



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

รหัสวิชา ศ22103

รายวิชา ทักษะศิลป์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้

ศิลปะ

ภาคเรียนที่ 1/2566

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6

งานทัศนศิลป์และงานออกแบบโฆษณา

1.40 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวรุ่งทิภา พงษ์จำปา

1. สาระที่

สาระที่ 6 ความหมายของการออกแบบโฆษณา

2. มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

3. ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ม.2/7 บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและนำเสนอตัวอย่าง ประกอบ

4. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้

4.1 ด้านการเรียนรู้

- นักเรียนได้รู้ความหมายของการออกแบบโฆษณา

4.2 ด้านเจตคติ – ค่านิยม

- ได้ถ่ายทอดความรู้สึกเมื่อได้รู้ความหมายของการออกแบบโฆษณาที่มีรูปแบบที่หลากหลาย และสามารถนำไปถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้รู้ได้อีกด้วย

4.3 ด้านทักษะ – กระบวนการ

- ได้ฝึกวิเคราะห์ การออกแบบโฆษณาที่หลากหลาย ได้เป็นขั้นตอนและเป็นกระบวนการ

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

- อธิบายความหมายของการออกแบบโฆษณา
- นำเสนอผลการวิเคราะห์รูปแบบและวิธีการโฆษณา
- เห็นประโยชน์และความสำคัญของการโฆษณา

6. สารสำคัญ / ความคิดรวบยอด

การโฆษณาเป็นการชี้แนะและชักชวนทางด้านผลิตภัณฑ์ (Product) บริการ (Service) และความคิด (Idea) จากความคิดของคน ๆ หนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่งไปสู่กลุ่มชนโดยส่วนรวม สำหรับในสังคมทุนนิยมที่มีนายทุนเอกชนเป็นผู้ประกอบการธุรกิจการค้า การออกแบบโฆษณาได้กลายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งสำหรับการดำรงชีวิตของประชาชนและระบบธุรกิจ เพราะการออกแบบโฆษณาได้มีสภาพเป็นแรงกระตุ้นหรือแรงผลักดันอย่างหนึ่งในสังคม เพื่อให้ประชาชนเกิดความต้องการและเกิดการเปรียบเทียบสิ่งที่โฆษณาแต่ละอย่างเพื่อเลือกซื้อ เลือกใช้บริการ หรือเลือกแนวคิดมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันของตนเอง

7. สารการเรียนรู้

ความหมายของการออกแบบโฆษณา

8. รายละเอียดสารการเรียนรู้

ความหมายของ "โฆษณา" มีการให้คำนิยามที่แตกต่างกันไป ซึ่งสามารถรวบรวมได้ดังต่อไปนี้ "โฆษณา" หมายถึง รูปแบบการใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร โดยไม่ใช้บุคคลเกี่ยวกับองค์การผลิตภัณฑ์ บริการ หรือความคิดโดยผู้อุปถัมภ์ ที่ระบุชื่อ ความหมายนี้ยังเป็นความหมาย ของสมาคมการตลาดแห่งสหรัฐอเมริกา (The American Marketing Association หรือ AMA) ได้บัญญัติไว้

9. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั้นนำสู่บทเรียน

- ครูแจ้งตัวชี้วัดช่วงชั้นปีและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
- ครูให้นักเรียนดูภาพและอธิบายเนื้อหาเรื่อง ความหมายของการออกแบบโฆษณา ให้กับ

นักเรียนฯ ได้ฟัง

ขั้นจัดการเรียนรู้

1. ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยครูใช้คำถามท้าทาย ดังนี้
 - นักเรียนคิดวางแผนโฆษณาเกิดขึ้นเพราะอะไร
2. ให้นักเรียนดูภาพโฆษณาจากรายการโทรทัศน์ หรือจากหนังสือพิมพ์วารสารต่าง ๆ จากนั้นร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็น โดยครูใช้คำถาม ดังนี้
 - ภาพโฆษณาที่นักเรียนเห็นเป็นภาพโฆษณาที่เกี่ยวข้องอะไร (นักเรียนตอบตามความเข้าใจ)
 - นักเรียนเห็นโฆษณานี้แล้วรู้สึกอย่างไร (นักเรียนตอบตามความรู้สึก เช่น สนุกสนาน ต้องการใช้ผลิตภัณฑ์ในโฆษณา มีอารมณ์ร่วมกับโฆษณา)

- นอกจากโฆษณาที่นักเรียนเห็น นักเรียนยังเคยเห็นโฆษณาทางสื่ออะไรอีกบ้าง (นักเรียนตอบตามประสบการณ์ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ วารสาร แผ่นป้ายโฆษณา รถโฆษณา)

