



แผนการจัดการเรียนรู้
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช 2562

ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

รหัสวิชา 21090 - 2019 การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

โดย
นายสิริกร แสนสีนาม

คณะกรรมการการอาชีวศึกษา
วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

แผนการเรียนรู้แบบบูรณาการ
ชื่อรายวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา 21090 - 2019
หมวดวิชาชีพ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)
จำนวน 2 หน่วยกิต จำนวนชั่วโมง รวม 85 ชั่วโมง

จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการของภาพกราฟิก
2. สามารถใช้โปรแกรมกราฟิกในการสร้างตกแต่งภาพกราฟิก และจัดการแก้ไขภาพกราฟิก
3. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดีในการใช้การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้และหลักการของภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์และบิตแมป
2. สร้างและตกแต่งภาพกราฟิก

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ พื้นฐานของกราฟิก หลักการของภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์และบิตแมป ประเภทและคุณลักษณะของแก้ไขภาพกราฟิก การสร้างและตกแต่งภาพกราฟิก การจัดการแก้ไขภาพกราฟิก การใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์และบิตแมป

สารบัญ

เรื่อง

ตารางวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา

คู่มือครู และ Course Syllabus

แผนการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

หน้า	6
4	11
5	17
แผนจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพกราฟิก	22
แผนจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 2 เรื่อง แนะนำโปรแกรม Photoshop CS6	29
แผนจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 3 เรื่อง ความรู้พื้นฐานการใช้ โปรแกรม Photoshop CS6	36
แผนจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 4 เรื่อง การทำงานกับ Layer	43
แผนจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 5 เรื่อง การใช้งาน Mask	51
แผนจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 6 เรื่อง การปรับแต่งภาพพื้นฐาน	58
แผนจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 7 เรื่อง รีทัชตกแต่งภาพ	65
แผนจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 8 เรื่อง เทคนิคการตกแต่งภาพ	72
แผนจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 9 เรื่อง การกรอกข้อความ	79
แผนจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 10 เรื่อง การแปลงไฟล์และการจัดพิมพ์	84
แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม (ผู้เรียนประเมินตนเอง)	94
แบบประเมินสาระการเรียนรู้ (ผู้เรียนประเมินตนเอง)	95
แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม (ผู้สอนประเมินผู้เรียน)	96
แบบประเมินสาระการเรียนรู้ (ผู้สอนประเมินผู้เรียน)	97
แบบสอบถามความพึงพอใจ/ความคิดเห็นต่อสื่อการสอน	98

ตารางวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา

วิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

ระยะเวลาเรียน 18 สัปดาห์ จำนวน 3 ชั่วโมง / สัปดาห์ รวมจำนวน 54 ชั่วโมง

(จำนวน 2 หน่วยกิต)

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	พฤติกรรมที่คาดหวังต่อการเรียนการสอน 1			
		ความรู้	ทักษะ	จิตพิสัย	รวม(ชม.)
1.	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพกราฟิก	1	1	1	
2	แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	1	1	1	
3	ความรู้พื้นฐานการใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	1	1	1	
4	การทำงานกับ Layer	1	1	1	
5	การใช้งาน Mask	1	1	1	
6	การปรับแต่งภาพพื้นฐาน	1	1	1	
7	รีทัชตกแต่งภาพ	1	1	1	
8	เทคนิคการตกแต่งภาพ	1	1	1	
9	การกรอกข้อความ	1	1	1	
10	การแปลงไฟล์และการจัดพิมพ์	1	1	1	
	การประเมินผลการเรียน				
	รวม				

6. แผนการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้/เนื้อหา	กิจกรรม
1-2	บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพกราฟิก 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. ความหมายของภาพกราฟิก 3. ประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก 4. หลักการของภาพกราฟิก 5. การประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก 6. ชนิดของภาพสำหรับงานกราฟิก 7. การพิมพ์ภาพในคอมพิวเตอร์กราฟิก 8.. แบบฝึกหัดหลังเรียนและใบงาน	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อ การเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ
3-4	บทที่ 2 แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 3. ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 4. แถบเครื่องมือตกแต่งภาพและการใช้งาน 5. การปรับแต่งและบันทึก Workspace 6. การแสดงไม้บรรทัดบนหน้าจอ 7. แบบฝึกหัดหลังเรียนและใบงาน	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อ การเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ
5	บทที่ 3 ความรู้พื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. การเปิดไฟล์และการบันทึก 3. การย้ายและการจัดเรียงแท็บ 4. การจัดเรียงไฟล์ภาพบนหน้าจอ 5. การซูมภาพ (Zoom) 6. เครื่องมือ Hand Tool	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อ การเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้/เนื้อหา	กิจกรรม
	7. แบบฝึกหัดหลังเรียนและไปงาน	
6-7	บทที่ 4 การทำงานกับ Layer 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. ความหมายของ Layer 3. การสร้าง Layer ใหม่ 4. การย้ายตำแหน่ง Layer 5. การลบ Layer 6. การซ่อน Layer 7. การแสดง Layer 8. การเปลี่ยนชื่อ Layer 9. การกำหนด Layer Style Effect 10. การแก้ไขเอฟเฟกต์ 11. การคัดลอกเอฟเฟกต์ไปใช้กับ Layer อื่นๆ 12. การรวม Layer 13. การคัดลอก Layer 14. แบบฝึกหัดหลังเรียนและไปงาน	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อ การเรียนและให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ
8	บทที่ 5 การใช้งาน Mask 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. ความหมายของ Mask 3. หลักการพื้นฐานในการปรับแต่ง Mask 4. การปรับแต่ง Mask ด้วย Brush 5. ยกเลิก Mask ชั่วคราว 6. ใช้ Opacity เพิ่มลดผลของ Mask 7. การปรับความหนาแน่น (Density) ใน Mask 8. การไล่สีในภาพด้วยเครื่องมือไล่สี Gradient Tool 9. แบบฝึกหัดหลังเรียน และไปงาน	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อ การเรียนและให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้/เนื้อหา	กิจกรรม
9-10	บทที่ 6 การปรับแต่งภาพพื้นฐาน 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. การปรับแสงสว่างและความคมชัดให้กับภาพ 3. การปรับความเข้มและความสว่างของภาพด้วย Levels 4. . การปรับความสมดุลสีของภาพด้วย Color Balance 5. การเพิ่ม-ลดความเข้มของสี 6. การตกแต่งภาพด้วย Curves 7. การปรับภาพให้เป็นสีที่ต้องการด้วย Hue/Saturation... 8. การปรับแต่งภาพด้วย Gradient Map 9. การปรับภาพให้ดูสดใสด้วย HDR/Toning 10. การใส่แสงเอฟเฟกต์ให้กับภาพด้วย Lighting Effect 11. การปรับภาพด้วยคำสั่ง Blur	- บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อ การเรียนและให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ
11-12	บทที่ 7 รีทัชตกแต่งภาพ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. ลบจุดเล็กๆ ด้วย Spot Healing Brush Tool 3. ลบสิ่งที่ไม่ต้องการ ด้วย Healing Brush Tool 4. แก้ไขรูปในบริเวณกว้างๆ ด้วย Patch Tool 5. Clone Stamp Tool 6. สร้าง Layer ก่อนใช้งาน Clone Stamp Tool 7. เทคนิคการใช้ Clone Stamp ร่วมกับ Blending Mode 8.แบบฝึกหัดหลังเรียนและใบงาน	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อ การเรียนและให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ
13-14	บทที่ 8 เทคนิคการตกแต่งภาพ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้/เนื้อหา	กิจกรรม
	2. ปรับความสว่างด้วยเครื่องมือ Burning Tool และ เครื่องมือ Dodging Tool 3. การเน้นบางส่วนให้สว่างหรือมืดด้วย Soft Light Blending 4. เทคนิคเพิ่มความสว่างให้กับภาพ 5. การลด Noise ในแต่ละ Channel 6. เพิ่มความคมชัดด้วย Unsharp Mask 7. เปลี่ยนสีด้วยคำสั่ง Replace Color 8. ปรับสีและโทนด้วย Selective 9. ปรับแต่งสีด้วย Color Balance 10. แบบฝึกหัดหลังเรียนและใบงาน	- อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อ การเรียนและให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ
15-16	บทที่ 9 การกรอกข้อความ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. การกรอกข้อความใน Adobe Photoshop CS6 3. วิธีพิมพ์ข้อความแบบ Point Type 4. วิธีพิมพ์ข้อความแบบ Paragraph Type 5. วิธีแปลงระหว่าง Point Type และ Paragraph Type 6. การขยับย้ายตำแหน่งข้อความ 7. ปรับรูปทรงตัวอักษร 8. วิธีพิมพ์ข้อความบน Patch 9. การ Wrap ตัวอักษร 10. ข้อความแบบ Anti-Aliasing 11. การกำหนดเงาให้กับข้อความ 12. เรียกใช้งาน Character Panel 13. แบบฝึกหัดหลังเรียนและใบงาน	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อ การเรียนและให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ

ลำดับที่	หน่วยการเรียนรู้/เนื้อหา	กิจกรรม
17	บทที่ 10 การแปลงไฟล์และการจัดพิมพ์ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. การ Save เป็นไฟล์ชนิดต่าง ๆ 3. รู้จักกับ Color Management 4. ตรวจสอบผลลัพธ์ด้วย Proof Colors 5. การสั่งพิมพ์ 6. แบบฝึกหัดหลังเรียนและใบงาน	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อ การเรียนและให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ
18	ประเมินผลผู้เรียน	

หน่วยการเรียนรู้

ชื่อวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก รวม 4 ชั่วโมง / สัปดาห์

ครั้งที่	หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
1	1	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพกราฟิก สาระสำคัญ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. ความหมายของภาพกราฟิก 3. ประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก 4. หลักการของภาพกราฟิก	4
2	1	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพกราฟิก สาระสำคัญ 5. การประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก 6. ชนิดของภาพสำหรับงานกราฟิก 7. การพิมพ์ภาพในคอมพิวเตอร์กราฟิก 8. ใบงาน 9. แบบฝึกหัดหลังเรียน	4
3	2	แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สาระสำคัญ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 3. ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	4
4	2	แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สาระสำคัญ 4. แถบเครื่องมือตกแต่งภาพและการใช้งาน 5. การปรับแต่งและบันทึก Workspace 6. การแสดงไม้บรรทัดบนหน้าจอ	4

ครั้งที่	หน่วยท	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
		7. ใบงาน 8. แบบฝึกหัดหลังเรียน	
5	3	ความรู้พื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สาระสำคัญ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. การเปิดไฟล์และการบันทึก 3. การย้ายและการจัดเรียงแท็บ 4. การจัดเรียงไฟล์ภาพบนหน้าจอ 5. การซูมภาพ (Zoom) 6. เครื่องมือ Hand Tool 7. ใบงาน 8. แบบฝึกหัดหลังเรียน	4
6	4	การทำงานกับ Layer สาระสำคัญ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. ความหมายของ Layer 3. การสร้าง Layer ใหม่ 4. การย้ายตำแหน่ง Layer 5. การลบ Layer 6. การซ่อน Layer 7. การแสดง Layer 8. การเปลี่ยนชื่อ Layer	4
7	4	การทำงานกับ Layer สาระสำคัญ 9. การกำหนด Layer Style Effect	4

