

คำแนะนำก่อนใช้บทเรียนออนไลน์

คำชี้แจงสำหรับครู

1. ครูศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้การใช้ บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 รหัส ง22202 รายวิชากราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. ครูชี้แจงรายละเอียดการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ทราบอย่างครบถ้วน
3. ก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนจำนวน 40 ข้อ และก่อนจะศึกษาหน่วยการเรียนรู้ใดให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อนศึกษาหน่วยการเรียนรู้ใดให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำบทเรียนในแต่ละบท
4. ครูให้นักเรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในเวลาเรียนหรือนอกเวลาเรียนตามความเหมาะสมและตามความสามารถนักเรียนเอง
5. ครูให้นักเรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์โดยเริ่มจากบทที่ 1 ก่อน โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้
 - 5.1 ชี้แจง เพื่อเตรียมพร้อม สร้างความสนใจให้กับนักเรียน
 - 5.2 ชี้สอน ศึกษาโดยใช้บทเรียนออนไลน์เป็นสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูเป็นผู้คอยแนะนำ ให้คำปรึกษา และคอยสังเกตพฤติกรรมนักเรียนในระหว่างการศึกษา
 - 5.3 ชี้สรุปเนื้อหา เป็นการสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนไปแล้วเพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจมากขึ้น และเป็นพื้นฐานสำหรับบทเรียนต่อไป
6. หลังจากศึกษาจบบทเรียนในแต่ละครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำบทเรียนและทำการประเมินผลคะแนนก่อนและหลังเรียนทุกบทเรียน
7. เมื่อศึกษาจนครบทุกบทเรียนครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
8. ครูใช้เป็นแบบเรียนที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้ และส่งเสริมความรู้ของตนเอง

แนวทางปฏิบัติสำหรับนักเรียน

1. ก่อนศึกษาบทเรียนออนไลน์นี้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จำนวน 40 ข้อ
2. ก่อนศึกษาในแต่ละบทเรียน ให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำบทเรียน จำนวน 10 ข้อ
3. อ่านและศึกษาเนื้อหาไปตามลำดับ อย่าเว้นเนื้อหาเพราะจะทำให้นักเรียนขาดความต่อเนื่อง
4. เมื่อเรียนจบในแต่ละบทเรียน ให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำบทเรียน
5. หากนักเรียนสงสัย หรือไม่เข้าใจเนื้อหาให้ทบทวนใหม่ หรือให้ถามครูผู้สอน
6. นักเรียนต้องซื่อสัตย์ไม่เปิดดูเฉลยก่อน หรือแอบอ้างคัดลอกผลงานของเพื่อนส่งครู
7. เมื่อศึกษาจนจบทั้ง 8 บทเรียนแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนจำนวน 40 ข้อ

**โครงสร้างและอัตราเวลาการจัดการเรียนรู้
หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎิ์
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**

| กลุ่มสาระการเรียนรู้/กิจกรรม | เวลาเรียน | | |
|---|-----------------------|---------------------------------|-----------------|
| | ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น | | |
| | ม.1 | ม.2 | ม.3 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● กลุ่มสาระการเรียนรู้ | | | |
| ภาษาไทย | 120 (3นก.) | 120 (3 นก.) | 120 (3 นก.) |
| | | | |
| คณิตศาสตร์ | 120 (3 นก.) | 120 (3 นก.) | 120 (3 นก.) |
| | | | |
| วิทยาศาสตร์ | 120 (3 นก.) | 120 (3 นก.) | 120 (3 นก.) |
| | | | |
| สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม | 120 (3 นก.) | 120 (3 นก.) | 120 (3 นก.) |
| | | | |
| สุขศึกษาและพลศึกษา | 80 (2 นก.) | 80 (2 นก.) | 80 (2 นก.) |
| | | | |
| ศิลปะ | 80 (2 นก.) | 80 (2 นก.) | 80 (2 นก.) |
| | | | |
| การงานอาชีพและเทคโนโลยี | 80 (2 นก.) | 80 (2 นก.) | 80 (2 นก.) |
| | | | |
| ภาษาต่างประเทศ | 120 (3 นก.) | 120 (3 นก.) | 120 (3 นก.) |
| รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน) | 840 | 840 | 840 |
| | (22 นก.) | (22 นก.) | (22 นก.) |
| <ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน | 120 | 120 | 120 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● รายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้น | | ปีละไม่เกิน 240 ชั่วโมง | |
| รวมเวลาเรียนทั้งหมด | | ไม่เกิน 1,200 ชั่วโมง/ปี | |

**โครงสร้างกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ตามหลักสูตรโรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎิ์**

