

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 10
	ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์	สอนครั้งที่ 17-18
	ชื่อหน่วย การทำงานกับเลเยอร์	ชั่วโมงรวม 9 ชม.
ชื่อเรื่อง การทำงานกับเลเยอร์		จำนวน 3 ชั่วโมง
<p>หัวข้อเรื่อง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความหมายของเลเยอร์ 2. สร้างเลเยอร์ 3. ซ่อนเลเยอร์ 4. ความสามารถล็อกเลเยอร์ 5. รวมเลเยอร์ <p>สาระสำคัญ</p> <p>เลเยอร์ Layers ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดวางวัตถุแต่ละส่วนที่ซ้อนกันอยู่เป็นชั้นๆ ทำให้สามารถทำงานกับวัตถุเฉพาะส่วนได้โดยไม่มีผลกระทบต่อวัตถุในส่วนอื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง</p> <p>จุดประสงค์การสอน</p> <p>จุดประสงค์ทั่วไป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มีความรู้ถึงความหมายของเลเยอร์ 2. มีความสามารถสร้างเลเยอร์ใหม่ 3. มีความสามารถซ่อนเลเยอร์ 4. มีความสามารถล็อกเลเยอร์ 5. มีความสามารถรวมเลเยอร์ <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนบอกความหมายของเลเยอร์ได้ 2. ผู้เรียนสามารถสร้างเลเยอร์ใหม่ได้ 3. ผู้เรียนสามารถซ่อนเลเยอร์ได้ 4. ผู้เรียนสามารถล็อกเลเยอร์ได้ 5. ผู้เรียนสามารถรวมเลเยอร์ได้ 		

เนื้อหาสาระ

1. ความหมายของเลขเยอร์
2. การสร้างเลขเยอร์ใหม่
3. การใช้งานพาดเนลเลขเยอร์
 - 3.1 ซ่อนและแสดงเลขเยอร์
 - 3.2 เปลี่ยนลำดับของเลขเยอร์
4. ล็อกเลขเยอร์
5. คัดลอกเลขเยอร์
6. ลบเลขเยอร์
7. เปลี่ยนชื่อของเลขเยอร์
8. รวมเลขเยอร์

นางสาวอมรัตน์ ไชยแก้ว

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	
กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ตรวจสอบรายชื่อนักเรียนที่เข้าเรียน 2. ตั้งคำถามในการใช้งานเลเยอร์ 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับการทำงานของเลเยอร์	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ตอบคำถามในการใช้งานเลเยอร์ 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น
ขั้นสอน 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. ใ้ฝึกการสร้างข้อความโดยเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตามขั้นตอนในหนังสือ 3. ใ้ฝึกการจัดการกับข้อความโดยเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตามขั้นตอนใน หนังสือ 4. ประเมินคุณธรรมจริยธรรม	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. ฝึกสร้างข้อความ โดยเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตามขั้นตอนในหนังสือ 3. ฝึกการจัดการกับข้อความโดยเรียนรู้จากการปฏิบัติ จริงตามขั้นตอนในหนังสือ 4. รับการประเมิน
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. ทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. ซักถามข้อสงสัย 3. รับการทดสอบ

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. ตอบคำถามเรื่องการทำงานของเลเยอร์โปรแกรม Illustrator

ขณะเรียน

1. เรียนรู้ความหมายเลเยอร์
2. ฝึกการทำงานกับเลเยอร์
3. ทำใบความรู้
4. รับการประเมินคุณธรรมจริยธรรม

ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนศึกษาหัวข้อเรื่องที่ได้รับมอบหมายจากหนังสือองค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์
2. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด
3. ให้นักเรียนกรอกแบบประเมินพฤติกรรม การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

หลังเรียน

1. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบประเมินผลหลังเรียน
3. ให้นักเรียนช่วยกันตรวจคำตอบ หลังจากทำแบบทดสอบประเมินผลหลังเรียน

คุณธรรม จริยธรรมที่บูรณาการ

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

สื่อการเรียนการสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

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

สื่อโสตทัศน

เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์

ก่อนเรียน

วิธีการวัดผล ให้ตอบคำถามเรื่องความหมายของ โปรแกรม Illustrator

เครื่องมือวัด การสังเกต

ขณะเรียน

วิธีการวัดผล

ประเมินคุณธรรมจริยธรรม

เครื่องมือวัด

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

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการสอน

ผลการเรียนของนักเรียน

ผลการสอนของครู

นางสาวอมรัตน์ ไชยแก้ว

	ใบความรู้ที่ 10	หน่วยที่ 10
	วิชา องค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์	สอนครั้งที่ 17-18
	ชื่อหน่วย การทำงานกับเลย์เออร์	ชั่วโมงรวม 9 ชม.
ชื่อเรื่อง การทำงานกับเลย์เออร์		จำนวน 3 ชั่วโมง
สมรรถนะที่พึงประสงค์		รายการสอน
<ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายขั้นตอนการทำงานเลย์เออร์ได้ 2. อธิบายขั้นตอนการใช้งานพาเนลเลย์เออร์ได้ 3. อธิบายขั้นตอนการรวมเลย์เออร์ได้ 4. บอกขั้นตอนการเปลี่ยนชื่อได้ 		<ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นตอนการทำงานเลย์เออร์ 2. ขั้นตอนการใช้งานพาเนลเลย์เออร์ 3. ขั้นตอนการรวมเลย์เออร์ 4. ขั้นตอนการเปลี่ยนชื่อ