



มาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ
Occupational Standard and Professional Qualifications

สาขาวิชาชีพอนุรักษ์งานศิลปหัตถกรรมและงานพื้นบ้าน สาขางานศิลป์แผ่นดิน

จัดทำโดย สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)

1. ชื่อมาตรฐานอาชีพ

สาขาวิชาชีพอนุรักษ์งานศิลปหัตถกรรมและงานพื้นบ้าน สาขางานศิลปแผ่นดิน

2. ประวัติการปรับปรุงมาตรฐาน

N/A

3. ทะเบียนอ้างอิง (Imprint)

N/A

4. ข้อมูลเบื้องต้น

เมื่อกล่าวถึง ศิลปกรรมไทย เป็นมรดกทางภูมิปัญญาที่มีการถ่ายทอดความรู้ ผ่านทักษะและประสบการณ์จนกลายเป็นเอกลักษณ์ทางความงามเฉพาะด้าน มีคุณค่าที่แสดงถึงอารยธรรมของไทย ความซาบซึ้งในสุนทรีภาพ และภูมิปัญญา ที่ชนชาติไทยได้คัดสรรและเรียนรู้ที่จะประดิษฐ์คิดค้นกรรมวิธี ขั้นตอน ที่ทำงานช่างศิลปกรรมเหล่านั้นได้รับยกย่องให้เป็นงานศิลปแผ่นดิน โดยงานศิลปแผ่นดินนั้นเป็นรากฐานทางวัฒนธรรมของไทย มีความเชื่อมโยงกับความเชื่อ ประเพณี และยังได้รับการอุปถัมภ์จากหน่วยงานของรัฐเสมอมา งานศิลปกรรมไทยจึงยังคงถือปฏิบัติเป็นอาชีพที่ได้รับการสืบทอดเรื่อยมา

ปัจจุบันการนำต้นทุนจากมรดกทางวัฒนธรรมมาเปลี่ยนบทบาทหน้าที่เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป งานศิลปแผ่นดินหรืองานหัตถศิลประดับสูงกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่ระลึก เป็นองค์ความรู้ที่ถ่ายทอดกันในสถานประกอบการ สร้างรายได้ให้แก่ผู้ประกอบการเป็นจำนวนมาก ทั้งนี้คุณค่าของผลงานเหล่านั้นไม่เพียงเป็นเครื่องยืนยันความสามารถของงานช่างไทยเท่านั้น ยังเป็นเครื่องสะท้อนถึงความต้องการของตลาดแรงงานที่ยังคงมีกำลังการผลิต มีตลาดรองรับ และเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงความเป็นไทยได้อีกด้วย

กลุ่มงานช่าง 5 กลุ่ม ที่มีผู้ให้ความสนใจ และเป็นกำลังหลักในการเผยแพร่ทักษะฝีมือของศิลปะไทยในปัจจุบัน อีกทั้งยังต้องการได้รับการผลักดันและสนับสนุนจากองค์กร หน่วยงานรัฐ ในการที่จะสร้างเครื่องมือที่ก่อให้เกิดการฝึกอบรมและทดสอบสมรรถนะวิชาชีพ ได้แก่ ช่างเขียน ช่างปั้น ช่างรัก ช่างหัตถ์ ช่างฟัสตราภรณ์

ช่างเขียน เป็นงานช่างที่มีความสำคัญต่องานช่างทุกกลุ่ม ผู้ที่มีทักษะขั้นสูงในงานช่างเขียนจะสามารถสร้างสรรค์งานประเภทอื่น ๆ ได้อย่างงดงาม ถูกต้อง และมีมาตรฐาน ช่างเขียนนั้นหมายรวมถึงผู้วาดลวดลาย ออกแบบลวดลาย เขียนสีด้วยพู่กัน

ช่างปั้น เป็นช่างที่มีส่วนสำคัญในการตกแต่งงานสถาปัตยกรรม การซ่อมแซมบูรณะอาคาร ศาสนสถานที่มีการใช้ปูนปั้นเป็นส่วนประกอบ ทั้งที่เป็นการปั้นปูนสด และปูนสำเร็จรูป ผู้ที่จะสามารถมีความชำนาญในด้านทักษะทางประติมากรรมแล้วยังต้องมีความรู้ความเข้าใจในคุณสมบัติของวัสดุ ส่วนประกอบ ส่วนผสม และการใช้เครื่องมือในการปฏิบัติงานด้วย

ช่างรัก เป็นช่างที่มีความรู้ด้านการนำยารักมาใช้เป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์งานศิลปะไทยได้แก่ งานลายรดน้ำ งานประดับมุก งานประดับกระจก เครื่องเงิน ตลอดจนการปิดทอง รักคือวัสดุสำคัญในการที่จะส่งเสริมให้ผลงานสร้างสรรค์ตามประเภทต่าง ๆ นี้เกิดความงดงามขึ้นด้วยกรรมวิธีที่แตกต่างออกไปอีก งานรักจึงเป็นที่ต้องการของแวดวงศิลปะไทยอย่างมาก จึงเกิดหลักสูตรที่เป็นการส่งเสริมให้ผู้ที่มีความสนใจได้เรียนรู้ และการรับรองความสามารถ เช่น หลักสูตรเครื่องเงิน 800 ชั่วโมง โดยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา โครงการฝึกอบรมความรู้ด้านศิลปกรรมของช่างสิบหมู่ที่เปิดสอนให้แก่บุคคลทั่วไปจำนวนจำกัด ปีละ 1 ครั้ง เป็นต้น

ช่างหัตถ์ เป็นงานหัตถศิลประดับสูงที่ผู้ที่จะสามารถทำหัตถ์ได้นั้นจะต้องมีความเข้าใจในขนบ และมีความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ ตลอดจนการแก้ไขปัญหา แต่เดิมนั้นหัตถ์สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการแสดงโชว์ ผู้เล่นมักมีความสัมพันธ์กับช่างผู้ทำเพื่อปรับลดขนาดของหัตถ์ให้มีความพอดีสำหรับการโชว์ในการแสดง ปัจจุบันหัตถ์เป็นตัวแทนของมรดกทางวัฒนธรรม ส่งผลให้ความต้องการหัตถ์มีจำนวนเพิ่มสูงขึ้น ในการประกอบพิธีไหว้ครูต่าง ๆ มีการนำหัตถ์มาประกอบพิธีด้วย เช่นนี้แล้วช่างหัตถ์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง

ในปี พ.ศ. 2561 องค์กรยูเนสโกประกาศให้ไทยเป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติรายการแรกของประเทศไทย จึงเกิดการสำรวจกลุ่ม คณะ ที่ยังคงมีการจัดแสดงโชว์

