

ART ROOM

ART LEARN

ART L&L

บุษกานะ

# วิธีการนำข้อมูล

- ลงพื้นที่เพื่อเก็บบรรยากาศและสัมภาษณ์  
ครั้งที่1 สัมภาษณ์นักเรียนและผู้ปกครองที่บริเวณที่ต่างๆใน กกม.  
ครั้งที่2 สัมภาษณ์ครูที่โรงเรียนวัดอินทาราม

ครั้งที่3 สัมภาษณ์ครูผู้สร้างหลักสูตรวิชาศิลปะ  
และครูศิลปะที่ โรงเรียนรุ่งอรุณ



อาจารย์ชวลิต อึ้งจำจ  
ครูสอนวิชาศิลปะ  
โรงเรียนรุ่งอรุณ



อาจารย์ผ่อง แซ่กิ่ง  
ที่ปรึกษาหลักสูตรชุมชนบ้านช่าง  
โรงเรียนรุ่งอรุณ

# ข้อมูลที่ได้รับ

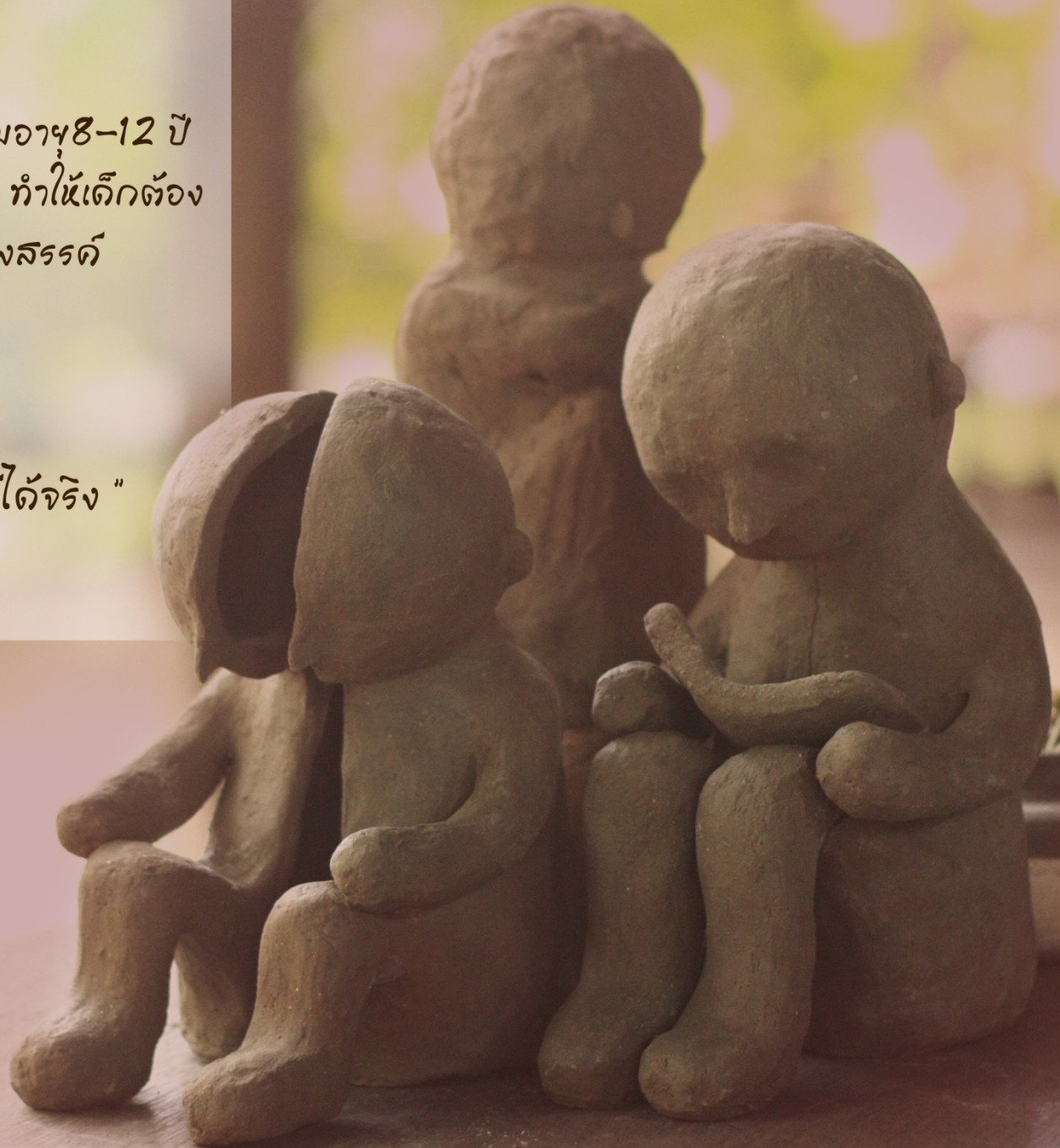
ได้รับประโยชน์และเห็นแง่มุมต่างๆของการเรียนรู้  
ที่เอาศิลปะมาประยุกต์ใช้กับการเรียนซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้แบบทั่วไป  
โดยเน้นให้เด็กลงมือปฏิบัติ ใช้ความคิดสร้างสรรค์  
ทำให้เกิดทักษะและการเรียนรู้ที่มาจาก  
ประสบการณ์จริง