- นักเรียนคิดว่าโฆษณาเกิดขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ใด (นักเรียนตอบตามความเข้าใจ เช่น โน้มน้าวใจให้คนซื้อสินค้าและบริการ)

- นักเรียนคิดว่าโฆษณาหมายถึงอะไร (นักเรียนตอบตามความเข้าใจ)

3. ครูอธิบายความหมายของการ โฆษณาว่า การโฆษณาคือเป็นการชี้แนะและชักชวนทางด้านผลิตภัณฑ์ (Product) บริการ (Service) และความคิด (Idea) จากความคิดของคน ๆ หนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่งไปสู่กลุ่มชนโดยส่วนรวม สำหรับในสังคมทุนนิยมที่มีนายทุนเอกชนเป็นผู้ประกอบการธุรกิจการค้า การออกแบบโฆษณา

ได้กลายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งสำหรับการดำรงชีวิตของประชาชนและระบบธุรกิจ เพราะการออกแบบโฆษณาได้มีสภาพเป็นแรงกระตุ้น หรือแรงผลักดันอย่างหนึ่งในสังคม เพื่อให้ประชาชนเกิดความต้องการและเกิดการเปรียบเทียบสิ่งที่โฆษณาแต่ละอย่างเพื่อเลือกซื้อ เลือกใช้บริการ หรือเลือกแนวคิดมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันของตนเอง

4. ให้นักเรียนศึกษาโฆษณาตามสื่อต่าง ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วารสาร โทรทัศน์ แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ เลือกโฆษณามา 1 ชิ้น หรือ 1 ภาพ แล้วอธิบายสิ่งที่โฆษณา วิธีการโฆษณา จุดเด่นและจุดด้อยของโฆษณา รวมทั้งบรรยายความรู้สึกที่มีต่อโฆษณานั้น ๆ ลงใต้ภาพโฆษณา

5. ให้นักเรียนออกมาแนะนำเสนอผลการวิเคราะห์ผลงาน โฆษณาที่ตนเองเลือกหน้าชั้นเรียน

6. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเพื่อสรุปความรู้เกี่ยวกับความหมายของการ โฆษณา

ขั้นสรุป

7. ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ ดังนี้

- การโฆษณา เป็นการชี้แนะและชักชวนทางด้านผลิตภัณฑ์ (Product) บริการ (Service) และความคิด (Idea) จากความคิดของคน ๆ หนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่งไปสู่กลุ่มชน โดยส่วนรวม สำหรับในสังคมทุนนิยม ที่มีนายทุนเอกชนเป็นผู้ประกอบการธุรกิจการค้า การออกแบบโฆษณาได้กลายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งสำหรับการดำรงชีวิตของประชาชนและระบบธุรกิจ เพราะการออกแบบโฆษณาได้มีสภาพเป็นแรงกระตุ้น หรือแรงผลักดันอย่างหนึ่งในสังคม เพื่อให้ประชาชนเกิดความต้องการและเกิดการเปรียบเทียบสิ่งที่โฆษณาแต่ละอย่างเพื่อเลือกซื้อ เลือกใช้บริการ หรือเลือกแนวคิดมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันของตนเอง

10. สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้

10.1 สื่อการเรียนรู้

- Power point
- โฆษณาในหนังสือพิมพ์ หรือวารสารต่าง ๆ
- หนังสือทัศนศิลป์ ม.2

10.2 แหล่งการเรียนรู้

- แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

11. การวัดผลและประเมินผล

1.1 วิธีการวัดผลและประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม

1.2. เครื่องมือ

- แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

1.3. เกณฑ์การประเมิน

- การประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม
ผ่านตั้งแต่ 2 รายการ ถือว่า ผ่าน
ผ่าน 1 รายการ ถือว่า ไม่ผ่าน

12. การบูรณาการกับกลุ่มสาระอื่นๆ

12.1 -

13. คุณธรรมที่สอดแทรก

13.1 คุณธรรมในเรื่อง การเป็นนักเรียนที่ดี ไม่ใช่เรื่องยากเลย ทุก ๆ คนก็ทำได้ และย้ำอีกครั้งว่า นักศึกษาที่ดี ไม่จำเป็นต้องเรียนดี เรียนเก่ง ขอให้คุณเป็นคนที่มีความดี คุณก็สามารถเจริญก้าวหน้าในชีวิตได้ค่ะ

ความคิดเห็นของครูพี่เลี้ยง

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ครูพี่เลี้ยง

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....