เป็นการรวบรวมเครือข่ายที่ทำให้ช่างทำหัตถ์มีโอกาสในการเผยแพร่ผลงานได้อย่างกว้างขวางมากขึ้นจากเดิมที่อาจมีการเผยแพร่เฉพาะคนรู้จักเท่านั้น

ช่างฟัสตราภรณ์ เป็นงานช่างที่เป็นส่วนประกอบหลักประการหนึ่งในการแสดงโชว์ ฟัสตราภรณ์คือเครื่องโชว์ ประกอบด้วย ชุดการแสดง และหมายรวมถึงชุดละครที่ต้องใช้ทักษะด้านการตัดเย็บและการปักด้วยวัสดุต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความงาม และยังคงขนบของลวดลายบางประการไว้ อย่างไรก็ตามกลุ่มช่างปักผ้าเครื่องโชว์ ละครนี้มีอยู่อย่างจำกัด เนื่องจากราคาของวัสดุค่อนข้างสูง เพราะเป็นวัสดุนำเข้าจากต่างประเทศ ชุดมีอายุการใช้งานนาน ในด้านการสร้างแรงจูงใจให้กลุ่มช่างใหม่ ๆ เขารับการถ่ายทอดและสืบสานความรู้เป็นไปด้วยความยากลำบาก หากมีการสนับสนุนด้านการแสดงโชว์ละครมากขึ้นก็ย่อมส่งผลให้กลุ่มช่างฟัสตราภรณ์มีงานมากขึ้นได้

การสร้างแรงจูงใจในการสงวนรักษาองค์ความรู้ด้วยการสนับสนุนจากภาครัฐ เอกชนจะสามารถทำให้ชุมชนที่มีวิถีของการปักผ้าเครื่องโชว์ ละครเหล่านี้มีความเข้มแข็ง และถ่ายทอดทักษะที่สั่งสมอยู่กับตัวนั้นให้เป็นชุดองค์ความรู้ในการฝึกทักษะวิชาชีพต่อไป

งานช่างศิลปแผ่นดิน มีความสำคัญต่อความมั่นคงของชาติ เป็นการส่งเสริมการสำนึกในคุณค่าของ ภูมิปัญญาและความพัฒนาทางด้านงานศิลปวัฒนธรรม กลุ่มช่างรุ่นใหม่ที่มีความสนใจฝึกปฏิบัติจนเกิดความชำนาญ แม้ว่าไม่ได้อยู่ในระบบของสถานศึกษาก็สามารถได้รับการยกย่อง และมีเครื่องยืนยันความสามารถด้วยการฝึกอบรมและทดสอบสมรรถนะวิชาชีพเพื่อเป็นการรับรองความสามารถ และเพิ่มโอกาสการแข่งขันที่สามารถยกระดับสู่สากลได้ ในกลุ่มประเทศที่มีลักษณะทางวัฒนธรรมคล้ายคลึงกับไทย จะมีกลุ่มงานช่างต่าง ๆ ที่ผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมออกจำหน่าย หากช่างไทยมีทักษะฝีมือที่มีคุณภาพสูง

ผ่านการรับรอง จะเป็นฐานให้กลุ่มงานช่างศิลป์แผ่นดินเป็นที่รับรู้และต้องการของนานาชาติ

5. ประวัติการปรับปรุงมาตรฐานในแต่ละครั้ง

N/A

6. ครั้งที่

ครั้งที่ 1

7. คุณวุฒิวิชาชีพที่ครอบคลุม (Professional Qualifications included)

สาขาวิชาชีพอนุรักษ์งานศิลปหัตถกรรมและงานพื้นบ้าน

สาขางานศิลป์แผ่นดิน

อาชีพช่างหัตถ์ไทย แบบศิลปะไทย ระดับ 4

8. คุณวุฒิวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง (Related Professional Qualifications)

N/A

9. หน่วยสมรรถนะทั้งหมดในมาตรฐานอาชีพ (List of All Units of Competence within this Occupational Standards)

รหัสหน่วยสมรรถนะ	เนื้อหา
01421	จำแนกรูปแบบหัตถ์ไทยในเรื่องราวเกียรติ
01422	เตรียมการขึ้นหุ่นอุปกรณ์หัตถ์ไทย

10. ระดับคุณวุฒิ

10.1 สาขาวิชาชีพอนุรักษ์งานศิลปหัตถกรรมและงานพื้นบ้าน สาขางานศิลป์แผ่นดิน อาชีพช่างหัตถ์ไทย แบบศิลปะไทย ระดับ 4

คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

เป็นหน่วยสมรรถนะที่ผู้ปฏิบัติงานมีความรู้ความเข้าใจลักษณะของตัวละครในเรื่องราวเกียรติ และมีทักษะในการปฏิบัติงานเกี่ยวกับการระบุอัตลักษณ์กลุ่มหัตถ์ไทย เอกลักษณ์ของใบหน้า – ยอดหรือมงกุฎ สามารถใช้วัสดุ อุปกรณ์ การปั้น การร่างแบบหุ่นหัตถ์ไทย อย่างเหมาะสม สามารถทำพิมพ์หุ่นหัตถ์ไทย และหล่อหุ่นต้นแบบได้

การเลื่อนระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

ผู้ที่เข้าสู่คุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพช่างหัตถ์ไทย แบบศิลปะไทย ระดับ 4 ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

1. มีอายุไม่น้อยกว่า 18 ปีบริบูรณ์
2. มีประสบการณ์ในงานช่างหัตถ์ไทย แบบศิลปะไทย ไม่น้อยกว่า 1 ปี
3. ผ่านเกณฑ์คุณสมบัติด้านวิชาชีพ (Professional Profile) รวมกับการสอบสัมภาษณ์ และการสอบสาธิตการปฏิบัติงานสำหรับหน่วยสมรรถนะในระดับนี้จำนวน 2 หน่วย

หลักเกณฑ์การต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพ

N/A

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

ผู้ที่ปฏิบัติงานในอาชีพช่างหัตถ์ไทย แบบศิลปะไทย

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

01421 จำแนกรูปแบบหัตถ์ไทยในเรื่องราวเกียรติ

01422 เตรียมการขึ้นหุ่นอุปกรณ์หัวโขน

ตารางแผนผังแสดงหน้าที่

1. ตารางแสดงหน้าที่ 1

ประกาศใช้ ณ 21/07/2565

ตาราง 1 : FUNCTIONAL MAP แสดง KEY PURPOSE , KEY ROLES , KEY FUNCTION

ความมุ่งหมายหลัก Key Purpose	บทบาทหลัก Key Roles		หน้าที่หลัก Key Function	
คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย
อนุรักษ์ สืบสานและพัฒนาศิลปะประจำชาติเพื่อเศรษฐกิจสร างสรรค์	01	การอนุรักษ์ศิลปะประจำชาติ	014	งานช่างหัวโขนแบบศิลปะไทย

