แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

หลักสูตรหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช ๒๕๖๒

รายวิชา ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ รหัสวิชา ๒๐๒๐๔ – ๒๑๐๙

โดย

นางสาว ปวรวรรณ ทองถึก

สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์

สถาบันอาชีวศึกษาภาคกลาง ๕ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

หลักสูตรรายวิชา

ชื่อวิชาผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ รหัสวิชา๒๐๒๐๔-๒๑๐๙ ทฤษฎี ๒ ปฏิบัติ ๒ หน่วยกิต ๓

☑ **หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ** ☐ **หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง**

สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

จุดประสงค์รายวิชา

๑. มีเข้าใจเกี่ยวกับหลักการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

๒. เข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์

๓. สามารถออกแบบ สร้าง แก้ไข และตกแต่งสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

๔. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์ด้วยความละเอียดรอบคอบ และถูกต้อง

สมรรถนะรายวิชา

๑ . แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

๒. แสดงความรู้เกี่ยวกับกระบวนการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์

๓. ปฏิบัติการออกแบบ สร้าง แก้ไข และตกแต่งสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ ปฏิบัติการออกแบบ สร้าง แก้ไข และตกแต่งสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	สัปดาห์ที่
๑	ความรู้เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์	๘	๑-๒
๒	หลักการออกแบบและการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	๔	๓
๓	ทฤษฎีสีในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	๔	๔
๔	เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Adobe InDesign CC	๘	๕-๖
๕	การสร้างไฟล์และการจัดการไฟล์งาน	๔	๗
๖	การจัดวางเลย์เอาท์ (Layout)	๘	๘-๙
๗	การจัดการวัตถุและข้อความ	๘	๑๐-๑๑
๘	การปรับใช้ภาพให้เหมาะสม	๘	๑๒-๑๓
๙	การใช้งานเลเยอร์ และ หน้ามาสเตอร์	๘	๑๔-๑๕
๑๐	การทำหนังสือเล่มเล็ก	๑๒	๑๖-๑๘
๑๑	สอบปลายภาค		๑๘

วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน
Bangsaphan Industrial and Community Education College
ก.ส.น.ม.

หน่วยการเรียนรู้และสมรรถนะประจำหน่วย

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	**ทักษะ**	**คุณลักษณะที่พึงประสงค์**
หน่วยที่ ๑ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์	๑.แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ๒.แสดงความรู้เกี่ยวกับกระบวนการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ ๓.ปฏิบัติการออกแบบ สร้าง แก้ไข และตกแต่งสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป	๑.บอกความหมายและความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์ได้ ๒.อธิบายและจำแนกประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ได้ ๓.ปฏิบัติการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ตามประเภทต่าง ๆ	๑.๑แสดงพฤติกรรมต่อวิชาชีพมีกิจนิสัยในการค้นคว้าเพิ่มเติม ปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมีคุณธรรมจริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ ๒ หลักการออกแบบและการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการพิมพ์ และการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ ๒ แสดงความรู้เกี่ยวกับการจำแนกขั้นตอนการวางแผนตามกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ๓ ออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์	๑.มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการพิมพ์และการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ	๑.๑แสดงพฤติกรรมต่อวิชาชีพมีกิจนิสัยในการค้นคว้าเพิ่มเติม ปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมีคุณธรรมจริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หน่วยการเรียนรู้และสมรรถนะประจำหน่วย

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะที่พึงประสงค์
หน่วยที่ ๓ ทฤษฎีสีในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีสี การกำเนิดสี และระบบสีในงานคอมพิวเตอร์ ๒ แสดงความรู้เกี่ยวกับประเภทของสี และ วงจรสี ๓ ปฏิบัติการเลือกใช้สีในงานออกแบบ	๑.แสดงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ๒.ใช้โปรแกรม Adobe photoshop CC ๒๐๑๙ ในการสร้าง แก้ไข และตกแต่งภาพ	แสดงพฤติกรรมต่อวิชาชีพมีกิจนิสัยในการค้นคว้าเพิ่มเติม ปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมีคุณธรรมจริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ ๔ เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Adobe InDesign CC	๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Adobe InDesign CC ๒ แสดงความรู้เกี่ยวกับการเข้าโปรแกรม ส่วนประกอบของโปรแกรม เครื่องมือ และการออกจากโปรแกรม Adobe InDesign CC ๓ สามารถปฏิบัติการใช้เครื่องมือโปรแกรม Adobe InDesign CC ได้อย่างถูกต้อง	สามารถปฏิบัติการใช้เครื่องมือโปรแกรม Adobe InDesign CC ได้อย่างถูกต้อง	แสดงพฤติกรรมต่อวิชาชีพมีกิจนิสัยในการค้นคว้าเพิ่มเติม ปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมีคุณธรรมจริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ ๕ การสร้างไฟล์งานและการจัดการไฟล์งาน	๑ บอกการสร้างไฟล์งานจากไฟล์ต้นแบบ (Template) และจากคำสั่งไฟล์ (File) ได้ ๒ บอกการบันทึกไฟล์งาน และเปิด/ปิดไฟล์งานได้ ๓ บอกการเพิ่มและลดจำนวนหน้าได้ ๔ บอกการลบจำนวนหน้าเอกสารในไฟล์งาน การย้ายหน้าเอกสาร และ มุมมองเอกสารได้	ปฏิบัติการลบจำนวนหน้าเอกสารในไฟล์งาน การย้ายหน้าเอกสาร และ มุมมองเอกสารได้	แสดงพฤติกรรมต่อวิชาชีพมีกิจนิสัยในการค้นคว้าเพิ่มเติม ปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมีคุณธรรมจริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์

	๕ ปฏิบัติการสร้างไฟล์งานจากไฟล์ต้นแบบ (Template) และจากคำสั่งไฟล์ (File) ได้ ๖ ปฏิบัติการบันทึกไฟล์งาน		

หน่วยการเรียนรู้และสมรรถนะประจำหน่วย

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะที่พึงประสงค์
หน่วยที่ ๖ การจัดวางเลย์เอาท์ (Layout)	๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับเลย์เอาท์ และ ระบบกริด ๒ แสดงความรู้เกี่ยวกับการจัดรูปแบบหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ และรูปแบบของกริด ๓ แสดงการเตรียมข้อมูลเพื่อจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์	ปฏิบัติการจัดรูปแบบของเลย์เอาท์ และ ใช้รูปแบบกริด อย่างถูกต้อง	แสดงพฤติกรรมต่อวิชาชีพมีกิจนิสัยในการค้นคว้าเพิ่มเติม ปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมีคุณธรรมจริยธรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ ๗ การจัดการวัตถุและข้อความ	๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับการจัดการวัตถุ ๒ แสดงความรู้เกี่ยวกับการสร้างข้อความ การจัดการข้อความ เครื่องมือปรับแต่งตัวอักษร และการเลือกใช้ฟอนต์ (Font) ให้เหมาะสมกับงาน	ปฏิบัติการจัดการวัตถุและข้อความได้อย่างถูกต้อง	แสดงพฤติกรรมต่อวิชาชีพมีกิจนิสัยในการค้นคว้าเพิ่มเติม ปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมีคุณธรรมจริยธรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ ๘ การปรับใช้ภาพให้เหมาะสม	๑.แสดงความรู้เกี่ยวกับภาพและคุณสมบัติของไฟล์ภาพได้ ๒ แสดงความรู้เกี่ยวกับความสำคัญและประเภทของภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ได้ ๓ แสดงความรู้เกี่ยวกับการวาดและการนำรูปภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรม Adobe InDesign CC ได้	ปฏิบัติการวาดในโปรแกรม Adobe InDesign CC ได้อย่างถูกต้อง	แสดงพฤติกรรมต่อวิชาชีพมีกิจนิสัยในการค้นคว้าเพิ่มเติม ปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมีคุณธรรมจริยธรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หน่วยการเรียนรู้และสมรรถนะประจำหน่วย

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	**ทักษะ**	
หน่วยที่ ๙ การใช้งานเลเยอร์และหน้ามาสเตอร์	๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับเลเยอร์ และ หน้ามาสเตอร์ ๒ แสดงความรู้เกี่ยวกับประโยชน์ของเลเยอร์และขั้นตอนการใช้งานเลเยอร์ ๓ ปฏิบัติการใช้งานพาเนลเพจในการจัดการหน้ามาสเตอร์ได้อย่างถูกต้อง	ปฏิบัติการสร้างหน้ามาสเตอร์ การนำหน้ามาสเตอร์จากไฟล์เอกสารอื่น ๆ เข้ามาใช้งาน การปรับ	แ นิ ป ร ข จ ป
หน่วยที่ ๑๐ การทำหนังสือเล่มเล็ก	๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับการทำหนังสือเล่มเล็ก ๒ บอกขั้นตอนการทำหนังสือเล่มเล็กได้	ปฏิบัติการทำหนังสือเล่มเล็กได้อย่างถูกต้อง	แ นิ ป ร ข จ ป

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๑
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔
		จำนวนชั่วโมง ๔

๑. สาระสำคัญ

สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง แผ่นกระดาษหรือวัตถุใด ๆ ที่เกิดจากกรรมวิธีการพิมพ์ต่าง ๆ ลงบนวัตถุหลากหลายชนิด อันเกิดเป็นชิ้นงานที่มีลักษณะเหมือนต้นฉบับขึ้นหลายสำเนาในปริมาณมาก เพื่อเป็นสิ่งที่ทำการติดต่อหรือชักนำทั้งทางตรงและทางอ้อมให้บุคคลอื่น ได้เห็นหรือทราบข้อมูลต่าง ๆ เช่น เอกสาร หนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร บันทึก รายงาน เป็นต้น สื่อสิ่งพิมพ์มี ๒ รูปแบบ คือ สิ่งพิมพ์ ๒ มิติ และสิ่งพิมพ์ ๓ มิติ สามารถแบ่งได้ ๖ ประเภท ได้แก่ ๑) สิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ ๒) สิ่งพิมพ์เผยแพร่ข่าวสาร ๓) สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์ ๔) สิ่งพิมพ์มีค่า ๕) สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ ๖) สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

๒. สมรรถนะประจำหน่วย

๒.๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์

๒.๒ แสดงความรู้เกี่ยวกับประเภทและบทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์

๒.๓ ปฏิบัติการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ตามประเภทต่าง ๆ๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้

๓.๑.๑ อธิบายความหมายของความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์

๓.๑.๒ อธิบายและจำแนกประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ได้

๓.๑.๓ อธิบายบทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์และการนำไปใช้งานได้

๓.๑.๔ บอกข้อดีและข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์ได้

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๑
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก	สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔
		จำนวนชั่วโมง ๔

๓.๒ ด้านทักษะ

๓.๒.๑ บอกความหมายและความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์ได้

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๓.๓.๑ มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ยึดมั่นในสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ละเว้นอบายมุข นักเรียนมีความมีวินัย มีความสามัคคี มีจิตอาสา มีความขยันและรับผิดชอบ มีความประหยัด มีความซื่อสัตย์ มีความสุภาพ มีความตรงต่อเวลา

๔. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

ความหมายและความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายคำที่เกี่ยวกับ “สื่อสิ่งพิมพ์” ไว้ดังนี้ คำว่า “สิ่งพิมพ์” หมายถึงสมุด แผนกระดาษหรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผนผังภาพ ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน

“สิ่งพิมพ์” หมายถึง ข้อความ ข้อเขียน หรือภาพที่เกี่ยวกับแนวความคิด ข้อมูล สารคดีบันเทิง ซึ่งถ่ายทอดด้วยการพิมพ์ลงบนกระดาษ ฟิล์ม หรือวัสดุพื้นเรียบ

“สื่อ” หมายถึง การติดต่อให้ถึงกันชักนำให้รู้จักกัน หรือตัวกลางที่ทำการติดต่อให้ถึงกัน

“พิมพ์” หมายถึง ถ่ายแบบ ใช้เครื่องจักรกดตัวหนังสือหรือภาพ ให้ติดบนวัตถุ เช่นแผ่นกระดาษ ผ้า ทำให้เป็นตัวหนังสือ หรือรูปรอยอย่างใด ๆ โดยการกดหรือการใช้พิมพ์ หินเครื่องกลวิธีเคมีหรือวิธีอื่นใด อันอาจให้เกิดเป็นสิ่งพิมพ์ขึ้นหลายสำเนา รูปร่าง ร่างกาย แบบ

ดังนั้น “ สื่อสิ่งพิมพ์” จึงมีความหมายว่าจะเป็นแผ่นกระดาษหรือวัตถุใด ๆ ด้วยวิธีต่าง ๆ อันเกิดเป็นชิ้นงานที่มีลักษณะเหมือนต้นฉบับขึ้นหลายสำเนา ในปริมาณมากเพื่อเป็นสิ่งที่ทำการติดต่อหรือชักนำให้บุคคลอื่นให้เห็นหรือทราบข้อมูลต่าง ๆ” สิ่งพิมพ์มีหลายชนิด ได้แก่ เอกสารหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร บันทึกรายงาน ฯลฯ

๑.๑.๒ ประวัติสื่อสิ่งพิมพ์

ประวัติสื่อสิ่งพิมพ์

หลักฐานทางประวัติศาสตร์ศิลปะได้ปรากฏบนผนังถ้ำอัลตามิรา (Altamira) ในสเปนและถ้ำลาสควักซ์ (Lascaux) ในฝรั่งเศส มีผลงานแกะสลักหิน แกะสลักผนัง ถ้าเป็นรูปสัตว์ลายเส้นจึงเป็นหลักฐานในการแกะพิมพ์ เป็นครั้งแรกของมนุษย์หลังจากนั้นได้มีบุคคลคิดวิธีการทำกระดาษขึ้นมาจนมาเป็นการพิมพ์ในปัจจุบันนั่นคือไซลั่น ซึ่งมีเชื้อสายจีน ชาวจีนได้ผลิตทำหมึกแท่งซึ่งเรียกว่า “บั๊ก”

ประวัติการพิมพ์ในประเทศไทย

ในสมัยสมเด็จพระนารายมหาราช กรุงศรีอยุธยา ได้เริ่มแต่ง และพิมพ์หนังสือคำสอนทางศาสนาคริสต์ขึ้น และหลังจากนั้นหมอบรัดเลย์เข้ามาเมืองไทย และได้เริ่มด้านงานพิมพ์จนสนใจเป็นธุรกิจด้านการพิมพ์ ในเมืองไทย พ.ศ. ๒๓๘๒ ได้พิมพ์เอกสารทางราชการเป็นชิ้นแรกคือหมายประกาศห้ามสูบฝิ่น ซึ่งพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงโปรดให้จ้างพิมพ์จำนวน ๙,๐๐๐ ฉบับ ต่อมาเมื่อวันที่ ๔ ก.ค. ๒๓๘๗ ได้ออกหนังสื่อฉบับแรกขึ้น คือ บางกอกรีคอร์ดเดอร์ (Bangkok Recorder) เป็นจดหมายเหตุอย่างสั้น ออกเดือนละ ๒ ฉบับและใน ๑๕ มิ.ย. พ.ศ. ๒๔๐๔ ได้พิมพ์หนังสือเล่มออกจำหน่ายโดยซื้อลิขสิทธิ์จาก หนังสือนิราศลอนดอนของหม่อมราโชทัย และได้เริ่มต้นการซื้อขายลิขสิทธิ์จำหน่ายในเมืองไทย หมอบรัดเลย์ได้ถึงแก้กรรมในเมืองไทย กิจการการพิมพ์ของไทยจึงได้เริ่งเป็นต้นของไทย หลังจากนั้นใน พ.ศ. ๒๕๐๐ ประเทศไทยจึงนำเครื่องพิมพ์แบบโรตารี ออฟเซต (Rotary off set) มาใช้เป็นครั้งแรก โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชนำเครื่องหล่อเรียงพิมพ์ (Monotype) มาใช้กับตัวพิมพ์ภาษาไทยธนาคารแห่งประเทศไทยได้จัดโรงพิมพ์ธนบัตรในเมืองไทขึ้นใช้เอง

๑.๒ ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์และบทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์

๑.๒.๑ ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

ในปัจจุบันสามารถแบ่งประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ได้มามายหลายประเภท โดยทั้งสิ่งพิมพ์ ๒ มิติ และสิ่งพิมพ์ ๓ มิติ คือ สิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นแผ่นเรียบ ใช้วัสดุจำพวกกระดาษและมีเป้าหมายเพื่อนำเสนอเนื้อหาข่าวสารต่าง ๆ เช่น หนังสือ นิตยสาร จุลสาร หนังสือพิมพ์ แผ่นพับ โบชัวร์ ใบปลิว นามบัตร แมกกาซีน พ็อกเก็ตบุ๊ค เป็นต้น ส่วนสิ่งพิมพ์ ๓ มิติ คือ สิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะพิเศษที่ต้องอาศัยระบบการพิมพ์แบบพิเศษ และส่วนใหญ่จะเป็นการพิมพ์โดยตรงลงบนผลิตภัณฑ์ที่สร้างรูปทรงมาแล้ว สำหรับตัวอย่างการพิมพ์แบบ ๓ มิติได้แก่ การพิมพ์สกีนบนภาชนะต่าง ๆ เช่น แก้ว กระป๋อง พลาสติก การพิมพ์ระบบแพดบนภาชนะที่มีผิวต่างระดับ เช่น เครื่องปั้นดินเผา เครื่องใช้ไฟฟ้า การพิมพ์ระบบพ่นหมึก เช่น การพิมพ์วันหมดอายุของอาหารกระป๋องต่าง ๆ โดยสามารถจำแนกประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ได้ ดังนี้

สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ

หนังสือสารคดีตำราแบบเรียน

เป็นหนังสือสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายด้านความรู้ที่เป็นจริงจึงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นความรู้อย่างถูกต้อง

หนังสือบันเทิงคดี เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน มักมีขนาดเล็ก เรียกว่า หนังสือฉบับกระเป๋า หรือ PocketBook ได้

สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร

หนังสือพิมพ์ (Newspapers) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอเรื่องราวข่าวสารภาพ และความคิดเห็น ในลักษณะของแผ่นพิมพ์ แผ่นใหญ่ ที่ใช้วิธีการพับรวมกับ ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ทั้งลักษณะหนังสือพิมพ์รายวัน รายสัปดาห์ และรายเดือน

วารสาร นิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอสาระข่าว ความบันเทิง ที่มีรูปแบบการนำเสนอ ที่โดเด่นสะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้น มีการกำหนดระยะเวลาการออกแบบเผยแพร่ที่แน่นอน ทั้งลักษณะวารสาร นิตยสารรายปักษ์ (๑๕ วัน) และรายเดือน

จุลสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไร เป็นแบบให้เปล่าโดยให้ผู้อ่านศึกษาหาความรู้ ที่กำหนดออกแบบเผยแพร่เป็นครั้ง ๆ หรือลำดับต่าง ๆ ในวาระพิเศษ

สิ่งพิมพ์โฆษณา

โบชัวร์ (Brochure) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็ก ๆ เย็บติดกันเป็นเล่มจำนวน ๘ หน้า เป็นอย่างน้อยมีปกหน้า และปกหลัง ซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับโฆษณาสินค้า

ใบปลิว (Leaflet, Handbill) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศ มักมีขนาด A๔ เพื่อง่ายในการแจกจ่าย ลักษณะการแสดงเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่านแล้วเข้าใจง่าย

แผ่นพับ (Folder) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการผลิตโดยเน้นการเสนอเนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอนั้นเป็นเนื้อหาที่สรุปใจความสำคัญ ลักษณะเป็นการพับเป็นรูปเล่มต่าง ๆ