ครั้งที่	หน่วยท	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
		10. การแก้ไขเอฟเฟกต์ 11. การคัดลอกเอฟเฟกต์ไปใช้กับ Layer อื่นๆ 12. การรวม Layer 13. การคัดลอก Layer 14. ใบงาน 15. แบบฝึกหัดหลังเรียน	
8	5	การใช้งาน Mask สาระสำคัญ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. ความหมายของ Mask 3. หลักการพื้นฐานในการปรับแต่ง Mask 4. การปรับแต่ง Mask ด้วย Brush 5. ยกเลิก Mask ชั่วคราว 6. ใช้ Opacity เพิ่มลดผลของ Mask 7. การปรับความหนาแน่น (Density) ใน Mask 8. การไล่สีในภาพด้วยเครื่องมือไล่สี Gradient Tool 9. ใบงาน 10. แบบฝึกหัดหลังเรียน	4
9	6	การปรับแต่งภาพพื้นฐาน สาระสำคัญ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. การปรับแสงสว่างและความคมชัดให้กับภาพ 3. การปรับความเข้มและความสว่างของภาพด้วย Level 4. การปรับความสมดุลสีของภาพด้วย Color Balance 5. การเพิ่ม-ลดความเข้มของสี 6. การตกแต่งภาพด้วย Curves	4

ครั้งที่	หน่วยท	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
		7. การปรับภาพให้เป็นสีที่ต้องการด้วย Hue/Saturation...	
10	6	การปรับแต่งภาพพื้นฐาน สาระสำคัญ 8. การปรับแต่งภาพด้วย Gradient Map 9. การปรับภาพให้ดูสดใสด้วย HDR/Toning 10. การใส่แสงเอฟเฟกต์ให้กับภาพด้วย Lighting Effect 11. การปรับภาพด้วยคำสั่ง Blur 12. ใบงาน 13. แบบฝึกหัดหลังเรียน	4
11	7	รีทัชตกแต่งภาพ สาระสำคัญ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. ลบจุดเล็กๆ ด้วย Spot Healing Brush Tool 3. ลบสิ่งที่ไม่ต้องการ ด้วย Healing Brush Tool 4. แก้ไขรูปในบริเวณกว้างๆ ด้วย Patch Tool	4
12	7	รีทัชตกแต่งภาพ สาระสำคัญ 5. Clone Stamp Tool 6. สร้าง Layer ก่อนใช้งาน Clone Stamp Tool 7. เทคนิคการใช้ Clone Stamp ร่วมกับ Blending Mode 8. ใบงาน 9. แบบฝึกหัดหลังเรียน	4
13	8	เทคนิคการตกแต่งภาพ สาระสำคัญ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน	4

ครั้งที่	หน่วยท	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
		2. ปรับความสว่างด้วยเครื่องมือ Burning Tool และเครื่องมือ Dodging Tool 3. การเน้นบางส่วนให้สว่างหรือมืดด้วย Soft Light Blending 4. เทคนิคเพิ่มความสว่างให้กับภาพ 5. การลด Noise ในแต่ละ Channel 6. เพิ่มความคมชัดด้วย Unsharp Mask	
14	8	เทคนิคการตกแต่งภาพ สาระสำคัญ 7. เปลี่ยนสีด้วยคำสั่ง Replace Color 8. ปรับสีและโทนด้วย Selective 9. ปรับแต่งสีด้วย Color Balance 10. ใบงาน 11. แบบฝึกหัดหลังเรียน	4
15	9	การกรอกข้อความ สาระสำคัญ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. การกรอกข้อความใน Adobe Photoshop CS6 3. วิธีพิมพ์ข้อความแบบ Point Type 4. วิธีพิมพ์ข้อความแบบ Paragraph Type 5. วิธีแปลงระหว่าง Point Type และ Paragraph Type 6. การขยับย้ายตำแหน่งข้อความ	4
16	9	การกรอกข้อความ สาระสำคัญ 7. ปรับรูปทรงตัวอักษร	4

ครั้งที่	หน่วยท	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
		8. วิธีพิมพ์ข้อความบน Patch 9. การ Wrap ตัวอักษร 10. ข้อความแบบ Anti-Aliasing 11. การกำหนดเงาให้กับข้อความ 12. เรียกใช้งาน Character Panel 13. ใบงาน 14. แบบฝึกหัดหลังเรียน	
17	10	การแปลงไฟล์และการจัดพิมพ์ สาระสำคัญ 1. แบบฝึกหัดก่อนเรียน 2. การ Save เป็นไฟล์ชนิดต่าง ๆ 3. รู้จักกับ Color Management 4. ตรวจสอบผลลัพธ์ด้วย Proof Colors 5. การสั่งพิมพ์ 6. ใบงาน 7. แบบฝึกหัดหลังเรียน	4
18		ประเมินผลผู้เรียน	4

7. กิจกรรมการเรียนการสอน

7.1 กิจกรรมครู

7.1.1 จัดเตรียมเอกสาร หนังสืออ้างอิง สื่อการเรียนทั้งสื่อโสตทัศน สื่อสิ่งพิมพ์ ตัวอย่างแฟ้มสะสมผลงานของผู้เรียน

7.1.2 นำเข้าสู่บทเรียนโดยการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย เช่น ถามความรู้พื้นฐานทั้งห้อง หรือทำแบบฝึกหัดเรียน

7.1.3 การให้ข้อมูลหรือการสอน โดยผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาจากใบความรู้ แบบฝึกหัด สรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วยการเรียนรู้ ตัวอย่างแฟ้มสะสมผลงานรุ่นพี่ หรือชุดการเรียน สื่อโสตทัศนแล้วทำแบบฝึกหัดหากยังทำได้ไม่ครบให้ทบทวนบทเรียนให้ผู้เรียนใหม่

7.1.4 สังเกต บันทึกพฤติกรรมผู้เรียนขณะศึกษาบทเรียน คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนต้องการ

7.1.5 การประยุกต์ใช้ โดยให้ใบมอบหมายงานแก่ผู้เรียน ดำเนินงานตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในใบงาน โดยดำเนินงานในลักษณะของขั้นตอนทางวิทยาศาสตร์ เริ่มตั้งแต่ ระบุความต้องการของปัญหา ขั้นศึกษาเพื่อหาสมมติฐาน ขั้นปฏิบัติเพื่อหาคำตอบ และสรุปผลของคำตอบที่ได้จากขั้นปฏิบัติ

7.1.6 สังเกต บันทึกพฤติกรรมผู้เรียนขณะดำเนินงานตามใบงาน คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนต้อง

7.1.7 แบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อดำเนินการตามใบงาน แล้วผู้สอนเดินสำรวจการดำเนินงานตามใบงานของผู้เรียนหากพบว่าผู้เรียนดำเนินการยังไม่ถูกต้องให้คอยชี้แนะวิธีที่ถูกต้องทันที

7.1.8 การตรวจสอบผลการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนร่วมกันกำหนดหัวข้อที่จะประเมินงานร่วมกับผู้เรียนตรวจสอบชิ้นงานเพื่อประเมินและแก้ไขข้อบกพร่อง

7.1.9 สังเกต บันทึกพฤติกรรมผู้เรียนขณะผู้เรียนทำงาน คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนต้องการ

7.1.10 หากผู้เรียนได้แบ่งกลุ่มรับผิดชอบการดำเนินการตามใบงานให้ตัวแทนกลุ่มหรือสมาชิกทั้งกลุ่มลุกขึ้นบอกคำตอบพร้อมทั้งวิธีการได้มาซึ่งคำตอบ

7.1.11 ครูอธิบายเนื้อหา พร้อมแสดงวิธีทำครูให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เช่น

- ถามตอบ
- ร่วมกันสรุป
- ร่วมกันวิเคราะห์หาเทคนิคและแนวทางที่ดีและง่าย

- ร่วมกันสร้างโจทย์ปัญหา และ ร่วมกันสรุปวิธีการแก้ปัญหาที่กำหนดในแนวทางที่ถูกต้องและเหมาะสม

7.1.12 ครูให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัดทบทวนบทเรียนเป็นรายบุคคลพร้อมให้อธิบายและสรุปหลักการออกมาเป็นแนวคิดตามความเข้าใจของแต่ละบุคคล

7.1.13 ครูให้นักศึกษาตอบคำถามพร้อมออกมาสาคิววิธีการทำโดยวิธีการสุมนักศึกษาในห้อง

7.1.14 ครูจัดให้นักศึกษาทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้เกิดความคิดที่หลากหลายในกระบวนการวิเคราะห์หาเหตุและผล

7.1.15 ครูสรุปพร้อมแนะนำเทคนิคและกระบวนการคิดที่ถูกต้อง

7.1.16 ผู้เรียนทำภาระงานทุกหน่วยการเรียนรู้ตามใบงานประจำหน่วยส่งในเวลาที่กำหนด แล้วหลังจากครูได้ตรวจชิ้นงานให้ผู้เรียนทำการแก้ไขให้ถูกต้องและเก็บสะสมชิ้นงานเพื่อจัดทำแฟ้มสะสมชิ้นงานในทุกหน่วยการเรียนรู้หลังเสร็จสิ้นกระบวนการเรียนการสอน

7.2 กิจกรรมผู้เรียน

7.2.1 จัดเตรียมเอกสาร หนังสือแบบเรียน หนังสืออ้างอิง ตามที่ผู้สอนและบทเรียนกำหนด

7.2.2 นำเข้าสู่บทเรียนโดยรับการชี้แจงวิธีการเรียนรู้ ระยะเวลาที่ทำการเรียนการสอน หลักการแนวทางการเรียน การประเมินผลการเรียน

7.2.3 จัดกลุ่มนักศึกษา คำนวณหาข้อมูลจากเอกสารตำรา หนังสือเรียน หนังสืออ้างอิง และเรียนจากชุดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ และผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อหาความคิดรวบยอดให้เกิดในแต่ละสาระการเรียนรู้

7.2.4 การให้ข้อมูล โดยศึกษาเนื้อหาจากใบความรู้ ใบงาน หรือสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ แล้วทำแบบฝึกหัด หากยังทำได้ไม่ครบทำการทบทวนบทเรียนใหม่ หากมีปัญหาข้อขัดข้องให้ขอคำแนะนำจากผู้สอนและเพื่อนในกลุ่ม

7.2.5 การประยุกต์ใช้ โดยศึกษาใบมอบหมายงาน ดำเนินงานตามจุดประสงค์ในแต่ละสาระการเรียนรู้ตามใบงานที่กำหนดไว้โดยดำเนินงานในลักษณะของขั้นตอนทางวิทยาศาสตร์ เริ่มตั้งแต่ ระบุความต้องการของปัญหา ขั้นศึกษาเพื่อหาสมมติฐาน ขั้นดำเนินการปฏิบัติเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ สรุปผลของคำตอบที่ได้มาจากขั้นปฏิบัติ หน้าห้องเรียน หรือส่งครู ตามที่ได้กำหนดไว้ในใบมอบหมายงาน หากมีปัญหาให้ขอคำแนะนำจากผู้สอนและเพื่อนในกลุ่มหรือเพื่อนในห้องเรียน

7.2.6 การตรวจสอบผลการเรียนรู้ โดยทำรายงานผลการดำเนินงาน ร่วมกับผู้สอนกำหนดหัวข้อที่จะประเมินงานในแต่ละสาระการเรียนรู้ และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตรวจสอบชิ้นงานเพื่อประเมินและแก้ไขข้อบกพร่อง หากมีปัญหาข้อขัดข้องให้ขอคำแนะนำจากผู้สอนและเพื่อนในกลุ่ม

8. สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือประกอบการเรียน วิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019
2. ใบงานประจำหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วย
3. แบบฝึกหัดประจำหน่วยการเรียนรู้
4. ตัวอย่างแฟ้มสะสมชิ้นงาน
5. ชุดการสอน PowerPoint แต่ละหน่วยการเรียนรู้
6. VCD CAI
7. บทเรียนออนไลน์วิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

9. การวัดผลประเมินผล เก็บคะแนนระหว่างการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน 100 คะแนน

1. คุณธรรมและจริยธรรม
2. ใบงาน/แบบฝึกหัด(ชิ้นงาน/แฟ้มสะสมผลงาน)
3. ทดสอบระหว่างเรียน
4. ประเมินผลผู้เรียนหลังเรียน