คำอธิบาย ตารางแผนผังแสดงหน้าที่เป็นแผนผังที่ใช้วิเคราะห์หน้าที่งานเพื่อให้ได้หน้าที่หลัก (Key Function)

2. ตารางแสดงหน้าที่ 1 (ต่อ)

ประกาศใช้ ณ 21/07/2565

ตาราง 2 : FUNCTIONAL MAP แสดง KEY FUNCTION , UNIT OF COMPETENCE , ELEMENT OF COMPETENCE

หน้าที่หลัก Key Function		หน่วยสมรรถนะ Unit of Competence		หน่วยสมรรถนะย่อย Element of Competence	
รหัส	คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย
014	งานช่างหัวโขนแบบศิลปะไทย	01421	จำแนกรูปแบบหัวโขนในเรื่องรามเกียรติ์	014211	รู้เรื่องราวในวรรณคดีรามเกียรติ์
				014212	จำแนกสีของหัวโขนตามตัวละครในรามเกียรติ์ได้
		01422	เตรียมการขึ้นหุ่นอุปกรณ์หัวโขน	014221	จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์การทำหัวโขน
				014222	แกะแม่พิมพ์ลวดลายหัวโขน

คำอธิบาย

ตารางแผนผังแสดงหน้าที่ (ต่อ) เป็นแผนผังที่ใช้วิเคราะห์หน้าที่งานหลังจากได้หน้าที่หลัก (Key Function) เพื่อให้ได้ หน่วยสมรรถนะ (Unit of Competence) และหน่วยสมรรถนะย่อย (Element of Competence)

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ 01421
2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ จำแนกรูปแบบหัวโขนในเรื่องรามเกียรติ์
3. ทบทวนครั้งที่ N/A
4. สร้างใหม่ ☒ ปรับปรุง ☐

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

งานช่างหัวโขนแบบศิลปไทย TSCO 2452.60 ช่างหัวโขน, ISCO 7319 : ช่างงานหัตถกรรม (กรรมวิธีแบบดั้งเดิม)

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลผู้มีสมรรถนะตามหน่วยสมรรถนะนี้ต้องมีความรู้เรื่องความเข้าใจลักษณะของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ สามารถแบ่งประเภทของหัวโขน และระบุอัตลักษณ์กลุ่มหัวโขนพระ ยักษ์ ลิง ระบุเอกลักษณ์ของใบหน้า - ยอดหรือมงกุฏ ละครในเรื่องรามเกียรติ์ ลักษณะของยอดประเภทต่าง ๆ ได้ รู้จักสีของตัวละครละครในเรื่องรามเกียรติ์ แต่ละตัวละครใบหน้าสีเป็นอย่างไรได้อย่างถูกต้องตามตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ช่างหัวโขนแบบศิลปไทย

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

10. ข้อกำหนดหรือกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง (Licensing or Regulation Related) (ถ้ามี)

N/A

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
014211 รู้เรื่องราวในวรรณคดีรามเกียรติ์	1.1 ระบุลักษณะของตัวละครรามเกียรติ์ ได้ 1.2 จำแนกประเภทของหัวโขน 1.3 ระบุลักษณะของใบหน้า - ยอด หรือมงกุฏ ของตัวละครรามเกียรติ์แต่ละประเภท	การสัมภาษณ์
014212 จำแนกสีของหัวโขนตามตัวละครในรามเกียรติ์ได้	2.1 ระบุลักษณะสีของหัวโขนตัวละครในรามเกียรติ์ ได้อย่างถูกต้อง 2.2 ระบุลักษณะสีของหัวโขนตัวยักษ์ในรามเกียรติ์ ได้อย่างถูกต้อง 2.3 ระบุลักษณะสีของหัวโขนตัวลิงในรามเกียรติ์ ได้อย่างถูกต้อง	การสัมภาษณ์

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

1. ความเข้าใจเรื่องรามเกียรติ์ วรรณคดีไทย
2. ความรู้ ความเข้าใจตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์
3. ความรู้ความเข้าใจ ลักษณะของยอดหรือมงกุฏในตัวละครเรื่องรามเกียรติ์

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะในเรื่องลักษณะของตัวละครรวมเกียรติ
2. ทักษะเรื่องประเภทของหัวโขน ลักษณะยอดประเภทต่าง ๆ
3. ทักษะเรื่องสีของใบหน้าหัวโขน

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับลักษณะของตัวละครรวมเกียรติ
2. ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะการแบ่งประเภทของหัวโขนงานในเรื่องรวมเกียรติ
3. ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะยอดหรือมงกุฎในตัวละครเรื่องรวมเกียรติ
4. ความรู้เกี่ยวกับลักษณะสีของหัวโขนพระ
5. ความรู้เกี่ยวกับลักษณะสีของหัวโขนยักษ์
6. ความรู้เกี่ยวกับลักษณะสีของหัวโขนลิง

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
2. ผลงานที่นำมาเสนอ

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ระบุและอธิบายรูปแบบลักษณะประเภทของหัวโขน
2. ระบุและอธิบายรูปแบบลักษณะของยอดมงกุฎของตัวละครรวมเกียรติแต่ละประเภท
3. ระบุและอธิบายรูปแบบลักษณะสีที่ใช้ในงานหัวโขน
4. ระบุและอธิบายรูปแบบลักษณะสีที่ใช้ลงใบหน้าหัวโขน ประเภทต่าง ๆ ได้
5. ระบุและอธิบายการใช้สีในส่วนยอด หรือการเขียนยอดที่เป็นสีได้
6. ระบุและอธิบายการใช้สีของหัวโขนแบบสมัยใหม่ที่นำมาใช้ได้

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

หลักฐานที่ต้องการเพื่อแสดงถึงสมรรถนะในส่วนนี้ ต้องมีความสำคัญและตอบสนองตามข้อกำหนดของสมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน โดยต้องแสดงถึง

1. ความรู้พื้นฐานและทักษะที่เกี่ยวข้องกับลักษณะประเภทของตัวละครในเรื่องรวมเกียรติ แต่ละประเภท พระ ยักษ์ ลิง
2. ความรู้เรื่องลักษณะของยอดของหัวโขน สามารถระบุประเภทของยอดหัวโขนได้
3. ความรู้พื้นฐานในการระบุลักษณะของใบหน้า - ยอด หรือมงกุฎของตัวละครรวมเกียรติแต่ละประเภทได้อย่างถูกต้อง
4. การใช้สีของหัวโขนแบบสมัยใหม่

(ง) วิธีการประเมิน

1. การประเมินผลความรู้โดยประเมินจากแบบทดสอบความรู้
2. การประเมินผลความรู้โดยการสอบสัมภาษณ์
3. การสอบปฏิบัติการอธิบายจากผลงานที่นำเสนอ
4. แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