## ความคาดหวัง

ต้องการให้เด็กในกลุ่มอายุ 8-12 ปี  
มาเล่นกับงานศิลปะของเรา ทำให้เด็กต้อง  
ลงมือทำต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์  
แล้วมันจะสะท้อนให้เห็นว่า  
สิ่งที่เด็กกำลังเล่นอยู่นี้คือ

" การเรียนรู้ที่ใช้ประโยชน์ได้จริง "



# เปลี่ยนหัวเปลี่ยนหาง

**พืชมงคล** เป็นพิธี พิธีแรกๆที่คนไทยทำขึ้นก่อนทำนาเพื่อขอพรให้ฝนตกตามฤดูกาล และขอให้ปีนั้นเป็นปีที่ดี ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ และศัตรูพืช

**การเลี้ยง** เป็นพิธีเลี้ยงผีบรรพบุรุษและผีเจ้าที่เจ้าทางก่อนทำนา

**โองการ** เป็นคำที่พระสงฆ์หรือพระเถระอ่านให้ชาวบ้านฟังเพื่อเป็นสิริมงคล

**โองการ**  
 ๑. ขอพร  
 ๒. ขอฝน  
 ๓. ขอความอุดมสมบูรณ์  
 ๔. ขอความร่มเย็นเป็นสุข

วรรณคดีไทย



# REVERSE TIME

**แนวความคิด**  
 ใช้ศิลปะการออกแบบเชิงสถาปัตย์ในการออกแบบบ้านที่กลับหัวกลับหาง

**วิธีการเล่น**  
 นำแนวคิดที่เรียนรู้ไปใช้กับตนเอง

**วัตถุประสงค์**  
 1. ทักษะการออกแบบ  
 2. ทักษะการนำเสนอ  
 3. ทักษะการทำงานเป็นทีม

โบราณคดี

INSPIRATION: ZODIAC  
 CONCEPT: การนำแรงบันดาลใจ จากสัตว์ 12 ชนิดมาใช้ในการออกแบบบ้าน และใช้สี 12 สีในการตกแต่งบ้าน

# Zodiaco

## DETAIL PLAN

SCALE 1:200  
 40' x 60' x 160' CM

ดาราศาสตร์

# ART ROOM

# ART LEARN

# ART เล่าข

สมาธิ



# TOY MACHINE

ใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์ในการออกแบบเครื่องเล่นสำหรับเด็ก