ใบปิด (Poster) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปิดตามสถานที่ต่าง ๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษซึ่งเน้นการนำเสนออย่างโดเด่นดึงดูดความสนใจ

สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์

เป็นสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์การค้าต่าง ๆ แยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือกระป๋องผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุหรือลัง

สิ่งพิมพ์มีค่า

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่าง ๆ ซึ่งกำหนดตามกฎหมาย เช่น ธนาณัติ บัตรเครดิต เช็คธนาคาร ตั๋วแลกเงิน หนังสือเดินทาง โฉนด เป็นต้น

สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์มีการผลิตขึ้นตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งาน ได้แก่นามบัตร บัตรอวยพร ปฏิทิน ใบส่งของ ใบเสร็จรับเงิน สิ่งพิมพ์บนแก้ว สิ่งพิมพ์บนผ้า เป็นต้น

สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเมื่อใช้งานในคอมพิวเตอร์ หรือระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต ได้แก่ Document Formats, E-book for Palm/PDA เป็นต้น

๑.๑.๒ บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์

บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในงานสื่อมวลชน สื่อสิ่งพิมพ์มีความสำคัญในด้านการนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร สาระ และความบันเทิง ซึ่งเมื่องานสื่อมวลชนต้องเผยแพร่ จึงต้องผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร เป็นต้นบทบาทสื่อสิ่งพิมพ์ในสถานศึกษา สื่อสิ่งพิมพ์ถูกนำไปใช้ในสถานศึกษา โดยทั่วไปซึ่งทำให้ผู้เรียน ผู้สอนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น เช่น หนังสือ ตำรา แบบเรียน แบบฝึกหักสามารถพัฒนาได้เป็นเนื้อหาในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในงานด้านธุรกิจ สื่อสิ่งพิมพ์ที่ถูกนำไปใช้ในงานธุรกิจประเภทต่าง ๆ เช่น งานโฆษณา ได้แก่ การผลิต หัวจดหมาย/ซองจดหมาย ใบเสร็จรับเงิน /ใบส่งของ โฆษณาหน้าเดียว นามบัตร เป็นต้น

บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในงานธนาคารงานด้านการธนาคาร ซึ่งรวมถึง งานการเงิน และงานที่เกี่ยวกับหลักฐานทางกฎหมาย ได้นำสื่อสิ่งพิมพ์หลาย ๆ ประเภทมาใช้ในการดำเนินงาน เช่นใบนำฝาก ใบถอน ธนบัตร เช็คธนาคาร ตั๋วแลกเงิน และหนังสือเดินทาง

บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในห้างสรรพสินค้า และร้านค้าปลีก สื่อสิ่งพิมพ์ที่ทางห้างสรรพสินค้า หรือร้านค้าปลีกใช้ในการดำเนินธุรกิจ ได้แก่ ใบปิดโฆษณาต่าง ๆ ใบปลิว แผ่นพับ จุลสาร

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๑
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก	สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔
		จำนวนชั่วโมง ๔

๕. กิจกรรมการเรียนรู้

๕.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน

๑. อธิบายหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชา พร้อมชี้แจ้งการเรียนรู้และการเก็บคะแนน

๒. ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนการเรียนรู้

๓. ผู้สอนกล่าวความนำก่อนเข้าสู่บทเรียน

Step ๒ Processing (ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้)

๔.ผู้เรียนร่วมกันจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ข้อมูลเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ โดยจัดเป็นหมวดหมู่ตามที่รวบรวมได้จากเอกสารที่ศึกษาค้นคว้าและจากความคิดเห็นของสมาชิก
ในกลุ่มหรือจากประสบการณ์ของตน

๕.ผู้เรียนเชื่อมโยงความสอดคล้องของข้อมูลที่นำมาจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ โดยนำมาเขียนสรุปความรู้ตามโครงสร้างเนื้อหาที่เชื่อมโยงได้เป็นผังความคิดรวบยอดของเรื่องที่ศึกษา ดังตัวอย่าง

๖. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายบันทึกผลผังข้อสรุปความคิดรวบยอดให้เข้าใจตรงกันทั้งกลุ่มและรายบุคคล

Step ๓ Applying and Constructing the Knowledge (ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ)

๗.ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และปฏิบัติตามใบมอบหมายงาน จากนั้นนำข้อสรุปความรู้ความเข้าใจที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนและการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ภายนอก มากำหนดแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับตนเองหรือสมาชิกในกลุ่ม

Step ๔ Applying the Communication Skill (ขั้นสื่อสารและนำเสนอ)

๘.ผู้เรียนแต่ละกลุ่มหาวิธีนำเสนอเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ ที่กลุ่มของตนได้สรุปไว้ให้กลุ่มอื่นรับรู้ด้วยเทคนิควิธีที่เหมาะสม บูรณาการการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแทรกในการนำเสนอผลงาน

๙. สมาชิกกลุ่มอื่นร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการนำเสนอตามเกณฑ์ที่กำหนด

Step ๕ Self-Regulating (ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ)

๑๐. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มและรายบุคคลตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนเองหลังจากรับฟังการนำเสนอของสมาชิกกลุ่มอื่น ปรับปรุงชิ้นงานของกลุ่มตนให้สมบูรณ์และบันทึกเพิ่มเติม

๑๑. ผู้เรียนนำผลงานแสดงในป้ายนิเทศหรือเผยแพร่สู่ห้องเรียนอื่นหรือสาธารณะ

๑๒. ผู้เรียนแต่ละคนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ จากนั้นทำแบบทดสอบ แลกเปลี่ยนกันตรวจให้

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๑
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก	สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔
		จำนวนชั่วโมง ๔

๕.๒ การเรียนรู้

๑. ให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ฝึกทักษะทุกด้านตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้เกิดสมรรถนะในการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติกิจกรรมเรื่องความรู้เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ และนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ตามประเภทต่าง ความเหมาะสมของผู้เรียนและสถานศึกษาดังนี้

๒. ให้ผู้เรียนจับคู่และร่วมกันค้นหาความหมายของความรู้เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์

๓. ให้ผู้เรียนแสดงแนวคิดเกี่ยวกับการจำแนกประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ได้

๔. ให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายบทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์และการนำไปใช้งานได้

๕. ให้ผู้เรียนร่วมกันบอกข้อดีและข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์ได้

๖. ให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์ประโยชน์ของความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์กับการประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆ

๗. สรุปผลการวิเคราะห์เขียนเป็นผังสื่อสิ่งพิมพ์/ผังความคิดรวบยอดในการทำงานเหล่านั้น

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๑
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก	สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔
		จำนวนชั่วโมง ๔

๕.๓ การสรุป

๑. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนการสอน ตอบข้อซักถาม และสรุปเนื้อหาโดยสรุป

๕.๔ การวัดและประเมินผล

๑. นักเรียนทำทดสอบแบบทดสอบหน่วยที่ ๑ ในระบบ GOOGLE CLASSROOM

๒. นักเรียนรับฟังคำเฉลยแบบทดสอบ หน่วยที่ ๑ จากครูและแลกเปลี่ยนเหตุผลระหว่างกัน

๓. ครูบันทึกผลการประเมิน

๖.สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๖.๑ สื่อสิ่งพิมพ์

- เอกสารประกอบวิชา ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์

๖.๒ สื่อโสตทัศน์ (ถ้ามี)

- ระบบ GOOGLE CLASSROOM
- เครื่องรับโทรทัศน์หรือเครื่องฉายโปรเจคเตอร์
-เครื่องคอมพิวเตอร์พกพา หรือแท็บเล็ต หรือ สมาร์ทโฟน

๗. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบงานที่ ๑ เรื่อง ๑ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์

๘. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

เนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชา ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ และเนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชาโปรแกรมกราฟิก

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๑
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก	สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔
		จำนวนชั่วโมง ๔

๙. การวัดและประเมินผล

๙.๑ ก่อนเรียน

-ทดสอบก่อนเรียน เปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียน

๙.๒ ขณะเรียน

-ใบงานที่ ๑ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

- แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เกณฑ์ผ่าน ๗๐%

๙.๓ หลังเรียน

- แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ ๑ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

๑๐. บันทึกหลังสอน

๑๐.๑ ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรูป

.....

.....

.....

๑๐.๒ ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๒
	ชื่อหน่วย หลักการออกแบบและการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๑. สาระสำคัญ

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง การนำองค์ประกอบต่าง ๆ ของการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็น รูปภาพ รูปร่าง ตัวอักษร ฯลฯ มารวบรวมเข้าไว้ด้วยกันอย่างมีระบบ โดยสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ ๑) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ๒) เพื่อสร้างความสวยงามให้กับสื่อสิ่งพิมพ์ ๓) เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็นและผู้อ่าน ๔) เพื่อนำเสนอข่าวสารและง่ายต่อการจดจำเนื้อหาข้อมูล ๕) เพื่อปิดบังความด้อยต่อคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์ ๖) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร โดยพิจารณาจากหลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์นั้นก็คือ วัตถุประสงค์ของการพิมพ์ รูปร่างของสื่อสิ่งพิมพ์ ตำแหน่งจุดความสนใจของสื่อสิ่งพิมพ์ และ ขนาดของสื่อสิ่งพิมพ์ โดยอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ในการออกแบบ เช่น เส้น รูปร่าง พื้นผิว สี ตัวอักษร เป็นต้น

๒. สมรรถนะประจำหน่วย

๒.๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์กระบวนการพิมพ์ และการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ

๒.๒ แสดงความรู้เกี่ยวกับการจำแนกขั้นตอนการวางแผนตามกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

๒.๓ โปรแกรมสำหรับงานกราฟิก

๒.๔ ออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้

๓.๑.๑ อธิบายกระบวนการพิมพ์และการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ

๓.๑.๒ อธิบายขั้นตอนกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

๓.๑.๓ อธิบายโปรแกรมสำหรับงานกราฟิกได้

๓.๑.๔ บอกความหมายของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ได้

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๒
	ชื่อหน่วย ประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๓.๒ ด้านทักษะ

๓.๒.๑ สามารถแสดงความรู้เกี่ยวกับประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๓.๓.๑ มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ยึดมั่นในสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ละเว้นอบายมุข นักเรียนมีความมีวินัย มีความสามัคคี มีจิตอาสา มีความขยันและรับผิดชอบ มีความประหยัด มีความซื่อสัตย์ มีความสุภาพ มีความตรงต่อเวลา

๔. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

๑. ประเภทของภาพกราฟิก

๑.๑ ภาพแบบ Vector

สร้างจากคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมกราฟิกที่มีการสร้างลายเส้นที่ผสมกันระหว่างเส้นโค้ง เส้นตรง วงกลม และมุม ประกอบกันจนกลายเป็น ภาพลักษณะนี้เหมาะสำหรับงานสิ่งพิมพ์ต่างๆ

๑.๒ ภาพแบบ Bitmap

สร้างจากเม็ดสีที่มีสีสันแตกต่างกันนำมาเรียงต่อกันจนเกิดเป็นภาพ เม็ดสีต่างๆ มีจำนวนคงที่ตามการสร้างภาพที่มีความละเอียดแตกต่างกัน ภาพลักษณะนี้เหมาะสำหรับภาพที่ต้องระบายสี สีที่ได้เป็นสีธรรมชาติ ดูสมจริง

๒ ๒. ๒. ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบ Vector และแบบ Bitmap

๑. ภาพแบบ Vector

นามสกุลที่ใช้เก็บ	ลักษณะการใช้งาน	โปรแกรมที่สร้างไฟล์
.AI	ใช้สำหรับงานด้านการออกแบบ เช่น การออกแบบโลโก้	โปรแกรมช่วยด้านการออกแบบ Illustrator
.PIC	เป็นรูปแบบไฟล์มาตรฐานในการบันทึกภาพแบบ 32 บิตของ Macintosh	โปรแกรมกราฟิกแบบ Vector และ Desktop Publishing เช่น AutoCAD, Lotus 1-2-3, CorelDRAW

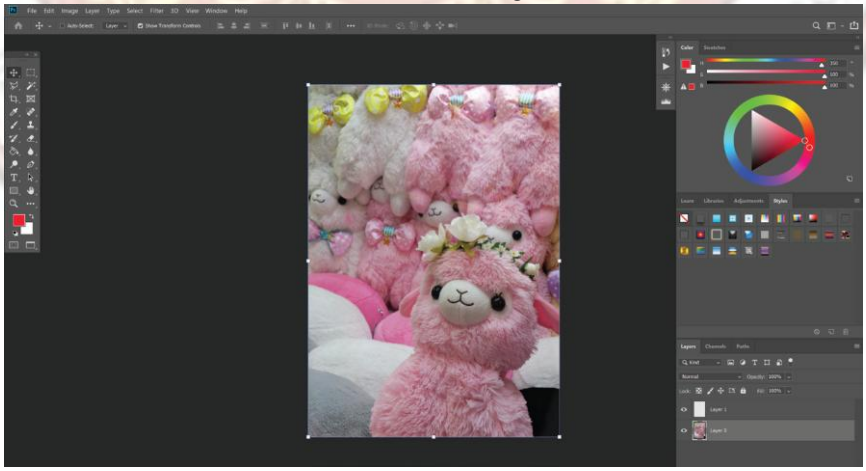
๒.ภาพแบบ Bitmap

นามสกุลที่ใช้เก็บ	ลักษณะการใช้งาน	โปรแกรมที่สร้างไฟล์
.JPEG	ใช้สำหรับรูปทั่วไป เป็นไฟล์ที่เหมาะสำหรับใช้ในภาพประเภทภาพถ่าย งานเว็บเพจ	โปรแกรมแก้ไขภาพ Bitmap และโปรแกรมแปลงรูปแบบ เช่น Photoshop, CorelDRAW, PaintShop Pro, ACDSee
.GIF	ใช้สำหรับงานที่มีความจำกัดด้านพื้นที่และหน่วยความจำ เช่น งานด้านเว็บเพจ	โปรแกรมแก้ไข Bitmap, Desktop Publishing เช่น Photoshop, CorelDRAW, PaintShop Pro, ACDSee 32

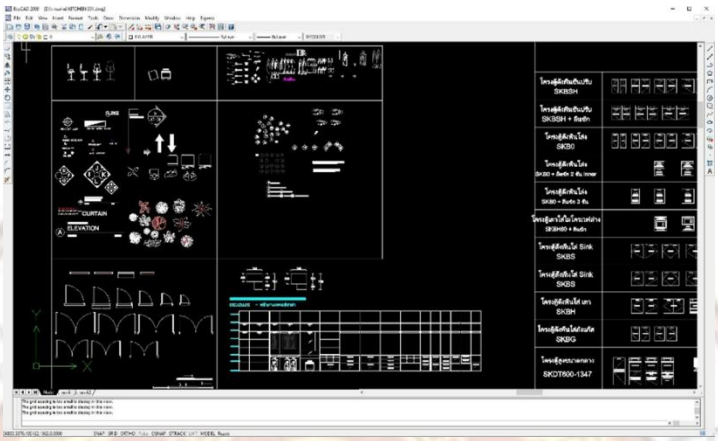
นามสกุลที่ใช้เก็บ	ลักษณะการใช้งาน	โปรแกรมที่สร้างไฟล์
.PCX	เป็นไฟล์เดิมของโปรแกรมแก้ไขภาพแบบ Bitmap ใช้กับภาพทั่วไป	โปรแกรมกราฟิกบน PC เช่น CorelDRAW, Paintbrush, Photoshop
.TIF	เป็นไฟล์ที่ใช้สำหรับงานสิ่งพิมพ์เป็นส่วนใหญ่ สามารถแสดงผลความละเอียดของภาพได้ทุกระดับ	โปรแกรมแก้ไข Bitmap และ Desktop Publishing เช่น PageMaker, QuarkPress, CorelVentura, Photoshop, InDesign, Paintshop Pro

๓. โปรแกรมสำหรับงานกราฟิก

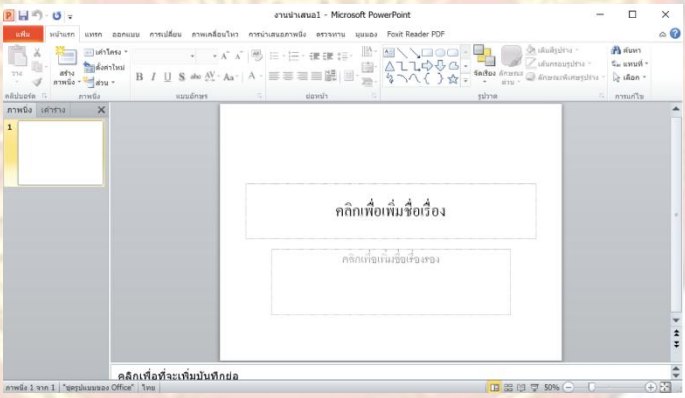
กราฟิกวาดภาพ (Drawing Graphics



โปรแกรมสร้างและตกแต่งภาพ เช่น Photoshop



โปรแกรมช่วยออกแบบ เช่น AutoCAD



กราฟิกการนำเสนอ (Presentation Graphics)

๔ . ความหมายของภาพกราฟิก ๒ มิติ

กราฟิกแบบ ๒ มิติ คือศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปวาด ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่ผู้สื่อสารต้องการโดยมีลักษณะเป็น ๒ มิติ คือมีความกว้างและความยาว ซึ่งต่างจาก ๓ มิติ คือจะมีความหนาเพิ่มเข้ามาทำให้เห็นเป็นรูปร่างที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ตัวอย่างกราฟิกแบบ ๒ มิติ เช่น ภาพถ่าย รูปวาด ภาพลายเส้นสัญลักษณ์ กราฟ

๕. ความแตกต่างของภาพกราฟิก ๒ มิติ

ภาพกราฟิกแบบ Vector	ภาพกราฟิกแบบ Bitmap
1. ลักษณะภาพใช้สมการทางคณิตศาสตร์เป็นตัวสร้างภาพ โดยรวมเอาวงกลม เส้นตรง และเส้นโค้งต่างชนิดมาผสมกัน	1. ลักษณะภาพประกอบขึ้นด้วยเม็ดสีเล็กๆ มากมายมาเรียงต่อกันจนกลายเป็นภาพ
2. สามารถย่อและขยายขนาดได้โดยสัดส่วนและลักษณะของภาพยังเหมือนเดิม ความละเอียดของภาพไม่เปลี่ยนแปลง และภาพไม่แตก	2. ภาพมีจำนวนพิกเซลคงที่ เมื่อขยายภาพให้ใหญ่ มีความละเอียดมากขึ้น ทำให้ภาพแตกเมื่อขยายภาพ
3. เหมาะสำหรับงานด้านการพิมพ์	3. เหมาะสำหรับงานกราฟิกที่ต้องระบายสีแบบต้องการให้แสงเงา
4. คอมพิวเตอร์จะใช้เวลาในการแสดงผลภาพมาก	4. แสดงภาพบนจอทันที เมื่อย้ายข้อมูลจากหน่วยความจำที่เก็บภาพไปยังหน่วยความจำของจอภาพ

Bangsaphan Industrial and Community Education College
บ. ศ. อ. บ.

