



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา PAI3201 รายวิชา จิตรกรรม ๕ (Painting 5)

สาขาวิชา จิตรกรรม คณะ/วิทยาลัย ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา PAI3201
ชื่อรายวิชาภาษาไทย จิตรกรรม ๕
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Painting 5

๒. จำนวนหน่วยกิต 3 (2-2-5)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต(สาขาจิตรกรรม)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้าน (วิชาบังคับ)

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะทวีสิน
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะทวีสิน

๕. สถานที่ติดต่อ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
E – Mail natsuree.te@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๑
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ๕๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

๙. สถานที่เรียน อาคาร 58 ห้อง 58306 คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม

๑๐.วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ ๑๕ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๘
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

๑.๑ มุ่งเน้นศึกษาเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ทางจิตรกรรม เพื่อสร้างรูปแบบเฉพาะบุคคล (Personal Style)

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

๒.๒ นักศึกษามีความรู้และเข้าใจการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และวิเคราะห์ถึงปัญหา นำไปสู่การแก้ปัญหาผลงานในด้านต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม ทั้งทางด้านที่มา แนวความคิด รูปแบบ และเทคนิควิธีการสร้างผลงาน

๒.๓ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้จากการฝึกฝนการวิเคราะห์ประเมินและตัดสินใจ กับปัญหาที่เกิดขึ้น ที่มาจากการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (e-learning) ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม พัฒนาการเรียนรู้และความสามารถในการใช้ดิจิทัล (digital literacy) ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Essential Skills of 21st Century Learning)

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

การปฏิบัติการสร้างงานจิตรกรรม ภาพใบหน้าคน และรูปร่างคน ด้วยสีน้ำมันหรือสีอื่นๆ เรียนรู้โครงสร้าง สัดส่วน ลักษณะท่าทาง ตลอดจนองค์ประกอบอื่นๆ ในสภาพแวดล้อมของคน มุ่งเน้นศึกษาเทคนิควิธีการทางจิตรกรรม เพื่อสร้างรูปแบบเฉพาะบุคคล (Personal Style)

Painting lessons focus on all sorts of subject matters including the Human face and Human body. Experiential learning by using different painting techniques e.g. Oil paints, related to the realistic proportion, gesture of the figure and other essential fields of human creativity. All of these approaches will result in creating your own personal style.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
28 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา	16 ชั่วโมง/ภาค การศึกษา (เน้นสอนรายบุคคล)	28 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา	70 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

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

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) kripol.ki@ssru.ac.th (16.00-21.00น.)

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) Facebook:

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

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความซื่อสัตย์ สุจริต
- (๒) มีความเสียสละ อุทิศตน และการทำงานเพื่อส่วนรวม
- (๓) มีความยุติธรรม
- (๔) มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา
- (๕) มีความขยัน อดทน และหมั่นเพียร

๑.๒ วิธีการสอน

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

(๒) การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ Performance Based Learning มอบหมายงาน ตามหัวข้อที่กำหนดทั้งคอยควบคุมดูแลและแนะนำในการปฏิบัติงาน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

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 ครอบครัวยุคใหม่

ชุมชน สังคม ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยมที่ดี ด้านคุณธรรมจริยธรรมให้ปรากฏขึ้นในการ
สร้างสรรค์งานจิตรกรรม

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) เข้าใจในหลักการใช้สี ทฤษฎีสี เทคนิควิธีการ และการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมในงานจิตรกรรมรูปแบบต่างๆ อย่างเป็นระบบ
- (๒) มีความรู้ในการวิเคราะห์รูปทรง เนื้อหา โครงสร้าง สัดส่วน ลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหว ให้มีความสัมพันธ์กับกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม
- (๓) มีความรู้ในการสังเคราะห์รูปแบบใหม่ในงานจิตรกรรมที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง เนื้อหา โครงสร้าง สัดส่วน ลักษณะท่าทาง และเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน
- (๔) มีความรู้ความเข้าใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงความเป็นไปของมนุษย์ ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมของชาติในปัจจุบัน

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 สังเคราะห์รูปทรงและเนื้อหาเพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมจากหัวข้อที่ผู้สอนกำหนดและผู้เรียนกำหนดขึ้นเอง
- (๒) สามารถสร้างสรรค์งานที่เกี่ยวข้องกับคน โดยใช้หลักการระบายสี ทฤษฎีสี จากการเรียนรู้ไปใช้ได้อย่างเหมาะสม
- (๓) มีจิตสำนึกรับผิดชอบในการแก้ปัญหาทั้งด้านรูปทรงและเนื้อหาในงานจิตรกรรมและเฝ้าหาความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมเพิ่มเติมอยู่เสมอ

๓.๒ วิธีการสอน

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

(๒) การใช้กลวิธีการสอนในการฝึกปฏิบัติแบบจริงจาก (Real time learning) โดยการวิเคราะห์ผ่านรูปทรงต้นแบบสู่การสร้างสรรค์ที่มีความผสมผสานกลมกลืนกับกลวิธีทางจิตรกรรมสีน้ำมัน

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

๓.๓ วิธีการประเมินผล

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

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา**

● (๑) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

● (๒) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม

○ (๓) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

๔.๒ วิธีการสอน

(๑) การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (case study)

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

(๓) ส่งเสริมผู้เรียนที่มุ่งเน้นเรียนรู้ (The Learning Oriented Learners) ควบคู่ไปกับ Decision making คือการตัดสินใจจากทางเลือกที่มี นำเสนอองค์ความรู้ มีทั้ง แบบ EXPLICIT Knowledge ความรู้ที่ชัดเจน -- 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) สามารถสืบค้นข้อมูลสารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพคนได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง
- (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) ประเมินผลโดยให้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ 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