การเล่นไทย

# ภูมิองค์พฤษชา

**แนวความคิด**  
 นำหลักการออกแบบเชิงสถาปัตย์ในการออกแบบบ้านที่กลับหัวกลับหาง

**วิธีการเล่น**  
 นำแนวคิดที่เรียนรู้ไปใช้กับตนเอง

**วัตถุประสงค์**  
 1. ทักษะการออกแบบ  
 2. ทักษะการนำเสนอ  
 3. ทักษะการทำงานเป็นทีม

เกษตร



# 100 โอง

**วัตถุประสงค์**  
 ใช้ศิลปะการออกแบบเชิงสถาปัตย์ในการออกแบบบ้านที่กลับหัวกลับหาง

**วิธีการเล่น**  
 นำแนวคิดที่เรียนรู้ไปใช้กับตนเอง

**วัตถุประสงค์**  
 1. ทักษะการออกแบบ  
 2. ทักษะการนำเสนอ  
 3. ทักษะการทำงานเป็นทีม



# เป่ลี่ยนนหัวเป่ลี่ยนหาง



## การเรียนรู้

เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ  
รูปแบบสัตว์ขึ้นมาใหม่ พร้อมกับเรียนรู้ชนิดของสัตว์  
ในอุดมคติไทย

## แนวความคิด

สัตว์นิมมานต์ในอุดมคติไทย เกิดจากการผสมผสานของสัตว์หลากหลายชนิด  
จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบของโต๊ะเรีขนที่มีชิ้นส่วน  
ของสัตว์ต่างๆ ที่สามารถนำมาประกอบกันเป็นสัตว์ในวรรณคดีได้

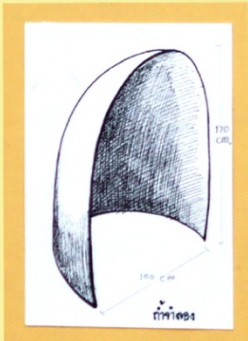
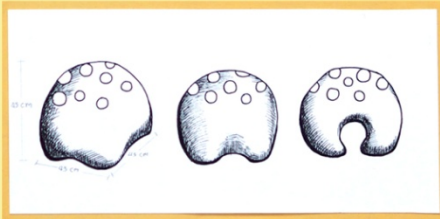


## แนวความคิด

การบันทึกบนฝาผนังถ้ำผาแต้มมาประยุกต์  
ใช้ในงานศิลปะ และรูปทรงของโต๊ะเก็บแม่พิมพ์  
ได้แรงบันดาลใจมาจากเงินนดดวงโบราณ

## การเรียนรู้

เรียนรู้กระบวนการเก็บข้อมูลทาง  
ประวัติศาสตร์ บันทึกเรื่องราว เหตุการณ์  
และความรู้ของนวัตกรรมสมัยโบราณ



# REVERSE TIME



## วิธีการเล่น

นำแม่พิมพ์ไปประทับ  
บนฝาผนังที่จัดเตรียมไว้



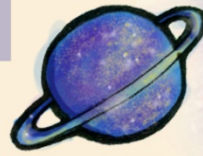
# INSPIRATION : ZODIAC

## แนวความคิด

แรงบันดาลใจจากกลุ่มดาวที่มีเส้นเชื่อมต่อกันเป็นรูปต่างๆ  
จึงนำมาประยุกต์เป็นงานศิลปะแก้วอีโคโน ที่มีสภาวะจำลองคล้ายอวกาศ

## การเรียนรู้

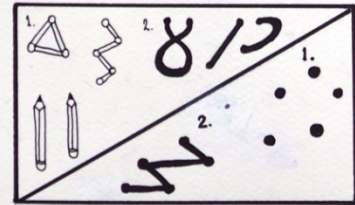
สร้างประสบการณ์ให้เด็กได้รับความรู้เกี่ยวกับดาราศาสตร์  
ให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการค้นหาหมู่ดาว และได้จินตนาการ  
สร้างสรรค์กลุ่มดาวของตนเอง