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๒
	ชื่อหน่วย ประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕. กิจกรรมการเรียนรู้

๕.๑ การนำเข้าสู้บทเรียน

ผู้สอนสนทนากับผู้เรียนเกี่ยวกับประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิกที่ผู้เรียนเคยได้รับรู้จากประสบการณ์ของแต่ละคน กระตุ้นโดยใช้คำถามและเปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็นอย่างกว้างขวาง แล้วดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นสอน

ขั้นที่ ๑ ขั้นรวบรวมข้อมูล (Gathering)

๑. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น ๕ กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน จากนั้นแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเอกสารหนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก เรื่องประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก ดังนี้

กลุ่มที่ ๑ ประเภทของภาพกราฟิก (หนังสือเรียน หน้า ๑๕)

กลุ่มที่ ๒ ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบ Vector และ Bitmap (หนังสือเรียน หน้า ๑๕-๑๗)

กลุ่มที่ ๓ โปรแกรมสำหรับงานกราฟิก (หนังสือเรียน หน้า ๑๗-๑๘)

กลุ่มที่ ๔ ความหมายของภาพกราฟิก ๒ มิติ (หนังสือเรียน หน้า ๑๙)

กลุ่มที่ ๕ ความแตกต่างของภาพกราฟิก ๒ มิติ (หนังสือเรียน หน้า ๑๙)

๒. ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนเสนอข้อมูลจากประสบการณ์เดิมที่รับรู้ในเรื่องเรื่องความหมายของกราฟิกและคอมพิวเตอร์กราฟิก ดังตัวอย่าง

๒.๑ ประเภทของภาพกราฟิก

- **ภาพกราฟิกแบ่งออกได้กี่ประเภท อะไรบ้าง**

๒.๒ ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบ Vector และ Bitmap

- **จงยกตัวอย่างไฟล์ภาพกราฟิกที่มีการจัดเก็บแบบ Vector**
- **จงยกตัวอย่างไฟล์ภาพกราฟิกที่มีการจัดเก็บแบบ Bitmap**

๒.๓ โปรแกรมสำหรับงานกราฟิก

- **โปรแกรมสำหรับงานกราฟิกแบ่งออกได้เป็นกี่ประเภท อะไรบ้าง**
- **จงยกตัวอย่างโปรแกรมสำหรับงานกราฟิกที่ผู้เรียนรู้จัก**

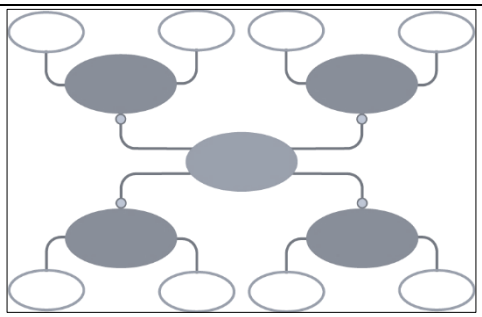
๒.๔ ความหมายของภาพกราฟิก ๒ มิติ

- **ภาพกราฟิก ๒ มิติคืออะไร**

๒.๕ ความแตกต่างของภาพกราฟิก ๒ มิติ

- **ภาพกราฟิก ๒ มิติมีกี่ประเภท แต่ละประเภทมีความแตกต่างกันอย่างไร**

๓. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มบันทึกผลจากการศึกษาตามหัวข้อที่กำหนดลงผังกราฟิก (เลือกออกแบบและใช้ผังกราฟิกให้เหมาะสมกับลักษณะของข้อมูล) ดังตัวอย่าง

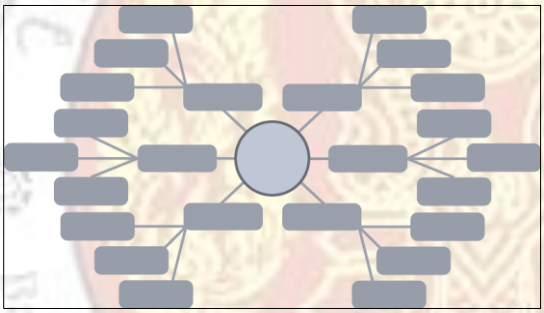


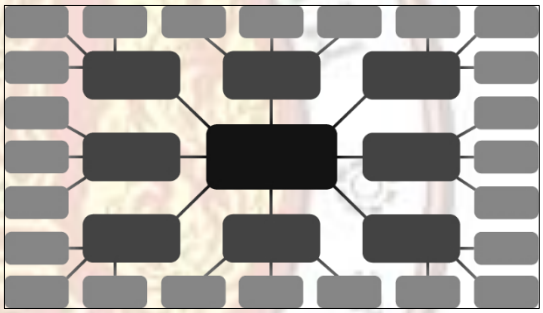
(ระหว่างผู้เรียนศึกษาเอกสาร ค้นคว้าและบันทึกผล ผู้สอนคอยให้คำแนะนำต่อเนื่องรายกลุ่ม)

ขั้นที่ ๒ ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)

๔. ผู้เรียนร่วมกันจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ข้อมูลเรื่องประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก โดยจัดเป็นหมวดหมู่ตามที่รวบรวมได้จากเอกสารที่ศึกษาค้นคว้าและจากความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม หรือจากประสบการณ์ของตน

๕. ผู้เรียนเชื่อมโยงความสอดคล้องของข้อมูลที่นำมาจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ โดยนำมาเขียนสรุปความรู้ตามโครงสร้างเนื้อหาที่เชื่อมโยงได้เป็นผังความคิดรวบยอดของเรื่องที่ศึกษา ดังตัวอย่าง





๖. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายบันทึกผลผังข้อสรุปความคิดรวบยอดให้เข้าใจตรงกันทั้งกลุ่มและรายบุคคล

ขั้นที่ ๓ ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)

๗. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ (หนังสือเรียน หน้า ๒๓) และปฏิบัติตามใบมอบหมายงานหน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ (หนังสือเรียน หน้า ๒๕) จากนั้นนำข้อสรุปความรู้ความเข้าใจที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนและการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ภายนอกมากำหนดแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับตนเองหรือสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นที่ ๔ ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)

๘. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มหาวิธีนำเสนอเรื่องประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิกที่กลุ่มของตนได้สรุปไว้ให้กลุ่มอื่นรับรู้ด้วยเทคนิควิธีที่เหมาะสม บูรณาการการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแทรกในการนำเสนอผลงาน

๙. สมาชิกกลุ่มอื่นร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการนำเสนอตามเกณฑ์ที่กำหนด

ขั้นที่ ๕ ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)

๑๐. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มและรายบุคคลตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนเองหลังจากรับฟังการนำเสนอของสมาชิกกลุ่มอื่น ปรับปรุงชิ้นงานของกลุ่มตนให้สมบูรณ์และบันทึกเพิ่มเติม

๑๑. ผู้เรียนนำผลงานแสดงในป้ายนิเทศหรือเผยแพร่สู่ห้องเรียนอื่นหรือสาธารณะ

๑๒. ผู้เรียนแต่ละคนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ (หนังสือเรียน หน้า ๒๓) จากนั้นทำแบบทดสอบ (หนังสือเรียน หน้า ๒๗-๒๘) แลกเปลี่ยนกันตรวจให้คะแนน พร้อมทั้งประเมินสรุปผลการทำกิจกรรม (หนังสือเรียนหน้า ๒๔) แบบประเมินตนเอง (หนังสือเรียน หน้า ๒๙) และกำหนดแนวทางการพัฒนาตนเอง

ขั้นสรุป

ผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันสรุปและประมวลผลความรู้เกี่ยวกับประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก และเฉลยกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจตรงกัน ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัย

	ชื่อหน่วย ประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕.๒ การเรียนรู้

ให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ฝึกทักษะทุกด้านตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้เกิดสมรรถนะในการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติกิจกรรมเรื่องประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก และนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานกราฟิกตามความเหมาะสมของผู้เรียนและสถานศึกษาดังนี้

- ให้ผู้เรียนจับคู่และร่วมกันค้นหาประเภทของภาพกราฟิก
- ให้ผู้เรียนแสดงแนวคิดเกี่ยวกับไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบ Vector และ Bitmap
- ให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายโปรแกรมสำหรับงานกราฟิก
- ให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์ความหมายของภาพกราฟิก ๒ มิติ
- ให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์ความแตกต่างของภาพกราฟิก ๒ มิติ

สรุปผลการวิเคราะห์เขียนเป็นผังกราฟิก/ผังความคิดรวบยอดในการทำงานเหล่านั้น

	ชื่อหน่วย ประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕.๕ การสรุป

๒. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนการสอน ตอบข้อซักถาม และสรุปเนื้อหาโดยสรุป

๕.๖ การวัดและประเมินผล

๔. นักเรียนทำทดสอบแบบทดสอบหน่วยที่ ๑ ในระบบ GOOGLE CLASSROOM

๕. นักเรียนรับฟังคำเฉลยแบบทดสอบ หน่วยที่ ๑ จากครูและแลกเปลี่ยนเหตุผลระหว่างกัน

๖. ครูบันทึกผลการประเมิน

๖.สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๖.๑ สื่อสิ่งพิมพ์

- หนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก
- แบบบันทึก ผังกราฟิกแบบต่างๆ
- PowerPoint วิชาโปรแกรมกราฟิก

๖.๒ สื่อโสตทัศน์ (ถ้ามี)

- ระบบ GOOGLE CLASSROOM
- เครื่องรับโทรทัศน์หรือเครื่องฉายโปรเจคเตอร์
- เครื่องคอมพิวเตอร์พกพา หรือแท็บเล็ต หรือ สมาร์ทโฟน

๗. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบงานที่ ๑ เรื่อง ๑ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก

๘. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

เนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชา ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก และเนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชาโปรแกรมกราฟิก

	ชื่อหน่วย ประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก	สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๙. การวัดและประเมินผล

๙.๑ ก่อนเรียน

-ทดสอบก่อนเรียน เปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียน

๙.๒ ขณะเรียน

-ใบงานที่ ๒ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

- แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เกณฑ์ผ่าน ๗๐%

๙.๓ หลังเรียน

- แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ ๒ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

๑๐. บันทึกหลังสอน

๑๐.๑ ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรูป

.....

.....

.....

.....

๑๐.๒ ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๓
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๑. สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ เป็นโปรแกรมรุ่นใหม่ที่ทาง Adobe ได้มีการเปิดตัวให้ได้ใช้งาน โดยเพิ่มลูกเล่นต่างๆ มากขึ้นและปรับปรุงให้ใช้งานง่ายมากขึ้น มีความสามารถในการสร้าง แก้ไข และจัดการไฟล์ข้อมูลรูปภาพที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งมีส่วนประกอบและเครื่องมือการใช้งานในมุมมองต่างๆ ของโปรแกรมให้เลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม

๒. สมรรถนะประจำหน่วย

๒.๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop ได้
๒.๒ การติดตั้งและเข้าใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ได้
๒.๓ ส่วนประกอบและเครื่องมือใช้งานในโปรแกรม Adobe Photoshop ได้
๒.๔ พาเลตต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop ได้
๒.๕ การกำหนดมุมมองในโปรแกรม Adobe Photoshop ได้

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้

๓.๑.๑ .อธิบายความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ได้
๓.๑.๒. ติดตั้งและเข้าใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ได้
๓.๑.๓ บอกส่วนประกอบและเครื่องมือใช้งานในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙
๓.๑.๔. เรียกใช้งานพาเลตต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ได้
๓.๑.๕. กำหนดมุมมองในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ได้

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๓
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop	สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔
		จำนวนชั่วโมง ๔

๓.๒ ด้านทักษะ

๓.๒.๑ แสดงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙

๓.๒.๒. ใช้โปรแกรม Adobe photoshop CC ๒๐๑๙ ในการสร้าง แก้ไข และตกแต่งภาพ

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๓.๓.๑ มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ยึดมั่นในสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ละเว้นอบายมุข นักเรียนมีความมีวินัย มีความสามัคคี มีจิตอาสา มีความขยันและรับผิดชอบ มีความประหยัด มีความซื่อสัตย์ มีความสุภาพ มีความตรงต่อเวลา

๔. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

๑๑. ความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop CC

ใช้ในการตกแต่งภาพ ปรับแต่งแก้ไขภาพ เช่น ลบริ้วลอย ลบรอยแตกของภาพ ปรับแก้สี เพิ่มสี แสง และเงา หรือการใส่เอฟเฟกต์ (Effect) ให้กับรูป การนำภาพหลายภาพมาต่อกัน การตัดต่อภาพ การซ้อนฉากหลังเข้ากับภาพและยังเป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวีดิทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

๒ ๒. ๒. การติดตั้งและเข้าใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CC

๑. การติดตั้งโปรแกรม

๑) นำแผ่น CD โปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ใส่ในไดรฟ์ CD-ROM

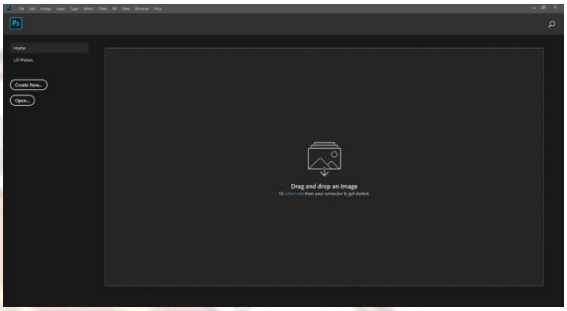
๒) ดับเบิลคลิกที่ This PC แล้วเข้าที่ไดรฟ์ CD-ROM ที่ได้ใส่แผ่นติดตั้ง Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ไว้

๓) ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ Set-up

๔) เมื่อดับเบิลคลิกที่ไฟล์ Set-up จะปรากฏหน้าต่างสำหรับป้อนอีเมล รหัสผ่านของ Adobe ID และคลิก Sign In หากยังไม่มี Adobe ID ให้คลิกที่ Get an Adobe ID เพื่อทำการสมัครก่อน

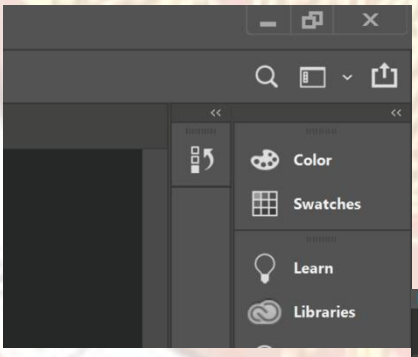
การเข้าใช้งานและออกจากโปรแกรม

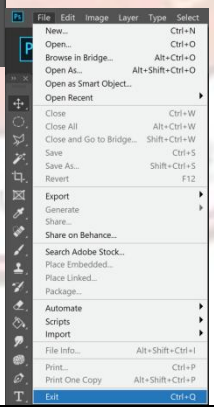
การเข้าใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ สามารถทำาได้โดยคลิกที่ปุ่ม จากนั้นคลิกที่ Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ หรือคลิกที่ Shortcut ที่โปรแกรมได้สร้างไว้ที่หน้า Desktop จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรมขึ้นมา



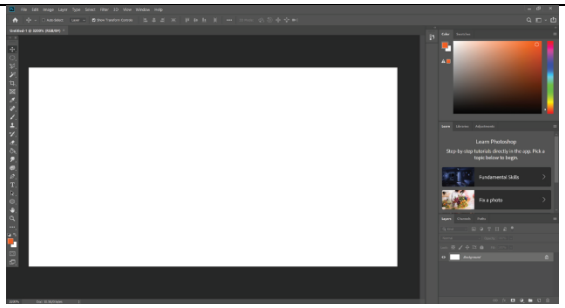
๒) การออกจากโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ มี ๓ วิธี คือ

- คลิกที่ปุ่ม Close ที่มุมขวาด้านบนสุดของหน้าต่างโปรแกรม
- คลิกที่เมนู File Exit
- ใช้ปุ่ม Ctrl +Q ที่แป้นคีย์บอร์ด

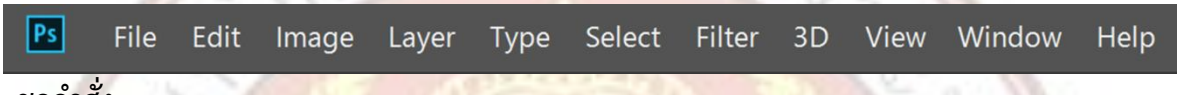




๓.ส่วนประกอบและเครื่องมือใช้งานใน โปรแกรม Adobe Photoshop CC



แถบเมนู (Menu bar)



ชุดคำสั่ง

๑) แฟ้ม (File) ใช้จัดการไฟล์ลักษณะต่างๆ เช่น การสร้างไฟล์ใหม่ การเปิดไฟล์ภาพ การบันทึก การนำเข้าไฟล์และการส่งออกไฟล์ เพื่อการทำงานในลักษณะต่างๆ

๒) แก้ไข (Edit) เป็นชุดคำสั่งในหมวดหมู่การแก้ไข เช่น การตัด การคัดลอก การวางรวมถึงการปรับแต่งค่าเบื้องต้นของโปรแกรม

๓) ภาพ (Image) เป็นชุดคำสั่งในหมวดหมู่การปรับแต่งภาพ เช่น การปรับสี แสง ความคมชัดการลดขนาดภาพและเพิ่มขนาดพื้นที่ใช้งาน

๔) เลเยอร์ (Layer) เป็นชุดคำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์ใหม่ แปลงเลเยอร์และจัดการเลเยอร์ด้านต่างๆ

๕) ตัวพิมพ์ (Type) เป็นชุดคำสั่งใช้จัดการเกี่ยวกับตัวอักษร

๖) เลือก (Select) เป็นชุดคำสั่งที่ใช้สำหรับเลือกพื้นที่การใช้งานของรูปภาพ หรือใช้ร่วมกับคำสั่งที่อยู่ในพาเลต

๗) ฟิลเตอร์ (Filter) เป็นชุดคำสั่งที่รวมเอฟเฟกต์ต่างๆ ที่ใช้ในการปรับแต่งรูปภาพ

๘) ๓ มิติ (๓D) เป็นชุดคำสั่งที่ใช้ดำเนินการภาพ ๓ มิติ

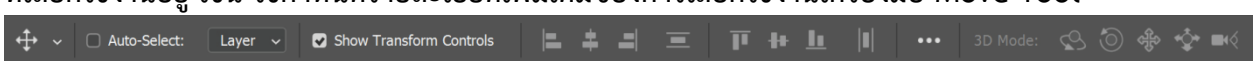
๙) มุมมอง (View) ใช้เลือกรูปแบบการแสดงผล เช่น การซูมภาพ การเรียกใช้ไม้บรรทัด การแสดงเส้นกริดและเส้นไกด์

๑๐) หน้าต่าง (Window) ใช้เลือกแสดงพาเลตต่างๆ ที่ใช้ในการทำงาน รวมถึงการกำหนดรูปแบบการแสดงวินโดว์ในแบบต่างๆ

๑๑) ช่วยเหลือ (Help) ใช้แสดงความช่วยเหลือของรายละเอียดการใช้งานโปรแกรมในรูปแบบต่างๆ

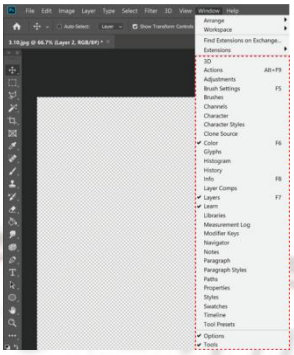
แถบกำหนดรูปแบบของเครื่องมือที่ใช้งาน (Option bar)

แถบกำหนดรูปแบบของเครื่องมือที่ใช้งานเป็นส่วนที่แสดง Options สำหรับปรับแต่งเครื่องมือที่เลือกใช้งานอยู่ เช่น ใช้กำหนดรายละเอียดเพิ่มเติมของการเลือกใช้งานเครื่องมือ Move Tool