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	ภาพเหมือนตนเองโดยการเขียนจาก กระจก (Self-Portrait)	4	กลวิธีการสอนในการฝึกปฏิบัติแบบ จริงจากผู้สอน (Performance-Real time based learning) via Google meet ปฏิบัติการรูปแบบ ออนไลน์ 1.เตรียมงานสีสำหรับ Underpainting และ Primary Colors for Skin Colors 2.เขียนจากกระจก/มาร์กจุด ตำแหน่งบนกระจกเพื่อไม่ให้ องค์ประกอบคลาดเคลื่อน 3.ดูคลิปวิดีโอสาธิต (ประกอบเพื่อ เสริมความเข้าใจ)	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			4. บันทึกภาพเมื่อเสร็จสิ้น กระบวนการสร้างสรรค์ Criteria (เกณฑ์การให้คะแนน) 50 คะแนน : โครงสร้างใบหน้า (structure) ความจริง ความสมดุลของ องค์ประกอบ 30 คะแนน : Gesture/Movements การเคลื่อนไหวของฝีแปรง 20 คะแนน : ให้ค่าน้ำหนัก value (Light/Dark/Mid Tones) -ปฏิบัติการสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพ คนเหมือน	
๒	ภาพเหมือนบุคคลสำคัญจาก ภาพถ่ายเป็นต้นแบบในการสร้างงาน จิตรกรรม	4	-บรรยาย อธิบายหลักการ สร้างสรรค์ผลงาน - Content-Based Topics - Analyzing Relationships -ตัวอย่างผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ -ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน (Performance-Real time based learning) via Google meet	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน
๓	ภาพคนชราโดยสร้างจิตรกรรม	4	-บรรยาย อธิบายหลักการ สร้างสรรค์ผลงาน - Content- Based Topics -ตัวอย่างผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ -ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน (Performance-Real time based learning) via Google meet	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๔	ภาพเด็กโดยสร้างเป็นงานจิตรกรรม	4	-บรรยาย อธิบายหลักการ สร้างสรรค์ผลงาน - Content- Based Topics -ตัวอย่างผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ -ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน (Performance-Real time based learning) via Google meet -วิเคราะห์และวิจารณ์ผลงาน (Performance Based Assessments) แกะไขสื่อ-ร่างภาพ เสนอแนะวิธีปรับปรุงผลงาน ผ่าน ซอฟต์แวร์ Procreate	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน
๕	ภาพกลุ่มคน เช่น ภาพคนในตลาด	4	-บรรยาย อธิบายหลักการ สร้างสรรค์ผลงาน - Content- Based Topics -ตัวอย่างผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ -ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน (Performance-Real time based learning) via Google meet	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน
๖	ภาพเปลือย	4	-บรรยาย อธิบายหลักการ สร้างสรรค์ผลงาน - Content- Based Topics -ตัวอย่างผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ -ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน (Performance-Real time based learning) via Google meet	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๗	คนกับสภาพแวดล้อม	4	-บรรยาย อธิบายหลักการ สร้างสรรค์ผลงาน - Content- Based Topics -ตัวอย่างผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ -ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน (Performance-Real time based learning) via Google meet	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน
๘	สอบกลางภาค	4	-ส่งงานการเขียนบรรยายและ วิจารณ์ผลงาน (โครงร่าง)	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน
๙	จิตรกรรมภาพคนกับงานอาชีพที่ เกี่ยวข้อง	4	-บรรยาย อธิบายหลักการ สร้างสรรค์ผลงาน - Content- Based Topics -ตัวอย่างผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ -ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน (Performance-Real time based learning) via Google meet	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน
๑๐	จิตรกรรมผู้หญิง	4	-บรรยาย อธิบายหลักการ สร้างสรรค์ผลงาน - Content- Based Topics -ตัวอย่างผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ -ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน (Performance-Real time based learning) via Google meet	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน
๑๑	จิตรกรรมในแนวทางที่ใกล้เคียงกับ ศิลปิน	4	-บรรยาย อธิบายหลักการ สร้างสรรค์ผลงาน - Content- Based Topics -ตัวอย่างผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			-ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน (Performance-Real time based learning) via Google meet -กลวิธีการใช้สื่อการสอนแบบทางไกลจากคลังข้อมูลพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบ 3d models (Repository of Distance Learning from Museums) นำเสนอภาพตัวอย่างและ 3d models รวมไปถึงพิพิธภัณฑ์จำลองในรูปแบบออนไลน์ -เข้ากลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Co-operative Learning) Line -การเรียนรู้โดยใช้หลักฐานเชิงประจักษ์ (Evidence Based Learning) ใช้ Quizzing ถาม-ตอบ ปัญหา โปรแกรม Kahoot	
๑๒	จิตรกรรมตนเองกับสภาพแวดล้อมใกล้เคียง	4	-บรรยาย อธิบายหลักการสร้างสรรค์ผลงาน - Content-Based Topics -ตัวอย่างผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ -ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน (Performance-Real time based learning) via Google meet	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะทวีสิน
๑๓	การวิเคราะห์จิตรกรรมภาพคนที่ปฏิบัติมา	4	การเขียนบรรยายตามหลักเกณฑ์การวิเคราะห์ผลงาน (จัดทำบทวิเคราะห์) ประเมินผลจาก 1) คุณภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย 2) การเขียนบรรยายวิธีการสื่อสาร	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะทวีสิน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			การนำเสนอผลงาน อภิปรายและ วิจารณ์ผลงานข้อผิดพลาดใน กระบวนการสร้างสรรค์ 3) อิทธิพล ในการสร้างสรรค์ผลงาน 4) และ แนวทางข้อเสนอแนะในการ ปรับปรุงที่จะใช้ในอนาคต โดย รายงานจะต้องอ้างอิงไปตาม ความ น่าเชื่อถือของแหล่งสาร (Souece Credibility) ความน่าไว้วางใจของ แหล่งสาร (Source trustworthiness) ความเป็นเหตุ เป็นผลของข้อมูล (Source expertise) มีการอ้างอิงข้อมูลที่ ถูกต้องสมบูรณ์ รูปแบบไฟล์ Word จำนวนคำที่กำหนด ไม่ต่ำกว่า 300 คำ	
๑๔	การนำเสนอสำหรับงานสรุปภาพคน (Sketch)	4	-ส่งโครงร่างสี (Color sketch)	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน
๑๕	จิตรกรรมภาพคนในรูปแบบเฉพาะ ตนเอง	4	-ส่งงานจริง (Color Final)	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน
๑๖	นำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์ จิตรกรรมภาพคนในรูปแบบเฉพาะ ตนเอง (Mini Video 30 วินาที)	4	-บรรยาย อธิบายหลักการ บันทึกวิดีโอ MP4 -ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานสรุป ส่งผลงานผ่าน E-learning Platform	ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน
๑๗	สอบปลายภาค	4		ผศ.ณัฐสุรี เตชะวิริยะ ทวีสิน