10. รูปแบบการวัดผลประเมินผล

20 คะแนน

20 คะแนน

30 คะแนน

30 คะแนน

10.1 ผู้เรียนปฏิบัติตามภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนดและถูกต้อง

10.2 ผู้เรียนมีความสนใจในการตอบคำถามและการสรุปผลการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง

10.3 เกิดความคิดรวบยอดในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ และรู้หลัก เทคนิค และวิธีการหาคำตอบได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

10.4 ผ่านการทดสอบประจำหน่วยและประมวลผลสาระการเรียนรู้ตลอดภาคเรียน

10.5 ผู้เรียนเกิดทักษะ

10.6 สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกถึงการเล็งเห็นคุณค่ามาใช้ในการระบบคอมพิวเตอร์ของผู้เรียน

10.7 ความสนใจในการเรียนรู้ การค้นคว้าเพื่อแสดงความรู้และคำตอบ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม

10.8 การซักถามและการตอบคำถาม

10.9 แบบฝึกหัดและกิจกรรมการฝึกทักษะ

10.10การทำงานเป็นทีม (ให้ความสำคัญในการทำงานเป็นทีม)

- 10.11 การประเมินโดยกลุ่มเพื่อน การประเมินตนเอง
- 10.12 การเขียนรายงานผลงาน และการแก้ไขส่วนที่บกพร่องในชิ้นงานที่มอบหมาย
- 10.13 แฟ้มสะสมผลงานที่มอบหมายในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

เครื่องมือวัด

1. ด้านคุณธรรมจริยธรรม (จิตพิสัย)

- 1.1 การปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถานศึกษา
- 1.2 ตรงต่อเวลา
- 1.3 สนใจปฏิบัติงานที่มอบหมายและความกระตือรือร้นในการเรียน
- 1.4 ความรับผิดชอบ
- 1.5 ความสะอาดและความเป็นระเบียบ
- 1.6 ความซื่อสัตย์
- 1.7 การเห็นคุณค่าและมีเจตที่ดี

2. ด้านวิชาการ (ด้านทักษะ)

- 2.1 ตอบคำถาม
- 2.2 หลักการและเทคนิคในกระบวนการคิด
- 2.3 มีความรู้ความเข้าใจ
- 2.4 ผลงานการปฏิบัติตามใบงานมีความถูกต้อง
- 2.5 มีทักษะและวิเคราะห์การใช้งานได้
- 2.6 ความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานกับคอมพิวเตอร์
- 2.7 ทำแบบฝึกหัดหลังเรียนมีความเข้าใจ
- 2.8 กระบวนการแก้ปัญหาและกระบวนการสืบค้นเพื่อหาคำตอบ
- 2.9 มีวินัยและความคิดรวบยอดในการในกระบวนการเรียนรู้ประจำหน่วย

10. แหล่งการเรียนรู้

- 10.1 ห้องสมุดสถานศึกษา
- 10.2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
- 10.3 บุคลากรในสถานศึกษา
- 10.4 หนังสือเรียน E-book , ELearning , Website ที่เกี่ยวข้อง
- 10.5 ครูผู้สอน

11. ผลงานผู้เรียน

11.1 รวบรวมผลงานที่เป็นผลงานที่ถูกต้องในภาระงานที่มอบหมาย และผู้เรียนทำการปรับปรุงแก้ไข
ชิ้นงานที่ยังไม่ถูกต้องให้ถูกต้อง แล้วจัดทำเป็นแฟ้มสะสมผลงาน

11.2 แฟ้มสะสมผลงานการทดสอบของผู้เรียน

12. เอกสารอ้างอิง

พรพรรณ ไสภาพล. วิชา โปรแกรมกราฟิก รหัสวิชา 20204 – 2007 ระดับชั้น ปวช. กรุงเทพฯ :
บริษัท สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมอาชีวะ, 2563.

แผนจัดการเรียนรู้วิชา ชื่อวิชา โปรแกรมกราฟิก รหัสวิชา 21090 - 2019 วิชา ชั้น ปวช.
หน่วยที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพกราฟิก สัปดาห์ที่ 1-2 เวลา 6 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

งานทางด้านกราฟิกมีขั้นตอนเริ่มจากการวางแผนทางศิลปะและการทำหัวเรื่อง ซึ่งจำเป็นต้องรู้ข้อมูลเกี่ยวกับขนาดและสัดส่วนและหลักการออกแบบตลอดจนการใช้สีเป็นองค์ประกอบ เพื่อเน้นและการดึงดูดความสนใจให้มากขึ้น งานกราฟิกมีความหมายรวมไปถึงการฉีกภาพ ภาพถ่าย รูปถ่าย เป็นต้น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. ความหมายของภาพกราฟิก
2. ประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก
3. หลักการของภาพกราฟิก
4. การประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก
5. ชนิดของภาพสำหรับงานกราฟิก
6. การพิมพ์ภาพในคอมพิวเตอร์กราฟิก

2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความหมายของภาพกราฟิกได้
2. บอกประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิกได้
3. อธิบายหลักการของภาพกราฟิกได้
4. อธิบายการประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
5. บอกชนิดของภาพสำหรับงานกราฟิกได้
6. อธิบายเกี่ยวกับการพิมพ์ภาพในคอมพิวเตอร์กราฟิกได้

3. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้า เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพกราฟิก 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพกราฟิก	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้า เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพกราฟิก 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น 4. ทดสอบแบบฝึกหัดก่อนเรียน
ขั้นดำเนินการสอน 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาจากเรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ 3. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน 4. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน 5. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถามในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. แบ่งกลุ่ม 3. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 4. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 5. รับการประเมิน
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนเรียน

1. ค้นคว้า เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพกราฟิก

ขณะเรียน

1. ทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน
2. แบ่งกลุ่มเพื่อศึกษา
3. จัดบันทึก สาระการเรียนรู้
4. ร่วมกันสรุปบทเรียน พร้อมบันทึกผลการสรุป แล้วลุกขึ้นนำเสนอกับครูผู้สอน
5. ผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมินข้อสรุปของผู้เรียนที่ออกแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ถูกต้อง และครูผู้สอนแสดงความชื่นชมกับผู้เรียนทุกคนที่ออกแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มอบหมาย
6. ทำใบงาน ตรวจสอบใบงาน แก้ไขใบงาน
7. ทบทวนเนื้อหา
8. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน
9. ร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด

5. สื่อการเรียนการสอนประจำหน่วย

1. หนังสือเรียนวิชา วิชา 21090 - 2019 การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการสอน

6. วัดผลประเมินผลประจำหน่วย

1. สังเกตผู้เรียนมีความสนใจ เกิดความเข้าใจในสาระการเรียนรู้ ตลอดจนแสดงความคิดเห็นหรือร่วมในการแสดงความคิดเห็นและสรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วย
2. ทำใบงานได้อย่างถูกต้อง ทันท่วงทีกำหนด ใบงานสะอาดและเป็นระเบียบ
3. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียนได้ถูกต้อง โดยได้คะแนน 50% เป็นอย่างต่ำ

7. กิจกรรมเสนอแนะประจำหน่วย

1. ผู้เรียนต้องให้ความสนใจในการศึกษา เพื่อหาเทคนิค วิธีการ หรือหลักการง่ายเพื่อให้หาคำตอบได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว โดยการตั้งใจฟังหลักการ เทคนิควิธีการที่ครูผู้สอนสรุปในขณะทำการสอน และนำข้อสงสัยซักถามครูในการเรียนทุกครั้งที่เกิดความสับสน และไม่เข้าใจ
2. ผู้มีการทบทวนบทเรียน ตลอดเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอย่างแท้จริง
3. ผู้เรียนหมั่นทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขข้อที่ผิดให้ถูกต้องเสมอ
4. ผู้เรียนต้องสร้างมโนภาพให้เกิดความคิดรวบยอดในสาระการเรียนรู้และเทคนิควิธีการพร้อมกับความจำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดขึ้นโดยตนเองให้ได้เพื่อเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง ไม่ใช่เกิดจากการท่องจำ

เกณฑ์การประเมินผล		
วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบประเมินผลการเรียนรู้		
ร้อยละ 80-100	หมายถึง	ผลการเรียนดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง	ผลการเรียนดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง	ผลการเรียนปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง	ผลการเรียนผ่านเกณฑ์
ต่ำกว่าร้อยละ 50	หมายถึง	ผลการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์
แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล		
8-10	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมดี
5-7	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

แบบและเกณฑ์ประเมิน พฤติกรรมรายบุคคล			
คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน			
เกณฑ์การตัดสิน			
2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับแบบสม่ำเสมอ
1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับผ่านเกณฑ์
0	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับไม่ผ่านเกณฑ์
เกณฑ์การประเมิน			
8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ - สกุล ผู้รับการประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																					
		ความมีวินัย				ความรับผิดชอบ				มนุษยสัมพันธ์				ขยันหมั่นเพียร				ความรอบคอบ				รวม	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																						20	
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							
22																							

ผู้ประเมิน.....
(.....)

แผนจัดการเรียนรู้วิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ชั้น ปวช.
หน่วยที่ 2 เรื่อง แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สัปดาห์ที่ 3-4 เวลา 6 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมที่ใช้ทำงานทางด้านกราฟิก ซึ่งโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ประกอบไปด้วยแถบเครื่องมือต่าง ๆ ที่อำนวยความสะดวกในการใช้ตกแต่งและสร้างภาพประเภทต่าง ๆ ให้สวยงามตามที่ต้องการ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
2. ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
3. แถบเครื่องมือตกแต่งภาพและการใช้งาน
4. การปรับแต่งและบันทึก Workspace
5. การแสดงไม้บรรทัดบนหน้าจอ

2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ได้
2. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ได้
3. ใช้เครื่องมือต่างๆ ตกแต่งภาพได้
4. ปรับแต่งและบันทึก Workspace ได้
5. แสดงไม้บรรทัดบนหน้าจอภาพได้

3. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้า เรื่อง แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้า เรื่อง แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น 4. ทดสอบแบบฝึกหัดก่อนเรียน
ขั้นดำเนินการสอน 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาจากเรื่องการสร้างไฟล์งานใหม่ 3. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติ ในแต่ ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน 4. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้อง ให้แก่ผู้เรียน 5. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถาม ในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. แบ่งกลุ่ม 3. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 4. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 5. รับการประเมิน
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนเรียน

1. ค้นคว้า เรื่อง แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

ขณะเรียน

2. ทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน
3. แบ่งกลุ่มเพื่อศึกษา
4. จัดบันทึก สาระการเรียนรู้
5. ร่วมกันสรุปบทเรียน พร้อมบันทึกผลการสรุป แล้วลุกขึ้นนำเสนอกับครูผู้สอน
6. ผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมินข้อสรุปของผู้เรียนที่ออกแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ถูกต้อง และครูผู้สอนแสดงความชื่นชมกับผู้เรียนทุกคนที่ออกแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มอบหมาย
7. ทำใบงาน ตรวจสอบใบงาน แก้ไขใบงาน
8. ทบทวนเนื้อหา
9. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน
10. ร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด

5. สื่อการเรียนการสอนประจำหน่วย

1. หนังสือเรียนวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการสอน

6. วัดผลประเมินผลประจำหน่วย

1. สังเกตผู้เรียนมีความสนใจ เกิดความเข้าใจในสาระการเรียนรู้ ตลอดจนแสดงความคิดเห็นหรือร่วมในการแสดงความคิดเห็นและสรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วย
2. ทำใบงานได้อย่างถูกต้อง ทันเวลาที่กำหนด ใบงานสะอาดและเป็นระเบียบ
3. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียนได้ถูกต้อง โดยได้คะแนน 50% เป็นอย่างต่ำ

