

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้</b>	<b>หน่วยที่ 7</b>
	ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์	<b>สัปดาห์ที่ 11-12</b>
	ชื่อหน่วย การจัดวางและการปรับรูปทรง	<b>ชั่วโมงรวม 9 ชม.</b>
ชื่อเรื่อง การจัดวางและการปรับรูปทรง		<b>จำนวน 3 ชั่วโมง</b>
<p><b>หัวข้อเรื่อง</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การใช้เครื่องมือเพื่อช่วยในการจัดวางภาพ</li> <li>2. บิดภาพด้วยคำสั่งต่างๆ</li> <li>3. การหมุนภาพให้อยู่ในมุมมองที่ต้องการด้วยคำสั่ง Rotate</li> <li>4. บิดภาพเอียงด้วยคำสั่ง(Shear Tool)</li> <li>5. บิดภาพเอียงด้วยคำสั่ง(Transform)</li> <li>6. บิดภาพเอียงด้วยคำสั่ง(Shear)</li> </ol> <p><b>สาระสำคัญ</b></p> <p>จากการที่ได้สร้างรูปทรงภาพแล้วในขั้นตอนนี้เรามาทำการปรับขนาดของภาพหมุนบิดภาพ เพื่อให้รูปทรงของภาพเปลี่ยนไปเราเรียกวิธีนี้ว่า“Trasform”</p> <p><b>จุดประสงค์การสอน</b></p> <p><b>จุดประสงค์ทั่วไป</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. มีความเข้าใจในการใช้เครื่องมือเพื่อช่วยในการจัดวางภาพ</li> <li>2. มีความสามารถปรับขนาดภาพด้วยคำสั่ง Scale</li> <li>3. มีความสามารถหมุนภาพให้อยู่ในมุมมองที่ต้องการด้วยคำสั่ง Rotate</li> <li>4. มีความสามารถในการบิดภาพด้วยคำสั่งต่างๆ</li> </ol> <p><b>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือเพื่อช่วยในการจัดวางภาพได้</li> <li>2. ผู้เรียนสามารถปรับขนาดภาพด้วยคำสั่ง Scale ได้</li> <li>3. ผู้เรียนสามารถหมุนภาพให้อยู่ในมุมมองที่ต้องการด้วยคำสั่ง Rotate ได้</li> <li>4. ผู้เรียนสามารถบิดภาพด้วยคำสั่งต่างๆได้</li> </ol>		

## เนื้อหาสาระ

### 1. การใช้งานเครื่องมือวัดตำแหน่งต่างๆกำหนดเส้น

- 1.1 การใช้เส้นGrid
- 1.2 การใช้เส้นGuide
- 1.3 การใช้ Smart Guides

### 2. ประโยชน์ในการบอกตำแหน่งวัตถุด้วย Ruler

### 3. ล็อกเส้นไกด์

### 4 ลบเส้นไกด์

### 5. ซ่อนการแสดงเครื่องมือบนวัตถุ

### 6. การปรับขนาดด้วยพาเนล Transform

- 6.1 ปรับขนาดวัตถุที่ตัดต่อให้พอดี (Scale Tool)
- 6.2 หมุนวัตถุให้มุมที่ลงตัว (Rotate)(สมบูรณ์ 167)
- 6.3 บิดวัตถุให้ลาดเอียง (Shear Tool)
- 6.4 บิดเอียงวัตถุด้วยคำสั่ง (Shear)
- 6.5 บิดเอียงวัตถุด้วยพาเนล (Transform)

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	
กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตรวจสอบรายชื่อนักเรียนที่เข้าเรียน</li> <li>2. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับการกำหนดเส้นในการทำงาน</li> </ol> <p><b>ขั้นสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้</li> <li>2. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาดังต่อไปนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 การใช้เส้นGrid</li> <li>2.2 การใช้เส้นGuide</li> <li>2.3 การใช้ Smart Guides</li> </ol> </li> <li>3. ขณะที่นักเรียนศึกษาเนื้อ ครูคอยชี้แนะและอธิบายเนื้อหาที่นักเรียนสงสัย</li> <li>4 ประเมินพฤติกรรมรายบุคคล</li> </ol> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย</li> <li>3. แบบฝึกหัด</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ</li> <li>2. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับการกำหนดเส้นในการทำงาน</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม</li> <li>2. ศึกษาหัวข้อเรื่องที่ได้รับมอบหมาย <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 การใช้เส้นGrid</li> <li>2.2 การใช้เส้นGuide</li> <li>2.3 การใช้ Smart Guides</li> </ol> </li> <li>3. ซักถามปัญหาในหัวข้อที่ยังไม่เข้าใจ หรืออาจจะเขียนโจทย์เพื่อให้ครูอธิบายเพิ่มเติม</li> <li>4 รับการประเมิน</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</li> <li>3. แบบฝึกหัด</li> </ol>

## งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

### ก่อนเรียน

1. นักเรียนทำแบบประเมินก่อนเรียน
2. ให้นักเรียนตอบคำถามในการทำงานเส้นต่างๆ มีประโยชน์ในการเส้นต่างๆอะไรบ้าง
3. ให้นักเรียนตอบคำถามว่าทำไมจึงต้องกำหนดเส้นในการทำงานโปรแกรมIllustrator
4. นักเรียนศึกษาใบความรู้เรื่องการกำหนดการทำงานด้วยเส้นต่างๆ

### หลังเรียน

1. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
3. ให้นักเรียนช่วยกันตรวจคำตอบ หลังจากทำแบบทดสอบหลังเรียน
4. ทำแบบทดสอบ

### คุณธรรม จริยธรรมที่บูรณาการ

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

## สื่อการเรียนการสอน

### สื่อสิ่งพิมพ์

1. พจนานุกรม – พีรรัชฎากรณ์ สุดประเสริฐ. **องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์**. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือเมืองไทย ,2556
2. แบบทดสอบ
3. แบบประเมินความรู้
4. ใบความรู้
5. แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม
6. ใบงาน

### สื่อโสตทัศน

เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์

### การวัดผล

#### ก่อนเรียน

1. ให้นักเรียนทบทวนการเรียกใช้งานของเส้นเส้นGrid,เส้นGuide, Smart Guides
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 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>แบบประเมินความรู้และคุณธรรมจริยธรรม</b>		
18-20 คะแนน มาก	หมายถึง	พฤติกรรมดี
14-17 คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมดี
10-13 คะแนน พอใช้	หมายถึง	พฤติกรรม
ต่ำกว่า 10 คะแนน ปรับปรุง	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





	<b>ใบความรู้ที่ 1</b>	<b>หน่วยที่ 7</b>
	วิชา <b>องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์</b>	<b>สอนครั้งที่ 11-12</b>
	ชื่อหน่วย <b>การจัดวางและการปรับรูปทรง</b>	<b>ชั่วโมงรวม 9 ช.ม.</b>
<b>ชื่อเรื่อง</b> การจัดวางและการปรับรูปทรง		<b>จำนวน 3 ชั่วโมง</b>
<b>สมรรถนะที่พึงประสงค์</b>	<b>รายการสอน</b>	
1. สามารถบิดเอียงภาพตามคำสั่ง	1. ออกแบบบิดเอียงภาพด้วยคำสั่ง (Shear) 2. ออกแบบบิดเอียงภาพด้วยคำสั่ง (Shear Tool) 3. ออกแบบบิดเอียงภาพด้วยคำสั่ง (Transform)	