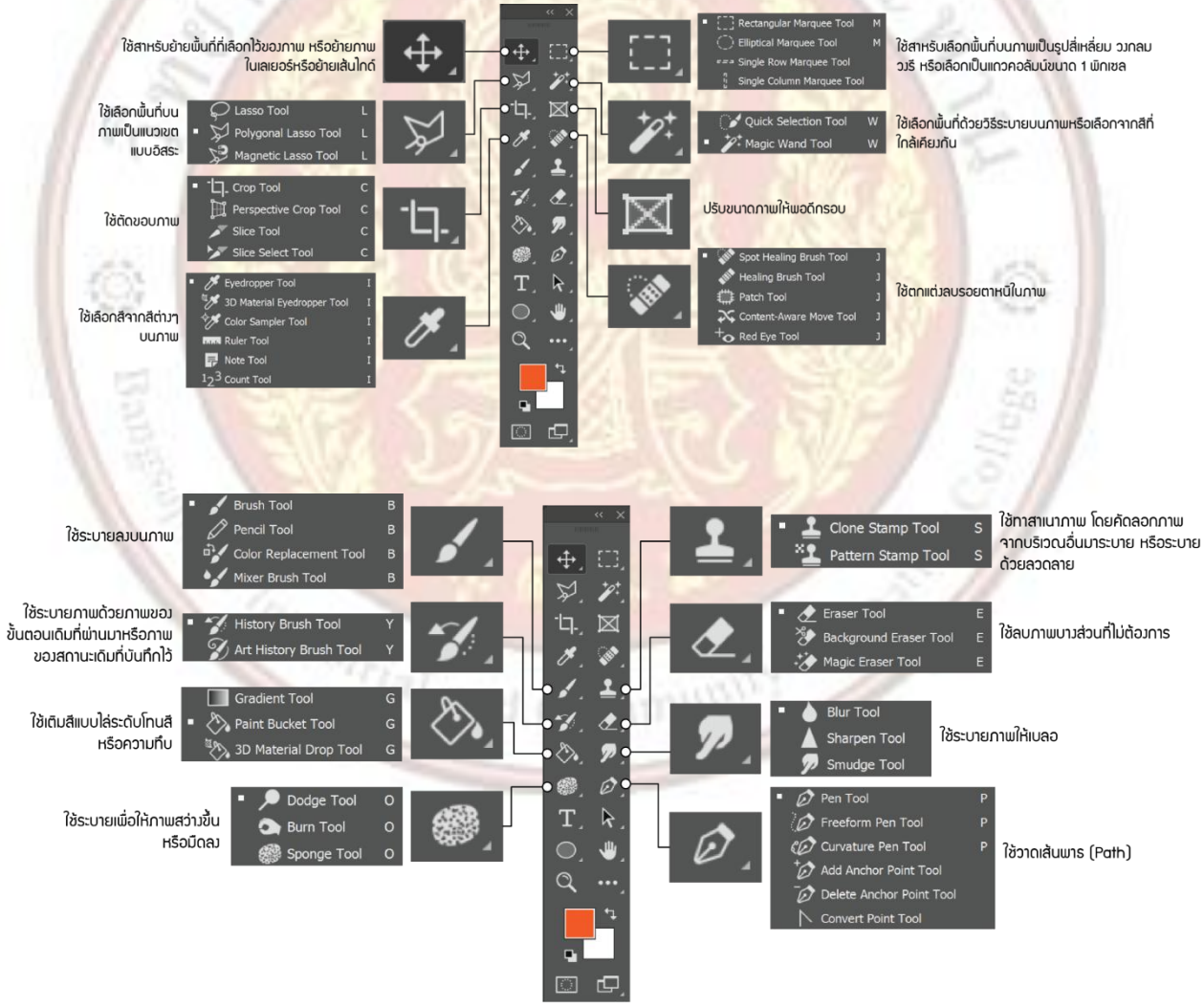


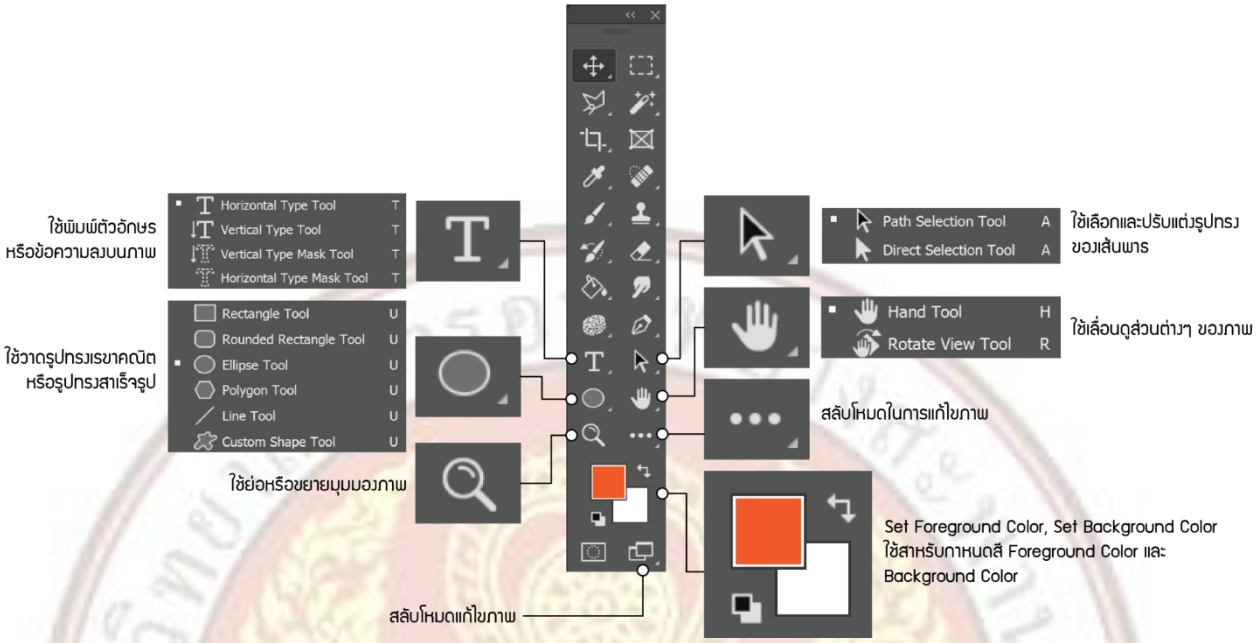
๑.๓ พาเลต (Palette)

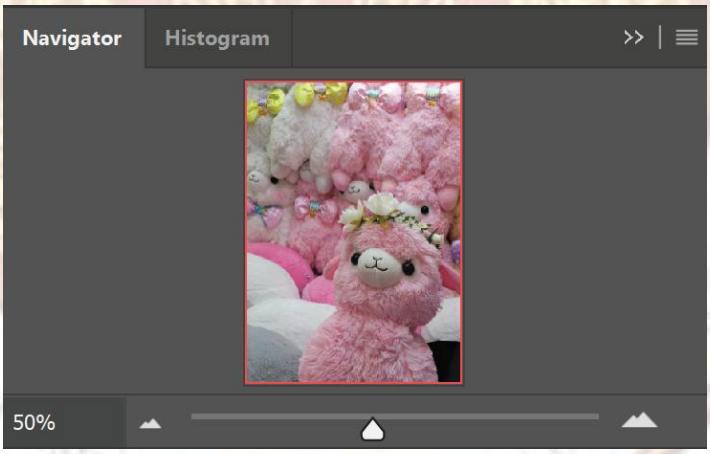
พาเลตจะรวบรวมคุณสมบัติของการทำางานต่างๆ ที่มีคำาสั่งและเครื่องมือในการจัดการตรวจสอบและปรับแต่งภาพ เช่น Navigator,Color,Layer,History การเปิดใช้งานพาเลตให้คลิกที่คำาสั่ง Windows > ชื่อพาเลต



กล่องเครื่องมือ (Tool Box)







พาเลตต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop CC

พาเลต Navigatorเป็นพาเลตที่แสดงหน้าจอของรูปภาพที่ใช้งานอยู่ ทำหน้าที่สำหรับการปรับมุมมองของรูปภาพโดยสามารถคลิกที่ปุ่ม Zoom Slider เพื่อย่อหรือขยายมุมมองภาพโดยการซูมเลื่อนที่สามเหลี่ยม เลื่อนซ้ายซูมให้เล็ก เลื่อนขวาซูมให้ใหญ่

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๓
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕. กิจกรรมการเรียนรู้

๕.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนสนทนากับผู้เรียนเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ที่ผู้เรียนเคยได้รับรู้จากประสบการณ์ของแต่ละคน กระตุ้นโดยใช้คำถามและเปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็นอย่างกว้างขวาง แล้วดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นสอน

ขั้นที่ ๑ ขั้นรวบรวมข้อมูล (Gathering)

๘. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น ๖ กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน จากนั้นแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเอกสารหนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ดังนี้

กลุ่มที่ ๑ ความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ (หนังสือเรียน หน้า ๓๒)

กลุ่มที่ ๒ การติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ (หนังสือเรียน หน้า ๓๓-๓๔)

กลุ่มที่ ๓ การเข้าและออกจากโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ (หนังสือเรียน หน้า ๓๕-๓๖)

กลุ่มที่ ๔ ส่วนประกอบและเครื่องมือใช้งานในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ (หนังสือเรียน หน้า ๓๖-๔๓)

กลุ่มที่ ๕ พาเลตต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ (หนังสือเรียน หน้า ๔๓-๔๖)

กลุ่มที่ ๖ การกำหนดมุมมองในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ (หนังสือเรียน หน้า ๔๗-๖๒)

๙. ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนเสนอข้อมูลจากประสบการณ์เดิมที่รับรู้ในเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ดังตัวอย่าง

๒.๑ ความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙

- จงบอกความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙

๒.๒ การติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙

- จงอธิบายขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ มาพอสังเขป

๒.๓ การเข้าและออกจากโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙

- จงอธิบายการเข้าและออกจากโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ มาพอสังเขป

๒.๔ ส่วนประกอบและเครื่องมือใช้งานในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙

- จงยกตัวอย่างส่วนประกอบและเครื่องมือใช้งานในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙

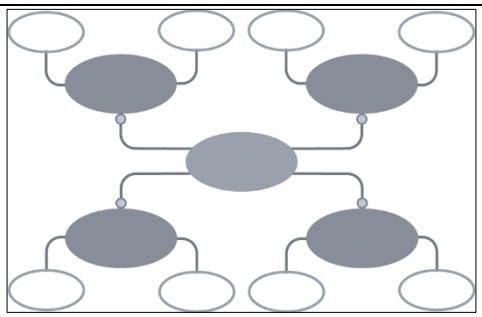
๒.๕ พาเลตต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙

- จงอธิบายพาเลตต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ มาพอสังเขป

๒.๖ การกำหนดมุมมองในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙

- จงอธิบายมุมมองต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙

๑๐. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มบันทึกผลจากการศึกษาตามหัวข้อที่กำหนดลงผังกราฟิก (เลือกออกแบบและใช้ผังกราฟิกให้เหมาะสมกับลักษณะของข้อมูล) ดังตัวอย่าง

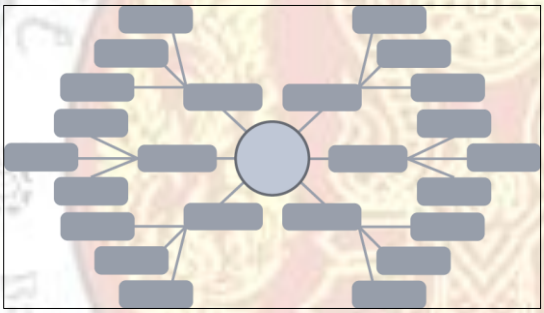


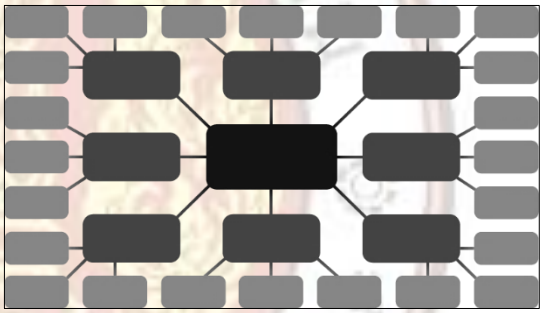
(ระหว่างผู้เรียนศึกษาเอกสาร ค้นคว้าและบันทึกผล ผู้สอนคอยให้คำแนะนำต่อเนื่องรายกลุ่ม)

ขั้นที่ ๒ ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)

๑๑. ผู้เรียนร่วมกันจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ข้อมูลเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ โดยจัดเป็นหมวดหมู่ตามที่รวบรวมได้จากเอกสารที่ศึกษาค้นคว้าและจากความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มหรือจากประสบการณ์ของตน

๑๒. ผู้เรียนเชื่อมโยงความสอดคล้องของข้อมูลที่นำมาจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ โดยนำมาเขียนสรุปความรู้ตามโครงสร้างเนื้อหาที่เชื่อมโยงได้เป็นผังความคิดรวบยอดของเรื่องที่ศึกษา ดังตัวอย่าง





๑๓. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายบันทึกผลผังข้อสรุปความคิดรวบยอดให้เข้าใจตรงกันทั้งกลุ่มและรายบุคคล

ขั้นที่ ๓ ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)

๑๔. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ (หนังสือเรียน หน้า ๖๕) และปฏิบัติตามใบมอบหมายงานหน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ (หนังสือเรียน หน้า ๖๖) จากนั้นนำข้อสรุปความรู้ความเข้าใจที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนและการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ภายนอกมากำหนดแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับตนเองหรือสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นที่ ๔ ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)

๘. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มหาวิธีนำเสนอเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ที่กลุ่มของตนได้สรุปไว้ให้กลุ่มอื่นรับรู้ด้วยเทคนิควิธีที่เหมาะสม บูรณาการการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแทรกในการนำเสนอผลงาน

๙. สมาชิกกลุ่มอื่นร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการนำเสนอตามเกณฑ์ที่กำหนด

ขั้นที่ ๕ ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)

๑๐. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มและรายบุคคลตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนเองหลังจากรับฟังการนำเสนอของสมาชิกกลุ่มอื่น ปรับปรุงชิ้นงานของกลุ่มตนให้สมบูรณ์และบันทึกเพิ่มเติม

๑๓. ผู้เรียนนำผลงานแสดงในป้ายนิเทศหรือเผยแพร่สู่ห้องเรียนอื่นหรือสาธารณะ

๑๔. ผู้เรียนแต่ละคนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ (หนังสือเรียน หน้า ๖๓-๖๔) จากนั้นทำแบบทดสอบ (หนังสือเรียน หน้า ๖๘-๖๙) แลกเปลี่ยนกันตรวจให้คะแนน พร้อมทั้งประเมินสรุปผลการทำกิจกรรม (หนังสือเรียนหน้า ๖๕) แบบประเมินตนเอง (หนังสือเรียน หน้า ๗๐) และกำหนดแนวทางการพัฒนาตนเอง

ขั้นสรุป

ผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันสรุปและประมวลผลความรู้เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ และเฉลยกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจตรงกัน ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัย

		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕.๒ การเรียนรู้

ให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ฝึกทักษะทุกด้านตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้เกิดสมรรถนะในการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติกิจกรรมเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ และนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานกราฟิกตามความเหมาะสมของผู้เรียนและสถานศึกษาดังนี้

- ให้ผู้เรียนจับคู่และร่วมกันค้นหาความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙
- ให้ผู้เรียนจับคู่และติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙
- ให้ผู้เรียนร่วมกันบอกขั้นตอนการเข้าและออกจากโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙
- ให้ผู้เรียนร่วมกันบอกส่วนประกอบและเครื่องมือใช้งานในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙
- ให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์การใช้งานพาเลตต่าง ๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ว่าควรใช้งานอย่างไร
- ให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์การกำหนดมุมมองในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ๒๐๑๙ ว่าควรกำหนดอย่างไรในการใช้งาน

สรุปผลการวิเคราะห์เขียนเป็นผังกราฟิก/ผังความคิดรวบยอดในการทำงานเหล่านั้น

Banpaeyphan Industrial and Community Education College
ก.ส.น.ม.

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
VOCATIONAL EDUCATION COMMISSION
ก.ส.น.ม.

	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕.๗ การสรุป

๓. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนการสอน ตอบข้อซักถาม และสรุปเนื้อหาโดยสรุป

๕.๘ การวัดและประเมินผล

๗. นักเรียนทำทดสอบแบบทดสอบหน่วยที่ ๓ ในระบบ GOOGLE CLASSROOM

๘. นักเรียนรับฟังคำเฉลยแบบทดสอบ หน่วยที่ ๓ จากครูและแลกเปลี่ยนเหตุผลระหว่างกัน

๙. ครูบันทึกผลการประเมิน

๖.สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๖.๑ สื่อสิ่งพิมพ์

- หนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก
- แบบบันทึก ผังกราฟิกแบบต่างๆ
- PowerPoint วิชาโปรแกรมกราฟิก

๖.๒ สื่อโสตทัศน์ (ถ้ามี)

- ระบบ GOOGLE CLASSROOM
- เครื่องรับโทรทัศน์หรือเครื่องฉายโปรเจคเตอร์
- เครื่องคอมพิวเตอร์พกพา หรือแท็บเล็ต หรือ สมาร์ทโฟน

๗. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบงานที่ ๓ เรื่อง ๓ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก

๘. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

เนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชา ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก และเนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชาโปรแกรมกราฟิก

	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๙. การวัดและประเมินผล

๙.๑ ก่อนเรียน

-ทดสอบก่อนเรียน เปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียน

๙.๒ ขณะเรียน

-ใบงานที่ ๒ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

- แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เกณฑ์ผ่าน ๗๐%

๙.๓ หลังเรียน

- แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ ๒ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

๑๐. บันทึกหลังสอน

๑๐.๑ ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรูป

.....

.....

.....

.....

