

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้</b>	<b>หน่วยที่ 1</b>
	ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงาน คอมพิวเตอร์	<b>สอนครั้งที่ 1</b>
	ชื่อหน่วย ความหมายขององค์ประกอบศิลป์	<b>ชั่วโมงรวม 3 ชม.</b>
<b>ชื่อเรื่อง ความหมายเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์</b>		<b>จำนวน 3 ชั่วโมง</b>
<p><b>หัวข้อเรื่อง</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความหมายขององค์ประกอบศิลป์</li> <li>2. ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์</li> <li>3. ทักษะศิลป์</li> <li>4. ทักษะธาตุ</li> </ol> <p><b>สาระสำคัญ</b></p> <p>ในปัจจุบันเทคโนโลยีก้าวเข้าสู่การนำสมัย ไม่ว่าจะมองไปทางใด เราต้องพบว่าคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในงานต่างๆ มากมายยิ่งขึ้นรวมไปถึงงานด้านกราฟิกที่ได้มีการนำเอาคอมพิวเตอร์เข้ามาสร้างสรรค์ในงานในการออกแบบและเกิดพัฒนาอย่างต่อเนื่องซึ่งในบั้นนี้เราจะต้องมีการศึกษาและทำความเข้าใจกับคอมพิวเตอร์ใช้ในงานกราฟิกกัน</p> <p><b>จุดประสงค์การสอน</b></p> <p><b>จุดประสงค์ทั่วไป</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. มีความรู้เกี่ยวกับความหมายขององค์ประกอบศิลป์</li> <li>2. มีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการขององค์ประกอบศิลป์</li> <li>3. มีความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะศิลป์ในองค์ประกอบศิลป์</li> <li>4. มีความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะธาตุในองค์ประกอบศิลป์</li> </ol> <p><b>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้เรียนบอกความหมายขององค์ประกอบศิลป์ได้</li> <li>2. ผู้เรียนอธิบายเกี่ยวกับหลักการขององค์ประกอบศิลป์ได้</li> <li>3. ผู้เรียนอธิบายเกี่ยวกับทักษะศิลป์ได้</li> <li>4. ผู้เรียนอธิบายเกี่ยวกับทักษะธาตุได้</li> </ol>		

## เนื้อหาสาระ

1. ความหมายขององค์ประกอบศิลป์
  - 1.1 ความหมาย
  - 1.2 นิยามองค์ประกอบศิลป์
2. ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์
  - 2.1 องค์ประกอบที่สำคัญ
  - 2.2 หลักการจัดองค์ประกอบพื้นฐาน
    - 2.2.1 เอกภาพ (Unity)
    - 2.2.2 ดุลยภาพ(Balance)
    - 2.2.3 จุดเด่น (Dominance)
    - 2.2.4 ความขัดแย้ง (Contrast )
    - 2.2.5 ความกลมกลืน(Harmony)
3. ทักษะศิลป์
  - 3.1 ความหมาย
  - 3.2 นิยาม
  - 3.3 ส่วนแสดงผล (Output Unit)
4. ทักษะธาตุ
  - 4.1 จุดและเส้น
  - 4.2 รูปร่างและรูปทรง
  - 4.3 สี พื้นผิว การใช้สี
  - 4.4 บริเวณว่าง
  - 4.5 พื้นผิว

กิจกรรมการเรียนการสอน	
กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทำความรู้จักพูดคุยบอกเกณฑ์การให้คะแนน</li> <li>2. ตรวจสอบรายชื่อนักเรียนที่เข้าเรียน</li> <li>3. ทดสอบก่อนเรียน</li> </ol> <p><b>ขั้นสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษา โดยครูคอยให้คำแนะนำเวลาที่นักเรียนสงสัย จากนั้นให้ส่งตัวแทนนำเสนอหน้าชั้นเรียนในหัวข้อต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> <li>กลุ่มที่ 1 ความหมายขององค์ประกอบศิลป์</li> <li>กลุ่มที่ 2 ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์</li> <li>กลุ่มที่ 3 ความหมายและนิยามทัศนศิลป์</li> <li>กลุ่มที่ 4 ลักษณะของทัศนธาตุ</li> </ul> </li> <li>2. เมื่อนำเสนองานเสร็จแล้วครูอธิบายรายละเอียดและขั้นตอนการทำใบงาน และให้ทุกกลุ่มทำกิจกรรมที่ 1 จัดทำฉลากสินค้าด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ที่ตัวเองถนัดได้(ห้ามซ้ำกัน)</li> <li>3. ให้กรอกแบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม</li> </ol> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย</li> <li>3. ตรวจสอบชิ้นงานให้คะแนน</li> <li>4. เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อน-หลังเรียน</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทำความรู้จักพูดคุยกับครูและซักถาม</li> <li>2. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ</li> <li>3. ทำข้อสอบ</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนศึกษาเนื้อหาตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมายแล้วออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนกรณีสงสัยให้ถามครู ในหัวข้อต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> <li>กลุ่มที่ 1 ความหมายขององค์ประกอบศิลป์</li> <li>กลุ่มที่ 2 ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์</li> <li>กลุ่มที่ 3 ความหมายและนิยามทัศนศิลป์</li> <li>กลุ่มที่ 4 ลักษณะของทัศนธาตุ</li> </ul> </li> <li>2. ทุกกลุ่มทำกิจกรรมที่ 1 เรื่องจัดทำฉลากสินค้าด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ที่ตัวเองถนัดได้(ห้ามซ้ำกัน)</li> <li>3. กรอกแบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</li> <li>3. รับตรวจชิ้นงาน</li> <li>4. ฟังและเปรียบเทียบผล</li> </ol>

## งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

### ก่อนเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบประเมินผลก่อนเรียน
2. ให้นักเรียนตอบคำถามว่า ถ้าไม่รู้จักความหมายองค์ประกอบศิลป์ เราจะนำองค์ประกอบศิลป์ต่างๆ มาใช้ในงานคอมพิวเตอร์ได้หรือไม่ เพราะอะไร

### ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนศึกษาหัวข้อเรื่องที่ได้รับมอบหมายจากหนังสือองค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์
2. ให้นักเรียนส่งตัวแทนมานำเสนอหน้าชั้นเรียน
3. ให้นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรมที่ 1 เรื่องจัดทำผลงานสินค้าด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์
4. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด
5. ให้นักเรียนกรอกแบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

### หลังเรียน

1. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบประเมินผลหลังเรียน
3. นักเรียนรับการตรวจชิ้นงาน หลังจากนั้นลงมือทำแบบทดสอบประเมินผลหลังเรียน

### คุณธรรม จริยธรรมที่บูรณาการ

1. ความมีวินัย ทำงานตรงต่อเวลา
2. ความรับผิดชอบ มีจิตสำนึกที่ดี รู้รักสามัคคี ประนีประนอม ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง
3. ความซื่อสัตย์สุจริต มีคุณธรรมแบ่งปันกันช่วยกันทำงานตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
4. ความมั่นใจในตนเอง รอบรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

## สื่อการเรียนการสอน

1. พิชณพงษ์กรณ์ – พีรรัชฎากรณ์ สุดประเสริฐ. องค์กรประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์.

กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือเมืองไทย ,2556

2. อินเทอร์เน็ต
3. แบบทดสอบก่อนเรียน
4. แบบทดสอบหลังเรียน
5. แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม

### สื่อโสตทัศน

1. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
2. นิตยสาร, สื่อสิ่งพิมพ์

### การวัดผล

#### ก่อนเรียน

ทำแบบประเมินผลก่อนเรียน

#### ขณะเรียน

1. แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
2. ทำกิจกรรม

#### หลังเรียน

ทำแบบทดสอบหลังเรียน

เกณฑ์การประเมินผล		
<b>วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบทดสอบและใบงานมีเกณฑ์ดังนี้</b>		
ร้อยละ 80-100 มาก	หมายถึง	ผลการเรียนดี
ร้อยละ 70-79	หมายถึง	ผลการเรียนดี
ร้อยละ 60-69 ปานกลาง	หมายถึง	ผลการเรียน
ร้อยละ 50-59 ผ่านเกณฑ์	หมายถึง	ผลการเรียน
ต่ำกว่าร้อยละ 50 ผ่านเกณฑ์	หมายถึง	ผลการเรียนไม่
<b>แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม</b>		
18-20 มาก	คะแนน หมายถึง	พฤติกรรมดี
14-17	คะแนน หมายถึง	พฤติกรรมดี
10-13 พอใช้	คะแนน หมายถึง	พฤติกรรม
ต่ำกว่า 10 ปรับปรุง	คะแนน หมายถึง	พฤติกรรมต้อง

### แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม

คำชี้แจง ให้ขีดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อประเมินคุณธรรมจริยธรรม

#### เกณฑ์การตัดสิน

4	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมดีมาก
3	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมดี
2	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมพอใช้
1	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมต้องปรับปรุง

#### เกณฑ์การประเมิน

18-20	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมดีมาก
15-17	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมดี
10-14	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 10	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมต้องปรับปรุง

เลข ที่	ชื่อ - สกุล ผู้รับการ ประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																				
		ความมีวินัย				ความ รับผิดชอบ				มนุษย สัมพันธ์				ความ อดทน				รอบคอบ ปลอดภัย				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	20
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						

ผู้ประเมิน.....  
(.....)