7. กิจกรรมเสนอแนะประจำหน่วย

1. ผู้เรียนต้องให้ความสนใจในการศึกษา เพื่อหาเทคนิค วิธีการ หรือหลักการง่ายเพื่อให้หาคำตอบได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว โดยการตั้งใจฟังหลักการ เทคนิควิธีการที่ครูผู้สอนสรุปในขณะที่ทำการสอน และนำข้อสงสัยซักถามครูในการเรียนทุกครั้งที่เกิดความสับสน และไม่เข้าใจ
2. ผู้มีการทบทวนบทเรียน ตลอดเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอย่างแท้จริง
3. ผู้เรียนหมั่นทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขข้อที่ผิดให้ถูกต้องเสมอ
4. ผู้เรียนต้องสร้างมโนภาพให้เกิดความคิดรวบยอดในสาระการเรียนรู้และเทคนิควิธีการพร้อมกับความจำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดขึ้นโดยตนเองให้ได้เพื่อเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง ไม่ใช่เกิดจากการท่องจำ

เกณฑ์การประเมินผล		
วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบประเมินผลการเรียนรู้		
ร้อยละ 80-100	หมายถึง	ผลการเรียนดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง	ผลการเรียนดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง	ผลการเรียนปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง	ผลการเรียนผ่านเกณฑ์
ต่ำกว่าร้อยละ 50	หมายถึง	ผลการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์
แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล		
8-10	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมดี
5-7	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

แบบและเกณฑ์ประเมิน พฤติกรรมรายบุคคล			
คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน			
เกณฑ์การตัดสิน			
2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับแบบสม่ำเสมอ
1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับผ่านเกณฑ์
0	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับไม่ผ่านเกณฑ์
เกณฑ์การประเมิน			
8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ – สกุล ผู้รับการประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																					
		ความมีวินัย				ความรับผิดชอบ				มนุษยสัมพันธ์				ขยันหมั่นเพียร				ความรอบคอบ				รวม	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																						20	
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							
22																							

ผู้ประเมิน.....

.....

(.....)

.....)

แผนจัดการเรียนรู้วิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ชั้น ปวช.
หน่วยที่ 3 เรื่อง ความรู้พื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สัปดาห์ที่ 5 เวลา 3 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การนำความรู้ในด้านต่าง ๆ ไปใช้ในการตกแต่งภาพนั้น จะต้องทราบถึงส่วนประกอบของโปรแกรม เครื่องมือ วิธีการ และความรู้พื้นฐานของการใช้โปรแกรม เพื่อนำความรู้ทั้งหมดมาประยุกต์ใช้ในการสร้างชิ้นงานที่ต้องการได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. การเปิดไฟล์และการบันทึก
2. การย้ายและการจัดเรียงแท็บ
3. การจัดเรียงไฟล์ภาพบนหน้าจอ
4. การย่อ ขยายภาพ
5. เครื่องมือ Hand Tool

2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เปิดไฟล์และการบันทึกได้
2. ย้ายและการจัดเรียงแท็บได้
3. จัดเรียงไฟล์ภาพบนหน้าจอได้
4. ย่อ ขยายภาพได้
5. ใช้เครื่องมือ Hand Tool ได้

3. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้า เรื่อง ความรู้พื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง ความรู้พื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้า เรื่อง ความรู้พื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น 4. ทดสอบแบบฝึกหัดก่อนเรียน
ขั้นดำเนินการสอน 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาจากเรื่อง ความรู้พื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 3. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติ ในแต่ ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน 4. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้อง ให้แก่ผู้เรียน 5. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถาม ในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. แบ่งกลุ่ม 3. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 4. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 5. รับการประเมิน
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนเรียน

1. ค้นคว้า เรื่อง ความรู้พื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

ขณะเรียน

2. ทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน
3. แบ่งกลุ่มเพื่อศึกษา
4. จัดบันทึก สาระการเรียนรู้
5. ร่วมกันสรุปบทเรียน พร้อมบันทึกผลการสรุป แล้วลุกขึ้นนำเสนอกับครูผู้สอน
6. ผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมินข้อสรุปของผู้เรียนที่ออกแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ถูกต้อง และครูผู้สอนแสดงความชื่นชมกับผู้เรียนทุกคนที่ออกแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มอบหมาย

7. ทำใบงาน ตรวจสอบใบงาน แก้ไขใบงาน
8. ทบทวนเนื้อหา
9. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน
10. ร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด

5. สื่อการเรียนการสอนประจำหน่วย

1. หนังสือเรียนวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการสอน

6. วัดผลประเมินผลประจำหน่วย

1. สังเกตผู้เรียนมีความสนใจ เกิดความเข้าใจในสาระการเรียนรู้ ตลอดจนแสดงความคิดเห็นหรือร่วมในการแสดงความคิดเห็นและสรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วย
2. ทำใบงานได้อย่างถูกต้อง ทันเวลาที่กำหนด ใบงานสะอาดและเป็นระเบียบ
3. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียนได้ถูกต้อง โดยได้คะแนน 50% เป็นอย่างต่ำ

7. กิจกรรมเสนอแนะประจำหน่วย

1. ผู้เรียนต้องให้ความสนใจในการศึกษา เพื่อหาเทคนิค วิธีการ หรือหลักการง่ายเพื่อให้หาคำตอบได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว โดยการตั้งใจฟังหลักการ เทคนิควิธีการที่ครูผู้สอนสรุปในขณะที่ทำการสอน และนำข้อสงสัยซักถามครูในการเรียนทุกครั้งที่เกิดความสับสน และไม่เข้าใจ
2. ผู้มีการทบทวนบทเรียน ตลอดเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอย่างแท้จริง
3. ผู้เรียนหมั่นทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขข้อที่ผิดให้ถูกต้องเสมอ
4. ผู้เรียนต้องสร้างมโนภาพให้เกิดความคิดรวบยอดในสาระการเรียนรู้และเทคนิควิธีการพร้อมกับความจำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดขึ้นโดยตนเองให้ได้เพื่อเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง ไม่ใช่เกิดจากการท่องจำ

เกณฑ์การประเมินผล		
วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบประเมินผลการเรียนรู้		
ร้อยละ 80-100	หมายถึง	ผลการเรียนดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง	ผลการเรียนดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง	ผลการเรียนปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง	ผลการเรียนผ่านเกณฑ์
ต่ำกว่าร้อยละ 50	หมายถึง	ผลการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์
แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล		
8-10	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมดี
5-7	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

แบบและเกณฑ์ประเมิน พฤติกรรมรายบุคคล			
คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน			
เกณฑ์การตัดสิน			
2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับแบบดีมาก
1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับผ่านเกณฑ์
0	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับไม่ผ่านเกณฑ์
เกณฑ์การประเมิน			
8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ - สกุล ผู้รับการประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																				
		ความมีวินัย				ความรับผิดชอบ				มนุษยสัมพันธ์				ขยันหมั่นเพียร				ความรอบคอบ				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						

ผู้ประเมิน.....

.....

(.....)

.....)

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

[illegible]

ผลการเรียนของนักเรียน

~~ผลการสอบของคุณ~~

[illegible]

แผนจัดการเรียนรู้วิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019 ชั้น ปวช.
หน่วยที่ 4 เรื่อง การทำงานกับ Layer สัปดาห์ที่ 6-7 เวลา 6 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

Layer เป็นคุณสมบัติที่สำคัญอย่างหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการตกแต่งภาพเป็นอย่างมาก เพราะ Layer เปรียบเสมือนชั้นแบบใส ๆ สำหรับวางชิ้นส่วนภาพลงบนชั้นในแต่ละชั้นแล้วนำมาเรียงซ้อนกันหลาย ๆ ชั้นจะทำให้ภาพทั้งหมดดูเหมือนเป็นชั้นเดียวกัน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. ความหมายของ Layer
2. การสร้าง Layer ใหม่
3. การย้ายตำแหน่ง Layer
4. การลบ Layer
5. การซ่อน Layer
6. การแสดง Layer
7. การเปลี่ยนชื่อ Layer
8. การกำหนด Layer Style Effect
9. การแก้ไขเอฟเฟกต์
10. การคัดลอกเอฟเฟกต์ไปใช้กับ Layer อื่นๆ
11. การรวม Layer
12. การคัดลอก Layer

2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความหมายของ Layer ได้
2. สร้าง Layer ใหม่ได้
3. ย้ายตำแหน่ง Layer ได้
4. ลบ Layer ได้
5. ซ่อน Layer ได้

6. แสดง Layer ได้
7. เปลี่ยนชื่อ Layer ได้
8. กำหนด Layer Style Effect ได้
9. แก้ไขเอฟเฟกต์ได้
10. คัดลอกเอฟเฟกต์ไปใช้กับ Layer อื่น ๆ ได้
11. รวม Layer ได้
12. คัดลอก Layer ได้

3. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้า เรื่อง การทำงานกับ Layer 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง การทำงานกับ Layer	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้า เรื่อง การทำงานกับ Layer 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น 4. ทดสอบแบบฝึกหัดก่อนเรียน
ขั้นดำเนินการสอน 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาจากเรื่อง การทำงานกับ Layer 3. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติ ในแต่ ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน 4. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้อง ให้แก่ผู้เรียน 5. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถาม ในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. แบ่งกลุ่ม 3. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 4. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 5. รับการประเมิน
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนเรียน

1. ค้นคว้า เรื่อง การทำงานกับ Layer

ขณะเรียน

2. ทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน
3. แบ่งกลุ่มเพื่อศึกษา
4. จัดบันทึก สาระการเรียนรู้
5. ร่วมกันสรุปบทเรียน พร้อมบันทึกผลการสรุป แล้วลุกขึ้นนำเสนอกับครูผู้สอน
6. ผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมินข้อสรุปของผู้เรียนที่ออกแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ถูกต้อง และครูผู้สอนแสดงความชื่นชมกับผู้เรียนทุกคนที่ออกแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มอบหมาย
7. ทำใบงาน ตรวจשובใบงาน แก้ไขใบงาน
8. ทบทวนเนื้อหา
9. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน
10. ร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด

5. สื่อการเรียนการสอนประจำหน่วย

1. หนังสือเรียนวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการสอน

6. วัดผลประเมินผลประจำหน่วย

1. สังเกตผู้เรียนมีความสนใจ เกิดความเข้าใจในสาระการเรียนรู้ ตลอดจนแสดงความคิดเห็นหรือร่วมในการแสดงความคิดเห็นและสรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วย
2. ทำใบงานได้อย่างถูกต้อง ทันเวลาที่กำหนด ใบงานสะอาดและเป็นระเบียบ
3. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียนได้ถูกต้อง โดยได้คะแนน 50% เป็นอย่างต่ำ

7. กิจกรรมเสนอแนะประจำหน่วย

1. ผู้เรียนต้องให้ความสนใจในการศึกษา เพื่อหาเทคนิค วิธีการ หรือหลักการง่ายเพื่อให้หาคำตอบได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว โดยการตั้งใจฟังหลักการ เทคนิควิธีการที่ครูผู้สอนสรุปในขณะทำการสอน และนำข้อสงสัยซักถามครูในการเรียนทุกครั้งที่เกิดความสับสน และไม่เข้าใจ
2. ผู้มีการทบทวนบทเรียน ตลอดเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอย่างแท้จริง
3. ผู้เรียนหมั่นทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขข้อที่ผิดให้ถูกต้องเสมอ
4. ผู้เรียนต้องสร้างมโนภาพให้เกิดความคิดรวบยอดในสาระการเรียนรู้และเทคนิควิธีการพร้อมกับความจำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดขึ้นโดยตนเองให้ได้เพื่อเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง ไม่เิน้ช้เกิดจากการท่องจำ

เกณฑ์การประเมินผล		
วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบประเมินผลการเรียนรู้		
ร้อยละ 80-100	หมายถึง	ผลการเรียนดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง	ผลการเรียนดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง	ผลการเรียนปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง	ผลการเรียนผ่านเกณฑ์
ต่ำกว่าร้อยละ 50	หมายถึง	ผลการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์
แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล		
8-10	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมดี
5-7	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

แบบและเกณฑ์ประเมิน พฤติกรรมรายบุคคล			
คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน			
เกณฑ์การตัดสิน			
2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับแบบดีมาก
1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับผ่านเกณฑ์
0	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับไม่ผ่านเกณฑ์
เกณฑ์การประเมิน			
8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ – สกุล ผู้รับการประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																					
		ความมีวินัย				ความรับผิดชอบ				มนุษยสัมพันธ์				ขยันหมั่นเพียร				ความรอบคอบ				รวม	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																						20	
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							
22																							

ผู้ประเมิน.....