๑๐.๒ ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

	ชื่อหน่วย การเลือกพื้นที่บนรูปภาพ	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๑. สาระสำคัญ

การสร้าง Selection เป็นการเลือกการกำหนดพื้นที่ ข้อความ หรือรูปภาพ เพื่อดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่ง ส่วนที่เลือกจะมีเครื่องหมายบ่งบอกให้รู้ว่าได้ทำการเลือก เพื่อทำการแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนรูปภาพในส่วนที่ต้องการ การเลือกพื้นที่ใน Photoshop โดยเครื่องมือสร้าง Selection มีหลายรูปแบบ โดยจะใช้รูปแบบใดขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการใช้งานและความถนัดของผู้ใช้

๒. สมรรถนะประจำหน่วย

๒.๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายของการ Selection ได้

๒.๒ อธิบายเครื่องมือสร้าง Selection ได้

๒.๓ การจัดการ Selection ได้

๒.๔ การเลือกพื้นที่ด้วย Quick Selection ได้

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้

๓.๑.๑ อธิบายความหมายของการ Selection ได้

๓.๑.๒ ใช้เครื่องมือสร้าง Selection ได้

๓.๑.๓ ๓.๑.๓จัดการ Selection ได้

๓.๑.๔ ๓.๑.๔เลือกพื้นที่ด้วย Quick Selection ได้

	ชื่อหน่วย การเลือกพื้นที่บนรูปภาพ	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๓.๒ ด้านทักษะ

๓.๒.๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับการเลือกพื้นที่บนรูปภาพ

๓.๓ คุณลักษณะที่พึ่งประสงค์

๓.๓.๑ มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ยึดมั่นในสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ละเว้นอบายมุข นักเรียนมีความมีวินัย มีความสามัคคี มีจิตอาสา มีความขยันและรับผิดชอบ มีความประหยัด มีความซื่อสัตย์ มีความสุภาพ มีความตรงต่อเวลา

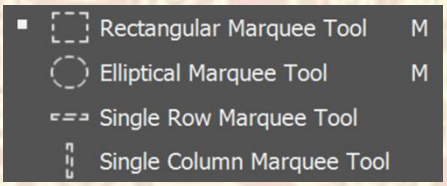
๔. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

๑๑. ๑. ความหมายของการ Selection

Selection หมายถึงการเลือกการกำหนดพื้นที่ ข้อความ รูปภาพ เพื่อดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่ง ส่วนที่เลือกจะมีเครื่องหมายบ่งบอกให้รู้ว่าได้ทำการเลือก เพื่อทำการแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนรูปภาพในส่วนที่ต้องการ การเลือกพื้นที่ใน Photoshop เรียกว่าการ Selection โดยเครื่องมือสร้าง Selection มีหลายรูปแบบ โดยจะใช้รูปแบบใดขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการใช้งานและความถนัดของผู้ใช้

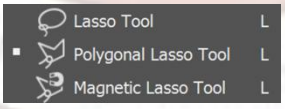
๒ ๒. ๒. เครื่องมือสร้าง Selection

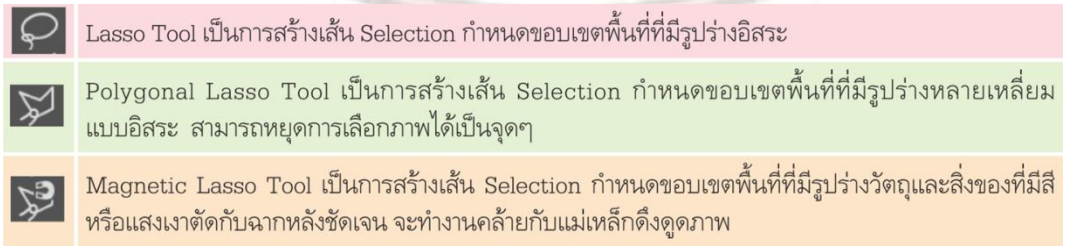
กลุ่มเครื่องมือสร้าง Selection



๑) เครื่องมือกลุ่ม Marquee Tool

๒) เครื่องมือกลุ่ม Lasso Tool





๓) เครื่องมือกลุ่ม Crop Tool เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้สร้าง Selection สำหรับตัดส่วนที่เหลือที่ไม่ได้อยู่ในพื้นที่เลือกในภาพทิ้งไป และเมื่อทำการตัดภาพทำได้โดยการคลิกที่เครื่องมือ แล้วเลือกภาพตามต้องการ คลิกขวาเลือก Crop จะได้ภาพใหม่เกิดขึ้น

Feather เป็นการกำหนดความฟุ้งของเส้นขอบที่เลือก ยิ่งค่ามากขอบยิ่งฟุ้งมาก

Anti-alias การกำหนดขอบของภาพให้ดูเรียบไม่เป็นรอยหยัก

Width กำหนดความกว้างของ Selection

Height กำหนดความสูงของ Selection

การกำหนดสไตล์การเลือกด้วย Style

Normal เป็นการเลือกแบบปกติทั่วไป

Fixed Ratio เป็นการเลือกแบบกำหนดอัตราความกว้างและความสูงคงที่ โดยบังคับให้สัดส่วนเท่ากันทุกด้าน

Fixed Size เป็นการกำหนดขนาดพื้นที่ที่เลือกคงที่ตามค่าที่กำหนด

การบันทึก Selection เก็บไว้

การสร้าง Selection ถ้ามีการยกเลิกแล้วจะไม่สามารถเรียกกลับคืนมาได้ หากจำเป็นต้องใช้ในภายหลังควรมีการบันทึกไว้ เพราะในบางครั้งการสร้าง Selection ที่ซับซ้อนต้องใช้เวลามาก หากมีการบันทึกไว้จะทำให้สามารถเรียกกลับมาใช้งานได้ง่ายขึ้น ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

๑) สร้าง Selection

๒) คลิกเมนู Select

๓) Save Selection

๔) ตั้งชื่อ Selection

๕) เลือกออปชันการเก็บ Selection ดังนี้

New Channel สร้างเป็น Selection ใหม่

Add to Channel เพิ่มพื้นที่ให้ Selection ปัจจุบัน

Subtract from Channel ลบพื้นที่จาก Selection ปัจจุบัน

Intersect with Channel เลือกเฉพาะพื้นที่ที่ซ้อนทับกัน

	บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	
	ชื่อหน่วย การเลือกพื้นที่บนรูปภาพ	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕. กิจกรรมการเรียนรู้

๕.๑ การนำเข้าสู้บทเรียน

ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน จากนั้นแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเอกสารหนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก เรื่องการเลือกพื้นที่บนรูปภาพ ดังนี้

กลุ่มที่ ๑ ความหมายของการ Selection (หนังสือเรียน หน้า ๗๓)

กลุ่มที่ ๒ เครื่องมือสร้าง Selection (หนังสือเรียน หน้า ๗๓-๘๐)

กลุ่มที่ ๓ การจัดการ Selection (หนังสือเรียน หน้า ๘๐-๘๓)

กลุ่มที่ ๔ การเลือกพื้นที่ด้วย Quick Selection (หนังสือเรียน หน้า ๘๔-๘๘)

ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนเสนอข้อมูลจากประสบการณ์เดิมที่รับรู้ในเรื่องการเลือกพื้นที่บนรูปภาพ ดังตัวอย่าง

๒.๑ ความหมายของการ Selection

- จงอธิบายความหมายของการ Selection

๒.๒ เครื่องมือสร้าง Selection

- จงอธิบายเครื่องมือสร้าง Selection มาพอสังเขป

๒.๓ การจัดการ Selection

- จงอธิบายเครื่องมือต่างๆ ในการจัดการ Selection มาพอสังเขป

๒.๔ การเลือกพื้นที่ด้วย Quick Selection

- จงบอกคุณสมบัติของการเลือกพื้นที่ด้วย Quick Selection

ผู้เรียนแต่ละกลุ่มบันทึกผลจากการศึกษาตามหัวข้อที่กำหนดลงผังกราฟิก (เลือกออกแบบและใช้ผังกราฟิกให้เหมาะสมกับลักษณะของข้อมูล) ดังตัวอย่าง

(ระหว่างผู้เรียนศึกษาเอกสาร ค้นคว้าและบันทึกผล ผู้สอนคอยให้คำแนะนำต่อเนื่องรายกลุ่ม)

ขั้นที่ ๒ ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)

ผู้เรียนร่วมกันจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ข้อมูลเรื่องการเลือกพื้นที่บนรูปภาพ โดยจัดเป็นหมวดหมู่ตามที่รวบรวมได้จากเอกสารที่ศึกษาค้นคว้าและจากความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มหรือจากประสบการณ์ของตน

ผู้เรียนเชื่อมโยงความสอดคล้องของข้อมูลที่นำมาจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ โดยนำมาเขียนสรุปความรู้ตามโครงสร้างเนื้อหาที่เชื่อมโยงได้เป็นผังความคิดรวบยอดของเรื่องที่ศึกษา ดังตัวอย่าง

ผู้เรียนร่วมกันอธิบายบันทึกผลผังข้อสรุปความคิดรวบยอดให้เข้าใจตรงกันทั้งกลุ่มและรายบุคคล

ขั้นที่ ๓ ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)

ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ (หนังสือเรียน หน้า ๙๐) และปฏิบัติตาม ใบมอบหมายงานหน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ (หนังสือเรียน หน้า ๙๑) จากนั้นนำข้อสรุปความรู้ความเข้าใจที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนและการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ภายนอกมากำหนดแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับตนเองหรือสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นที่ ๔ ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)

๘. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มหาวิธีนำเสนอเรื่องการเลือกพื้นที่บนรูปภาพ ที่กลุ่มของตนได้สรุปไว้ให้กลุ่มอื่นรับรู้ด้วยเทคนิควิธีที่เหมาะสม บูรณาการการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแทรกในการนำเสนอผลงาน

๙. สมาชิกกลุ่มอื่นร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการนำเสนอตามเกณฑ์ที่กำหนด

ขั้นที่ ๕ ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)

๑๐. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มและรายบุคคลตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนเองหลังจากรับฟังการนำเสนอของสมาชิกกลุ่มอื่น ปรับปรุงชิ้นงานของกลุ่มตนให้สมบูรณ์และบันทึกเพิ่มเติม

ผู้เรียนนำผลงานแสดงในป้ายนิเทศหรือเผยแพร่สู่ห้องเรียนอื่นหรือสาธารณะ

ผู้เรียนแต่ละคนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ (หนังสือเรียน หน้า ๘๙) จากนั้นทำแบบทดสอบ (หนังสือเรียน หน้า ๙๓-๙๕) แลกเปลี่ยนกันตรวจให้คะแนน พร้อมทั้งประเมินสรุปผลการทำกิจกรรม (หนังสือเรียนหน้า ๙๐) แบบประเมินตนเอง (หนังสือเรียน หน้า ๙๕) และกำหนดแนวทางการพัฒนาตนเอง

ขั้นสรุป

ผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันสรุปและประมวลผลความรู้เกี่ยวกับการเลือกพื้นที่บนรูปภาพ และเฉลยกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจตรงกัน ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัย

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๔
	ชื่อหน่วย การเลือกพื้นที่บนรูปภาพ	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕.๒ การเรียนรู้

ให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ฝึกทักษะทุกด้านตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้เกิดสมรรถนะในการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติกิจกรรมเรื่องการเลือกพื้นที่บนรูปภาพ และนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานกราฟิกตามความเหมาะสมของผู้เรียนและสถานศึกษาดังนี้

ให้ผู้เรียนจับคู่และร่วมกันค้นหาความหมายของการ Selection

ให้ผู้เรียนแสดงแนวคิดเกี่ยวกับเครื่องมือสร้าง Selection

ให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการจัดการ Selection

ให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์การเลือกพื้นที่ด้วย Quick Selection

สรุปผลการวิเคราะห์เขียนเป็นผังกราฟิก/ผังความคิดรวบยอดในการทำงานเหล่านั้น

Bangsaphan Industrial and Community Education College

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๔
	ชื่อหน่วย การเลือกพื้นที่บนรูปภาพ	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๓.๒ การสรุป

๔. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนการสอน ตอบข้อซักถาม และสรุปเนื้อหาโดยสรุป

๓.๓ การวัดและประเมินผล

๑๐.นักเรียนทำทดสอบแบบทดสอบหน่วยที่ ๔ ในระบบ GOOGLE CLASSROOM

๑๑.นักเรียนรับฟังคำเฉลยแบบทดสอบ หน่วยที่ ๔ จากครูและแลกเปลี่ยนเหตุผลระหว่างกัน

๑๒.ครูบันทึกผลการประเมิน

๖.สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๖.๑ สื่อสิ่งพิมพ์

- หนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก
- แบบบันทึก ผังกราฟิกแบบต่างๆ
- PowerPoint วิชาโปรแกรมกราฟิก

๖.๒ สื่อโสตทัศน์ (ถ้ามี)

- ระบบ GOOGLE CLASSROOM
- เครื่องรับโทรทัศน์หรือเครื่องฉายโปรเจคเตอร์
- เครื่องคอมพิวเตอร์พกพา หรือแท็บเล็ต หรือ สมาร์ทโฟน

๗. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบงานที่ ๔ เรื่อง ๔ การเลือกพื้นที่บนรูปภาพ

๘. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

เนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชา ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก และเนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชาโปรแกรมกราฟิก

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๔
	ชื่อหน่วย การเลือกพื้นที่บนรูปภาพ	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๙. การวัดและประเมินผล

๙.๑ ก่อนเรียน

-ทดสอบก่อนเรียน เปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียน

๙.๒ ขณะเรียน

-ใบงานที่ ๔ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

- แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เกณฑ์ผ่าน ๗๐%

๙.๓ หลังเรียน

- แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ ๔ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

๑๐. บันทึกหลังสอน

๑๐.๑ ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรูป

.....

.....

.....

.....

๑๐.๒ ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๕
	ชื่อหน่วย การปรับแต่งสีและแสงเงา	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๑. สาระสำคัญ

การปรับแต่งสี แสงเงา ให้กับรูปภาพ ต้องมีความเข้าใจความหมายของสี (Color) เสียก่อน สีคือลักษณะของแสงที่ตกกระทบกับวัตถุ แล้วเกิดการหักเหของแสงสะท้อนเข้าตา ทำให้มองเห็นเป็นสีต่างๆ โมเดลสีและโหมดสีแต่ละประเภทมีความแตกต่างกัน ดังนั้นการนำหลักการในเรื่องของสีมาให้งานในการทำงานกับภาพจึงต้องมีการแปลงภาพให้เป็นโหมดสีต่างๆ ตามความต้องการ และปรับแต่งภาพด้วยคำสั่งต่างๆ เพื่อให้รูปภาพที่ได้มีความสวยงาม

๒. สมรรถนะประจำหน่วย

๒.๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับการปรับแต่งสีและแสงเงา

๒.๒ ปรับแต่งสีและแสงเงาด้วยคำสั่งต่างๆ

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้

๓.๓.๑ บอกความหมายของสีได้

๓.๓.๒ อธิบายข้อแตกต่างของโมเดลสีรูปแบบต่างๆ ได้

๓.๓.๓ อธิบายโหมดสีแบบต่างๆ ได้

๓.๓.๔ เปลี่ยนภาพเป็นโหมดสีต่างๆ ได้

๓.๓.๕ ปรับแต่งภาพด้วยคำสั่งต่างๆ ได้

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๕
	ชื่อหน่วย การปรับแต่งสีและแสงเงา	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๓.๒ ด้านทักษะ

๓.๒.๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับการปรับแต่งสีและแสงเงา

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

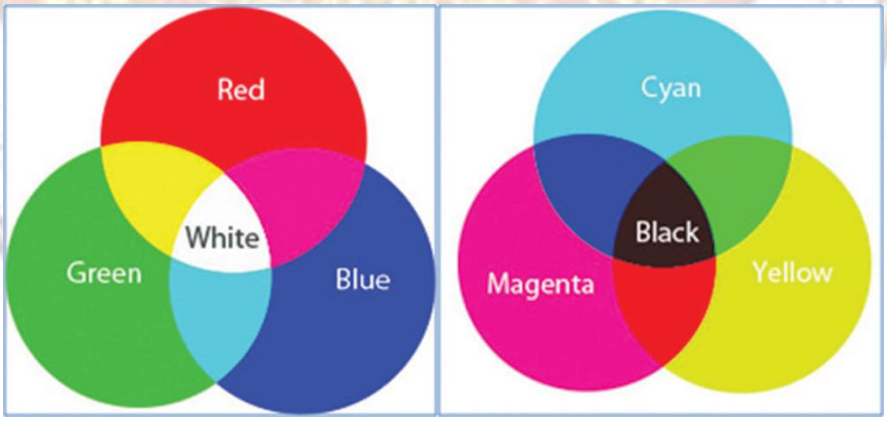
๓.๓.๑ มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ยึดมั่นในสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ละเว้นอบายมุข นักเรียนมีความมีวินัย มีความสามัคคี มีจิตอาสา มีความขยันและรับผิดชอบ มีความประหยัด มีความซื่อสัตย์ มีความสุภาพ มีความตรงต่อเวลา

๔. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

๑. ความหมายของสี

สี (Color) หมายถึงลักษณะของแสงที่ตกกระทบกับวัตถุ แล้วเกิดการหักเหของแสงสะท้อนเข้าตาคนเรา ทำให้มองเห็นเป็นสีต่างๆ เช่น สีขาว สีดำ สีแดง สีเขียว สีเป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่ง ซึ่งจะมองเห็นได้เมื่อแสงผ่านละอองไอน้ำในอากาศ ปรากฏเป็นสีต่างๆ รวม ๗ สี ได้แก่ ม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด และแดง เรียกว่า สีรุ้ง การที่เรามองเห็นสีแต่ละสีนั้นเกิดจากแสงสี เมื่อมีแสงส่องกระทบก็จะดูดทุกสีและสะท้อน ทำให้มองเห็นเป็นสีเดียว เช่น วัตถุสีเขียว เมื่อมีแสงมากระทบ ก็จะดูดทุกสีสะท้อนทำให้เรามองเห็นเป็นสีเขียว

๒ . โมเดลสี



โมเดลสี HSB

เป็นโมเดลที่ประกอบด้วยสีพื้นฐาน ประกอบด้วยลักษณะของสี ๓ ลักษณะ คือ

Hue คือความแตกต่างของสีที่สะท้อนออกมาจากวัตถุเข้ามายังตาของคนเรา ทำให้สามารถมองเห็นวัตถุเป็นสีต่างๆ แต่ละสีจะมีตำแหน่งที่แน่นอน แสดงสีบน Standard Color Wheel ซึ่งถูกแทนด้วยองศา ๐ ถึง ๓๖๐ องศา

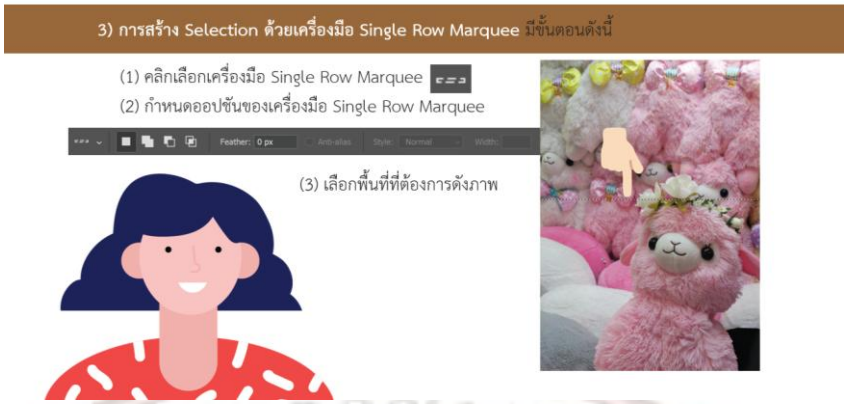
Saturation คือความสดของสี โดยค่าความสดของสีจะเริ่มที่ ๐ ถึง ๑๐๐

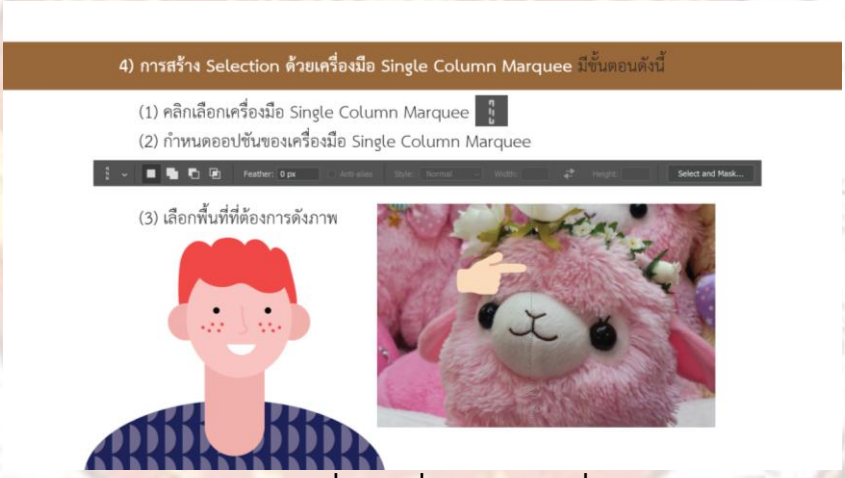
Brightness คือความสว่างและความมืดของสี โดยค่าความสว่างของสีจะเริ่มที่ ๐ ถึง ๑๐๐

โมเดลสี Lab

โมเดลสี Lab เป็นโมเดลสีที่ให้สีเหมือนจริง เป็นสีมาตรฐานกลางของการวัดสีทุกรูปแบบครอบคลุมทุกสีใน RGB และ CMYK ส่วนประกอบของโหมดสีนี้ ได้แก่