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎิ์ พุทธศักราช 2551

| ที่ | ชื่อรายวิชา | รหัส | จำนวนหน่วย กิต | จำนวนชั่วโมง |
|-----|---|--------|-------------------|--------------|
| 1 | การงานอาชีพพื้นฐาน 1 | ง21101 | 1 | 40 |
| 2 | การงานอาชีพพื้นฐาน 2 | ง21102 | 1 | 40 |
| 3 | ภาษา HTML | ง21201 | 1 | 40 |
| 4 | งานกราฟฟิกและการนำเสนอข้อมูลด้วย คอมพิวเตอร์ | ง21202 | 1 | 40 |
| 5 | กราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม | ง22202 | 1 | 40 |
| 6 | การงานอาชีพพื้นฐาน 6 | ง23202 | 1 | 40 |
| 7 | การโปรแกรมเบื้องต้น | ง23201 | 1 | 40 |
| 8 | งานบ้าน | ง21103 | 0.5 | 20 |
| 9 | งานธุรกิจ | ง21104 | 0.5 | 20 |
| 10 | การงานอาชีพและเทคโนโลยี | ง23101 | 1 | 40 |
| 11 | การงานอาชีพและเทคโนโลยี | ง23102 | 1 | 40 |

คำอธิบายรายวิชากราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม

รหัส ง22202 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ภาคเรียนที่ 2 จำนวนหน่วยกิต 1 หน่วยกิต

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
เวลาเรียน 40 ชั่วโมง

ศึกษาคูณสมบัติของเครื่องคอมพิวเตอร์ในการออกแบบงานกราฟิก การเขียนรูปภาพ การวาดรูปภาพ กราฟ และการสร้างรูปภาพสำหรับทำป้ายประกาศ การนำเสนอข้อมูลกราฟิก การพิมพ์รูปภาพ งานศิลปะด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ การถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง ๓ มิติ หรือภาพถ่าย เพื่อนำไปสู่การสร้างต้นแบบของสิ่งของเครื่องใช้ หรือถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผล

ปฏิบัติการสร้างภาพโดยใช้คำสั่งพื้นฐานจากโปรแกรมกราฟิก สร้างภาพ วาดภาพ เก็บภาพ เรียกภาพมาแก้ไข การทำสำเนาภาพ การย่อหรือขยายภาพ การสร้างรูปแบบตัวอักษร การออกแบบงานกราฟิก เทคโนโลยีสื่อประสม จนสามารถนำไปใช้ในการสร้างงานอาชีพในท้องถิ่น และใช้ชีวิตประจำวัน

เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน ใฝ่เรียนรู้ มีจิตสาธารณะและเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และไม่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ง2.1 ม.2/2, ง2.1 ม.2/3, ง2.1 ม.2/4

โครงสร้างรายวิชากราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม

รหัส ง22202 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 จำนวนหน่วยกิต 1 หน่วยกิต

เวลาเรียน 40 ชั่วโมง

| ลำดับ ที่ | มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด | หน่วยการเรียนรู้ | สาระสำคัญ | เวลา (ชั่วโมง) | น้ำหนัก คะแนน |
|--------------|----------------------------------|-------------------------------------|--|-------------------|------------------|
| 1 | ง 2.1 ม.2/2 | ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ งานกราฟิก | บอกประโยชน์ของสิ่งของ เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน | 4 | 15 |
| 2 | ง 2.1 ม.2/2 | ระบบคอมพิวเตอร์ กราฟิก | คุณลักษณะของระบบ คอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิก มี 2 หลัก คือ ฮาร์ดแวร์และ ซอฟต์แวร์ | 2 | 5 |
| 3 | ง 2.1 ม.2/2 | การออกแบบงาน กราฟิก | การออกแบบกราฟิก เป็นลักษณะของการออกแบบ พื้นผิว 3 มิติ เพื่อเป็นสื่อกลาง สำหรับถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคล หนึ่ง เพื่อให้เข้าใจและรู้เรื่อง โดยใช้ประสาทตาในการรับรู้ เป็นส่วนใหญ่ | 2 | 5 |
| 4 | ง 2.1 ม.2/2 ง 2.1 ม.2/3 | เทคโนโลยีสื่อประสม | การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อแสดง และนำเสนอในรูปแบบข้อความ รูปภาพ เสียง วิดิทัศน์ โดย เชื่อมโยงกับอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ เพื่อการท่องเที่ยวในเรื่อง การ มีปฏิสัมพันธ์ การสร้าง และการ สื่อสาร | 4 | 10 |
| สอบกลางภาค | | | | | |

| | | | | 2 | 10 |
|--------------|----------------------------------|-----------------------------------|--|-------------------|------------------|
| ลำดับ ที่ | มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด | หน่วยการเรียนรู้ | สาระสำคัญ | เวลา (ชั่วโมง) | น้ำหนัก คะแนน |
| 5 | ง 2.1 ม.2/2 ง 2.1 ม.2/3 | การใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 | การใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 ปรับแต่งรูปภาพ การออกแบบ และสร้างงานตัวอักษรสำหรับ ทำป้ายหรือการนำเสนองาน ด้วยกราฟฟิกอย่างสร้างสรรค์ | 20 | 30 |
| 6 | ง 2.1 ม.2/1 ง 2.1 ม.2/4 | เทคโนโลยีสร้างสรรค์ | การเลือกใช้เทคโนโลยีอย่าง สร้างสรรค์ จะต้องคำนึงถึง ความเหมาะสมและความ เปลี่ยนแปลงหรือผลที่จะเกิดขึ้น ต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม | 4 | 5 |
| สอบปลายภาค | | | | 2 | 20 |
| รวม | | | | 40 | 100 |