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา

(Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตร สัปดาห์ที่ประเมิน และสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑. คุณธรรม จริยธรรม ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา ● (๑) มีความซื่อสัตย์ สุจริต ● (๒) มีความเสียสละ อุทิศตน และการทำงานเพื่อส่วนรวม ● (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	1-17	(๑) ร้อยละ 90 ของผู้เรียนเข้าเรียนตรงต่อเวลาและการอุทิศตน (๒) ร้อยละ 95 ของผู้เรียนที่ปฏิบัติตามของผู้เรียนที่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด 10 % ของการประเมินผล การเรียนรู้

	ชุมชน สังคม ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยมที่ดีให้ปรากฏขึ้นในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมของนักศึกษา (Emotional Support Domain)		
๒. ความรู้ ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา ● (๑) เข้าใจในหลักการใช้สี ทฤษฎีสี เทคนิควิธีการ และการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมในงานจิตรกรรมรูปแบบต่างๆ อย่างเป็นระบบ ○ (๒) มีความรู้ในการวิเคราะห์รูปทรง เนื้อหา โครงสร้าง สัดส่วน ลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหว ให้มีความสัมพันธ์กับกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ● (๓) มีความรู้ในการสังเคราะห์รูปแบบใหม่ในงานจิตรกรรมที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง เนื้อหา โครงสร้าง สัดส่วน ลักษณะท่าทาง และเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ○ (๓) มีความรู้ความเข้าใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงความเป็นไปของมนุษย์ ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมของชาติในปัจจุบัน	(๑) ประเมินความรู้ความเข้าใจในแนวทางการฝึกปฏิบัติเป็นรายบุคคล (Skill-based Assessments) (๒) วิเคราะห์แนวทางที่นักศึกษาไปค้นคว้าและทดลองปฏิบัติให้เกิดความชำนาญว่าสอดคล้องและถูกต้องตามวัตถุประสงค์ เกิดความรู้ความเข้าใจเรียนรู้จากข้อผิดพลาด (Performance Proficiency) (๓) ประเมินผลงานส่วนบุคคลที่ได้รับมอบหมายจากหัวข้อที่กำหนดให้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ และให้คะแนนตามเกณฑ์ Rubrics	สัปดาห์ การสอบ กลางภาค และ ปลายภาค	20 % ของการประเมินผลการเรียนรู้

	(๔) ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมายในการลงพื้นที่สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมตลอดภาคการศึกษา		
๓. ทักษะทางปัญญา ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา ● (๑) มีความสามารถวิเคราะห์สังเคราะห์รูปทรงและเนื้อหาเพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมจากหัวข้อที่ผู้สอนกำหนดและผู้เรียนกำหนดขึ้นเอง ● (๒) สามารถสร้างสรรค์งานที่เกี่ยวข้องกับคน โดยใช้หลักการระบายสี ทฤษฎีสี จากการเรียนรู้ไปใช้ได้อย่างเหมาะสม ○ (๓) มีจิตสำนึกรับผิดชอบในการแก้ปัญหาทั้งด้านรูปทรงและเนื้อหาในงานจิตรกรรม และเฝ้าหาความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมเพิ่มเติมอยู่เสมอ	(๑) ใช้วิธีการประเมินคุณค่าคุณภาพของผลงานตามความสัมพันธ์ของเนื้อหาและกลวิธีการสร้างสรรค์ (Informatic-Analyzing Relationships) และประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญาตามหัวข้อที่กำหนดไว้ มีความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูลทางทฤษฎีกับปฏิบัติการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมได้ (๒) ใช้วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณค่า คุณภาพของผลงานตามความสัมพันธ์ของเนื้อหาและกลวิธีการสร้างสรรค์ ให้เป็นไปตามกรอบวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในแต่ละหัวข้อขึ้นงาน โดยใช้เกณฑ์แบบภาพรวม Holistic Rubrics งานมีการ	2-17	