๓) เครื่องมือกลุ่ม Crop Tool เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้สร้าง Selection สำหรับตัดส่วนที่เหลือที่ไม่ได้อยู่ในพื้นที่เลือกในภาพทิ้งไป และเมื่อทำการตัดภาพทำได้โดยการคลิกที่เครื่องมือ แล้วเลือกภาพตามต้องการ คลิกขวาเลือก Crop จะได้ภาพใหม่เกิดขึ้น





Feather เป็นการกำหนดความฟุ้งของเส้นขอบที่เลือก ยิ่งค่ามากขอบยิ่งฟุ้งมาก

Anti-alias การกำหนดขอบของภาพให้ดูเรียบไม่เป็นรอยหยัก

Width กำหนดความกว้างของ Selection

Height กำหนดความสูงของ Selection

การกำหนดสไตล์การเลือกด้วย Style

Normal เป็นการเลือกแบบปกติทั่วไป

Fixed Ratio เป็นการเลือกแบบกำหนดอัตราความกว้างและความสูงคงที่ โดยบังคับให้สัดส่วนเท่ากันทุกด้าน

Fixed Size เป็นการกำหนดขนาดพื้นที่ที่เลือกคงที่ตามค่าที่กำหนด

การบันทึก Selection เก็บไว้

การสร้าง Selection ถ้ามีการยกเลิกแล้วจะไม่สามารถเรียกกลับคืนมาได้ หากจำเป็นต้องใช้ในภายหลังควรมีการบันทึกไว้ เพราะในบางครั้งการสร้าง Selection ที่ซับซ้อนต้องใช้เวลามาก หากมีการบันทึกไว้จะทำให้สามารถเรียกกลับมาใช้งานได้ง่ายขึ้น ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

๑) สร้าง Selection

๒) คลิกเมนู Select

๓) Save Selection

๔) ตั้งชื่อ Selection

๕) เลือกออปชันการเก็บ Selection ดังนี้

New Channel สร้างเป็น Selection ใหม่

Add to Channel เพิ่มพื้นที่ให้ Selection ปัจจุบัน

Subtract from Channel ลบพื้นที่จาก Selection ปัจจุบัน

Intersect with Channel เลือกเฉพาะพื้นที่ที่ซ้อนทับกัน

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๕
	ชื่อหน่วย การปรับแต่งสีและแสงเงา	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕. กิจกรรมการเรียนรู้

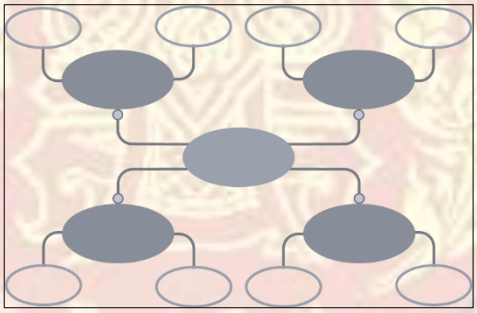
๕.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน

Step 1 Gathering (ขั้นรวบรวมข้อมูล)

1. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนร่วมกันศึกษาเอกสารหนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก เรื่องการปรับแต่งสีและแสงเงา ตามหัวข้อที่กำหนด (ศึกษารายละเอียดจากแผนการจัดการเรียนรู้)

2. ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนเสนอข้อมูลจากประสบการณ์เดิมที่รับรู้ในเรื่องการปรับแต่งสีและแสงเงา ตามหัวข้อที่กำหนด (ศึกษารายละเอียดคำถามจากแผนการจัดการเรียนรู้)

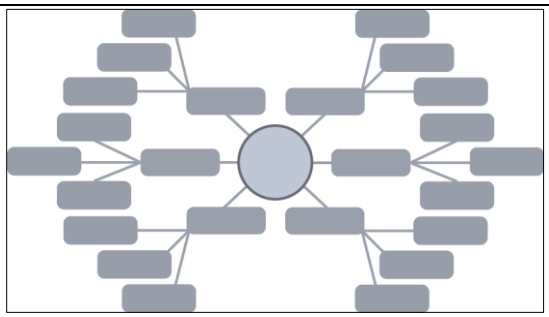
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มบันทึกผลจากการศึกษาตามหัวข้อที่กำหนดลงผังกราฟิก (เลือกออกแบบและใช้ผังกราฟิกให้เหมาะสมกับลักษณะของข้อมูล) ดังตัวอย่าง

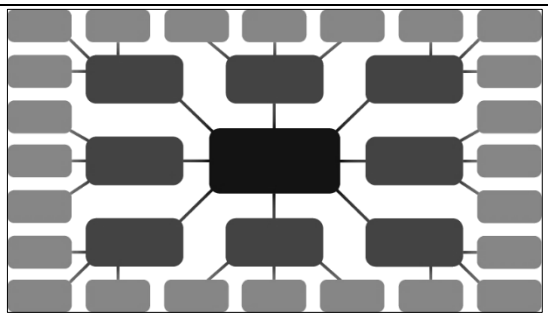


Step 2 Processing (ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้)

4. ผู้เรียนร่วมกันจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ข้อมูลเรื่องการปรับแต่งสีและแสงเงา โดยจัดเป็นหมวดหมู่ตามที่รวบรวมได้จากเอกสารที่ศึกษาค้นคว้าและจากความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มหรือจากประสบการณ์ของตน

5. ผู้เรียนเชื่อมโยงความสอดคล้องของข้อมูลที่นำมาจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ โดยนำมาเขียนสรุปความรู้ตามโครงสร้างเนื้อหาที่เชื่อมโยงได้เป็นผังความคิดรวบยอดของเรื่องที่ศึกษา ดังตัวอย่าง





6. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายบันทึกผลผังข้อสรุปความคิดรวบยอดให้เข้าใจตรงกันทั้งกลุ่มและรายบุคคล

Step 3 Applying and Constructing the Knowledge (ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ)

7. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และปฏิบัติตามใบมอบหมายงาน จากนั้นนำข้อสรุปความรู้ความเข้าใจที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนและการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ภายนอก มากำหนดแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับตนเองหรือสมาชิกในกลุ่ม

Step 4 Applying the Communication Skill (ขั้นสื่อสารและนำเสนอ)

8. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มหาวิธีนำเสนอเรื่องการปรับแต่งสีและแสงเงา ที่กลุ่มของตนได้สรุปไว้ให้กลุ่มอื่นรับรู้ด้วยเทคนิควิธีที่เหมาะสม บูรณาการการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแทรกในการนำเสนอผลงาน

9. สมาชิกกลุ่มอื่นร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการนำเสนอตามเกณฑ์ที่กำหนด

Step 5 Self-Regulating (ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ)

10. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มและรายบุคคลตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนเองหลังจากรับฟังการนำเสนอของสมาชิกกลุ่มอื่น ปรับปรุงชิ้นงานของกลุ่มตนให้สมบูรณ์และบันทึกเพิ่มเติม

11. ผู้เรียนนำผลงานแสดงในป้ายนิเทศหรือเผยแพร่สู่ห้องเรียนอื่นหรือสาธารณะ

12. ผู้เรียนแต่ละคนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ จากนั้นทำแบบทดสอบ แลกเปลี่ยนกันตรวจให้คะแนน พร้อมทั้งประเมินสรุปผลการทำกิจกรรม แบบประเมินตนเอง และกำหนดแนวทางการพัฒนาตนเอง

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๕
	ชื่อหน่วย การปรับแต่งสีและแสงเงา	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕.๒ การเรียนรู้

ให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ฝึกทักษะทุกด้านตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้เกิดสมรรถนะในการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติกิจกรรมเรื่องการปรับแต่งสีและแสงเงา และนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานกราฟิกตามความเหมาะสมของผู้เรียนและสถานศึกษาดังนี้

- **ให้ผู้เรียนจับคู่และร่วมกันค้นหาความหมายของสี**
- **ให้ผู้เรียนแสดงแนวคิดเกี่ยวกับโมเดลสี**
- **ให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายโหมดสี**
- **ให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์การเปลี่ยนภาพเป็นโหมดสีต่างๆ**
- **ให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์การปรับแต่งภาพด้วยคำสั่งต่างๆ**

สรุปผลการวิเคราะห์เขียนเป็นผังกราฟิก/ผังความคิดรวบยอดในการทำงานเหล่านั้น

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๕
	ชื่อหน่วย การปรับแต่งสีและแสงเงา	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๓.๔ การสรุป

๕. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนการสอน ตอบข้อซักถาม และสรุปเนื้อหาโดยสรุป

๓.๕ การวัดและประเมินผล

๑๓.นักเรียนทำทดสอบแบบทดสอบหน่วยที่ ๕ ในระบบ GOOGLE CLASSROOM

๑๔.นักเรียนรับฟังคำเฉลยแบบทดสอบ หน่วยที่ ๕ จากครูและแลกเปลี่ยนเหตุผลระหว่างกัน

๑๕.ครูบันทึกผลการประเมิน

๖.สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๖.๑ สื่อสิ่งพิมพ์

- หนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก
- แบบบันทึก ผังกราฟิกแบบต่างๆ
- PowerPoint วิชาโปรแกรมกราฟิก

๖.๒ สื่อโสตทัศน์ (ถ้ามี)

- ระบบ GOOGLE CLASSROOM
- เครื่องรับโทรทัศน์หรือเครื่องฉายโปรเจคเตอร์
- เครื่องคอมพิวเตอร์พกพา หรือแท็บเล็ต หรือ สมาร์ทโฟน

๗. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบงานที่ ๕ เรื่อง ๕ การปรับแต่งสีและแสงเงา

๘. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

เนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชา ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก และเนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชาโปรแกรมกราฟิก

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๕
	ชื่อหน่วย การปรับแต่งสีและแสงเงา	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๙. การวัดและประเมินผล

๙.๑ ก่อนเรียน

-ทดสอบก่อนเรียน เปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียน

๙.๒ ขณะเรียน

-ใบงานที่ ๔ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

- แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เกณฑ์ผ่าน ๗๐%

๙.๓ หลังเรียน

- แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ ๔ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

๑๐. บันทึกหลังสอน

๑๐.๑ ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรูป

.....

.....

.....

.....

๑๐.๒ ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๖
	ชื่อหน่วย การสร้างเอฟเฟกต์พิเศษให้ภาพด้วยฟิลเตอร์	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๑. สาระสำคัญ

การสร้างเอฟเฟกต์ด้วยคำสั่ง Filter ซึ่งเป็นกลุ่มคำสั่งที่มีคุณสมบัติในการปรับแต่งภาพให้มีลักษณะพิเศษ การรีทัชภาพ การใส่เอฟเฟกต์ ด้วยคำสั่งที่หลากหลายที่ใช้ในการปรับแต่งภาพ โดยกลุ่มคำสั่ง Filter จะแบ่งออกเป็นกลุ่มๆ แยกออกตามคุณสมบัติของแต่ละกลุ่ม เพื่อให้ง่านต่อการเรียกใช้งาน

๒. สมรรถนะประจำหน่วย

๒.๑.แสดงความรู้เกี่ยวกับการสร้างเอฟเฟกต์พิเศษให้ภาพด้วยฟิลเตอร์

๒.๒สร้างเอฟเฟกต์พิเศษให้ภาพด้วยฟิลเตอร์

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้

๓.๕.๑ บอกความหมายคำสั่งกลุ่มฟิลเตอร์ ได้

๓.๕.๒ อธิบายคำสั่งฟิลเตอร์แกลลอรี ได้

๓.๕.๓ อธิบายโหมดสีแบบต่างๆ ได้

๓.๕.๔ การใช้ฟิลเตอร์แกลลอรี ได้

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๖
	ชื่อหน่วย การสร้างเอฟเฟกต์พิเศษให้ภาพด้วยฟิลเตอร์	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๓.๒ ด้านทักษะ

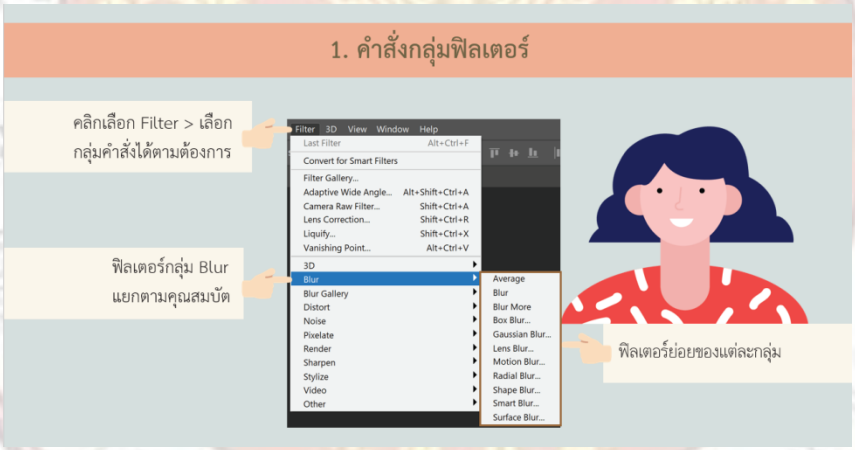
๓.๒.๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับการสร้างเอฟเฟกต์พิเศษให้ภาพด้วยฟิลเตอร์

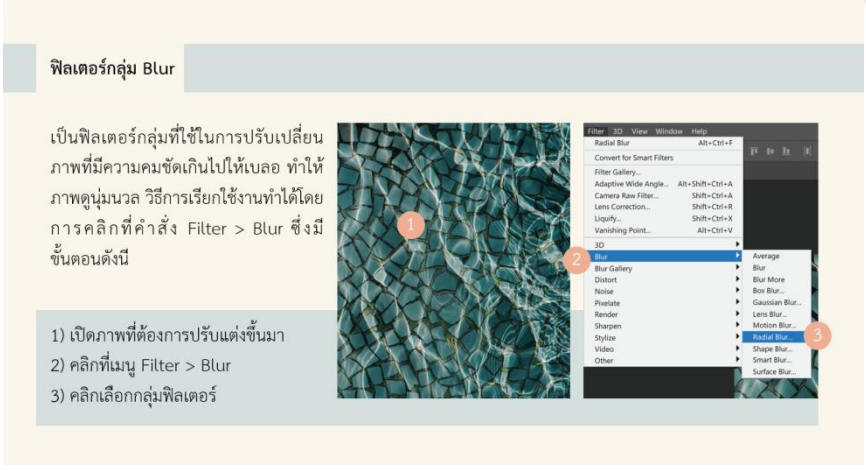
๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

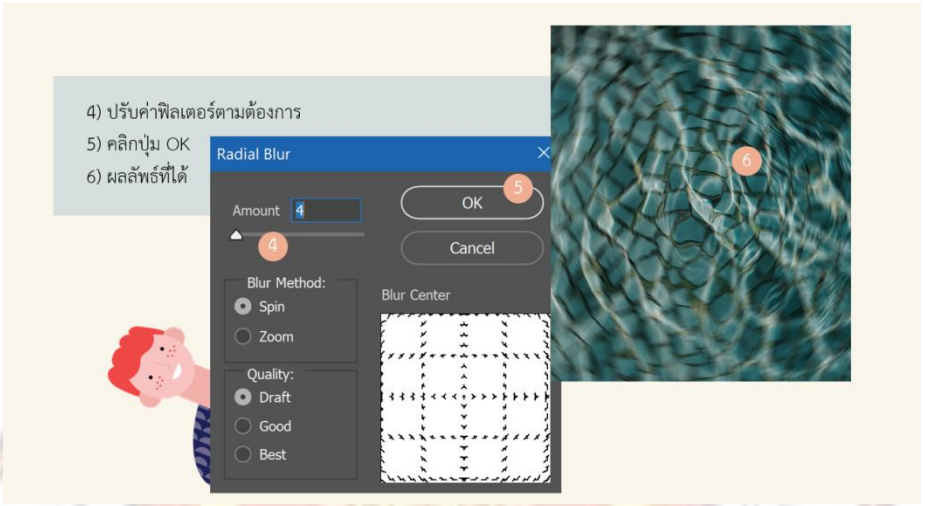
๓.๓.๑ มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ยึดมั่นในสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ละเว้นอบายมุข นักเรียนมีความมีวินัย มีความสามัคคี มีจิตอาสา มีความขยันและรับผิดชอบ มีความประหยัด มีความซื่อสัตย์ มีความสุภาพ มีความตรงต่อเวลา

๔. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

๑. คำสั่งกลุ่มฟลเตอร์

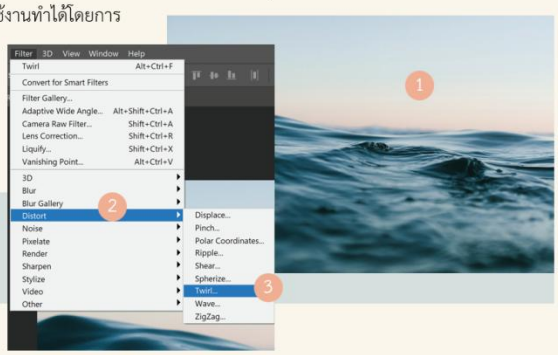




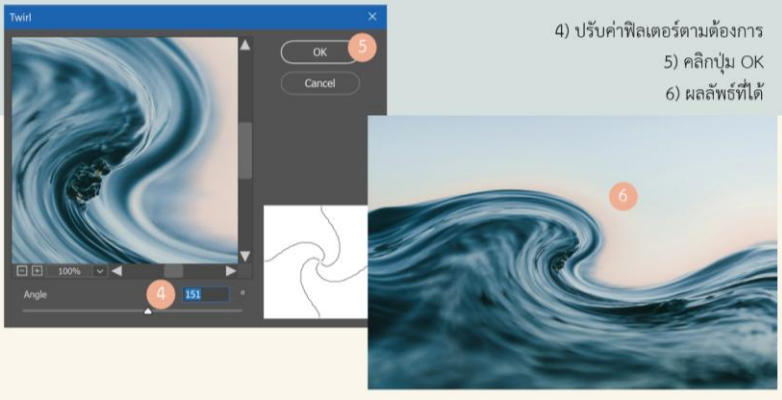


ฟิลเตอร์กลุ่ม Distort

ฟิลเตอร์กลุ่ม Distort เป็นกลุ่มฟิลเตอร์ที่ใช้ในการบิดเบือนภาพให้เป็นรูปแบบในลักษณะต่างๆ ทำให้ภาพที่ได้มีรูปทรงที่เปลี่ยนไป วิธีการเรียกใช้งานทำได้โดยการคลิกที่คำสั่ง Filter > Distort มีขั้นตอนดังนี้



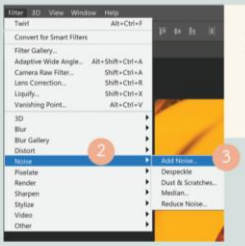
1) เปิดภาพที่ต้องการปรับแต่ง
2) คลิกที่เมนู Filter > Distort
3) คลิกเลือกกลุ่มฟิลเตอร์



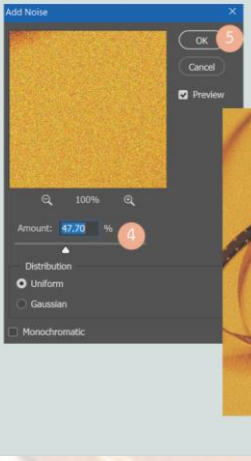
4) ปรับค่าฟิลเตอร์ตามต้องการ
5) คลิกปุ่ม OK
6) ผลลัพธ์ที่ได้

ฟิลเตอร์กลุ่ม Noise

ฟิลเตอร์กลุ่ม Noise เป็นกลุ่มฟิลเตอร์ที่ใช้ในการปรับเปลี่ยน เพิ่ม/ลด จุดหรือเม็ดสีให้แทรกขึ้นมาในภาพ วิธีการเรียกใช้งานทำได้โดยการคลิกที่คำสั่ง Filter > Noise ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