15. ขอบเขต (Range Statement)

ขอบเขตอธิบายถึงขอบเขตของการปฏิบัติงาน และสภาพแวดล้อมอื่นๆ หรือสถานการณ์อื่นๆ ที่มีผลกระทบต่อการทำงาน รวมถึงเครื่องมือ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ทรัพยากรที่ใช้ หรือข้อกำหนดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

(ก) คำแนะนำ

ผู้เข้ารับการประเมินต้องมีความรู้และทักษะในการระบุลักษณะของตัวละครรวมเกียรติ ได้

1. ความรู้ในการระบุลักษณะของตัวละครรวมเกียรติ
2. ทักษะเรื่องการแบ่งประเภทของหัวโขน
3. ทักษะเรื่องลักษณะใบหน้า - ยอด หรือมงกุฎ
4. ทักษะเรื่องลักษณะของหัวโขนพระ ยักษ์ ลิง
5. ทักษะและความรู้เรื่องลักษณะสีใบหน้าหัวโขน
6. ความรู้เรื่องลักษณะใบหน้าของหัวโขนพระ ยักษ์ ลิง

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

ประวัติงานช่างหัวโขน โขนเป็นนาฏกรรมที่ผู้แสดงต้องสวมหัวที่เรียกว่า “หัวโขน” และแสดงตามเรื่องในวรรณคดีเรียกว่า “รวมเกียรติ”

ซึ่งเป็นเรื่องการทำสงครามระหว่างพระรามแห่งกรุงอโยธยาและบรรดาวานรฝ่ายหนึ่งกับทศกัณฐ์

การทำหัวโขน สืบมาจากการปั้นภาพต่าง ๆ ก่อน โดยปั้นไว้เพื่อประดับสถาปัตยกรรมต่าง ๆ มีทั้งที่เป็นเรื่องราว และเป็นรูปเดี่ยว ๆ

ส่วนใหญที่ปรากฏก็เป็นรูปภาพในวรรณคดี เช่น ยักษ์ ลิง พระ นาง สัตว์หิมพานต์ หน้ายักษ์

งานช่างหัวโขน ตามแบบดั้งเดิมในปัจจุบัน ได้มีวิธีการสร้างตามแบบอย่างโบราณและวิธีสมัยใหม่ แต่ยังคงรูปแบบดั้งเดิมไว้ การจำแนกลักษณะรูปแบบ

หัวโขนเป็นไปตามตัวละครเรื่องรามเกียรติ์ และวรรณคดี ซึ่งการจำแนกลักษณะใบหน้า สี ยอดหรือมงกุฏ ของตัวละครรามเกียรติ์ แต่ละประเภท

เพื่อเป็นการให้เห็นลักษณะของหัวโขนที่มีความแตกต่าง และชื่อของหัวโขน ตามลักษณะที่โบราณได้ระบุไว้ ตามจารีตให้ชัดเจน

จึงเป็นเรื่องที่สำคัญสำหรับช่างหัวโขนตามมีการศึกษาเรียนรู้ลักษณะหัวโขนเบื้องต้นในการที่จะสร้างหัวโขนออกมาได้

หัวโขนแบ่งเป็นประเภท ดังนี้

1. หัวโขนที่เป็นศีรษะเทพเจ้า
2. หัวโขนที่เป็นศีรษะครู
3. หัวโขนฝ่ายมนุษย์
4. หัวโขนวานร
5. หัวโขนฝ่ายยักษ์
6. หัวโขนที่เป็นสัตว์ต่าง ๆ

การจำแนกประเภทของมงกุฏ

1. มงกุฏยอดบัว
2. มงกุฏยอดชัย
3. มงกุฏยอดสามกลีบ
4. มงกุฏยอดนาคร
5. มงกุฏกระหนก
6. มงกุฏยอดจีบ
7. มงกุฏยอดน้ำเต้ากลม
8. มงกุฏน้ำเต้าเพ็ญ
9. มงกุฏกาบไผ่
10. มงกุฏยอดบัวหรือยอดเดินหน
11. มงกุฏสามกลีบ
12. มงกุฏยอดหางไหล

ลักษณะของหัวโขนหน้ายักษ์

1. ปากแฉะ ตาโหลง
2. ปากขบ ตาจระเข้
3. ปากขบ ตาโหลง
4. ปากขบ ตาโหลง จมูกเป็นมนุษย์

งานหัวโขนนั้นต้องใช้ความเข้าใจในเรื่องตัวละครรามเกียรติ์ ในแต่ละประเภทตัวละคร ที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน ทั้งใบหน้า สัตว์ส่วน สี และยอดหรือมงกุฏ ที่มีเอกลักษณ์ต่าง ๆ กัน ทั้งรูปแบบและลวดลายมีใช้ในการเขียนแบบออกแบบ ที่จะเน้นในรูปแบบการอนุรักษ์แบบภูมิปัญญาดั้งเดิมที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณไว้อย่างไม่ผิดเพี้ยน

การจำแนกสีหน้าตามใบหน้าหัวโขน

การจำแนกสีของหัวโขน ตามชื่อและหน้าที่

ด้วยแบบอย่างลักษณะของเครื่องประดับหัวโขนแล้วแต่หัวโขนก็ยังมีความมากกว่าแบบที่คิดได้เมื่อเป็นเช่นนี้ช่างทำหัวโขนคงจะได้แก้ปัญหาเพื่อความเข้าใจในการดูโขนด้วยวิธีการเขียนสี ระบายสีพื้นส่วนใบหน้าหัวโขนให้เป็นสีต่าง ๆ กัน ออกไป ทำให้หัวโขนแปลกขึ้น และจำแนกแยกออกไปได้มากขึ้น สีต่าง ๆ

ที่มีเขียนระบายบนพื้นหน้าหัวโขนเท่าที่ปรากฏมี

- สีแดง มีสีแดง สีแดงชาด สีแดงเสน สีดินแดง สีลิ้นจี่ สีหงสบาท สีหงดิน สีหงชาด สีหงเสน
- สีแสด สีดอกชบา สีฟ้าแลบ
- สีเหลือง มีสีเหลืองรง สีเหลืองดิน สีเหลืองอ่อน สีเหลืองเทา สีเลื่อมเหลือง สีเลื่อมประภัสสร
- สีจันทร์
- สีคราม มีสีคราม สีขาบ สีคราอ่อน สีดอกตะแบก สีมอคราม
- สีม่วง มีสีม่วง สีบัวโรย สีม่วงแก่ สีม่วงอ่อน