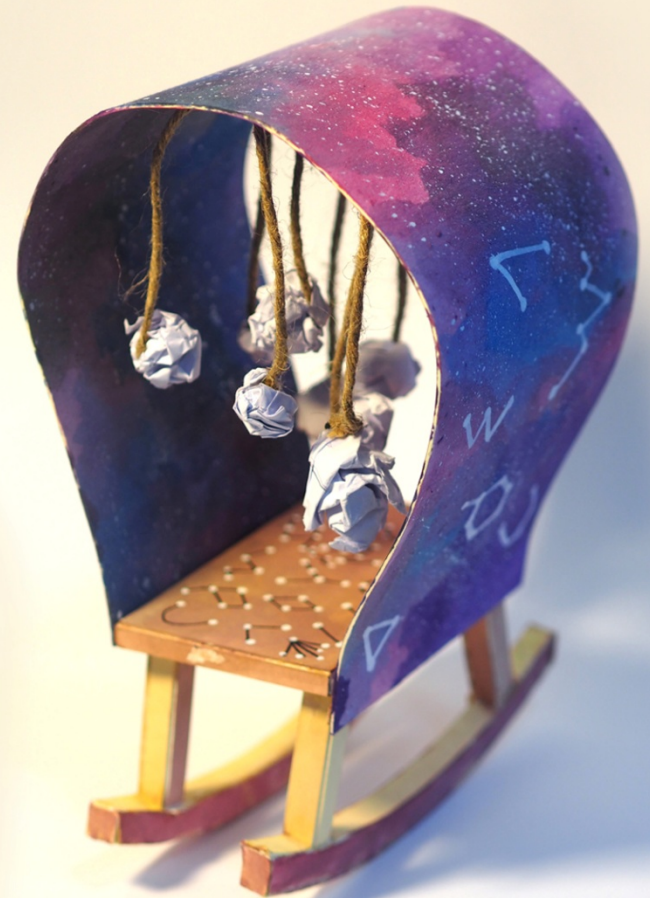
# Zodiaco



## DETAIL



- 1 ใช้เด็กใช้ปากคีบระบายจุดใน ช่องว่างที่เราได้กระซังไม้ไว้ให้
- 2 ให้เด็กนำกระดาษไปตัดเพื่อสร้างกลุ่มดาวของตัวเอง และใช้ปากคีบ โยงเส้น ตามกระดิ่งที่เราได้ตัดไว้ตั้งแต่ขั้นตอนแรก





# แนวความคิด

การเล่นของไทยสมัยโบราณ  
ที่สะท้อนวิถีชีวิตไทย นำมาเป็นต้นความคิด  
ในการสร้างสรรค์โต๊ะที่เก็บของเล่นไทยในสมัยโบราณ



# TOYS MACHINE

## การเรียนรู้

ให้เด็กรุ่นใหม่ได้รู้จักกับของเล่นโบราณที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตไทย  
โดยจุดประสงค์หลักคืออยากให้เด็กนั้นไม่ลืมความเป็นไทย  
และได้เรียนรู้ควบคู่ไปกับการเล่น



# อุโมงค์พฤษา

## แนวความคิด

นำเอาการเล่นการสร้างกระท่อมของเด็ก มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ โดยการจำลอง โดมอุโมงค์ให้เด็กเข้าไปเล่นและเกิดการเรียนรู้

## การเรียนรู้

เรียนรู้เรื่องการขงาพันธุ์พืช ( อาทิเช่น การปัก การตอน การเพาะชำ ) และการปลูกต้นไม้ อีกทั้งยังเป็นการปลูกฝังเด็กในเรื่องอนุรักษ์ธรรมชาติ การเกษตร และความสำคัญของป่าไม้



