



## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 6

ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์

สอนครั้งที่ 9-10

ชื่อหน่วย การเลือกใช้งานวัตถุ

ชั่วโมงรวม 9 ชม.

ชื่อเรื่อง การเลือกใช้งานวัตถุ

จำนวน 3 ชั่วโมง

### หัวข้อเรื่อง

- 1.เลือกใช้งานวัตถุ
- 2.เคลื่อนย้ายวัตถุ
- 3.ทำสำเนาวัตถุ
- 4.จัดกลุ่มวัตถุ
- 5.ล๊อควัตถุ
- 6.ซ่อนวัตถุ
- 7.จัดลำดับวัตถุ

### สาระสำคัญ

การเลือกใช้งานวัตถุ เป็นหลักการอย่างหนึ่งที่ใช้ในการตกแต่งโปรแกรม Illustrator CS5 เพราะจะต้องมีการเคลื่อนย้าย จัดกลุ่ม ซ่อนวัตถุ ลำดับวัตถุ รวมไปถึงการทำสำเนาวัตถุอีกด้วยจุดประสงค์

### การสอน

#### จุดประสงค์ทั่วไป

1. มีความรู้สามารถเลือกใช้งานวัตถุ
2. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเคลื่อนย้ายวัตถุ
3. มีความรู้สามารถการทำสำเนาวัตถุ
4. มีความรู้สามารถการจัดกลุ่มวัตถุ
5. มีความรู้สามารถการล๊อควัตถุ
6. มีความรู้สามารถการซ่อน/แสดงวัตถุ
7. มีความรู้สามารถการจัดลำดับวัตถุ

#### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ผู้เรียนอธิบายเกี่ยวกับการเลือกใช้งานวัตถุได้
2. ผู้เรียนอธิบายการเคลื่อนย้ายวัตถุได้
3. ผู้เรียนอธิบายการทำสำเนาวัตถุได้
4. ผู้เรียนอธิบายการจัดกลุ่มวัตถุได้
5. ผู้เรียนอธิบายการล๊อควัตถุได้
6. ผู้เรียนอธิบายการซ่อน/แสดงวัตถุได้
7. ผู้เรียนอธิบายการจัดลำดับวัตถุได้

## เนื้อหาสาระ

- 6.1 การเลือกใช้งานวัตถุ Selection Tool
- 6.2 การเลือกใช้งานวัตถุ Direct Selection Tool
- 6.3 การเลือกใช้งานวัตถุ Marquee Selection Tool
- 6.4 การเลือกใช้งานวัตถุ Lasso Tool
- 6.5 การเลือกใช้งานวัตถุ Magic Wand Tool
- 6.6 การเคลื่อนย้ายวัตถุ
- 6.7 เคลื่อนย้ายวัตถุด้วย Selection Tool
- 6.8 เคลื่อนย้ายวัตถุด้วย Direct Selection Tool
- 6.9 เคลื่อนย้ายวัตถุด้วยคำสั่ง Move
- 6.10 การทำสำเนาวัตถุ
- 6.11 การจัดกลุ่มวัตถุ
- 6.12 การล๊อควัตถุ
- 6.13 การซ่อน/แสดงวัตถุ
- 6.14 การจัดลำดับวัตถุ

| กิจกรรมการเรียนรู้การสอน  |  |
|---|--|
| กิจกรรมครู  | กิจกรรมนักเรียน  |
| <p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตรวจสอบรายชื่อนักเรียนที่เข้าเรียน</li> <li>2. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับการวัด, การจัดการกับวัตถุเบื้องต้น</li> </ol> <p><b>ขั้นสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้</li> <li>2. อธิบายวัตถุ, การจัดการกับวัตถุเบื้องต้น</li> <li>3. ใ้ฝึกเริ่มต้นใช้งานโดยครูคอยให้คำแนะนำเวลาที่นักเรียนสงสัย</li> <li>4. อธิบายส่วนประกอบของวัตถุ</li> <li>5. ใ้ฝึกทดลอง</li> <li>6. ใ้ฝึกแสดง/ซ่อนแถบเครื่องมือ โดยครูคอยให้คำแนะนำ</li> <li>7. ครูแนะนำรายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุให้นักเรียนปฏิบัติ</li> <li>8. ครูสาธิตวิธีการแล้วให้นักเรียนฝึกทำตามโดยครูคอยแนะนำ</li> <li>9. ใ้ให้นักเรียนฝึกโดยครูคอยแนะนำ</li> <li>10. ประเมินผลการเรียนรู้และคุณธรรม (10 นาที)</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ</li> <li>2. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการวัด, การจัดการกับวัตถุเบื้องต้น</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม</li> <li>2 ฟังและดูใบความรู้ประกอบ</li> <li>3. ฝึกเริ่มต้นใช้งาน</li> <li>4. ฟังและดูใบความรู้ประกอบ</li> <li>5. ฝึกทดลองใช้งาน</li> <li>6. ฝึกแสดง/ซ่อนแถบเครื่องมือ</li> <li>7. ฟังคำแนะนำจากครูแล้วลงมือปฏิบัติ</li> <li>8. ฟังและฝึกทำตามกรณีสงสัยให้ถามครู</li> <li>9. ฝึกเลื่อนโดยครูคอยแนะนำ</li> <li>10. รับการประเมิน</li> </ol> |

## งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

### ก่อนเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบประเมินผลก่อนเรียน
2. ให้นักเรียนตอบคำถามว่า ถ้าไม่มีแถบเครื่องมือจะสามารถย้ายวัตถุได้หรือไม่

### ขณะเรียน

1. ฝึกเริ่มต้นเลือกใช้เครื่องมือในการจัดการเลือกใช้วัตถุ
2. ฝึกทดลองเลือกใช้เครื่องมือในการจัดการเลือกใช้วัตถุ
3. ฝึกแสดงและซ่อนแถบเครื่องมือ
4. ฝึกเคลื่อนย้ายวัตถุ
5. ฝึกการทำสำเนาวัตถุ
6. ฝึกการจัดทำกลุ่มวัตถุ
7. ฝึกการซ่อนวัตถุ/แสดงวัตถุ
8. ฝึกการจัดลำดับวัตถุ

### หลังเรียน

1. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
3. ให้นักเรียนช่วยกันตรวจคำตอบ หลังจากทำแบบทดสอบหลังเรียน

### คุณธรรม จริยธรรมที่บูรณาการ

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

## สื่อการเรียนการสอน

### สื่อสิ่งพิมพ์

1. พัฒนพงศกรณ – พิรัชฎาภรณ์ สุดประเสริฐ. องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือเมืองไทย ,2553
3. แบบทดสอบ
4. แบบประเมินความรู้
5. ใบความรู้
6. แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม

### สื่อโสตทัศน์

เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์

### การวัดผล

#### ก่อนเรียน

1. ให้นักเรียนทบทวนในการฝึกปฏิบัติ
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

#### ขณะเรียน

1. ดูผลงานที่เครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียน
2. นักเรียนศึกษาใบความรู้(กิจกรรม)และปฏิบัติจริงจากเครื่องคอมพิวเตอร์
3. สังเกตความสนใจ

#### หลังเรียน

ทำแบบทดสอบ

### เครื่องมือวัดและประเมินผล

1. แบบสังเกตความสนใจ
2. แบบฝึกหัด
3. แบบทดสอบประเมินผลก่อนเรียน/หลังเรียน

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

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

ผลการเรียนของนักเรียน

ผลการสอนของครู

นางสาวอมรัตน์ ไชยแก้ว



|   |  |                         |
|---|--|-------------------------|
|    | <b>ใบความรู้ที่ 1</b>  | <b>หน่วยที่ 6</b>       |
|   | วิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์   | <b>สอนครั้งที่ 9-10</b> |
|   | ชื่อหน่วย การเลือกใช้งานวัสดุ  | <b>ชั่วโมงรวม 9 ชม.</b> |
| ชื่อเรื่อง หน่วย การเลือกใช้งานวัสดุ  |  | <b>จำนวน 3 ชั่วโมง</b>  |
| <b>สมรรถนะที่พึงประสงค์</b>   | <b>รายการสอน</b>   |                         |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. อธิบายเกี่ยวกับการเลือกใช้งานวัสดุได้</li> <li>2. อธิบายการเคลื่อนย้ายวัสดุได้</li> <li>3. อธิบายการทำสำเนาวัสดุได้</li> <li>4. อธิบายการจัดกลุ่มวัสดุได้</li> <li>5. อธิบายการจัดลำดับวัสดุได้</li> <li>6. อธิบายการซ่อน/แสดงวัสดุได้</li> <li>7. อธิบายการลือกวัสดุได้</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เลือกใช้งานวัสดุ</li> <li>2. การเคลื่อนย้ายวัสดุ</li> <li>3. การทำสำเนาวัสดุ</li> <li>4. การจัดกลุ่มวัสดุ</li> <li>5. การจัดลำดับวัสดุ</li> <li>6. การซ่อน/แสดงวัสดุ</li> <li>7. การลือกวัสดุ</li> </ol> |                         |