- สีเขียว มีสีเขียว สีกำปู สีน้ำไหล สีเขียวใบแค สีเขียวดั่งแข
- สีดำ มีสีดำ สีดำหมึก สีผ่านหมึก สีอมหมึก
- สีเทา มีสีเทา สีผ่านขาว สีเมฆ
- สีน้ำตาล มีสีน้ำตาล สีผ่านแดง
- สีชาด สีขาว สีคราม สีหงเสน สีขาว สีดำ สีแดง สีเขียว สีเหลือง สีฟ้า

สีในงานช่างหัตถ์นั้น งานหัตถ์ต้องมีความรู้เรื่องการผสมสี เพื่อให้ได้สีแบบสีโบราณ ซึ่งต้องมีการศึกษาการอนุรักษ์สีโบราณ การใช้สีตามรูปแบบภูมิปัญญาดั้งเดิม การใช้สีตามสกุลช่าง หรือมีการประยุกต์ใช้สีปัจจุบันนำมาผสมสีใช้ เป็นการทดแทนสีแบบโบราณแต่ยังคงลักษณะสีโบราณไว้ได้ ไม่ว่าจะเป็นการเขียนเส้นต่าง ๆ บนหน้าหัตถ์

ลักษณะของใบหน้าหัตถ์และการลงสีหน้าที่เป็นแบบดั้งเดิม หรือใช้สีสมัยใหม่นำมาลงสีใบหน้าหัตถ์ได้ ให้ตรงกับสีของโบราณ

- | | | |
|---------------|-----------------------------|------------|
| 1. ทศกัณฐ์ | ยอดมงกุฎชัย 3 ระดับ 10 หน้า | สีเขียว |
| 2. มังกรกัณฐ์ | ยอดนาค | สีเขียว |
| 3. ไฉยราพย์ | ยอดมงกุฎกระหนก | สีม่วงอ่อน |
| 4. บรรลัยจักร | มงกุฎยอดหางไก่ | สีม่วงอ่อน |

เป็นลักษณะของสีหน้าหัตถ์

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

เครื่องมือในการประเมิน ให้ดูจากคู่มือการประเมิน ซึ่งประกอบด้วย

1. การประเมินผลความรู้โดยการสอบสัมภาษณ์
2. ประเมินจากผลงานที่นำเสนอ
3. แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ

01422
2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ

เตรียมการขึ้นหุ่นอุปกรณ์หัวโขน
3. ทบทวนครั้งที่

N/A
4. สร้างใหม่

☒

ปรับปรุง

☐

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

งานช่างหัวโขนแบบศิลปะไทย TSCO 2452.60 ช่างหัวโขน, ISCO 7319 : ช่างงานหัตถกรรม (กรรมวิธีแบบดั้งเดิม)

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลผู้มีความรู้และทักษะในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ การปั้น การร่างแบบหุ่นหัวโขน
อย่างเหมาะสมกับสัดส่วนที่นำไปใช้ในการปั้นหุ่นหัวโขนได้ถูกต้อง สามารถทำพิมพ์หุ่นหัวโขนได้ตามขั้นตอนในการทำพิมพ์ และสามารถหล่อหุ่นต้นแบบ
ที่สามารถนำมาใช้เป็นหุ่นหัวโขนในการปิดกระดาซได้เป็นอย่างดี
มีทักษะในการร่างแบบลวดลายที่ใช้ประดับหัวโขน เพื่อการแกะแม่พิมพ์ลวดลายหัวโขนประเภท ต่าง ๆ รวมถึงการสร้างเครื่องแกะลวดลายได้ สามารถแกะลวดลายกระจ้ง
ลวดลายแข่งสิงห์ ลายร่อง เลื่อม-พลอยได้ เพื่อนำไปใช้ในการตีลวดลายประดับหัวโขนได้อย่างเหมาะสม ตามแบบอย่างลวดลายโบราณ
หรือสามารถแกะลวดลายได้ตามภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือตามสกุลช่างหัวโขน ที่ไปทำตามกันมาแบบโบราณ

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ช่างหัวโขนแบบศิลปะไทย

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

10. ข้อกำหนดหรือกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง (Licensing or Regulation Related) (ถ้ามี)

N/A

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
014221 จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์การทำหัวโขน	1.1 ระบุวัสดุ อุปกรณ์การขึ้นหุ่นหัวโขน 1.2 ร่างแบบสำหรับปั้นหุ่นหัวโขน 1.3 ทำพิมพ์หุ่นหัวโขน	การสาธิตการปฏิบัติงาน การสัมภาษณ์
014222 แกะแม่พิมพ์ลวดลายหัวโขน	2.1 ร่างลวดลายที่ใช้ประดับหัวโขนลงบนหินสบู่ หรือวัสดุอื่นๆ ที่ใช้แทนหินสบู่ได้ 2.2 แกะลวดลายกระจ้งลงบนหินสบู่หรือวัสดุอื่นๆ ที่ใช้แทนหิน สบู่ได้ 2.3 แกะลวดลายแข่งสิงห์ ลายร่องเลื่อม- พลอย ได้	การสัมภาษณ์

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

1. ความเข้าใจและทักษะงานปั้นหุ่นหัวโขนขั้นพื้นฐาน
2. ความเข้าใจและมีทักษะ สัดส่วนหัวโขนแบบต่าง ๆ ที่ออกแบบไว้
3. ความเข้าใจและมีทักษะในการทำพิมพ์หุ่นหัวโขนและการหล่อต้นแบบหุ่นหัวโขน
4. ความเข้าใจและมีทักษะ การสร้างเครื่องมือแกะลวดลาย
5. รู้จักการเลือกใช้วัสดุในการแกะลวดลายประดับหัวโขน ด้วยวัสดุประเภทต่าง ๆ

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการขึ้นหุ่นหัวโขน
2. ทักษะจัดกำหนดสัดส่วนหุ่นหัวโขน
3. ทักษะการปั้นหุ่นหัวโขน
4. ทักษะการทำพิมพ์หุ่นหัวโขนและการหล่อต้นแบบหุ่นหัวโขน
5. ทักษะจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์การแกะแม่พิมพ์ลวดลายหัวโขน
6. ทักษะจัดกำหนดสัดส่วนลวดลายที่ใช้ในงานประดับหัวโขน
7. ทักษะการแกะลวดลายลงบนวัสดุประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์การขึ้นหุ่นหัวโขน
2. ความรู้และเทคนิคการขึ้นโครงหุ่นต้นแบบหัวโขน ตามแบบ
3. ความรู้เกี่ยวกับการทำพิมพ์หุ่นหัวโขน
4. ความรู้เกี่ยวกับการหล่อหุ่นหัวโขนที่นำมาใช้ในการปิดกระดาด
5. ความรู้เกี่ยวกับการเขียนลวดลายหัวโขนแบบดั้งเดิม
6. ความรู้เกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ทำเครื่องมือแกะลวดลายหัวโขน
7. ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบลวดลายของหัวโขน

