	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 3
	ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วย เริ่มต้นกับ Illustrator	ชั่วโมงรวม 3 ชม.
ชื่อเรื่อง เริ่มต้นกับ Illustrator		จำนวน 3 ชั่วโมง
<p>หัวข้อเรื่อง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adobe Illustrator 2. ความสามารถโดยรวมของ Illustrator 3. ความต้องการระบบและการติดตั้งโปรแกรม Illustrator 4. เข้าสู่โปรแกรมและรู้จักส่วนประกอบต่างๆ ใน Illustrator <p>สาระสำคัญ</p> <p>โปรแกรม Adobe Illustrator จัดเป็นโปรแกรมออกแบบสร้างชิ้นงานจากการวาดเป็นหลัก เพราะมีเครื่องมือพร้อมต่อการทำงาน ทำให้นักออกแบบส่วนใหญ่ต่างก็ใช้ Illustrator ในการสร้างงาน โดยบทนี้เราจะมาทำความรู้จักโปรแกรม Illustrator กัน</p> <p>จุดประสงค์การสอน</p> <p>จุดประสงค์ทั่วไป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มีความเข้าใจเกี่ยวกับความสามารถโดยรวมของโปรแกรม Illustrator 2. มีความสามารถในการติดตั้งโปรแกรม Illustrator 3. มีความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนต่างๆ บนหน้าจอของโปรแกรม Illustrator 4. มีความรู้ความสามารถในการเรียกใช้เครื่องมือในกลุ่มต่างๆ บนกล่องเครื่องมือ 5. มีความสามารถในการเปิด/ปิด /แยก/รวม หน้าต่างพาเนล <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนอธิบายความสามารถโดยรวมของโปรแกรม Illustrator ได้ 2. ผู้เรียนติดตั้งโปรแกรม Illustrator ได้ 3. ผู้เรียนอธิบายส่วนต่างๆ บนหน้าจอของโปรแกรม Illustrator ได้ 4. ผู้เรียนอธิบายหน้าที่การใช้งานแถบคำสั่งได้ 5. ผู้เรียนรู้จักเรียกใช้เครื่องมือกลุ่มต่างๆ บนกล่องเครื่องมือได้ 6. ผู้เรียนเปิด/ปิด แยก/รวม หน้าต่างพาเนลได้ 		

เนื้อหาสาระ

1. การติดตั้งโปรแกรม Illustrator
 - 1.1 การติดตั้งโปรแกรมโปรแกรม Illustrator
2. หน้าจอโปรแกรม Illustrator
 - 2.1 แถบเครื่องมือ(ToolBar)
 - 2.2 แถบเครื่องมือจัดรูปแบบ
3. บอกหน้าที่การใช้งานแถบคำสั่ง
 - 3.1 การบันทึกโดยการใช้เมนูคำสั่ง
 - 3.2 การบันทึกโดยใช้สัญลักษณ์
4. การใช้งาน
 - 4.1 แถบเครื่องมือ(Menu Bar)
 - 4.2 กล่องเครื่องมือ (Toolbox)
 - 4.3 คอนโทรลพาเนล (Control Panel)
5. ควบคุมการทำงานด้วยพาเนล
 - 5.1 การเปิด/ปิดพาเนล
 - 5.2 การแยก/รวมพาเนล

นางสาวอมรัตน์ ไชยแก้ว

กิจกรรมการเรียนการสอน	
กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ตรวจสอบรายชื่อนักเรียนที่เข้าเรียน 2. ให้ติดตั้งโปรแกรม Illustrator 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่องโปรแกรม Illustrator <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ให้ฝึกติดตั้งตามขั้นตอนในหนังสือ 3. สาธิตการใช้งานส่วนประกอบของโปรแกรม และให้นักเรียนทดลองใช้งาน 4. ให้ฝึกการใช้เครื่องมือ 5. ให้นักเรียนประเมินความรู้และคุณธรรม <p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. ทดสอบหลังเรียน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ติดตั้งโปรแกรม Illustrator 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น <ol style="list-style-type: none"> 1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. ฝึกติดตั้งตามขั้นตอนในหนังสือ 3. ชมสาธิตการใช้งานส่วนประกอบของโปรแกรม ทดลองใช้งานด้วยตัวเอง 4. ฝึกการใช้เครื่องมือ 5. นักเรียนประเมินความรู้และคุณธรรม <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. รับการทดสอบหลังเรียน