# 100 ใหม่

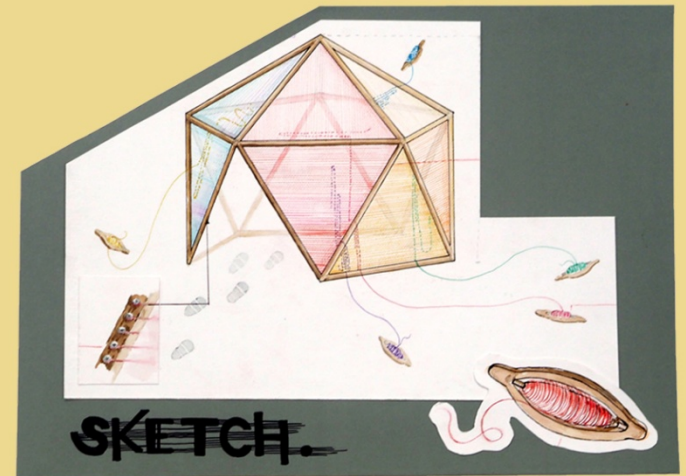
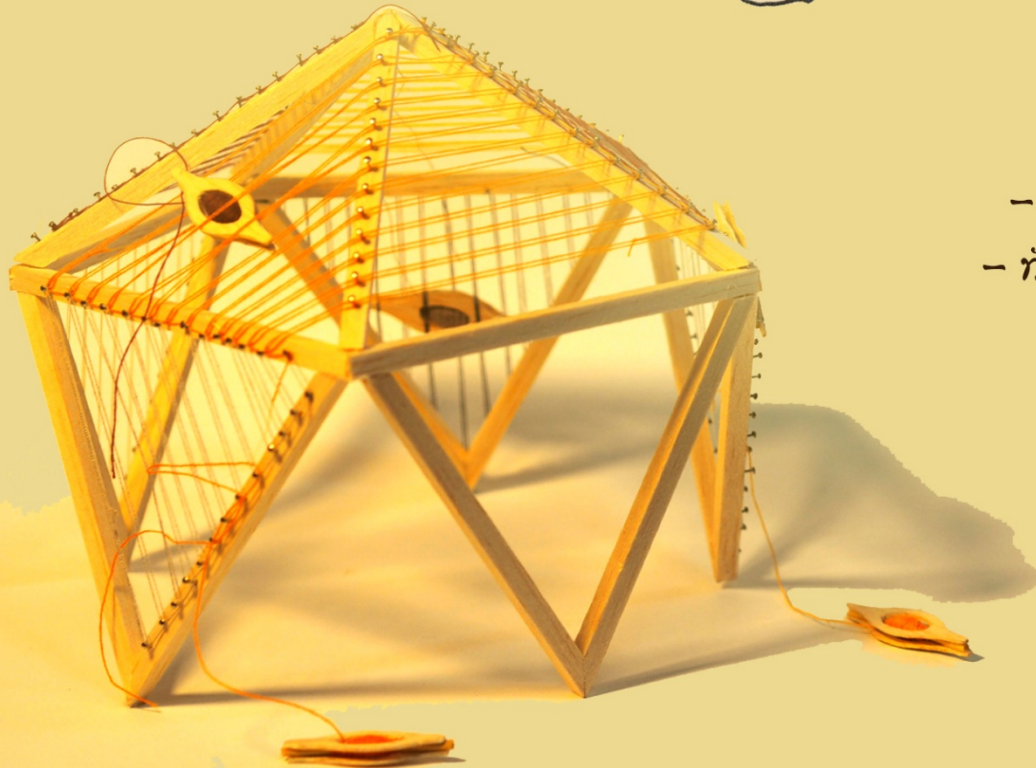


## แนวความคิด

การดักไหมนรมเป็นวิธีการสร้างสมาธิอย่างหนึ่ง  
จึงนำวิธีการนี้มาร่วมกับโครงสร้างที่เด็กสามารถเข้าไปเล่นได้  
ซึ่งจะสามารถฝึกให้เด็กมีสมาธิ และความคิดสร้างสรรค์  
สามารถสร้างอาณาเขตที่เด็กอยากให้เป็นในรูปทรงนั้นที่นั้นๆ

## การเรียนรู้

- ฝึกให้เด็กมีสมาธิ จดจ่อกับการร้อยเส้นไหม -
- ได้เรียนรู้วิธีการดักร้อยไหมนรม -
- เด็กมีความคิดสร้างสรรค์และความประณีต -
- ทักษะการทำงานเป็นทีม และใช้ความคิดร่วมกัน -





โครงสร้างภาพรวมสื่อศิลปะเพื่อการเรียนรู้