	พัฒนาจากระยะแรก มากน้อยแค่ไหน นักศึกษาผ่านเกณฑ์องค์ ความรู้ 1-4 (ตาราง) (๓) ใช้วิธีการ ประเมินผลการเรียนรู้ ด้านความกระตือรือร้น และความสนใจในชั้น เรียน และการหาข้อมูล จากแหล่งเรียนรู้อื่นๆ เพื่อการพัฒนาผลงาน สร้างสรรค์ของตนเอง		70 % ของการประเมินผล การเรียนรู้ (ประเมินตามคุณภาพของ ผลงานและให้คะแนนตาม ดุลยพินิจที่อาจารย์ผู้สอน เห็นสมควร)
๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ ๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา ● (๑) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทาง วิชาชีพอย่างต่อเนื่อง ● (๒) มีความรับผิดชอบในการกระทำ ของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม ○ (๓) สามารถให้ความช่วยเหลือและ อำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ ร่วมทีมทำงาน	(๑) ประเมินผลจากการ นำเสนอผลงาน ชุด ผลงานสร้างสรรค์ รายบุคคล ให้สอดคล้อง กับมโนทัศน์ของการ เรียนการสอนแบบ ผู้เรียนพึงพาตนเอง (Andragogy Learners) (๒) สังเกตพฤติกรรมใน ชั้นเรียน การทำงานเป็น ทีม ประเมินการจัด สภาพแวดล้อมของ สถานที่ และการจัดหุ้ นึ่งต้นแบบ (๓) ประเมินผลจาก คุณภาพของงานที่ได้รับ มอบหมาย เกณฑ์การ ประเมินแจ้งให้ทราบ	1-17	

	ผ่าน กลุ่ม Co-Learning (Line Note)		
๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา ● (๑) สามารถสืบค้นข้อมูลสารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพคนได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง ● (๒) สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศที่ได้ออกมาอย่างเป็นรูปธรรม และองค์ความรู้ที่ได้รับนั้นไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ต่อไป ● (๓) มีความรู้ความเข้าใจในการใช้เครื่องมือสืบค้นข้อมูลในขั้นสูง เพื่อให้สามารถได้รับองค์ความรู้ที่แพร่หลายในแวดวงศิลปะ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ	(๑) ประเมินผลการเรียนรู้ (evaluating learning outcomes by KPA) ผู้เรียนทราบถึงความก้าวหน้าในการเรียนของตนเอง และทำให้ทราบว่า บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ (๒) สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน (Observation) (๓) ประเมินผลจากคุณภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย พร้อมทั้งวิธีการสื่อสารในการนำเสนอผลงาน อภิปราย และวิจารณ์ผลงาน โดยใช้เกณฑ์การประเมินเพื่อตัดสิน (Summative Evaluation) ให้ผู้เรียนส่ง Online Portfolios ไฟล์ Pdf (ไม่เกิน 10mbs) อัปโหลดผ่าน 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, โดยผู้เรียนต้องผ่านระดับเกณฑ์ระดับดีขึ้น	2-8	-
--	---	------------	----------

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) Stella M. Hull, Portraits and portrait Painting. Page and company, Boston. 1995.
- ๒) วิรุณ ตั้งเจริญ และคณะ, Hints, Tips & Technique. Hoolors Winsor & Newton, England, 1997.

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) นิทรรศการศิลปกรรมไทยและต่างประเทศออนไลน์ Virtual Online Exhibitions
- ๒) Adobe Education Exchange (<https://edex.adobe.com/>)
- ๓) New Master Academy Online learning
- ๔) Google Art & Cultures

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) ตำราที่นำเสนอเนื้อหาการวาดภาพเหมือนของศิลปินทั้งในประเทศและต่างประเทศ

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

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 หรืองานที่มีอบหมาย กระบวนการอาจจะต่างกันไปสำหรับรายวิชาที่แตกต่างกัน หรือสำหรับ

มาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้าน)

๔.๑ ด้านสติปัญญาและวิชาการ : นักศึกษารู้จักวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมโดยการอธิบายและวิจารณ์งานสร้างสรรค์ส่วนบุคคลและผลงานของศิลปินคนอื่น ๆ

๔.๒ ด้านทักษะและวิชาชีพ : นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการสร้างจิตรกรรมภาพเหมือน สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ และนำไปใช้พัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔.๓ ด้านคุณธรรม : นักศึกษาได้เรียนรู้แนวคิดด้านคุณธรรมจากผลงานจิตรกรรมที่นักศึกษาได้ออกไปค้นคว้าจากแหล่งศิลปกรรม 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				ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศเชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			ทักษะ ด้าน อื่น ๆ	
	ความรับผิดชอบหลัก ความรับผิดชอบรอง																			
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	
รหัสวิชา PAI3201	●	●	●	●	●	●	○	●	○	●	○	○	●	●	○	●	●	●	○	
ชื่อรายวิชา																				
(ภาษาไทย)..... จิตรกรรม 5																				
(ภาษาอังกฤษ)..... Painting 5																				



ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