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
2. ให้นักเรียนตอบคำถามว่าเราจะพิมพ์งานได้อย่างไรให้สวยงาม

ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนสังเกตและบันทึกลงในสมุด
2. ให้นักเรียนฝึกเข้าโปรแกรม Illustrator
3. ให้นักเรียนฝึกการใช้ส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator
4. นักเรียนประเมินความรู้และคุณธรรม

หลังเรียน

1. ทำแบบทดสอบหลังเรียน
2. เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อน-หลังเรียน

คุณธรรม จริยธรรมที่บูรณาการ

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

สื่อการเรียนการสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

1. พิชณพงษ์วรรณ – นางพีรชฎาภรณ์ สุดประเสริฐ องค์กรประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์
กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือเมืองไทย ,2553
2. แบบทดสอบก่อนเรียน
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. แบบประเมินผลการเรียนและคุณธรรมของนักเรียน
5. ใบกิจกรรมปฏิบัติหน่วยที่ 3

สื่อโสตทัศน

1. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
2. แผ่นโปรแกรม Illustrator

การวัดผล

ก่อนเรียน

ฝึกการลงโปรแกรมและทำแบบทดสอบก่อนเรียน

ขณะเรียน

1. แบบประเมินผลการเรียนและคุณธรรมของนักเรียน
2. ให้นักเรียนศึกษากิจกรรมและปฏิบัติจริงจากเครื่องคอมพิวเตอร์

หลังเรียน

1. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน
2. ทำแบบทดสอบหลังเรียน

เกณฑ์การประเมินผล			
วัดผลสัมฤทธิ์จากแบบทดสอบมีเกณฑ์ดังนี้			
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
แบบประเมินผลการเรียนและคุณธรรมของนักเรียน			
18-20 มาก	คะแนน	หมายถึง	ระดับความรู้ดี
14-17	คะแนน	หมายถึง	ระดับความรู้ดี
10-13 พอใช้	คะแนน	หมายถึง	ระดับความรู้
ต่ำกว่า 10 เสริม	คะแนน	หมายถึง	ต้องสอนซ่อม

แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม


คำชี้แจง ให้ขีดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อประเมินคุณธรรมจริยธรรม

เกณฑ์การตัดสิน

4	คะแนน	หมายถึง	ผลการเรียนดีมาก
3	คะแนน	หมายถึง	ผลการเรียนดี
2	คะแนน	หมายถึง	ผลการเรียนพอใช้
1	คะแนน	หมายถึง	ผลการเรียนต้องปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน

18-20	คะแนน	หมายถึง	ระดับความรู้ดีมาก
15-17	คะแนน	หมายถึง	ระดับความรู้ดี
10-14	คะแนน	หมายถึง	ระดับความรู้พอใช้
ต่ำกว่า 10	คะแนน	หมายถึง	ระดับความรู้ต้องได้รับการสอนซ่อมเสริม

	ใบความรู้ที่ 1	หน่วยที่ 3
	วิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วย โปรแกรม Illustrator	ชั่วโมงรวม 3 ชม.
ชื่อเรื่อง การติดตั้งและการใช้งานโปรแกรม Illustrator		จำนวน 3 ชั่วโมง
สมรรถนะที่พึงประสงค์	รายการสอน	
<ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายรายละเอียดเบื้องต้นของโปรแกรม Illustrator ได้ 2. การลงโปรแกรม Illustrator ได้ 3. การใช้แถบเครื่องมือ Illustrator ได้ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Illustrator 2. การลงโปรแกรม Illustrator 3. การใช้แถบเครื่องมือ Illustrator 	