.....

(.....)

.....)

แผนจัดการเรียนรู้วิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019 ชั้น ปวช.
หน่วยที่ 5 เรื่อง การใช้งาน Mask สัปดาห์ที่ 8 เวลา 3 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การทำ Selection ภาพ หรือ วัตถุ เพื่อตัดภาพ แล้วนำไปวางไว้ใน Background ใหม่ จำเป็นต้องใช้ Mask เพื่อการสร้างชิ้นงานเป็นอย่างมาก มีอาชีพในการแต่งภาพ การใช้ Layer Mask ในการปรับแต่งภาพ ไม่ทำให้ภาพต้นฉบับถูกเปลี่ยนแปลง หรือยังคงสภาพเดิม

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. ความหมายของ Mask
2. หลักการพื้นฐานในการปรับแต่ง Mask
3. การปรับแต่ง Mask ด้วย Brush
4. ยกเลิก Mask ชั่วคราว
5. ใช้ Opacity เพิ่มลดผลของ Mask
6. การปรับความหนาแน่น (Density) ใน Mask
7. การไล่สีในภาพด้วยเครื่องมือไล่สี Gradient Tool

2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความหมายของ Mask ได้
2. บอกหลักการพื้นฐานในการปรับแต่ง Mask ได้
3. ปรับแต่ง Mask ด้วย Brush ได้
4. ยกเลิก Mask ชั่วคราวได้
5. ใช้ Opacity เพิ่มลดผลของ Mask ได้
6. ปรับความหนาแน่น (Density) ใน Mask ได้
7. ไล่สีในภาพด้วยเครื่องมือไล่สี Gradient Tool ได้

3. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้า เรื่อง การใช้งาน Mask 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง การใช้งาน Mask	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้า เรื่อง การใช้งาน Mask 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น 4. ทดสอบแบบฝึกหัดก่อนเรียน
ขั้นดำเนินการสอน 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาจากเรื่อง เรื่อง การใช้งาน Mask 3. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติ ในแต่ ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน 4. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้อง ให้แก่ผู้เรียน 5. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถาม ในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. แบ่งกลุ่ม 3. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 4. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 5. รับการประเมิน
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนเรียน

1. ค้นคว้า เรื่อง การใช้งาน Mask

ขณะเรียน

2. ทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน
3. แบ่งกลุ่มเพื่อศึกษา
4. จัดบันทึก สาระการเรียนรู้
5. ร่วมกันสรุปบทเรียน พร้อมบันทึกผลการสรุป แล้วลุกขึ้นนำเสนอกับครูผู้สอน
6. ผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมินข้อสรุปของผู้เรียนที่ออกแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ถูกต้อง และครูผู้สอนแสดงความชื่นชมกับผู้เรียนทุกคนที่ออกแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มอบหมาย
7. ทำใบงาน ตรวจสอบใบงาน แก้ไขใบงาน
8. ทบทวนเนื้อหา
9. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน
10. ร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด

5. สื่อการเรียนการสอนประจำหน่วย

1. หนังสือเรียนวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการสอน

6. วัดผลประเมินผลประจำหน่วย

1. สังเกตผู้เรียนมีความสนใจ เกิดความเข้าใจในสาระการเรียนรู้ ตลอดจนแสดงความคิดเห็นหรือร่วมในการแสดงความคิดเห็นและสรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วย
2. ทำใบงานได้อย่างถูกต้อง ทันเวลาที่กำหนด ใบงานสะอาดและเป็นระเบียบ
3. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียนได้ถูกต้อง โดยได้คะแนน 50% เป็นอย่างต่ำ

7. กิจกรรมเสนอแนะประจำหน่วย

1. ผู้เรียนต้องให้ความสนใจในการศึกษา เพื่อหาเทคนิค วิธีการ หรือหลักการง่ายเพื่อให้หาคำตอบได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว โดยการตั้งใจฟังหลักการ เทคนิควิธีการที่ครูผู้สอนสรุปในขณะที่ทำการสอน และนำข้อสงสัยซักถามครูในการเรียนทุกครั้งที่เกิดความสับสน และไม่เข้าใจ
2. ผู้มีการทบทวนบทเรียน ตลอดเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอย่างแท้จริง
3. ผู้เรียนหมั่นทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขข้อที่ผิดให้ถูกต้องเสมอ
4. ผู้เรียนต้องสร้างมโนภาพให้เกิดความคิดรวบยอดในสาระการเรียนรู้และเทคนิควิธีการพร้อมกับความจำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดขึ้นโดยตนเองให้ได้เพื่อเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง ไม่ใช่เกิดจากการท่องจำ

เกณฑ์การประเมินผล		
วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบประเมินผลการเรียนรู้		
ร้อยละ 80-100	หมายถึง	ผลการเรียนดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง	ผลการเรียนดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง	ผลการเรียนปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง	ผลการเรียนผ่านเกณฑ์
ต่ำกว่าร้อยละ 50	หมายถึง	ผลการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์
แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล		
8-10	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมดี
5-7	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

แบบและเกณฑ์ประเมิน พฤติกรรมรายบุคคล			
คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน			
เกณฑ์การตัดสิน			
2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับแบบดีมาก
1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับผ่านเกณฑ์
0	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับไม่ผ่านเกณฑ์
เกณฑ์การประเมิน			
8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ – สกุล ผู้รับการประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																					
		ความมีวินัย				ความรับผิดชอบ				มนุษยสัมพันธ์				ขยันหมั่นเพียร				ความรอบคอบ				รวม	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																						20	
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							
22																							

ผู้ประเมิน.....

.....

(.....)

.....)

แผนจัดการเรียนรู้วิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019 ชั้น ปวช.
หน่วยที่ 6 เรื่อง การปรับแต่งภาพพื้นฐาน สัปดาห์ที่ 9-10 เวลา 6 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การปรับแต่งภาพพื้นฐานเป็นสิ่งสำคัญที่ควรรู้ และควรทำความเข้าใจกับวิธีการตกแต่ง และการเลือกใช้เครื่องมือ เพราะการปรับแต่งภาพพื้นฐาน คือ การนำความรู้ในด้านการเลือกใช้เครื่องมือและด้านเทคนิควิธีการ มารวมกัน ซึ่งก่อให้เกิดชิ้นงานที่มีความสวยงาม

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. การปรับแสงสว่างและความคมชัดให้กับภาพ
2. การปรับความเข้มและความสว่างของภาพด้วย Level
3. การปรับความสมดุลสีของภาพด้วย Color Balance
4. การเพิ่ม-ลดความเข้มของสี
5. การตกแต่งภาพด้วย Curves
6. การปรับภาพให้เป็นสีที่ต้องการด้วย Hue/Saturation...
7. การปรับแต่งภาพด้วย Gradient Map
8. การปรับภาพให้ดูสดใสด้วย HDR/Toning
9. การใส่แสงเอฟเฟกต์ให้กับภาพด้วย Lighting Effect
10. การปรับภาพด้วยคำสั่ง Blur

2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถปรับแสงสว่างและความคมชัดให้กับภาพได้
2. สามารถปรับความเข้มและความสว่างของภาพด้วย Level ได้
3. สามารถปรับความสมดุลสีของภาพด้วย Color Balance ได้
4. สามารถเพิ่ม-ลดความเข้มของสีได้
5. สามารถตกแต่งภาพด้วย Curves ได้
6. สามารถปรับภาพให้เป็นสีที่ต้องการด้วย Hue/Saturation... ได้
7. สามารถปรับแต่งภาพด้วย Gradient Map ได้

8. สามารถปรับภาพให้ดูสดใสด้วย HDR/Toning ได้
9. สามารถใส่แสงเอฟเฟกต์ให้กับภาพด้วย Lighting Effect ได้
10. สามารถปรับภาพด้วยคำสั่ง Blur ได้

3. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน <ol style="list-style-type: none"> 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้า เรื่อง การปรับแต่งภาพพื้นฐาน 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง การปรับแต่งภาพพื้นฐาน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้า เรื่อง การปรับแต่งภาพพื้นฐาน 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น 4. ทดสอบแบบฝึกหัดก่อนเรียน
ขั้นดำเนินการสอน <ol style="list-style-type: none"> 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาจากเรื่อง การปรับแต่งภาพพื้นฐาน 3. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติ ในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน 4. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้อง ให้แก่ผู้เรียน 5. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถามในแต่ละคน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. แบ่งกลุ่ม 3. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 4. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 5. รับการประเมิน
ขั้นสรุป <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปจัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนเรียน

1. ค้นคว้า เรื่อง การปรับแต่งภาพพื้นฐาน

ขณะเรียน

2. ทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน
3. แบ่งกลุ่มเพื่อศึกษา
4. จัดบันทึก สาระการเรียนรู้
5. ร่วมกันสรุปบทเรียน พร้อมบันทึกผลการสรุป แล้วลุกขึ้นนำเสนอกับครูผู้สอน
6. ผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมินข้อสรุปของผู้เรียนที่ออกแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ถูกต้อง และครูผู้สอนแสดงความชื่นชมกับผู้เรียนทุกคนที่ออกแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มอบหมาย
7. ทำใบงาน ตรวจสอบใบงาน แก้ไขใบงาน
8. ทบทวนเนื้อหา
9. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน
10. ร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด

5. สื่อการเรียนการสอนประจำหน่วย

1. หนังสือเรียนวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการสอน

6. วัดผลประเมินผลประจำหน่วย

1. สังเกตผู้เรียนมีความสนใจ เกิดความเข้าใจในสาระการเรียนรู้ ตลอดจนแสดงความคิดเห็นหรือร่วมในการแสดงความคิดเห็นและสรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วย
2. ทำใบงานได้อย่างถูกต้อง ทันเวลาที่กำหนด ใบงานสะอาดและเป็นระเบียบ
3. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียนได้ถูกต้อง โดยได้คะแนน 50% เป็นอย่างต่ำ

7. กิจกรรมเสนอแนะประจำหน่วย

1. ผู้เรียนต้องให้ความสนใจในการศึกษา เพื่อหาเทคนิค วิธีการ หรือหลักการง่ายเพื่อให้หาคำตอบได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว โดยการตั้งใจฟังหลักการ เทคนิควิธีการที่ครูผู้สอนสรุปในขณะที่ทำการสอน และนำข้อสงสัยซักถามครูในการเรียนทุกครั้งที่เกิดความสับสน และไม่เข้าใจ
2. ผู้มีการทบทวนบทเรียน ตลอดเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอย่างแท้จริง
3. ผู้เรียนหมั่นทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขข้อที่ผิดให้ถูกต้องเสมอ
4. ผู้เรียนต้องสร้างมโนภาพให้เกิดความคิดรวบยอดในสาระการเรียนรู้และเทคนิควิธีการพร้อมกับความจำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดขึ้นโดยตนเองให้ได้เพื่อเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง ไม่ใช่เกิดจากการท่องจำ

เกณฑ์การประเมินผล		
วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบประเมินผลการเรียนรู้		
ร้อยละ 80-100	หมายถึง	ผลการเรียนดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง	ผลการเรียนดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง	ผลการเรียนปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง	ผลการเรียนผ่านเกณฑ์
ต่ำกว่าร้อยละ 50	หมายถึง	ผลการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์
แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล		
8-10	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมดี
5-7	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

แบบและเกณฑ์ประเมิน พฤติกรรมรายบุคคล			
คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน			
เกณฑ์การตัดสิน			
2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับแบบดีมาก
1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับผ่านเกณฑ์
0	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับไม่ผ่านเกณฑ์
เกณฑ์การประเมิน			
8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ – สกุล ผู้รับการประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																					
		ความมีวินัย				ความรับผิดชอบ				มนุษยสัมพันธ์				ขยันหมั่นเพียร				ความรอบคอบ				รวม	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																						20	
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							
22																							

ผู้ประเมิน.....