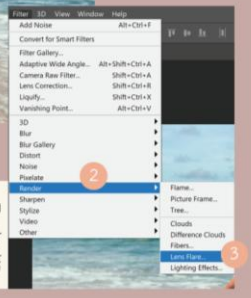
1) เปิดภาพที่ต้องการปรับแต่งขึ้นมา
2) คลิกที่เมนู Filter > Noise
3) คลิกเลือกกลุ่มฟิลเตอร์



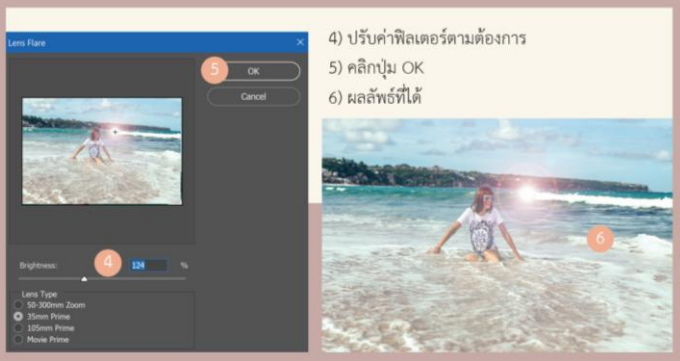
4) ปรับค่าฟิลเตอร์ตามต้องการ
5) คลิกปุ่ม OK
6) ผลลัพธ์ที่ได

ฟิลเตอร์กลุ่ม Render

ฟิลเตอร์กลุ่ม Render เป็นกลุ่มฟิลเตอร์ที่ใช้สำหรับประมวลภาพใหม่ โดยนำสี Background และ Foreground มาสร้างเอฟเฟกต์ให้กับภาพ เช่น การกำหนดแสงให้กับภาพ หรือกำหนดประกายแสงวิธีการเรียกใช้งานทำได้โดยการคลิกที่คำสั่ง Filter > Render ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

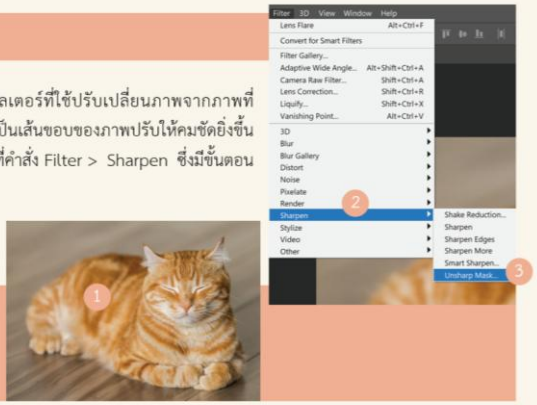


1) เปิดภาพที่ต้องการปรับแต่งขึ้นมา
2) คลิกที่เมนู Filter > Render
3) คลิกที่เลือกกลุ่มฟิลเตอร์

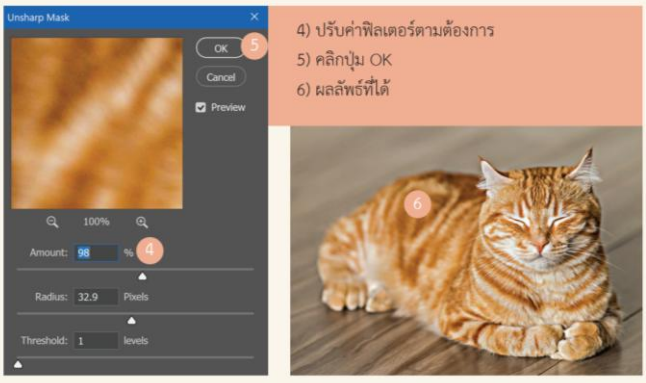


ฟิลเตอร์กลุ่ม Sharpen

ฟิลเตอร์กลุ่ม Sharpen เป็นกลุ่มฟิลเตอร์ที่ใช้ปรับเปลี่ยนภาพจากภาพที่เบลอให้คมชัดขึ้น โดยเฉพาะส่วนที่เป็นเส้นขอบของภาพปรับให้คมชัดยิ่งขึ้น วิธีการเรียกใช้งานทำได้โดยการคลิกที่คำสั่ง Filter > Sharpen ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



1) เปิดภาพที่ต้องการปรับแต่งขึ้นมา
2) คลิกที่เมนู Filter > Sharpen
3) คลิกเลือกกลุ่มฟิลเตอร์



ฟิลเตอร์กลุ่ม Pixelate

ฟิลเตอร์กลุ่ม Pixelate เป็นกลุ่มฟิลเตอร์ที่ใช้สำหรับปรับแต่งจุดพิกเซลของภาพให้เป็นไปในลักษณะการรวมพิกเซลที่มีค่าสีใกล้เคียงกัน ทำให้ภาพเกิดการเปลี่ยนแปลง วิธีการเรียกใช้งานทำได้ โดยการคลิกที่คำสั่ง Filter > Pixelate

ฟิลเตอร์กลุ่ม Video

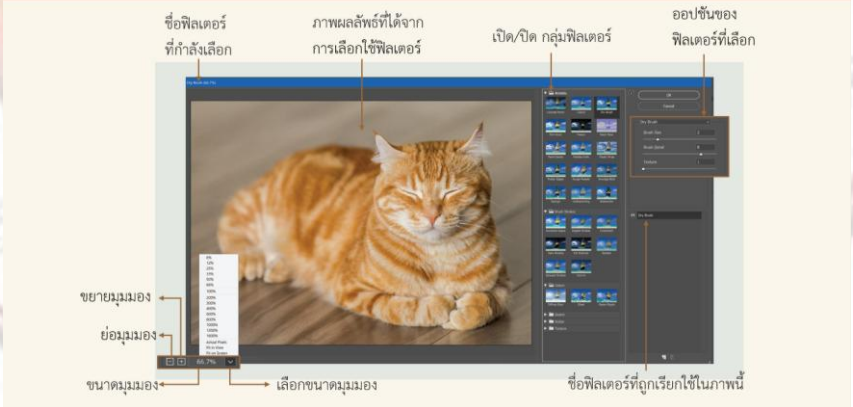
ฟิลเตอร์กลุ่ม Video เป็นกลุ่มฟิลเตอร์ที่ใช้สำหรับแก้ปัญหาภาพที่นำมาจากวิดีโอ ซึ่งมีอยู่ 2 แบบ

1) De-Interlace ใช้ในการปรับให้นุ่มนวลขึ้น
2) NTSC ใช้ในการจำกัดจำนวนสีบนหน้าจอทีวี เพื่อไม่ให้เกิดเส้นสัญญาณรบกวนบนจอทีวี

ฟิลเตอร์กลุ่ม Other

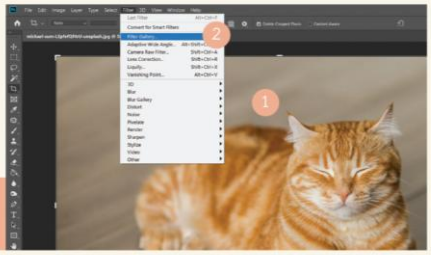
ฟิลเตอร์กลุ่ม Other เป็นกลุ่มฟิลเตอร์ที่ใช้สำหรับรวบรวมการทำงานหลายๆ อย่างเข้าด้วยกัน และสามารถเก็บบันทึกฟิลเตอร์ไว้ใช้งานได้

2. คำสั่งฟิลเตอร์แกลลอรี

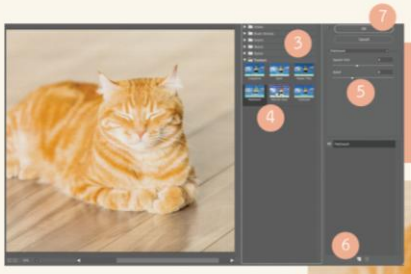


3. การใช้ฟิลเตอร์แกลลอรี

การใช้งานฟิลเตอร์แกลลอรีทำได้โดยการเลือกกลุ่มฟิลเตอร์แล้วคลิกเลือกฟิลเตอร์ที่ต้องการแล้วทำการปรับแต่งค่าตามความเหมาะสม อีกทั้งยังสามารถเพิ่ม/ลบฟิลเตอร์ในการปรับแต่งภาพได้อีกด้วยวิธีการเรียกใช้งานมีขั้นตอนดังนี้



1) เปิดภาพที่ต้องการปรับแต่งขึ้นมา
2) คลิกที่เมนู Filter > Filter Gallery



3) คลิกเลือกกลุ่ม Filter4) คลิกเลือกฟิลเตอร์ที่ต้องการปรับแต่งภาพ
5) ปรับค่าฟิลเตอร์ตามต้องการ

6) คลิกปุ่ม Create a new layer เพื่อเพิ่มฟิลเตอร์ให้กับภาพ
7) คลิกปุ่ม OK
8) ผลลัพธ์ที่ได

ฟิลเตอร์กลุ่ม Artistic

ใช้ในการปรับเปลี่ยนภาพให้กลายเป็นภาพในลักษณะของภาพวาดทางศิลปะแบบต่างๆ วิธีการเรียกใช้งานทำได้โดยการคลิกที่คำสั่ง Filter > Filter Gallery > Artistic

ฟิลเตอร์กลุ่ม Brush Strokes

ใช้ในการปรับเปลี่ยนภาพเหมือนให้เป็นลักษณะภาพวาดที่ถูกวาดขึ้นโดยหัวแปรงลักษณะต่างๆ ทำหน้าที่ระบายสี โดยเน้นเส้นขอบของรูปภาพให้ชัดและสว่างขึ้น วิธีการเรียกใช้งานทำได้โดยการคลิกที่คำสั่ง Filter > Filter Gallery > Brush Strokes

ฟิลเตอร์กลุ่ม Distort

ใช้ในการสร้างพื้นผิวของภาพในรูปแบบต่างๆ วิธีการเรียกใช้งานทำได้โดยการคลิกที่คำสั่ง Filter > Filter Gallery > Distort

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๖
	ชื่อหน่วย การสร้างเอฟเฟกต์พิเศษให้ภาพด้วยฟิลเตอร์	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕. กิจกรรมการเรียนรู้

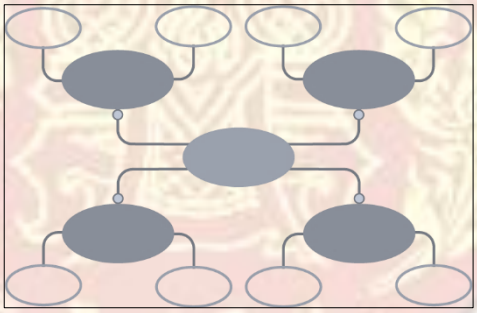
๕.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน

Step 1 Gathering (ขั้นรวบรวมข้อมูล)

8. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนร่วมกันศึกษาเอกสารหนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก เรื่องการปรับแต่งสีและแสงเงา ตามหัวข้อที่กำหนด (ศึกษารายละเอียดจากแผนการจัดการเรียนรู้)

9. ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนเสนอข้อมูลจากประสบการณ์เดิมที่รับรู้ในเรื่องการปรับแต่งสีและแสงเงา ตามหัวข้อที่กำหนด (ศึกษารายละเอียดคำถามจากแผนการจัดการเรียนรู้)

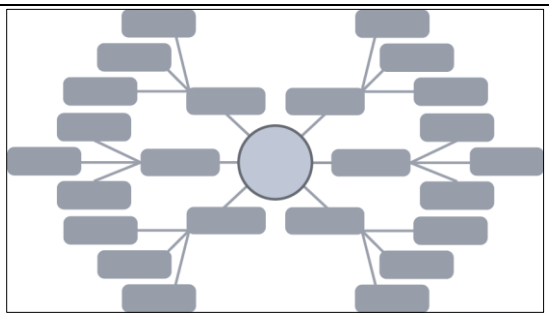
10. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มบันทึกผลจากการศึกษาตามหัวข้อที่กำหนดลงผังกราฟิก (เลือกออกแบบและใช้ผังกราฟิกให้เหมาะสมกับลักษณะของข้อมูล) ดังตัวอย่าง

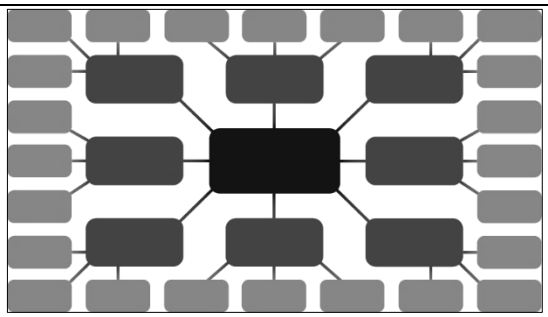


Step 2 Processing (ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้)

11. ผู้เรียนร่วมกันจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ข้อมูลเรื่องการปรับแต่งสีและแสงเงา โดยจัดเป็นหมวดหมู่ตามที่รวบรวมได้จากเอกสารที่ศึกษาค้นคว้าและจากความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มหรือจากประสบการณ์ของตน

12. ผู้เรียนเชื่อมโยงความสอดคล้องของข้อมูลที่นำมาจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ โดยนำมาเขียนสรุปความรู้ตามโครงสร้างเนื้อหาที่เชื่อมโยงได้เป็นผังความคิดรวบยอดของเรื่องที่ศึกษา ดังตัวอย่าง





13. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายบันทึกผลผังข้อสรุปความคิดรวบยอดให้เข้าใจตรงกันทั้งกลุ่มและรายบุคคล

Step 3 Applying and Constructing the Knowledge (ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ)

14. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และปฏิบัติตามใบมอบหมายงาน จากนั้นนำข้อสรุปความรู้ความเข้าใจที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนและการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ภายนอก มากำหนดแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับตนเองหรือสมาชิกในกลุ่ม

Step 4 Applying the Communication Skill (ขั้นสื่อสารและนำเสนอ)

8. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มหาวิธีนำเสนอเรื่องการปรับแต่งสีและแสงเงา ที่กลุ่มของตนได้สรุปไว้ให้กลุ่มอื่นรับรู้ด้วยเทคนิควิธีที่เหมาะสม บูรณาการการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแทรกในการนำเสนอผลงาน

9. สมาชิกกลุ่มอื่นร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการนำเสนอตามเกณฑ์ที่กำหนด

Step 5 Self-Regulating (ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ)

13. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มและรายบุคคลตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนเองหลังจากรับฟังการนำเสนอของสมาชิกกลุ่มอื่น ปรับปรุงชิ้นงานของกลุ่มตนให้สมบูรณ์และบันทึกเพิ่มเติม

14. ผู้เรียนนำผลงานแสดงในป้ายนิเทศหรือเผยแพร่สู่ห้องเรียนอื่นหรือสาธารณะ

15. ผู้เรียนแต่ละคนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ จากนั้นทำแบบทดสอบ แลกเปลี่ยนกันตรวจให้คะแนน พร้อมทั้งประเมินสรุปผลการทำกิจกรรม แบบประเมินตนเอง และกำหนดแนวทางการพัฒนาตนเอง

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๖
	ชื่อหน่วย การสร้างเอฟเฟกต์พิเศษให้ภาพด้วยฟิลเตอร์	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕.๒ การเรียนรู้

ให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ฝึกทักษะทุกด้านตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้เกิดสมรรถนะในการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติกิจกรรมเรื่องการปรับแต่งสีและแสงเงา และนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานกราฟิกตามความเหมาะสมของผู้เรียนและสถานศึกษาดังนี้

- **ให้ผู้เรียนจับคู่และร่วมกันค้นหาความหมายของสี**
- **ให้ผู้เรียนแสดงแนวคิดเกี่ยวกับโมเดลสี**
- **ให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายโหมดสี**
- **ให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์การเปลี่ยนภาพเป็นโหมดสีต่างๆ**
- **ให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์การปรับแต่งภาพด้วยคำสั่งต่างๆ**

สรุปผลการวิเคราะห์เขียนเป็นผังกราฟิก/ผังความคิดรวบยอดในการทำงานเหล่านั้น

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๖
	ชื่อหน่วย การสร้างเอฟเฟกต์พิเศษให้ภาพด้วยฟิลเตอร์	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๓.๖ การสรุป

๖. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนการสอน ตอบข้อซักถาม และสรุปเนื้อหาโดยสรุป

๓.๗ การวัดและประเมินผล

๑๖.นักเรียนทำทดสอบแบบทดสอบหน่วยที่ ๖ ในระบบ GOOGLE CLASSROOM

๑๗.นักเรียนรับฟังคำเฉลยแบบทดสอบ หน่วยที่ ๖ จากครูและแลกเปลี่ยนเหตุผลระหว่างกัน

๑๘.ครูบันทึกผลการประเมิน

๖.สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๖.๑ สื่อสิ่งพิมพ์

- หนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก
- แบบบันทึก ผังกราฟิกแบบต่างๆ
- PowerPoint วิชาโปรแกรมกราฟิก

๖.๒ สื่อโสตทัศน์ (ถ้ามี)

- ระบบ GOOGLE CLASSROOM
- เครื่องรับโทรทัศน์หรือเครื่องฉายโปรเจคเตอร์
- เครื่องคอมพิวเตอร์พกพา หรือแท็บเล็ต หรือ สมาร์ทโฟน

๗. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบงานที่ ๖ เรื่อง ๖ การปรับแต่งสีและแสงเงา

๘. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

เนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชา ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก และเนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชาโปรแกรมกราฟิก

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๖
	ชื่อหน่วย การสร้างเอฟเฟกต์พิเศษให้ภาพด้วยฟิลเตอร์	สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๙. การวัดและประเมินผล

๙.๑ ก่อนเรียน

-ทดสอบก่อนเรียน เปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียน

๙.๒ ขณะเรียน

-ใบงานที่ ๖ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

- แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เกณฑ์ผ่าน ๗๐%

๙.๓ หลังเรียน

- แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ ๖ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

๑๐. บันทึกหลังสอน

๑๐.๑ ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรูป

.....

.....

.....

.....

