

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 9
	ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์	สัปดาห์ที่ 15-16
	ชื่อหน่วย การทำงานกับสี และการระบายสี	ชั่วโมงรวม 9 ชม.
ชื่อเรื่อง การทำงานกับสี และการระบายสี		จำนวน 3 ชั่วโมง
<p>หัวข้อเรื่อง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เรื่องสีและการระบายสี 2. โมเดลการมองเห็นสีในโปรแกรม Illustrator 3. การเลือกรูปแบบการกำหนดสีที่ใช้ในการไลทอนสี <p>สาระสำคัญ</p> <p>การทำงานกับสี และการระบายสีในโปรแกรม Illustrator โดยมาทำความรู้จักกับระบบการเลือกสีไฟร์กราวนด์และแบ็คกราวนด์การเลือกสีด้วยวิธีต่างๆการระบายสีการเปลี่ยนสีภาพ</p> <p>จุดประสงค์การสอน</p> <p>จุดประสงค์ทั่วไป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเลือกสีไฟร์กราวนด์ และแบ็คกราวนด์ 2. มีความรู้ความสามารถในการระบายสีด้วยเครื่องมือแบบต่างๆ <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนอธิบายการเลือกใช้สีไฟร์กราวนด์ และแบ็คกราวนด์ด้วยวิธีต่างๆ ได้ 2. ผู้เรียนอธิบายการเลือกสีให้กับภาพตามขอบเขตพื้นที่ที่เลือกไว้ได้ 3. ผู้เรียนอธิบายการเลือกรูปแบบการกำหนดสีที่ใช้ในการไลทอนสีได้ 		

เนื้อหาสาระ

1. ความรู้เรื่องสี และการระบายสี
2. โมเดลการมองเห็นสีในโปรแกรม Illustrator
 - 2.1 การเลือกสีจากกล่องเครื่องมือ
 - 2.2 กำหนดลักษณะเพิ่มเติมเป็นการกำหนดลักษณะเพิ่มเติมของสีพื้น หรือสีเส้นขอบ
3. เลือกสีจาก Color Picker
4. เลือกสีจากพาเนล Color
5. เลือกสีจากพาเนล Swatches
6. การเลือกระบายสีด้วย Eyedropper Tool
7. การระบายสีวัตถุ
8. ระบายสีด้วยพู่กัน Brush Tool
 - 8.1 กำหนดคุณสมบัติของหัวพู่กันจากไลบรารี
9. การวาดและระบายสีขอบวัตถุด้วยดินสอ Pencil Tool
10. ลบส่วนที่ไม่ต้องการออกด้วยยางลบ Erase Tool
11. การเทสีลงในวัตถุ
 - 11.1 เทสีวัตถุด้วย Live Paint Bucket
12. เทสีวัตถุแบบไล่โทนสีด้วย Gradient
13. การไล่โทนสีให้กับวัตถุ
14. Gradient Tool

กิจกรรมการเรียนการสอน	
กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ตรวจสอบรายชื่อนักเรียนที่เข้าเรียน 2. ตั้งคำถามเรื่องสีและการระบายสีของโปรแกรม Illustrator 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับสีและการระบายสีของโปรแกรม Illustrator 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ตอบคำถามเรื่องสีและการระบายสีของโปรแกรม Illustrator 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น
<p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ฝึกการระบายสีโดยใช้เครื่องมือ(Tool) โดยเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตามขั้นตอนในหนังสือ 3. ฝึกการจัดการกับเครื่องมือ(Tool)โดยเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตามขั้นตอนในหนังสือ 4. ประเมินคุณธรรมจริยธรรม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. ฝึกสร้างข้อความ โดยเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตามขั้นตอนในหนังสือ 3. ฝึกการจัดการกับข้อความโดยเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตามขั้นตอนในหนังสือ 4. รับการประเมิน
<p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. ทดสอบ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. ซักถามข้อสงสัย 3. รับการทดสอบ

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. ตอบคำถามเรื่องสีของโปรแกรม Illustrator
2. ตอบคำถามเรื่องการระบายสีของโปรแกรม Illustrator

ขณะเรียน

1. เรียนรู้ความหมาย
2. ฝึกการเข้าสู่โปรแกรม
3. ฝึกเรียนรู้ส่วนประกอบของเครื่องมือ(Tool)โปรแกรม Illustrator
4. ทำใบงาน
5. รับการประเมินคุณธรรมจริยธรรม

นางสาวอมรัตน์ ไชยแก้ว

สื่อการเรียนการสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

1. พิชนพงศกรณ์ – พีรรัชฎากรณ์ สุดประเสริฐ. องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือเมืองไทย ,2556
2. แบบทดสอบ
3. แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม
4. ใบความรู้
5. ใบงาน

สื่อโสตทัศน์

เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์

ก่อนเรียน

วิธีการวัดผล ให้ตอบคำถามเรื่องสีและการระบายสีของโปรแกรม Illustrator

เครื่องมือวัด การสังเกต

ขณะเรียน

วิธีการวัดผล 1. ประเมินคุณธรรมจริยธรรม

เครื่องมือวัด 1. แบบประเมิน

หลังเรียน

ทำแบบทดสอบหลังเรียน

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

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

	ใบความรู้ที่ 1	หน่วยที่ 9
	วิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์	สอนครั้งที่ 15-16
	ชื่อหน่วย การทำงานกับสีและการระบายสี	ชั่วโมงรวม 9 ช.ม.
ชื่อเรื่อง การทำงานกับสีและการระบายสี		จำนวน 3 ชั่วโมง
สมรรถนะที่พึงประสงค์	รายการสอน	
อธิบายการเลือกเครื่องมือในการทำงานกับสี และระบายสีได้	1.ทำงานกับสีและระบายสี 2.การทำงานกับเครื่องมือสีและ พาเลทอื่นๆ	