้นักเรียนดู และวิธีการนำภาพเข้า Google Gemini โดยการเขียนคำสั่ง (Prompts) เชิงเทคนิค เพื่อสั่งให้ Google Gemini ลงสีและตกแต่งลายเส้นอารมณ์ของภาพที่กำหนดได้อย่างแม่นยำ

5. ให้นักเรียนเขียนภาพโครงร่างการ์ตูนของตนเองลงในกระดาษ หรือแท็บเล็ต โดยเน้นไปที่ "เส้นขอบ (Outline)" ที่ชัดเจน

6. เน้นย้ำให้นักเรียนใส่รายละเอียดที่สะท้อนบุคลิกของตนเองลงไปบนลายเส้นนั้น

7. ให้นักเรียนถ่ายรูปผลงานลายเส้นของตนเอง (กรณีวาดลงกระดาษ) หรือ Export ไฟล์ภาพ

8. การใช้งาน Google Gemini: ให้นักเรียนอัปโหลดรูปภาพลายเส้นเข้าสู่ระบบ Gemini

9. การเขียน Prompt: สอนเทคนิคการเขียนคำสั่ง (Prompt) เพื่อให้ AI ทำงานตามโจทย์ เช่น

"ช่วยลงสีและตกแต่งแสงเงาจากภาพวาดลายเส้นนี้ โดยใช้โทนสีพาสเทล ให้ดูมีความสดใส สไตลิ่ง 3D และเก็บรักษาโครงร่างเดิมของฉันไว้"

10. ให้นักเรียนทดลองปรับแก้ Prompt เพื่อให้ได้ผลงานที่ตรงใจที่สุด (Iterative Design)

### ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

11. ครูสรุปว่า AI คือเครื่องมือ (Tool) ที่ช่วยขยายขอบเขตจินตนาการ แต่หัวใจสำคัญของงานศิลปะขั้นนี้คือ "ความคิดสร้างสรรค์ต้นฉบับ" ของตัวนักเรียนเอง

12. ให้นักเรียนแชร์ผลงานลงในกลุ่มไลน์ วิชาทัศนศิลป์ หรือโชว์หน้าจอเพื่อแลกเปลี่ยนกันชม

## 8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ทัศนศิลป์ ม.4-6 สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.)
2. ใบงานที่ 5
3. ตัวอย่างภาพการ์ตูน จาก อินเทอร์เน็ต (Internet)
4. ห้องสมุด
5. เครื่องมือหลักในการวิเคราะห์ภาพร่าง Google Gemini



**ความเห็นและเสนอแนะ**

1. ความเห็น/ข้อเสนอแนะ.....

.....

ลงชื่อ.....

( นายธีรศักดิ์ อาจฝึกปัง )

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2. ความเห็น/ข้อเสนอแนะ.....

.....

ลงชื่อ.....

( นางสาวเยาวรัตน์ ทักสูงเนิน )

หัวหน้ากลุ่มบริหารงานวิชาการ

3. ความเห็น/ข้อเสนอแนะ.....

.....

ลงชื่อ.....

( นางสาวกัลยาณี ไชยเสน )

รองผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนพระทองคำวิทยา

4. ความเห็น/ข้อเสนอแนะ.....

.....

ลงชื่อ.....

( นายเกียรติศักดิ์ สาคะสุภฤกษ์ )

ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนพระทองคำวิทยา



แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติ			
		4	3	2	1
1	การนำเสนอเอกลักษณ์ตัวตนของ นักเรียนได้ชัดเจน				
2	ความคิดสร้างสรรค์				
3	การนำเสนอมีความน่าสนใจ				
4	ความเหมาะสมกับเวลา				
5	มีความสวยงาม				
รวม					

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติสมบูรณ์ชัดเจน	ให้ 4 คะแนน
ปฏิบัติยังมีข้อบกพร่องในจุดที่ไม่สำคัญ	ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติยังมีข้อบกพร่องเป็นส่วนใหญ่	ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติไม่ได้เลย	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
19-20	4 หมายถึง ดีมาก
15-18	3 หมายถึง ดี
10-14	2 หมายถึง พอใช้
5-9	1 หมายถึง ปรับปรุง

## ใบงานที่ 5

กิจกรรม : ให้นักเรียนเขียนภาพการ์ตูนลงในกระดาษ หรือแท็บเล็ต โดยเน้นไปที่ "เส้นขอบ (Outline)" ที่ชัดเจน ตามแบบฉบับของตนเองให้ดูเป็นเอกลักษณ์ตัวตนของนักเรียนและถ่ายรูปผลงานลายเส้นของตนเอง (กรณีวาดลงกระดาษ) หรือ Export ไฟล์ภาพ จากนั้นใช้งาน Google Gemini ให้นักเรียนอัปโหลดรูปภาพลายเส้นเข้าสู่ระบบ Gemini แล้วเขียนคำสั่ง (Prompt) เพื่อให้ AI ทำงานตามโจทย์ที่เราต้องการ จากนั้นบันทึกภาพผลงานการ์ตูนที่ได้ส่งในไลน์กลุ่มวิชาทัศนศิลป์

ลายเส้นการ์ตูนเอกลักษณ์ตัวตนของนักเรียน



รูปภาพลายเส้นเข้าสู่ระบบ Gemini