.....

(.....)

.....)

บันทึกหลังการสอน

~~ผลการใช้แผนการสอน~~

ผลการเรียนของนักเรียน

~~ผลการสอบของครู~~

แผนจัดการเรียนรู้วิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019 ชั้น ปวช.
หน่วยที่ 7 เรื่อง รีทัชตแต่งภาพ สัปดาห์ที่ 11-12 เวลา 6 ชั่วโมง

1. สำคัญ

การตกแต่งภาพเพื่อให้รูปภาพมีความสวยงาม อายุอ่อนกว่าวัยหรือเป็นการตกแต่งภาพส่วนตัวส่วนหนึ่งของภาพที่ไม่ต้องการออกจากรูปภาพนั้น เป็นต้นว่าการลบสิวฝ้าบนใบหน้า ลบรอยเหี่ยวย่นที่เกิดจากริ้วรอยแห่งวัย ลบรอยคล้ำบริเวณดวงตา เปลี่ยนสีผิว ให้กระจ่างใส การทำฟันให้ขาว การทำตาใสเป็นประกาย ตลอดจนทำให้หุ่นดีขึ้น แขนขาเรียวเล็กลง ล้วนแต่สามารถทำได้ด้วยการใช้คำสั่งรีทัชสำหรับการตกแต่งภาพ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. ลบจุดเล็กๆ ด้วย Spot Healing Brush Tool
2. ลบสิ่งที่ไม่ต้องการ ด้วย Healing Brush Tool
3. แก้ไขรูปในบริเวณกว้างๆ ด้วย Patch Tool
4. Clone Stamp Tool
5. สร้าง Layer ก่อนใช้งาน Clone Stamp Tool
6. เทคนิคการใช้ Clone Stamp ร่วมกับ Blending Mode

2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถลบจุดเล็กๆ ด้วย Spot Healing Brush Tool ได้
2. สามารถลบสิ่งที่ไม่ต้องการ ด้วย Healing Brush Tool ได้
3. สามารถแก้ไขรูปในบริเวณกว้างๆ ด้วย Patch Tool ได้
4. Clone Stamp Tool ได้
5. สร้าง Layer ก่อนใช้งาน Clone Stamp Tool ได้
6. สามารถอธิบายเทคนิคการใช้ Clone Stamp ร่วมกับ Blending Mode ได้

3. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้า เรื่อง รีทัชตคแต่งภาพ 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง รีทัชตคแต่งภาพ	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้า เรื่อง รีทัชตคแต่งภาพ 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น 4. ทดสอบแบบฝึกหัดก่อนเรียน
ขั้นดำเนินการสอน 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาจากเรื่อง รีทัชตคแต่งภาพ 3. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติ ในแต่ ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน 4. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้อง ให้แก่ผู้เรียน 5. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถาม ในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. แบ่งกลุ่ม 3. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 4. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 5. รับการประเมิน
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนเรียน

1. ค้นคว้า เรื่อง รัชชตกแต่งภาพ

ขณะเรียน

2. ทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน
3. แบ่งกลุ่มเพื่อศึกษา
4. จัดบันทึก สาระการเรียนรู้
5. ร่วมกันสรุปบทเรียน พร้อมบันทึกผลการสรุป แล้วลุกขึ้นนำเสนอกับครูผู้สอน
6. ผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมินข้อสรุปของผู้เรียนที่ออกแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ถูกต้อง และครูผู้สอนแสดงความชื่นชมกับผู้เรียนทุกคนที่ออกแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มอบหมาย
7. ทำใบงาน ตรวจสอบใบงาน แก้ไขใบงาน
8. ทบทวนเนื้อหา
9. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน
10. ร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด

5. สื่อการเรียนการสอนประจำหน่วย

1. หนังสือเรียนวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการสอน

6. วัดผลประเมินผลประจำหน่วย

1. สังเกตผู้เรียนมีความสนใจ เกิดความเข้าใจในสาระการเรียนรู้ ตลอดจนแสดงความคิดเห็นหรือร่วมในการแสดงความคิดเห็นและสรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วย
2. ทำใบงานได้อย่างถูกต้อง ทันเวลาที่กำหนด ใบงานสะอาดและเป็นระเบียบ
3. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียนได้ถูกต้อง โดยได้คะแนน 50% เป็นอย่างต่ำ

7. กิจกรรมเสนอแนะประจำหน่วย

1. ผู้เรียนต้องให้ความสนใจในการศึกษา เพื่อหาเทคนิค วิธีการ หรือหลักการง่ายเพื่อให้หาคำตอบได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว โดยการตั้งใจฟังหลักการ เทคนิควิธีการที่ครูผู้สอนสรุปในขณะที่ทำการสอน และนำข้อสงสัยซักถามครูในการเรียนทุกครั้งที่เกิดความสับสน และไม่เข้าใจ
2. ผู้มีการทบทวนบทเรียน ตลอดเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอย่างแท้จริง
3. ผู้เรียนหมั่นทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขข้อที่ผิดให้ถูกต้องเสมอ
4. ผู้เรียนต้องสร้างมโนภาพให้เกิดความคิดรวบยอดในสาระการเรียนรู้และเทคนิควิธีการพร้อมกับความจำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดขึ้นโดยตนเองให้ได้เพื่อเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง ไม่ใช่เกิดจากการท่องจำ

เกณฑ์การประเมินผล		
วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบประเมินผลการเรียนรู้		
ร้อยละ 80-100	หมายถึง	ผลการเรียนดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง	ผลการเรียนดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง	ผลการเรียนปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง	ผลการเรียนผ่านเกณฑ์
ต่ำกว่าร้อยละ 50	หมายถึง	ผลการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์
แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล		
8-10	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมดี
5-7	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

แบบและเกณฑ์ประเมิน พฤติกรรมรายบุคคล			
คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน			
เกณฑ์การตัดสิน			
2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับแบบดีมาก
1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับผ่านเกณฑ์
0	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับไม่ผ่านเกณฑ์
เกณฑ์การประเมิน			
8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ – สกุล ผู้รับการประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																					
		ความมีวินัย				ความรับผิดชอบ				มนุษยสัมพันธ์				ขยันหมั่นเพียร				ความรอบคอบ				รวม	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																						20	
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							
22																							

ผู้ประเมิน.....

.....

(.....)

.....)

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

[illegible]

ผลการเรียนของนักเรียน

~~ผลการสอบของครู~~

[illegible]

แผนจัดการเรียนรู้วิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019 ชั้น ปวช.
หน่วยที่ 8 เรื่อง เทคนิคการตกแต่งภาพ สัปดาห์ที่ 13-14 เวลา 6 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การตกแต่งภาพมีวิธีการหรือเทคนิคการปฏิบัติการหลากหลายวิธีซึ่งจะทำให้ได้มาซึ่งภาพที่ผู้ตกแต่งภาพต้องการ ทั้งนี้ต้องอาศัยการฝึกปฏิบัติพร้อมกับเรียนรู้เทคนิควิธีการเพิ่มเติมในเทคนิควิธีการอื่น ๆ เพิ่มเติมจากหลากหลายสื่อที่มีเทคนิคการปฏิบัติการซึ่งมีการเผยแพร่อย่างหลากหลายในสังคมออนไลน์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. ปรับความสว่างด้วยเครื่องมือ Burning Tool และเครื่องมือ Dodging Tool
2. การเน้นบางส่วนให้สว่างหรือมืดด้วย Soft Light Blending
3. เทคนิคเพิ่มความสว่างให้กับภาพ
4. การลด Noise ในแต่ละ Channel
5. เพิ่มความคมชัดด้วย Unsharp Mask
6. เทคนิคการเปลี่ยนสีด้วย Hue/Saturation
7. เปลี่ยนสีด้วยคำสั่ง Replace Color
8. ปรับสีและโทนด้วย Selective
9. ปรับแต่งสีด้วย Color Balance

2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถปรับความสว่างด้วยเครื่องมือ Burning Tool และเครื่องมือ Dodging Tool ได้
2. สามารถเน้นบางส่วนให้สว่างหรือมืดด้วย Soft Light Blending ได้
3. สามารถบอกเทคนิคเพิ่มความสว่างให้กับภาพได้
4. สามารถลด Noise ในแต่ละ Channel ได้
5. เพิ่มความคมชัดด้วย Unsharp Mask ได้
6. สามารถบอกเทคนิคการเปลี่ยนสีด้วย Hue/Saturation ได้
7. สามารถเปลี่ยนสีด้วยคำสั่ง Replace Color ได้

8. สามารถปรับสีและโทนด้วย Selective ได้

9. สามารถปรับแต่งสีด้วย Color Balance ได้

3. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้า เรื่อง เทคนิคการตกแต่งภาพ 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง เทคนิคการตกแต่งภาพ	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้า เรื่อง เทคนิคการตกแต่งภาพ 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น 4. ทดสอบแบบฝึกหัดก่อนเรียน
ขั้นดำเนินการสอน 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาจากเรื่อง เทคนิคการตกแต่งภาพ 3. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติ ในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติ ไปพร้อมกัน 4. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้อง ให้แก่ผู้เรียน 5. ประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้บุคคลโดยครูจะซักถาม ในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. แบ่งกลุ่ม 3. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 4. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 5. รับการประเมิน
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนเรียน

1. ค้นคว้า เรื่อง เทคนิคการตกแต่งภาพ

ขณะเรียน

2. ทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน
3. แบ่งกลุ่มเพื่อศึกษา
4. จัดบันทึก สาระการเรียนรู้
5. ร่วมกันสรุปบทเรียน พร้อมบันทึกผลการสรุป แล้วลุกขึ้นนำเสนอกับครูผู้สอน
6. ผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมินข้อสรุปของผู้เรียนที่ออกแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ถูกต้อง และครูผู้สอนแสดงความชื่นชมกับผู้เรียนทุกคนที่ออกแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มอบหมาย
7. ทำใบงาน ตรวจสอบใบงาน แก้ไขใบงาน
8. ทบทวนเนื้อหา
9. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน
10. ร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด

5. สื่อการเรียนการสอนประจำหน่วย

1. หนังสือเรียนวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการสอน

6. วัดผลประเมินผลประจำหน่วย

1. สังเกตผู้เรียนมีความสนใจ เกิดความเข้าใจในสาระการเรียนรู้ ตลอดจนแสดงความคิดเห็นหรือร่วมในการแสดงความคิดเห็นและสรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วย
2. ทำใบงานได้อย่างถูกต้อง ทันเวลาที่กำหนด ใบงานสะอาดและเป็นระเบียบ
3. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียนได้ถูกต้อง โดยได้คะแนน 50% เป็นอย่างต่ำ