๑๐.๒ ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๗
	ชื่อหน่วย การสร้างตัวอักษรและข้อความ	สอนครั้งที่ ๑
		ชั่วโมงรวม ๔
		จำนวนชั่วโมง ๔

๑. สาระสำคัญ

บางครั้งภายในภาพถ่ายอาจมีส่วนที่ไม่ต้องการติดมาด้วย สามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Photoshop CC2019 เลือกเฉพาะส่วนที่ต้องการหรือตัดส่วนที่ไม่ต้องการได้ และยังสามารถกำหนดขนาดของภาพได้ตามความต้องการ โดยใช้เครื่องมือ Crop Tool ในการตัด และยังมีเครื่องมือในการตกแต่งภาพเพื่อใช้ในงานกราฟิก เช่น Healing Brush Tool, Spot Healing Brush Tool, Patch Tool ,Red Eye Tool, Clone Stamp, Blur Tool, Sharpen Tool, Smudge Tool, Dodge Tool , Sponge Tool และ การแต่งภาพด้วย Liquify

๒. สมรรถนะประจำหน่วย

๒.๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับการตัดต่อและตกแต่งภาพกราฟิก

๒.๒ตัดต่อและตกแต่งภาพกราฟิก

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้

๓.๗.๑ ตัดภาพบางส่วนได้

๓.๗.๒ ตกแต่งภาพด้วยการรีทัชได้

๓.๗.๓ ใช้เครื่องมือ Liquify ในการตกแต่งภาพได้

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๗
	ชื่อหน่วย การสร้างตัวอักษรและข้อความ	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

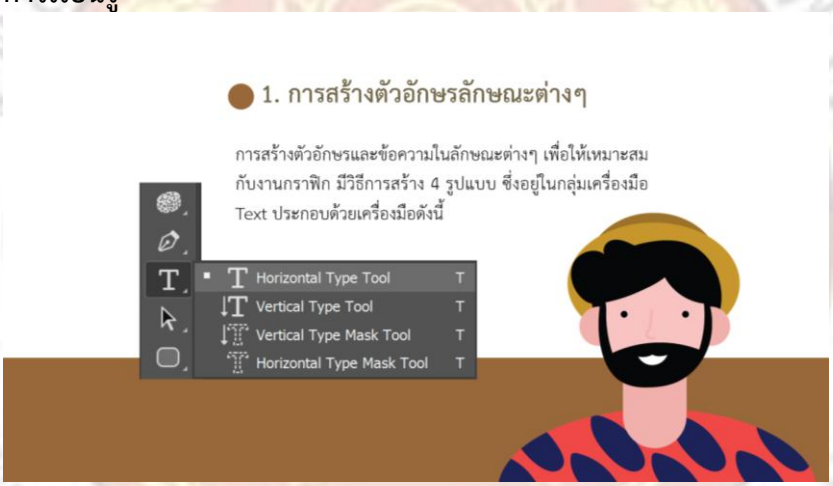
๓.๒ ด้านทักษะ

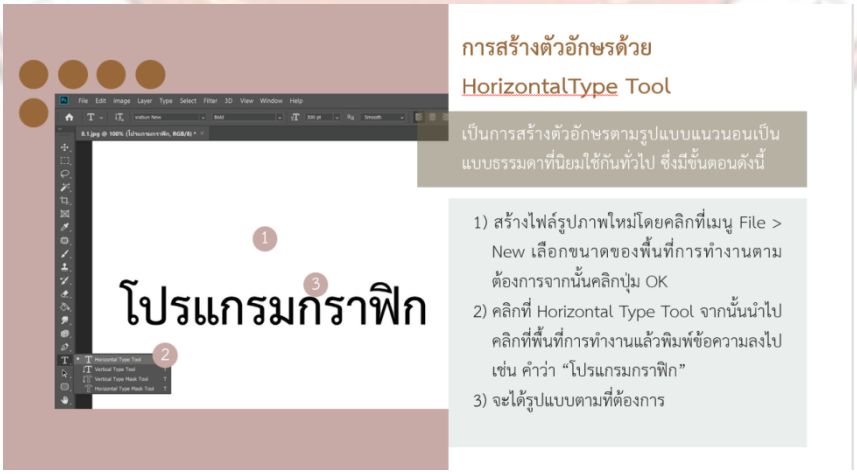
๓.๒.๑ แสดงความรู้เกี่ยวกับการตัดต่อและตกแต่งภาพกราฟิก

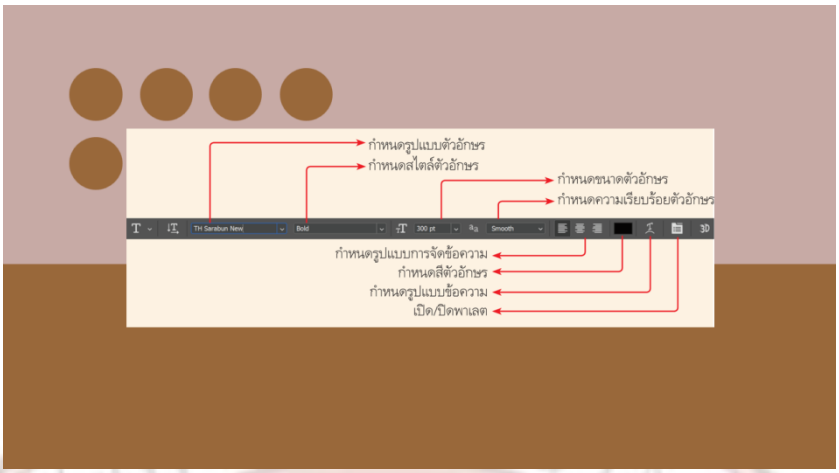
๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๓.๓.๑ มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ยึดมั่นในสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ละเว้นอบายมุข นักเรียนมีความมีวินัย มีความสามัคคี มีจิตอาสา มีความขยันและรับผิดชอบ มีความประหยัด มีความซื่อสัตย์ มีความสุภาพ มีความตรงต่อเวลา

๔. เนื้อหาสาระการเรียนรู้



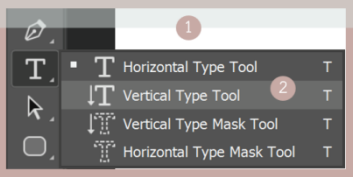


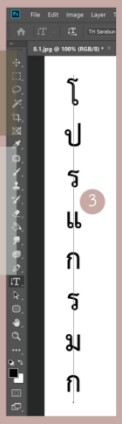


การสร้างตัวอักษรด้วย Vertical Type Tool

การสร้างตัวอักษรด้วย Vertical Type Tool เป็นการสร้างตัวอักษรตามรูปแบบแนวตั้ง ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

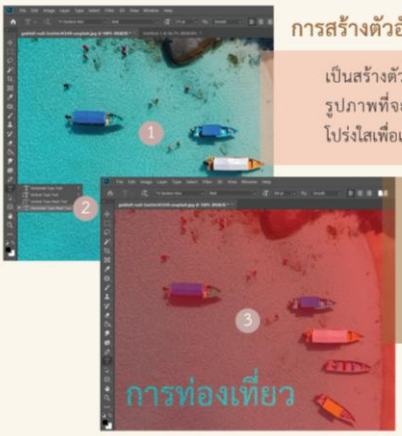
1) สร้างไฟล์รูปภาพใหม่โดยคลิกที่เมนู File > New เลือกขนาดของพื้นที่การทำงานตามต้องการจากนั้นคลิกปุ่ม OK
2) คลิกที่ Vertical Type Tool จากนั้นนำไปคลิกพื้นที่การทำงานแล้วพิมพ์ข้อความลงไป
3) จะได้รูปแบบตามที่ต้องการ





การสร้างตัวอักษรด้วย Horizontal Type Mask Tool

เป็นสร้างตัวอักษรตามรูปแบบแนวนอนแต่เป็นการเลือกพื้นที่จากรูปภาพที่จะนำมาเป็นพื้นผิวของตัวอักษรหรือกำหนดตัวอักษรโปร่งใสเพื่อเติมสีได้ตามต้องการ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



1) เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการสร้างเป็นข้อความ
2) คลิกที่ Horizontal Type Mask Tool จากนั้นนำไปคลิกบนพื้นที่การทำงานแล้วพิมพ์ข้อความลงไป เช่น คำว่า "การท่องเที่ยว" ภาพจะจางลง

3) คลิกที่เมนู Edit > Copy แล้วคลิกตำแหน่งที่ต้องการ จากนั้นคลิกที่เมนู Edit > Paste ตกแต่งข้อความให้ดูเด่นขึ้น โดยใส่สีเส้นให้กับข้อความโดยคลิกที่เมนู Edit > Stroke จะปรากฏหน้าต่าง

4) คลิกปุ่ม OK จากนั้นกดปุ่ม Ctrl+D เพื่อยกเลิกการ Selection ข้อความ จะได้ผลลัพธ์

การใช้ Vertical Type Mask Tool

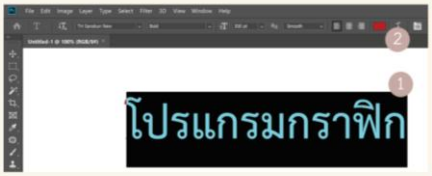
คล้ายกันแบบ Horizontal Type Mask Tool แตกต่างที่ตัวอักษรเป็นแบบแนวตั้ง ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1) สร้างไฟล์รูปภาพใหม่โดยคลิกที่เมนู File > New เลือกขนาดพื้นที่การทำงานตามต้องการ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม OK

2) คลิกที่เครื่องมือ Vertical Type Mask Tool จากนั้นคลิกเมาส์พื้นที่การทำงานแล้วพิมพ์ข้อความ เช่น คำว่า “ไปทะเล”

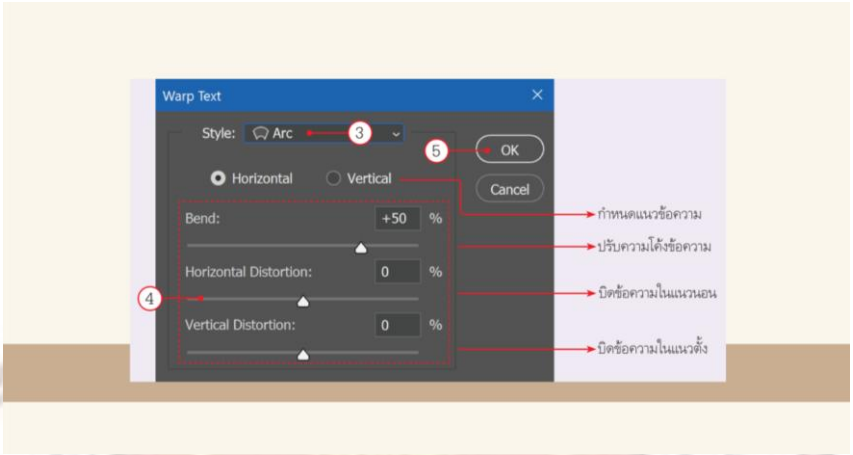
2. การกำหนดสไตล์ให้กับข้อความ

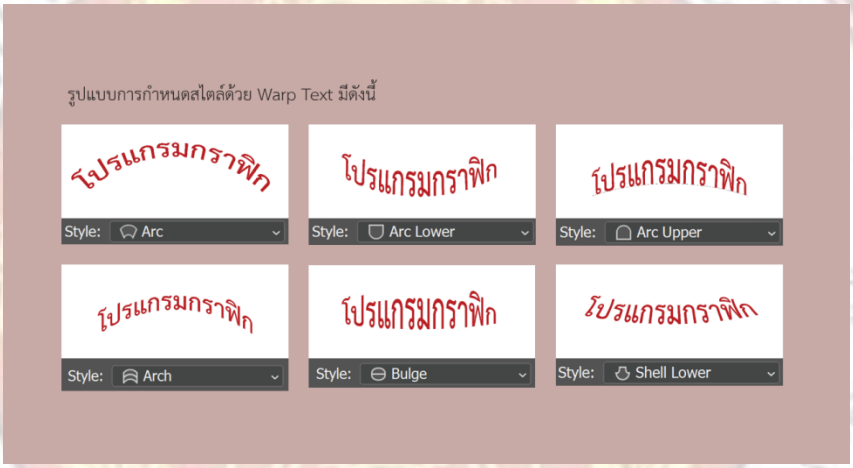
หลังจากทำการสร้างตัวอักษรหรือข้อความเรียบร้อยแล้ว สามารถใส่สไตล์หรือรูปแบบในการแสดงข้อความให้สวยงามได้ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



1) เลือกข้อความ โดยการคลุมข้อความที่ต้องการ

2) คลิกที่ เพื่อเลือกสไตล์ในการแสดงข้อความ


Warp Text
Style: Arc
3
5
OK
Cancel
Horizontal
Vertical
Bend: +50 %
Horizontal Distortion: 0 %
4
Vertical Distortion: 0 %
กำหนดแนวข้อความ
ปรับความโค้งข้อความ
บิดข้อความในแนวนอน
บิดข้อความในแนวตั้ง


รูปแบบการกำหนดสไตล์ด้วย Warp Text มีดังนี้
โปรแกรมกราฟิก
Style: Arc
โปรแกรมกราฟิก
Style: Arc Lower
โปรแกรมกราฟิก
Style: Arc Upper
โปรแกรมกราฟิก
Style: Arch
โปรแกรมกราฟิก
Style: Bulge
โปรแกรมกราฟิก
Style: Shell Lower

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๗
	ชื่อหน่วย การสร้างตัวอักษรและข้อความ	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕. กิจกรรมการเรียนรู้

๕.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน

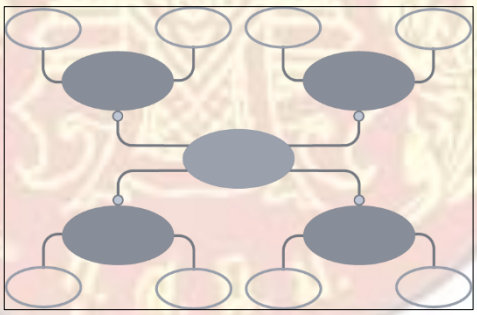
Step 1 Gathering (ขั้นรวบรวมข้อมูล)

ผู้สอนแบ่ง Step 1 Gathering (ขั้นรวบรวมข้อมูล)

15. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนร่วมกันศึกษาเอกสารหนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก เรื่องการตัดต่อและตกแต่งภาพกราฟิก ตามหัวข้อที่กำหนด (ศึกษารายละเอียดจากแผนการจัดการเรียนรู้)

16. ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนเสนอข้อมูลจากประสบการณ์เดิมที่รับรู้ในเรื่องการตัดต่อและตกแต่งภาพกราฟิก ตามหัวข้อที่กำหนด (ศึกษารายละเอียดคำถามจากแผนการจัดการเรียนรู้)

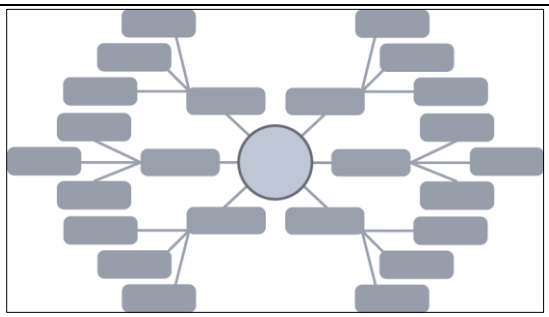
17. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มบันทึกผลจากการศึกษาตามหัวข้อที่กำหนดลงผังกราฟิก (เลือกออกแบบและใช้ผังกราฟิกให้เหมาะสมกับลักษณะของข้อมูล) ดังตัวอย่าง

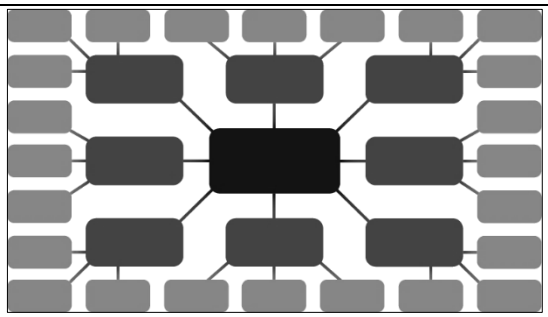


Step 2 Processing (ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้)

18. ผู้เรียนร่วมกันจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ข้อมูลเรื่องการตัดต่อและตกแต่งภาพกราฟิก โดยจัดเป็นหมวดหมู่ตามที่รวบรวมได้จากเอกสารที่ศึกษาค้นคว้าและจากความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มหรือจากประสบการณ์ของตน

19. ผู้เรียนเชื่อมโยงความสอดคล้องของข้อมูลที่นำมาจำแนก จัดกลุ่ม และโยงสัมพันธ์ โดยนำมาเขียนสรุปความรู้ตามโครงสร้างเนื้อหาที่เชื่อมโยงได้เป็นผังความคิดรวบยอดของเรื่องที่ศึกษา ดังตัวอย่าง





20. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายบันทึกผลผังข้อสรุปความคิดรวบยอดให้เข้าใจตรงกันทั้งกลุ่มและรายบุคคล

Step 3 Applying and Constructing the Knowledge (ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ)

21. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และปฏิบัติตามใบมอบหมายงาน จากนั้นนำข้อสรุปความรู้ความเข้าใจที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนและการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ภายนอก มากำหนดแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับตนเองหรือสมาชิกในกลุ่ม

Step 4 Applying the Communication Skill (ขั้นสื่อสารและนำเสนอ)

8. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มหาวิธีนำเสนอเรื่องการตัดต่อและตกแต่งภาพกราฟิก ที่กลุ่มของตนได้สรุปไว้ให้กลุ่มอื่นรับรู้ด้วยเทคนิควิธีที่เหมาะสม บูรณาการการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแทรกในการนำเสนอผลงาน

9. สมาชิกกลุ่มอื่นร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการนำเสนอตามเกณฑ์ที่กำหนด

Step 5 Self-Regulating (ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ)

16. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มและรายบุคคลตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนเองหลังจากรับฟังการนำเสนอของสมาชิกกลุ่มอื่น ปรับปรุงชิ้นงานของกลุ่มตนให้สมบูรณ์และบันทึกเพิ่มเติม

17. ผู้เรียนนำผลงานแสดงในป้ายนิเทศหรือเผยแพร่สู่ห้องเรียนอื่นหรือสาธารณะ

18. ผู้เรียนแต่ละคนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ จากนั้นทำแบบทดสอบ แลกเปลี่ยนกันตรวจให้คะแนน พร้อมทั้งประเมินสรุปผลการทำกิจกรรม แบบประเมินตนเอง และกำหนดแนวทางการพัฒนาตนเอง

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๗
	ชื่อหน่วย การสร้างตัวอักษรและข้อความ	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๕.๒ การเรียนรู้

ให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ฝึกทักษะทุกด้านตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้เกิดสมรรถนะในการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติกิจกรรมเรื่องการตัดต่อและตกแต่งภาพกราฟิก และนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานกราฟิกตามความเหมาะสมของผู้เรียนและสถานศึกษาดังนี้

- ให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายการตัดภาพบางส่วน
- ให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการตกแต่งภาพด้วยการรีทัช
- ให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์การใช้เครื่องมือ Liquify ในการตกแต่งภาพ

สรุปผลการวิเคราะห์เขียนเป็นผังกราฟิก/ผังความคิดรวบยอดในการทำงานเหล่านั้น

Bangsaphan Industrial and Community Education College

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๘
	ชื่อหน่วย การสร้างตัวอักษรและข้อความ	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม
		จำนวนชั่วโมง

๓.๘ การสรุป

๗. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนการสอน ตอบข้อซักถาม และสรุปเนื้อหาโดยสรุป

๓.๙ การวัดและประเมินผล

๑๙.นักเรียนทำทดสอบแบบทดสอบหน่วยที่ ๖ ในระบบ GOOGLE CLASSROOM

๒๐.นักเรียนรับฟังคำเฉลยแบบทดสอบ หน่วยที่ ๖ จากครูและแลกเปลี่ยนเหตุผลระหว่างกัน

๒๑.ครูบันทึกผลการประเมิน

๖.สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๖.๑ สื่อสิ่งพิมพ์

- หนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก
- แบบบันทึก ผังกราฟิกแบบต่างๆ
- PowerPoint วิชาโปรแกรมกราฟิก

๖.๒ สื่อโสตทัศน์ (ถ้ามี)

- ระบบ GOOGLE CLASSROOM
- เครื่องรับโทรทัศน์หรือเครื่องฉายโปรเจคเตอร์
- เครื่องคอมพิวเตอร์พกพา หรือแท็บเล็ต หรือ สมาร์ทโฟน

๗. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบงานที่ ๖ เรื่อง ๖ การปรับแต่งสีและแสงเงา

๘. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

เนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชา ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก และเนื้อหาสาระการเรียนรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก นำไปเป็นพื้นฐานความรู้ในรายวิชาโปรแกรมกราฟิก

	แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	หน่วยที่ ๘
	ชื่อหน่วย การสร้างตัวอักษรและข้อความ	สอนครั้งที่
		ชั่วโมงรวม

๙. การวัดและประเมินผล

๙.๑ ก่อนเรียน

-ทดสอบก่อนเรียน เปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียน

๙.๒ ขณะเรียน

-ใบงานที่ ๗ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

- แบบประเมินด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เกณฑ์ผ่าน ๗๐%

๙.๓ หลังเรียน

- แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ ๗ เกณฑ์ผ่าน ๕๐%

๑๐. บันทึกหลังสอน

๑๐.๑ ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรูป

.....

.....

.....

.....

๑๐.๒ ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....