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. ภาพถ่ายหรือสื่อบันทึกผลงานการทำหุ่นหัวโขน
2. ตัวอย่างการออกแบบหุ่นหัวโขน
3. ตัวอย่างหุ่นกระดาด

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ระบุหรืออธิบายการออกแบบหุ่นหัวโขน สัดส่วนหัวโขน
2. ระบุหรืออธิบายการขึ้นโครงหุ่นหัวโขน
3. อธิบายการทำพิมพ์หุ่นหัวโขน
4. ระบุหรืออธิบายการออกแบบลวดลายที่ใช้ในงานประดับหัวโขน
5. ระบุหรืออธิบายการแกะลวดลายประดับหัวโขน ได้อย่างเหมาะสม
6. อธิบายการเลือกใช้วัสดุอื่น ๆ ในการนำมาแกะลวดลายตามภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือตามแบบสกุลช่าง

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

หลักฐานที่ต้องการเพื่อแสดงถึงสมรรถนะในส่วนนี้ ต้องมีความสำคัญและตอบสนองตามข้อกำหนดของสมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน โดยต้องแสดงถึง

1. ความรู้พื้นฐานและทักษะในการปั้นขึ้นหุ่นหัวโขนจากรูปภาพหรือแบบที่นำมาเป็นตัวอย่าง
2. การประเมินจากความสมบูรณ์ของผลงานหุ่นต้นแบบหัวโขน
3. ความสมบูรณ์หุ่นพิมพ์หุ่นแบบที่มียอดและไม่มียอดที่สามารถนำไปทำขั้นตอนการปิดกระดาด

(ง) วิธีการประเมิน

1. การประเมินผลความรู้โดยประเมินจากแบบทดสอบความรู้
2. การประเมินผลการปฏิบัติโดยใช้การประเมินจากแบบทดสอบและการปฏิบัติงาน
3. การประเมินโดยการพิจารณาจากผลงานที่นำเสนอและแฟ้มสะสมผลงาน

15. ขอบเขต (Range Statement)

ขอบเขตอธิบายถึงขอบเขตของการปฏิบัติงาน และสภาพแวดล้อมอื่น ๆ หรือสถานการณ์อื่น ๆ ที่มีผลกระทบต่อการทำงาน รวมถึงเครื่องมือ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ทรัพยากรที่ใช้ หรือข้อกำหนดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

(ก) คำแนะนำ

ผู้เข้ารับการประเมินต้องมีความรู้และทักษะในการจัดเตรียมวัสดุและทรัพยากรดังต่อไปนี้

1. ทักษะการเขียนแบบโครงร่างหุ่นหัวโขน
2. ทักษะการปั้นหุ่นหัวโขน
3. ทักษะการทำพิมพ์หุ่นหัวโขน

4. ความรู้และทักษะการสร้างเครื่องมือแกะพิมพ์ลวดลาย
5. ความรู้และทักษะการเขียนแบบลวดลายประดับหัวโชน
6. ความรู้และทักษะการเลือกใช้วัสดุอื่น ๆ ในการทำแม่พิมพ์ลวดลายประดับหัวโชน

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

ผู้ที่มีทักษะในการปั้นหุ่นหัวโชน สามารถทำพิมพ์หุ่นหัวโชน จะต้องมีความเข้าใจในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การเขียนแบบหัวโชน การร่างแบบยอดหัวโชน ตามที่ช่างหัวโชนจะสร้างหัวโชนออกมา เพราะหุ่นหัวโชนเป็นหัวใจในการสร้างหัวโชน ถ้าช่างหัวโชนไม่มีหุ่นก็ไม่สามารถสร้างหัวโชนได้ หุ่นหัวโชนมีหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับลักษณะของหัวโชนนั้น ๆ ที่ช่างหัวโชนจะสร้างหัวโชนพระ หัวโชนยักษ์ หัวโชนลิง และยังมีลักษณะใบหน้าที่แตกต่างกันออกไป ตามลักษณะใบหน้าหัวโชนนั้น ๆ ที่ช่างหัวโชนจะนำไปปั้นหน้าหัวโชนต่อไป การปั้นหุ่นหัวโชนสำคัญมากในการสร้างหัวโชน ที่จะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของช่างหรือสกุลช่างหัวโชนหรือตามภูมิปัญญาของช่างหัวโชน มีทักษะในการในการสร้างเครื่องมือ คัดลอกลวดลายที่ใช้ในการประดับหัวโชน สามารถเขียนแบบลวดลายหัวโชนตามแบบดั้งเดิม ลักษณะของลวดลายประเภทต่าง ๆ ได้ สามารถเลือกใช้วัสดุในการแกะลวดลายได้อย่างเหมาะสม สามารถแกะลวดลายกลับลงลึกได้ เพื่อใช้ในการตีลวดลายออกมาเป็นลวดลายหุ่นขึ้น ที่สามารถนำไปประดับได้ เช่นลวดลายกระจิง ลวดลายแข่งสิงห์ ลวดลายร่องเลื่อม ประเภทต่าง ๆ และสามารถนำไปใช้งานจริงอย่างถูกต้อง

แม่พิมพ์ลวดลายที่ใช้ในการประดับตกแต่งหัวโชน ถือเป็นหัวใจในของช่างผู้สร้างหัวโชนที่สำคัญมากที่สุด ในการสร้างหัวโชนทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นหัวโชนลักษณะอย่างไร เพราะแม่พิมพ์ลวดลาย ใช้เป็นแม่พิมพ์ที่ตีลวดลายออกมา ให้เป็นลวดลายตัวหุ่น เพื่อนำไปประดับบนส่วนต่าง ๆ ของหัวโชน

ช่างหัวโชนต้องมีความสามารถในการแกะลวดลายหัวโชนใช้เอง ไม่ว่าจะเป็นแกะลงบนหินสบู่หรือวัสดุอื่น ๆ ที่นำมาใช้

ก็ถือว่ามีความสามารถในการแกะพิมพ์ลวดลายที่ใช้ประดับหัวโชนได้

ช่างหัวโชนดั้งเดิมใช้การแกะด้วยหินสบู่ เป็นแม่พิมพ์ โดยต้องมีการเลือกหินสบู่ ที่มีคุณภาพที่เหมาะสมในการนำมาแกะแม่พิมพ์ ต้องไม่มีแร่ที่อยู่ในเนื้อหินสบู่มากเกินไปเพราะจะทำให้การแกะยากมาก

หินสบู่เป็นหินที่เกิดจากธรรมชาติ คุณสมบัติสามารถทำได้หลายอย่าง นำมาขัดด้วยกระดาษทรายน้ำจะได้อผิวละเอียด มีความมัน