7. กิจกรรมเสนอแนะประจำหน่วย

1. ผู้เรียนต้องให้ความสนใจในการศึกษา เพื่อหาเทคนิค วิธีการ หรือหลักการง่ายเพื่อให้หาคำตอบได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว โดยการตั้งใจฟังหลักการ เทคนิควิธีการที่ครูผู้สอนสรุปในขณะที่ทำการสอน และนำข้อสงสัยซักถามครูในการเรียนทุกครั้งที่เกิดความสับสน และไม่เข้าใจ
2. ผู้มีการทบทวนบทเรียน ตลอดเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอย่างแท้จริง
3. ผู้เรียนหมั่นทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขข้อที่ผิดให้ถูกต้องเสมอ
4. ผู้เรียนต้องสร้างมโนภาพให้เกิดความคิดรวบยอดในสาระการเรียนรู้และเทคนิควิธีการพร้อมกับความจำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดขึ้นโดยตนเองให้ได้เพื่อเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง ไม่ใช่เกิดจากการท่องจำ

เกณฑ์การประเมินผล		
วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบประเมินผลการเรียนรู้		
ร้อยละ 80-100	หมายถึง	ผลการเรียนดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง	ผลการเรียนดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง	ผลการเรียนปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง	ผลการเรียนผ่านเกณฑ์
ต่ำกว่าร้อยละ 50	หมายถึง	ผลการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์
แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล		
8-10	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมดี
5-7	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

แบบและเกณฑ์ประเมิน พฤติกรรมรายบุคคล			
คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน			
เกณฑ์การตัดสิน			
2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับแบบดีมาก
1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับผ่านเกณฑ์
0	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับไม่ผ่านเกณฑ์
เกณฑ์การประเมิน			
8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ – สกุล ผู้รับการประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																					
		ความมีวินัย				ความรับผิดชอบ				มนุษยสัมพันธ์				ขยันหมั่นเพียร				ความรอบคอบ				รวม	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																						20	
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							
22																							

ผู้ประเมิน.....

.....

(.....)

.....)

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

[illegible]

ผลการเรียนของนักเรียน

~~ผลการสอบของครู~~

[illegible]

**แผนจัดการเรียนรู้วิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019 ชั้น ปวช.
หน่วยที่ 9 เรื่อง การกรอกข้อความ สัปดาห์ที่ 15-16 เวลา 6 ชั่วโมง**

1. สาระสำคัญ

สำหรับการกรอกข้อความในโปรแกรม Photoshop สามารถกำหนดคุณสมบัติของข้อความได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การกำหนดสี การกำหนดความสว่าง การกำหนดขอบ กำหนดเงา การกำหนดการรูปแบบตัวอักษรที่หลากหลายรูปแบบ เป็นต้น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. การกรอกข้อความใน Adobe Photoshop CS6
2. วิธีพิมพ์ข้อความแบบ Point Type
3. วิธีพิมพ์ข้อความแบบ Paragraph Type
4. วิธีแปลงระหว่าง Point Type และ Paragraph Type
5. การขยับย้ายตำแหน่งข้อความ
6. ปรับรูปทรงตัวอักษร
7. วิธีพิมพ์ข้อความบน Patch
8. การ Wrap ตัวอักษร
9. ข้อความแบบ Anti-Aliasing
10. การกำหนดเงาให้กับข้อความ
11. เรียกใช้งาน Character Panel

2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถบอกวิธีการกรอกข้อความใน Adobe Photoshop CS6 ได้
2. สามารถบอกวิธีพิมพ์ข้อความแบบ Point Type ได้
3. สามารถบอกวิธีพิมพ์ข้อความแบบ Paragraph Type ได้
4. สามารถบอกวิธีแปลงระหว่าง Point Type และ Paragraph Type ได้
5. สามารถขยับย้ายตำแหน่งข้อความได้
6. สามารถบอกปรับรูปทรงตัวอักษรได้

7. สามารถบอกวิธีพิมพ์ข้อความบน Path ได้
8. สามารถ Wrap ตัวอักษร ได้
9. สามารถสร้างข้อความแบบ Anti – aliasing ได้
10. สามารถกำหนดเงาให้กับข้อความได้
11. สามารถเรียกใช้งาน Character Panel ได้

3. กิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน <ol style="list-style-type: none"> 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้า เรื่อง การกรอกข้อความ 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง การกรอกข้อความ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้า เรื่อง การกรอกข้อความ 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น 4. ทดสอบแบบฝึกหัดก่อนเรียน
ขั้นดำเนินการสอน <ol style="list-style-type: none"> 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาจากเรื่อง การกรอกข้อความ 3. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติ ในแต่ ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน 4. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน 5. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถามในแต่ละคน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. แบ่งกลุ่ม 3. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 4. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 5. รับการประเมิน
ขั้นสรุป <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนเรียน

1. ค้นคว้า เรื่อง การกรอกข้อความ

ขณะเรียน

2. ทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน
3. แบ่งกลุ่มเพื่อศึกษา
4. จัดบันทึก สาระการเรียนรู้
5. ร่วมกันสรุปบทเรียน พร้อมบันทึกผลการสรุป แล้วลุกขึ้นนำเสนอกับครูผู้สอน
6. ผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมินข้อสรุปของผู้เรียนที่ออกแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ถูกต้อง และครูผู้สอนแสดงความชื่นชมกับผู้เรียนทุกคนที่ออกแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มอบหมาย
7. ทำใบงาน ตรวจสอบใบงาน แก้ไขใบงาน
8. ทบทวนเนื้อหา
9. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน
10. ร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด

5. สื่อการเรียนการสอนประจำหน่วย

1. หนังสือเรียนวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการสอน

6. วัดผลประเมินผลประจำหน่วย

1. สังเกตผู้เรียนมีความสนใจ เกิดความเข้าใจในสาระการเรียนรู้ ตลอดจนแสดงความคิดเห็นหรือร่วมในการแสดงความคิดเห็นและสรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วย
2. ทำใบงานได้อย่างถูกต้อง ทันเวลาที่กำหนด ใบงานสะอาดและเป็นระเบียบ
3. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียนได้ถูกต้อง โดยได้คะแนน 50% เป็นอย่างต่ำ

7. กิจกรรมเสนอแนะประจำหน่วย

1. ผู้เรียนต้องให้ความสนใจในการศึกษา เพื่อหาเทคนิค วิธีการ หรือหลักการง่ายเพื่อให้หาคำตอบได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว โดยการตั้งใจฟังหลักการ เทคนิควิธีการที่ครูผู้สอนสรุปในขณะที่ทำการสอน และนำข้อสงสัยซักถามครูในการเรียนทุกครั้งที่เกิดความสับสน และไม่เข้าใจ
2. ผู้มีการทบทวนบทเรียน ตลอดเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอย่างแท้จริง
3. ผู้เรียนหมั่นทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขข้อที่ผิดให้ถูกต้องเสมอ
4. ผู้เรียนต้องสร้างมโนภาพให้เกิดความคิดรวบยอดในสาระการเรียนรู้และเทคนิควิธีการพร้อมกับความจำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดขึ้นโดยตนเองให้ได้เพื่อเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง ไม่ใช่เกิดจากการท่องจำ

เกณฑ์การประเมินผล		
วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบประเมินผลการเรียนรู้		
ร้อยละ 80-100	หมายถึง	ผลการเรียนดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง	ผลการเรียนดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง	ผลการเรียนปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง	ผลการเรียนผ่านเกณฑ์
ต่ำกว่าร้อยละ 50	หมายถึง	ผลการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์
แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล		
8-10	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมดี
5-7	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

แบบและเกณฑ์ประเมิน พฤติกรรมรายบุคคล			
คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน			
เกณฑ์การตัดสิน			
2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับแบบสม่ำเสมอ
1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับผ่านเกณฑ์
0	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับไม่ผ่านเกณฑ์
เกณฑ์การประเมิน			
8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

แผนจัดการเรียนรู้วิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019 ชั้น ปวช.
หน่วยที่ 10 เรื่อง การแปลงไฟล์และการจัดพิมพ์ สัปดาห์ที่ 17 เวลา 3 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การบันทึกไฟล์ภาพที่ได้ออกแบบเรียบร้อยแล้วสามารถบันทึกไฟล์ได้หลายชนิดของไฟล์ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้งานและจุดประสงค์ของผู้บันทึก หากมีความต้องการประหยัดเนื้อที่ของหน่วยบันทึกหรือไม่ควรเลือกไฟล์ชนิดที่ประหยัดเนื้อที่ และหากต้องการพิมพ์งานกราฟิกที่ได้ออกแบบควรได้ตรวจสอบงานดังกล่าวว่าเมื่อส่งพิมพ์ไปยังเครื่องพิมพ์ที่ต้องการภาพจะได้ผลลัพธ์ตามที่แสดงที่จอภาพหรือไม่

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. การ Save เป็นไฟล์ชนิดต่าง ๆ
2. รู้จักกับ Color Management
3. ตรวจสอบผลลัพธ์ด้วย Proof Colors
4. การสั่งพิมพ์

2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บันทึกและจัดเก็บ (Save) เป็นไฟล์ชนิดต่าง ๆ ได้
2. อธิบาย Color Management ได้
3. ตรวจสอบผลลัพธ์ด้วย Proof Colors ได้
4. สั่งพิมพ์ออกจากเครื่องพิมพ์ได้

3. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้า เรื่อง การแปลงไฟล์และการจัดพิมพ์ 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง การแปลงไฟล์และการจัดพิมพ์	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้า เรื่อง การแปลงไฟล์และการจัดพิมพ์ 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น 4. ทดสอบแบบฝึกหัดก่อนเรียน
ขั้นดำเนินการสอน 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาจากเรื่อง การแปลงไฟล์และการจัดพิมพ์ 3. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติ ในแต่ ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน 4. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน 5. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถามในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. แบ่งกลุ่ม 3. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 4. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 5. รับการประเมิน
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนเรียน

1. ค้นคว้า เรื่อง การแปลงไฟล์และการจัดพิมพ์

ขณะเรียน

2. ทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน
3. แบ่งกลุ่มเพื่อศึกษา
4. จัดบันทึก สาระการเรียนรู้
5. ร่วมกันสรุปบทเรียน พร้อมบันทึกผลการสรุป แล้วลุกขึ้นนำเสนอกับครูผู้สอน
6. ผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมินข้อสรุปของผู้เรียนที่ออกแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ถูกต้อง และครูผู้สอนแสดงความชื่นชมกับผู้เรียนทุกคนที่ออกแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มอบหมาย
7. ทำใบงาน ตรวจสอบใบงาน แก้ไขใบงาน
8. ทบทวนเนื้อหา
9. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน
10. ร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด

5. สื่อการเรียนการสอนประจำหน่วย

1. หนังสือเรียนวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการสอน

6. วัดผลประเมินผลประจำหน่วย

1. สังเกตผู้เรียนมีความสนใจ เกิดความเข้าใจในสาระการเรียนรู้ ตลอดจนแสดงความคิดเห็นหรือร่วมในการแสดงความคิดเห็นและสรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วย
2. ทำใบงานได้อย่างถูกต้อง ทันเวลาที่กำหนด ใบงานสะอาดและเป็นระเบียบ
3. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียนได้ถูกต้อง โดยได้คะแนน 50% เป็นอย่างต่ำ

7. กิจกรรมเสนอแนะประจำหน่วย

1. ผู้เรียนต้องให้ความสนใจในการศึกษา เพื่อหาเทคนิค วิธีการ หรือหลักการง่ายเพื่อให้หาคำตอบได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว โดยการตั้งใจฟังหลักการ เทคนิควิธีการที่ครูผู้สอนสรุปในขณะที่ทำการสอน และนำข้อสงสัยซักถามครูในการเรียนทุกครั้งที่เกิดความสับสน และไม่เข้าใจ
2. ผู้มีการทบทวนบทเรียน ตลอดเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอย่างแท้จริง
3. ผู้เรียนหมั่นทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขข้อที่ผิดให้ถูกต้องเสมอ
4. ผู้เรียนต้องสร้างมโนภาพให้เกิดความคิดรวบยอดในสาระการเรียนรู้และเทคนิควิธีการพร้อมกับความจำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดขึ้นโดยตนเองให้ได้เพื่อเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง ไม่ใช่เกิดจากการท่องจำ

เกณฑ์การประเมินผล		
วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบประเมินผลการเรียนรู้		
ร้อยละ 80-100	หมายถึง	ผลการเรียนดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง	ผลการเรียนดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง	ผลการเรียนปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง	ผลการเรียนผ่านเกณฑ์
ต่ำกว่าร้อยละ 50	หมายถึง	ผลการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์
แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล		
8-10	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมดี
5-7	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

แบบและเกณฑ์ประเมิน พฤติกรรมรายบุคคล			
คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน			
เกณฑ์การตัดสิน			
2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับแบบสม่ำเสมอ
1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับผ่านเกณฑ์
0	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับไม่ผ่านเกณฑ์
เกณฑ์การประเมิน			
8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ - สกุล ผู้รับการประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																				
		ความมีวินัย				ความรับผิดชอบ				มนุษยสัมพันธ์				ขยันหมั่นเพียร				ความรอบคอบ				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	20
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						

ผู้ประเมิน.....

