

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
	ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์	สัปดาห์ที่ 4-6
	ชื่อหน่วย การสร้างไฟล์งานใน Illustrator	ชั่วโมงรวม 9 ชม.
ชื่อเรื่อง การสร้างไฟล์งานใน Illustrator		จำนวน 3 ชั่วโมง
<p><b>หัวข้อเรื่อง</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. แหล่งภาพที่นำมาใช้งาน</li> <li>2. การเปิดไฟล์เข้ามาทำงานในโปรแกรม</li> <li>3. การสร้างไฟล์ ใหม่ให้เหมาะกับชิ้นงาน</li> <li>4. การบันทึกไฟล์ที่สร้างขึ้น</li> </ol> <p><b>สาระสำคัญ</b></p> <p>ในการสร้างผลงานควรมีการเตรียมและออกแบบเพื่อให้ได้มาซึ่งความต้องการตามจุดมุ่งหมาย เช่นการเตรียมหาภาพโดยใช้คำสั่งOpenในการเปิดแหล่งไฟล์ภาพหรือวิธีการอื่นๆ</p> <p><b>จุดประสงค์การสอน</b></p> <p><b>จุดประสงค์ทั่วไป</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. มีความเข้าใจเกี่ยวกับแหล่งภาพจากที่ต่างๆที่สามารถนำมาใช้งาน</li> <li>2. มีความสามารถเปิดไฟล์เข้ามาทำงานในโปรแกรม</li> <li>3. มีความรู้ความสามารถในการสร้างไฟล์</li> <li>4. มีความรู้ความสามารถในการบันทึกไฟล์</li> </ol> <p><b>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้เรียนอธิบายแหล่งภาพที่นำมาใช้งานได้</li> <li>2. ผู้เรียนสามารถเปิดไฟล์เข้ามาทำงานในโปรแกรมได้</li> <li>3. ผู้เรียนสามารถสร้างไฟล์ใหม่ให้เหมาะกับชิ้นงานได้</li> <li>4. ผู้เรียนสามารถบันทึกไฟล์ที่สร้างขึ้นได้</li> </ol>		

## เนื้อหาสาระ

1. หาแหล่งภาพที่นำมาใช้งาน
  - 1.1 เว็บไซต์
  - 1.2 การสแกนเนอร์
  - 1.3 กล้องดิจิทัล(Digital Camera)
  - 1.4 แผ่นซีดีรอมรวมภาพ
2. ไฟล์ฟอร์แมตที่ใช้ใน Illustrator
3. การเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open
4. การเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Adobe Bridge
  - 4.5.1 การสร้างไฟล์ใหม่
  - 4.5.2 กำหนดไฟล์วัตถุตามค่ามาตรฐาน
5. การบันทึกไฟล์ (Save)

นางสาวอมรัตน์ ขัยแก้ว

กิจกรรมการเรียนการสอน	
กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตรวจสอบรายชื่อนักเรียนที่เข้าเรียน</li> <li>2. ตั้งคำถามเรื่องไฟล์ภาพ/การหาแหล่งภาพ</li> <li>3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับการหาแหล่งภาพ</li> <li>4. ให้ทดลองจัดการไฟล์ข้อมูล</li> </ol> <p><b>ขั้นสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้</li> <li>2. ให้นักเรียนเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open โดยเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตามขั้นตอนในหนังสือ</li> <li>3. ให้นักเรียนเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Adobe Bridge โดยเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตามขั้นตอนในหนังสือ</li> <li>4. ให้นักเรียนประเมินความรู้และคุณธรรม</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. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ</li> <li>2. ตอบคำถามเรื่องไฟล์ภาพ/การหาแหล่งภาพ</li> <li>3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น</li> <li>4. จัดการแฟ้มข้อมูล</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม</li> <li>2. ฝึกเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open โดยเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตามขั้นตอนในหนังสือ</li> <li>3. ฝึกเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Adobe Bridge โดยเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตามขั้นตอนในหนังสือ</li> <li>4. นักเรียนประเมินความรู้และคุณธรรม</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</li> <li>3. รับการทดสอบ</li> </ol>

## งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

### ก่อนเรียน

1. ให้นักเรียน ตอบคำถามเรื่องไฟล์ภาพ/การหาแหล่งภาพ

### ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนศึกษาและฝึกเปิดเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open
2. ให้นักเรียนศึกษาและฝึกเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Adobe Bridge
3. ให้นักเรียนศึกษาฝึกการจัดการเกี่ยวกับรูปภาพ
4. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้และฝึกปฏิบัติจริงเรื่องการตกแต่งเอกสาร การตรวจสอบเอกสาร
5. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดและใบงาน(กิจกรรม)

### หลังเรียน

1. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบประเมินผลหลังเรียน
3. ให้นักเรียนช่วยกันตรวจคำตอบ หลังจากทำแบบทดสอบประเมินผลหลังเรียน

### คุณธรรม จริยธรรมที่บูรณาการ

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

## สื่อการเรียนการสอน

### สื่อสิ่งพิมพ์

1. พจนานุกรม-พริษฐ์ภากรณ์ สุดประเสริฐ. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือเมืองไทย ,2556
2. แบบทดสอบก่อนเรียน
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. ใบงาน(กิจกรรม)

### สื่อโสตทัศน

เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์

### การวัดผล

#### ก่อนเรียน

1. หาแหล่งภาพ
2. ฝึกเปิดไฟล์ภาพ
3. สร้างไฟล์ใหม่ทำตามขั้นตอนในหนังสือ

#### ขณะเรียน

1. ประเมินผลการเรียนและคุณธรรมของนักเรียน
2. ให้นักเรียนศึกษาปฏิบัติจริงจากเครื่องคอมพิวเตอร์

#### หลังเรียน

1. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน
2. ทำแบบทดสอบหลังเรียน

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

**แบบประเมินผลการเรียนและคุณธรรมของนักเรียน**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนขีดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องระดับผลการเรียนเพื่อประเมินผลการเรียนของตน

**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





	<b>ใบความรู้ที่ 1</b>	<b>หน่วยที่ 4</b>
	วิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์	<b>สอนครั้งที่ 4-6</b>
	ชื่อหน่วย การสร้างไฟล์งานใน Illustrator	<b>ชั่วโมงรวม 9 ชม.</b>
ชื่อเรื่อง การจัดการแฟ้มข้อมูล		<b>จำนวน 3 ชั่วโมง</b>
<b>สมรรถนะที่พึงประสงค์</b>	<b>รายการสอน</b>	
1.อธิบายเรื่องการสร้างไฟล์งานใน Illustrator ได้	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. การบันทึกไฟล์ (Save)</li> <li>2. การเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open</li> <li>3. การเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Adobe Bridge</li> <li>4. การสร้างไฟล์ใหม่</li> <li>5. กำหนดไฟล์วัตถุตามค่ามาตรฐาน</li> <li>6. ไฟล์ฟอร์แมตที่ใช้ใน Illustrator</li> </ol>	

นางสาวอมรัตน์ งามแก้ว