วัสดุอุปกรณ์ในการปั้นโครงหุ่นหัวโชน

1. กระดานรองปั้น ใช้สำหรับการวางดินเหนียวหรือดินน้ำมันที่ใช้ในการปั้น
2. วัสดุที่ใช้ปั้น ดินเหนียว ดินน้ำมัน
3. เครื่องมือปั้น ดินน้ำมัน เครื่องมือปั้นและเครื่องมือขุดดิน
4. ลูกกลิ้งคลึงดิน ใช้ปรับหน้าดินให้เรียบก่อนที่จะลงมือปั้นสำหรับหุ่นสูงและหุ่นต่ำ
5. แบบภาพหัวโชน ทั้ง 4 ด้าน ที่ต้องใช้เป็นรูปแบบในการปั้นโครงหุ่นหัวโชน
6. ผ้าคลุมดินเหนียว หรือดินน้ำมัน

การปั้นหน้าหัวโชน ต้องมีการวัดสัดส่วนของขนาดหัวโชนที่จะทำการปั้น ความสูง ความกว้าง ของขนาด และต้องมีส่วนคอหุ่นหัวโชน จากพื้นที่ทำการปั้นประมาณ 4 – 5 นิ้ว สำหรับการตัดกระดาษให้เป็นส่วนของส่วนคอหุ่นหัวโชนขึ้นอยู่กับความชำนาญ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น ว่าช่างหรือผู้ปั้นจะใช้วิธีการอย่างไร

- การขึ้นหุ่นหัวโชนให้ได้สัดส่วน ทั้งแบบมียอดก็ต้องการศึกษาระดับต่าง ๆ ของการวางกระจิงได้ถูกต้องตามแบบที่ได้ทำการออกแบบไว้
- สิ่งที่สำคัญคือการปั้นหน้าหัวโชน จะสวยหรือไม่สวยขึ้นอยู่กับหุ่นหัวโชนเป็นหลักเริ่มต้นในการสร้างหัวโชน
- สัดส่วนถูกต้องหรือไม่ เป็นแบบดั้งเดิมหรือสมัยใหม่ก่อนทำพิมพ์หุ่นหัวโชน
- การเก็บรายละเอียด ไม่มากหรือมีความหนาเกินไปในการปั้นหุ่นหัวโชน เพราะช่างจะใช้เป็นโครงในการปิดกระดาษเท่านั้น
- การเก็บรายละเอียดของหุ่นปิดกระดาษนั้น ไม่ต้องมากปั้นละเอียดมาก แต่จะต้องปั้น ให้ได้สัดส่วนที่ถูกต้องในการนำมาใช้งาน
- การวัดสัดส่วนหัวโชน ให้วัดจากหน้าคางจริงที่ใส่แสดง หรือจากสัดส่วน

การปั้นโครงหน้าหัวแบ่งออกเป็น

1. การขึ้นโครงกะโหลก
2. โครงใบหน้าตามสัดส่วนการปั้นหน้าคนแบ่งออกเป็นส่วน ๆ หน้าผาก คิ้ว จมูก ปาก ตามสัดส่วน
3. การขึ้นโครงยอดหัวโชน ที่เป็นโครงกรวย ระเบิดต่าง ๆ ที่วางลวดลาย และระดับที่วางร่องกระจิง ที่ช่างปั้นหุ่นหัวโชน ต้องเข้าใจ และสามารถนำมาปิดกระดาษได้ เพื่อใช้ในการปั้นหน้าหัวโชนต่อไป

การทำหัวโชนนั้น มีกระบวนการและขั้นตอนเป็นแบบแผนของช่างทำหัวโชนในสมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน ที่มีการเตรียมหุ่นและแม่แบบเอง ในสมัยโบราณมักใช้ดินเหนียวสำหรับปั้นแบบขึ้นรูป และนำมาปั้นใบหน้าหุ่น ตีลวดลาย ปิดทอง ตีดพลอยและกระจิง เขียนสีและทำยอด

การปั้นขึ้นโครงหุ่นหัวโชน หุ่นหัวโชนเป็นอุปกรณ์สำคัญ เพราะเป็นต้นแบบที่จะนำไปสร้างหัวโชน

หุ่นหัวโชนที่ขึ้นต้องเป็นหุ่นที่ปั้นได้ถูกสัดส่วนสวมศีรษะผู้แสดงได้พอดีไม่หลวมหรือคับเกินไปการขึ้นหุ่นขึ้นรูปหุ่นขึ้นด้วยดินเหนียวเสียก่อน แล้วจึงนำมากลับจากหุ่นดินเป็นหุ่นปูนปลาสเตอร์ ต้องรู้จักเครื่องมือที่ใช้ในการนำโครงหุ่นหัวโชนประเภทต่าง ๆ ตามลักษณะของช่างปั้น เครื่องมือปั้นดิน หรือเครื่องปั้นที่ช่างทำขึ้นเอง ที่สามารถใช้งานปั้นโครงหุ่นหัวโชนได้เหมาะสม

วัสดุอุปกรณ์ในการพิมพ์หุ่นหัวโชน

1. กระดานรอง
2. แผ่นอะคริลิก
3. ผ้าสะอาด
4. ถังน้ำ
5. ปูนปลาสเตอร์
6. โยมะพร้าว หรือ เส้นลวดขนาดต่าง ๆ
7. เครื่องมือแต่งพิมพ์ แบบต่าง ๆ ที่ช่างใช้ในการทำพิมพ์
8. น้ำมันทาพิมพ์ น้ำมันวาสลิน
9. น้ำยาราวรา
10. แผ่นพลาสติกบาง ๆ หรือแผ่นฟิล์ม ใช้แบ่งส่วนในการทำพิมพ์
11. เครื่องต่าง ๆ ที่ช่างทำพิมพ์ ที่ช่างชำนาญ หรือใช้ในการทำพิมพ์ของช่าง
12. วัสดุ อุปกรณ์ อื่น ๆ ที่ช่างใช้ในการทำงาน หรือนำมาใช้ในการผสม ตามภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือตามวิธีการทำงานของช่างกลุ่มต่าง ๆ ก็สามารถนำมาใช้ได้