.....

(.....)

.....)

บันทึกหลังการสอน

~~ผลการใช้แผนการสอน~~

[illegible]

ผลการเรียนของนักเรียน

[illegible]

~~ผลการสอบของคุณ~~

[illegible]

เลขที่	ชื่อ - สกุล ผู้รับการประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																				
		ความมีวินัย				ความรับผิดชอบ				มนุษยสัมพันธ์				ขยันหมั่นเพียร				ความรอบคอบ				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	20
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						

ผู้ประเมิน.....

.....

(.....)

.....)

ภาคผนวก
รูปแบบการประเมินผลให้คะแนน
กิจกรรมการเรียนรู้การสอน ทุกหน่วยการเรียนรู้

แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม

ชื่อวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019

ภาคเรียนที่ **ปีการศึกษา**

ระดับชั้น ปวช. สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ **วิทยาลัย**

(ผู้เรียนประเมินตนเอง) สอนโดย

หัวข้อประเมิน

1. การปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถานศึกษา
2. มีความรับผิดชอบได้ดียิ่ง
3. สนใจปฏิบัติงานที่มอบหมายด้วยความกระตือรือร้น
4. สะอาดเป็นระเบียบและมีความรอบคอบในการทำงาน
5. ซื่อสัตย์ เสียสละ และมีน้ำใจ
6. รู้หน้าที่และตระหนักในความพอเพียงตามศักยภาพของการเป็นนักเรียนนักศึกษา

...

รูปแบบการประเมินให้คะแนน

5 = ดีมาก , 4 = ดี , 3 = พอใช้ , 2 = ควรปรับปรุง , 1 =勉 ภารกิจกรม , 0 = ไม่ร่วมภารกิจกรม

เลขที่	ชื่อ - สกุล							รวม คะแนน	ลงชื่อผู้ประเมิน
		1. (5)	2. (5)	3. (5)	4. (5)	5. (5)	6. (5)		
1									
2									
3									
4									
5									

ข้อคิดเห็นจากผู้ประเมิน

.....

ลงชื่อ.....ผู้ ประเมิน

(.....)

วันที่ ๐๐ เดือน.....ปีพ.ศ.....

แบบประเมินสาระการเรียนรู้

ชื่อวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา

ระดับชั้น ปวช. สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัย

(ผู้เรียนประเมินตนเอง) สอนโดย

หัวข้อประเมิน

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการ ประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก
2. สามารถสร้าง แก้ไข และตกแต่งภาพโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปกราฟิก
3. สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมกราฟิกในงานอาชีพ
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์ด้วยความละเอียดรอบคอบ และถูกต้อง

รูปแบบการประเมินให้คะแนน

5 = ดีมาก , 4 = ดี , 3 = พอใช้ , 2 = ควรปรับปรุง , 1 = ร่วมกิจกรรม , 0 = ไม่ร่วมกิจกรรม

เลขที่	ชื่อ - สกุล	หัวข้อประเมิน						รวม คะแนน	ลงชื่อผู้ประเมิน
		1. (5)	2. (5)	3. (5)	4. (5)	5. (5)	6. (5)		
1									
2									
3									
4									
5									
6									

ข้อคิดเห็นจากผู้ประเมิน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ ประเมิน

(.....)

วันที่ เดือน ปีพ.ศ.

แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม

ชื่อวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019

ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา

ระดับชั้น ปวช. สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัย

(ผู้สอนประเมินผู้เรียน) สอนโดย

หัวข้อประเมิน

1. การปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถานศึกษา
2. มีความรับผิดชอบได้ดีไ้รู้
3. สนใจปฏิบัติงานที่มอบหมายด้วยความกระตือรือร้น
4. สะอาดเป็นระเบียบและมีความรอบคอบในการทำงาน
5. ซื่อสัตย์ เสียสละ และมีน้ำใจ
6. รู้หน้าที่และตระหนักในความพอเพียงตามศักยภาพของการเป็นนักเรียนนักศึกษา

รูปแบบการประเมินให้คะแนน

5 = ดีมาก , 4 = ดี , 3 = พอใช้ , 2 = ควรปรับปรุง , 1 = ร่วมกิจกรรม , 0 = ไม่ร่วมกิจกรรม

เลขที่	ชื่อ - สกุล							รวม คะแนน	หมายเหตุ
		1. (5)	2. (5)	3. (5)	4. (5)	5. (5)	6. (5)		
1									
2									
3									
4									
5									

ข้อคิดเห็นจากผู้ประเมิน

ลงชื่อ.....ผู้ ประเมิน

(.....)

วันที่ เดือน ปีพ.ศ.

แบบประเมินสาระการเรียนรู้

ชื่อวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019

ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา

ระดับชั้น ปวช. สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัย

(ผู้สอนประเมินผู้เรียน) สอนโดย

หัวข้อประเมิน

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการ ประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก
2. สามารถสร้าง แก้ไข และตกแต่งภาพโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปกราฟิก
3. สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมกราฟิกในงานอาชีพ
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์ด้วยความละเอียดรอบคอบ และถูกต้อง

รูปแบบการประเมินให้คะแนน

5 = ดีมาก , 4 = ดี , 3 = พอใช้ , 2 = ควรปรับปรุง , 1 = ร่วมกิจกรรม , 0 = ไม่ร่วมกิจกรรม

เลขที่	ชื่อ - สกุล	หัวข้อประเมิน						รวม คะแนน	หมายเหตุ
		1. (5)	2. (5)	3. (5)	4. (5)	5. (5)	6. (5)		
1									
2									
3									
4									
5									

ข้อคิดเห็นจากผู้ประเมิน

.....

ลงชื่อ.....ผู้ ประเมิน

(.....)

วันที่ เดือน ปีพ.ศ.

แบบสอบถามความพึงพอใจ/ความคิดเห็นต่อสื่อการสอน

ชื่อวิชา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก 21090 - 2019

ประจำภาคเรียนที่..... ปีการศึกษา.....

ระดับ ปวช. สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัย.....

.....

เพื่อทราบผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการใช้สื่อการสอนวิชา โปรแกรมกราฟิก รหัสวิชา 20204 – 2007 ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการปรับปรุงและพัฒนาให้มีประสิทธิภาพต่อผู้ใช้และผู้เรียนมากยิ่งขึ้นในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

ความหมายของระดับความคิดเห็น

- 4 หมายถึง ระดับความคิดเห็น ดีมาก
- 3 หมายถึง ระดับความคิดเห็น ดี
- 2 หมายถึง ระดับความคิดเห็น น้อย
- 1 หมายถึง ระดับความคิดเห็น น้อยมาก

ตอนที่ 1 โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 สถานภาพ

☐ นักเรียน- นักศึกษา ☐ ครูผู้สอน ☐ อื่น ๆ.....

1.2 ระดับการศึกษา

☐ ปวช.หรือเทียบเท่า ☐ ปวส. ☐ ปริญญาตรี ☐ สูงกว่าปริญญาตรี

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อการสอนและผลที่ได้จากการใช้สื่อ

รายการ	ระดับ ความคิดเห็น			
	4	3	2	1
2.1 ความคิดเห็นด้านเนื้อหาสาระใบงานและ แบบฝึกหัด				
2.1.1 เนื้อหาสาระครอบคลุมตามหลักสูตรการอาชีวศึกษาระดับวิชาชีพ				
2.1.2 สื่อการสอนนี้ช่วยให้ฟื้นฟูความรู้เดิมและเกิดความเชื่อมั่นมากขึ้นเพียงใด				
2.1.3 สื่อการสอนนี้ช่วยให้เกิดความรู้ใหม่เพิ่มขึ้นเพียงใด				
2.1.4 สื่อการสอนนี้ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นเพียงใด				

รายการ	ระดับ ความคิดเห็น			
	4	3	2	1
2.1.5 ช่วยเพิ่มให้เกิดกระบวนการคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้เพียงใด				
2.1.6 ช่วยให้ผู้มีความเชื่อมั่นในตนเองในหลักการที่ต้องเพียงใด				
2.1.7 ช่วยเสริมสร้างให้เกิดความคิดรวบยอดนำไปประยุกต์ใช้เพียงใด				
2.1.8 การเรียงลำดับความสำคัญของเนื้อหาสาระมีความเหมาะสมเพียงใด				
2.1.9 กิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนเหมาะสม เพียงใด				
2.1.10 ใบงาน/แบบฝึกหัดมีความเหมาะสมเพียงใด				
2.2 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้สอน				
2.2.1 ครูผู้สอนมีความรู้ความสามารถในการสอนเพียงใด				
2.2.2 ครูผู้สอนมีเทคนิคในการสอนมากนักเพียงใด				
2.2.3 ครูผู้สอนมีการบูรณาการสอนและการจัดกิจกรรมการสอนน่าสนใจเพียงใด				
2.2.4 ครูผู้สอนมีการเฉลยแบบฝึกหัดหลังบทเรียนในชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ รับรู้และปรับปรุงข้อผิดพลาดทุกหน่วยการเรียนรู้มากนัก เพียง				
2.2.5 ครูผู้สอนมีการแทรกและอบรมคุณธรรมจริยธรรมให้นักเรียนใน การจัดกิจกรรมการสอนในระดับใด				
2.3 ความคิดเห็นด้านอื่น ๆ				
2.3.1 สำนวนภาษาที่เข้าใจต่อความเข้าใจเพียงใด				
2.3.2 รูปแบบเหมาะสมเพียงใด				
2.3.3 มีความถูกต้องชัดเจนมากนักเพียงใด				
2.3.4 ผู้สร้างสื่อนี้มีความรู้ ทักษะ และเทคนิคในการถ่ายทอดอยู่ ในระดับ				
2.3.5 ความพึงพอใจของท่านจากการใช้สื่อนี้อยู่ใน ระดับใด				

ตอนที่ 2

1. ผู้เรียนมีความคิดเห็นอย่างไรในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนความรู้ความสามารถในการสร้างและใช้สื่อการสอนรวมทั้งบูรณาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

1.1 ข้อดีและ/หรือ ข้อที่ประทับใจ

.....

.....

.....

.....

1.2 ข้อควรปรับปรุง

.....

.....

.....

.....

1.3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....