

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้</b>	<b>หน่วยที่ 2</b>
	ชื่อวิชา องค์กรประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์	<b>สอนครั้งที่ 2</b>
	ชื่อหน่วย พื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก	<b>ชั่วโมงรวม 3 ช.ม.</b>
ชื่อเรื่อง พื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก		<b>จำนวน 3 ชั่วโมง</b>
<p><b>หัวข้อเรื่อง</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความหมายของคอมพิวเตอร์ในงานกราฟิก</li> <li>2. ภาพคอมพิวเตอร์เกิดได้อย่างไร</li> <li>3. การประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก</li> <li>4. ประโยชน์ของงานคอมพิวเตอร์กราฟิก</li> <li>5. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในงานกราฟิก</li> </ol> <p><b>สาระสำคัญ</b></p> <p>ในปัจจุบันเทคโนโลยีก้าวเข้าสู่การนำสมัย ไม่ว่าจะมองไปทางใด เราต้องพบว่าคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในงานต่างๆ มากยิ่งขึ้น รวมไปถึงงานด้านกราฟิก ที่ได้มีการนำเอาคอมพิวเตอร์เข้ามาสร้างสรรค์ในงานในการออกแบบ และเกิดพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในบทนี้เราจะต้องมีการศึกษาและทำความเข้าใจกับคอมพิวเตอร์ใช้ในงานกราฟิกกัน</p> <p><b>จุดประสงค์การสอน</b></p> <p><b>จุดประสงค์ทั่วไป</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. มีความรู้เกี่ยวกับความหมายของคอมพิวเตอร์ในงานกราฟิก</li> <li>2. มีความเข้าใจเกี่ยวกับการเกิดภาพกราฟิก</li> <li>3. มีความเข้าใจเกี่ยวกับประมวลผลภาพในคอมพิวเตอร์</li> <li>4. มีความรู้ถึงประโยชน์ของคอมพิวเตอร์กราฟิก</li> </ol> <p><b>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้เรียนบอกความหมายของคอมพิวเตอร์ในงานกราฟิกได้</li> <li>2. ผู้เรียนอธิบายการเกิดภาพกราฟิกได้</li> <li>3. ผู้เรียนอธิบายเกี่ยวกับลักษณะการประมวลผลภาพในคอมพิวเตอร์ได้</li> <li>4. ผู้เรียนบอกถึงประโยชน์ของคอมพิวเตอร์กราฟิกได้</li> <li>5. ผู้เรียนนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละประเภทไปใช้ได้</li> </ol>		

## เนื้อหาสาระ

### 1. ความหมายของกราฟิกและคอมพิวเตอร์กราฟิก

- 1.1 ความหมายกราฟิก
- 1.2 ความหมายคอมพิวเตอร์กราฟิก

### 2. ภาพคอมพิวเตอร์เกิดได้อย่างไร

- 2.1 การแบ่งประเภทของภาพ

### 3. การประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก

- 3.1 การประมวลผลภาพแบบ Vector
- 3.2 การประมวลผลภาพแบบ Bitmap

### 4 ประโยชน์ของงานคอมพิวเตอร์กราฟิก

- 4.1 งานออกแบบทางกราฟิก
- 4.2 งานด้านการ์ตูน
- 4.3 งานด้านเว็บไซต์

### 5 อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในงานกราฟิก

- 5.1 กล้องดิจิตอล (Digital Camera)
- 5.2 สแกนเนอร์(Scanner)
- 5.3 จอสัมผัส (Touch Screen)
- 5.4 ปากกาแสง (Light Pen)
- 5.5 เครื่องพิมพ์ (Printer)

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. ตรวจสอบรายชื่อนักเรียนที่เข้าเรียน</li><li>2. ให้นักเรียนค้นคว้าคำว่า กราฟิก</li><li>3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่องกราฟิก</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ</li><li>2. ค้นคว้า กราฟิกคืออะไร</li><li>3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น</li></ol>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้</li><li>2. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเรื่องกราฟิกด้วยตนเอง และให้ทุกคนเขียนคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่สงสัย เพื่อให้ครูอธิบายคนละไม่น้อยกว่า 3 คำถาม</li><li>3. ให้นักเรียนฝึกใช้อุปกรณ์ที่นำมาใช้ในงานกราฟิก</li><li>4. ให้ฝึกใช้เครื่องสแกนเนอร์</li><li>5. ให้ฝึกใช้กล้องดิจิทัล</li><li>6. ให้ฝึกใช้เครื่องพิมพ์</li><li>7. ประเมินพฤติกรรมการรายบุคคล</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม</li><li>2. ศึกษาหัวข้อเรื่องที่ได้รับมอบหมายจากหนังสือองค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์และเขียนคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่สงสัยคนละไม่น้อยกว่า 3 คำถาม</li><li>3. นักเรียนฝึกใช้อุปกรณ์ที่นำมาใช้ในงานกราฟิก</li><li>4. ฝึกใช้เครื่องสแกนเนอร์</li><li>5. ฝึกใช้กล้องดิจิทัล</li><li>6. ฝึกใช้เครื่องพิมพ์</li><li>7. รับการประเมิน</li></ol>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li><li>2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย</li><li>3. ทดสอบ</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li><li>2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</li><li>3. รับการทดสอบ</li></ol>

## งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

### ก่อนเรียน

ค้นคว้าคำว่า กราฟิก

### ขณะเรียน

1. ให้ศึกษาเนื้อหาเรื่องกราฟิก
2. ให้เขียนคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่สงสัยคนละไม่น้อยกว่า 3 คำถาม
3. ให้ฝึกใช้เมาส์สั่งงาน ควบคุมส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม
4. ให้ฝึกใช้เครื่องสแกนเนอร์
5. ให้ฝึกใช้กล้องดิจิทัล
6. ให้ฝึกใช้เครื่องพิมพ์

### หลังเรียน

1. ทำแบบทดสอบ
2. มอบหมายให้ไปศึกษาเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์ในงานกราฟิกและหาตัวอย่างของประเภทของภาพต่างๆมาส่งในสัปดาห์ถัดไป

### คุณธรรม จริยธรรมที่บูรณาการ

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์สุจริต
4. ความมั่นใจในตนเอง

## สื่อการเรียนการสอน

### สื่อสิ่งพิมพ์

1. พจนานุกรม – พีรชฎากรณ์ สุดประเสริฐ. องค์กรประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์.  
กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือเมืองไทย ,2556
2. แบบทดสอบ
3. แบบและเกณฑ์ประเมินพฤติกรรมรายบุคคล
4. ใบมอบงานกิจกรรม

### สื่อโสตทัศน

1. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
2. เครื่องสแกนเนอร์
3. กล้องดิจิทัล
4. เครื่องพิมพ์

### การวัดผล

#### ก่อนเรียน

ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

#### ขณะเรียน

แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล

#### หลังเรียน

1. ทำแบบทดสอบ
2. ตรวจงานที่มอบหมาย

เกณฑ์การประเมินผล		
<b>วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบทดสอบและใบมอผลงานมีเกณฑ์ดังนี้</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>แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล</b>		
8-10 คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5-7 คะแนน พอใช้	หมายถึง	มีพฤติกรรม
ต่ำกว่า 5 คะแนน ต้องปรับปรุง	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่

## แบบและเกณฑ์ประเมินพฤติกรรมรายบุคคล

**คำชี้แจง** ให้ผู้ประเมินขีดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน

### เกณฑ์การตัดสิน

ปฏิบัติสม่ำเสมอ	2	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับ
ปฏิบัติบางครั้ง	1	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับ
ปฏิบัติ	0	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับไม่

### เกณฑ์การประเมิน

8 - 10	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมดี
5 - 7	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมพอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	หมายถึง	มีพฤติกรรมที่ต้องปรับปรุง

นางสาวอมรัตน์ คุ้มแก้ว

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

ผลการเรียนของนักเรียน

ผลการสอนของครู

นางสาวอมรัตน์ ไชยแก้ว



	ใบความรู้ที่ 1	หน่วยที่ 2
	วิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วย พื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก	ชั่วโมงรวม 3 ชม.
ชื่อเรื่อง พื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก		จำนวน 3 ชั่วโมง
<b>สมรรถนะที่พึงประสงค์</b>		<b>รายการสอน</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>อธิบายรายละเอียดเบื้องต้นเกี่ยวกับพื้นฐานกราฟิกได้</li> <li>สืบค้นงานประเภทของภาพกราฟิกได้</li> <li>บอกข้อแตกต่างถึงรายละเอียดของภาพกราฟิกได้</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>รายละเอียดพื้นฐานกราฟิก</li> <li>แนะนำการใช้เครื่องสแกน</li> <li>แนะนำการใช้เครื่องพิมพ์</li> <li>แนะนำการใช้กล้องดิจิทัล</li> </ol>