การทำพิมพ์หุ่นหัวโขน

- ช่างสามารถใช้วิธีที่ช่างชำนาญ ในการทำพิมพ์แบบต่าง ๆ ด้วยปูนปลาสเตอร์ โดยแบ่งครึ่งหุ่นที่จะทำพิมพ์เป็น 2 ส่วน หน้า - หลัง ของหุ่น ใช้แผ่นฟิล์มกันแบ่งส่วนต่าง ๆ ในการพิมพ์ ใช้ปูนปลาสเตอร์ผสมน้ำตามสัดส่วนที่ช่างชำนาญ และใส่โยมะพร้าว หรือเส้นลวด เพื่อให้พิมพ์แข็งแรงมากขึ้น ในการทำพิมพ์หุ่นหัวโขนอาจจะมีตกแต่งส่วนต่าง ๆ ให้มีรายละเอียด ให้น้ำปูนปลาสเตอร์ มีความหนาประมาณ 1 – 2 นิ้ว ทิ้งให้ปูนปลาสเตอร์แห้งสนิท จึงสามารถแกะพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ออกได้
 - นำพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ ตกแต่งให้พิมพ์ปูนปลาสเตอร์แห้ง ทาด้วยน้ำมันวาสลิน ให้ทั่วแม่พิมพ์ปูน
 - นำแม่พิมพ์ประกบรัดให้แน่น ๆ ด้วยลวด
 - ผสมปูนปลาสเตอร์กับน้ำตามสัดส่วนของช่างที่ทำ เทลงในแม่พิมพ์ ตามความต้องการหรือความชำนาญของช่าง ให้ทั่วแม่พิมพ์
 - ทิ้งให้ปูนปลาสเตอร์แห้งสนิทค่อย ๆ ถอนแม่พิมพ์ออก จะได้หุ่นหัวโขน ตั้งทิ้งไว้ให้ปูนปลาสเตอร์แห้งสนิทจึงสามารถนำไปใช้งานได้
 - ช่างบางที่อาจนำปูนซีเมนต์ หรือวัสดุอื่น ๆ เข้ามาใช้ในการผสมก็ได้ ตามพื้นฐานของบ้านช่างที่ทำ
- ในการปั้นหุ่นหัวโขนช่างจำเป็นต้องมีแบบโครงร่าง หรือรูปภาพของหัวโขนที่จะปั้นหุ่นขึ้นมาใช้ เพื่อใช้ในการศึกษารูปแบบ รูปทรง ลักษณะของหัวโขนนั้น ๆ ต้องมีการศึกษาหาข้อมูลสามารถระบุลักษณะใบหน้าหัวโขนนั้น ๆ ได้อย่างถูกต้อง และยังคงรูปแบบดั้งเดิมในการอนุรักษ์แบบภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือภูมิปัญญาสกุลช่างไว้ได้อย่างเหมาะสม

การแกะแม่พิมพ์ลวดลายหัวโขน

เครื่องมือที่นำมาทำเป็นเครื่องแกะแม่พิมพ์

1. ใช้เหล็กแหลม
 2. เหล็กตะโป
 3. เหล็กสปริง
 4. ขนาด 0.5 ซม. หรือที่สามารถหาได้ เหล็กตะโปของจีน
 5. นำมาสร้างคมที่ปลาย 45 องศา 30 องศา
 6. เหล็กปลายแหลม สำหรับร่างเส้นแกะ
 7. เหล็กลักษณะต่าง ๆ ตามที่ช่างชำนาญและสร้างขึ้นมาใช้เฉพาะตัว
 8. ช่างบางคนอาจที่สร้างเครื่องมือแกะหินสบู่ เป็นแบบเฉพาะบ้านช่าง ที่ทำต่อกันมาเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ใช้เองตามความถนัดก็ได้
 9. การแกะลวดลายแม่พิมพ์ ลงในหินสบู่ต้องแกะกลับให้ลึกลงไป เป็นลวดลาย แกะให้ลึกเปิดเนื้อลงไปเรื่อย แล้วใช้ดินน้ำมันค่อยๆทดลองกดแล้วยกขึ้นมาดูว่าน้ำหนักรีดได้ไหมความรู้สึกได้ไหม มิติ เหลี่ยม สัน คม ต้องทดลองแกะลงไปเรื่อย ๆ
- เครื่องมือแกะหินต้องหมั่นลับให้คมอยู่เสมอจึงจะได้ลายที่สวยงามชัดเจน
10. การแกะหินสบู่ต้อง มีความชำนาญและใช้เวลาในการฝึกการแกะลวดลาย
- วัสดุอื่น ๆ แทนหินสบู่
1. แร่ชอล์ก ที่ใช้ในงานเครื่องประดับ
 2. หินลับมีด
 3. หินลับมีดโกน

ปัจจุบันมีการนำมาใช้งานแทนหินสบู่ หรือใช้การหล่อแม่พิมพ์เรซินที่เป็นลวดลายหล่อออกมาใช้งาน ใช้ ทำให้ช่างสามารถมีทางเลือกในการใช้แม่พิมพ์ได้มากขึ้น

การที่จะแกะลวดลายแม่พิมพ์หินสบู่ได้ดี ต้องคัดลอกรูปแบบ ลวดลายของหัวโขนของโบราณ ในส่วนประกอบต่าง ๆ

เขียนแบบหรือคัดลอกลวดลายออกมาให้ได้แบบที่สมบูรณ์

แบบลวดลายที่คัดลอกออกมาแล้วนั้นสามารถนำมาทำเป็นแบบลวดลายลงบนหินสบู่ โดยใช้เครื่องมือเหล็กปลายแหลม

ร่างแบบลงหินสับได้เลยตามลวดลายที่ต้องการ

ใช้เครื่องมือแบบต่าง ๆ ในการแกะ โดยการค่อย ๆ ปรับพื้นลงไป ให้ได้ความลึก และเป็นตัวลวดลายตามแบบที่แกะ โดยอาศัยความชำนาญของช่าง ในการแกะที่อาจแตกต่างกันไป ตามความรู้ของช่างที่ได้รับการถ่ายทอดกันมา

ลวดลายที่ใช้ในการประดับหัวโขน ในแต่ละระดับจะมีลวดลายต่าง ๆ กัน ช่างหัวโขนต้องทำการแกะทุกลวดลาย ทุกขนาดที่แตกต่างกัน ตามลวดลายที่มีขนาดเล็กไปหาลวดลายที่มีขนาดใหญ่ ไม่เท่ากัน และลวดลายต่าง ๆ ที่ช่างสามารถแกะขึ้นใหม่มาใช้ก็ได้

ลวดลายที่เป็นร่องเลื่อม – ร่องพลอย มีทั้งร่องกลม ร่องที่เป็น 4 เหลี่ยม หรือหยดน้ำ ที่แกะขึ้นมาแล้วสามารถใช้งานได้ ได้แก่ ลวดลายกระจังตาอ้อย จักรดาบอด ลายหยดน้ำ ลายร่องเลื่อม – ร่องพลอย ลายรักร้อย ลายประจายาม และลายแข่งสิงห์

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

เครื่องมือในการประเมินให้ดูจากคู่มือการประเมิน ซึ่งประกอบด้วย

1. การประเมินผลความรู้โดยการสอบสัมภาษณ์
2. ประเมินจากผลงานที่ นำเสนอ
3. แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) และเอกสารที่เกี่ยวข้อง