ผังความคิดกำหนดหน่วยการเรียนรู้/เวลา(ชั่วโมง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 รายวิชากราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 เวลาเรียน 20 ชั่วโมง



หมายเหตุ ไม่รวมจำนวนชั่วโมงรวมแผนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 รายวิชากราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 เวลาเรียน 20 ชั่วโมง

| แผนการจัดการเรียนรู้ | บทเรียน | จำนวน ชั่วโมง | จุดประสงค์การเรียนรู้ |
|--------------------------------|-----------------------------------|---------------|--|
| แผนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน | แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน | 1 | <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนอธิบายประโยชน์ของการใช้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 รหัส ง22202 รายวิชา กราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม สำหรับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2. นักเรียนสามารถใช้บทเรียนออนไลน์เรื่อง การใช้โปรแกรม Photoshop CS6 ได้ 3. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน เรื่อง การใช้โปรแกรม Photoshop CS6 ได้ |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 | บทที่ 1 แนะนำ Adobe Photoshop CS6 | 2 | <ol style="list-style-type: none"> 1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 นักเรียนอธิบายเกี่ยวกับคุณสมบัติ จุดเด่น และความต้องการ Hardware ของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ได้ 1.2 นักเรียนอธิบายความหมายและ ส่วนประกอบของเมนูของโปรแกรม Application menu หรือ Menu bar 1.3 นักเรียนอธิบายความหมายและ ส่วนประกอบของพื้นที่ทำงาน Panel menu ได้ 1.4 นักเรียนเข้าใจความหมายของพื้นที่ทำงาน Stage หรือ Panel |

| แผนการจัดการเรียนรู้ | บทเรียน | จำนวน ชั่วโมง | จุดประสงค์การเรียนรู้ |
|---------------------------|-------------------------------|---------------|--|
| | | | <p>1.5 นักเรียนอธิบายความหมายของ เครื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box ได้</p> <p>1.6 นักเรียนอธิบายความหมายของ เครื่องมือที่ใช้งาน Tools Control Menu หรือ Option Bar ได้</p> <p>2. ทักษะกระบวนการ(P) เมื่อเรียนจบบทเรียน นี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถเปิดและปิดโปรแกรม ได้</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถกำหนดคุณสมบัติการ สร้างงานใหม่ได้</p> <p>2.3 นักเรียนสามารถสร้างงานใหม่ได้</p> <p>2.4 นักเรียนสามารถบันทึกงานได้</p> <p>3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) เมื่อเรียนจบ บทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p> |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 | บทที่ 2 ทฤษฎีสี หลักการ ใช้สี | 2 | <p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนสามารถใช้สีและแสงสีใน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>1.2 นักเรียนสามารถจำแนกประเภทของ ระบบสีได้</p> <p>2. ทักษะกระบวนการ (P) เมื่อเรียนจบบทเรียน นี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถ ดังต่อไปนี้</p> |

| แผนการจัดการเรียนรู้ | บทเรียน | จำนวน ชั่วโมง | จุดประสงค์การเรียนรู้ |
|---------------------------|--------------------------|---------------|---|
| | | | <p>2.1 นักเรียนสามารถสร้างระบบสีได้อย่างถูกต้อง</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถสร้างใช้สีเพื่อสื่อความหมายได้</p> <p>3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p> |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 | บทที่ 3 เครื่องมือต่าง ๆ | 2 | <p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนอธิบายความหมายของกล่องเครื่องมือได้</p> <p>1.2 นักเรียนบอกหน้าที่ของเครื่องมือในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ได้</p> <p>2. ทักษะกระบวนการ (P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการสร้างงานได้</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการปรับแต่งรูปภาพได้</p> <p>3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> |

| แผนการจัดการเรียนรู้ | บทเรียน | จำนวน ชั่วโมง | จุดประสงค์การเรียนรู้ |
|---------------------------|--------------------------------|------------------|--|
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 | บทที่ 4 การปรับแต่งภาพให้คมชัด | 2 | <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p> <p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนใช้คำสั่ง sharpen ในการปรับรูปภาพอย่างถูกต้อง</p> <p>1.2 นักเรียนใช้คำสั่งในการปรับรูปภาพให้มีความคมชัดขึ้นได้</p> <p>2. ทักษะกระบวนการ (P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถปรับรูปภาพได้</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถกำหนดค่าการปรับรูปภาพให้ดูมีชีวิตชีวาได้</p> <p>3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้คุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p> |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 | บทที่ 5 การปรับพื้นให้โปร่งใส | 2 | <p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนใช้คำสั่ง Magic Wand Tool ได้</p> <p>1.2 นักเรียนคำสั่งในการปรับพื้นให้โปร่งใสได้</p> <p>2. ทักษะกระบวนการ (P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถปรับพื้นให้รูปภาพมีความโปร่งใสได้</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถกำหนดค่าการปรับพื้นให้โปร่งใสได้ตามต้องการ</p> |

| แผนการจัดการเรียนรู้ | บทเรียน | จำนวน ชั่วโมง | จุดประสงค์การเรียนรู้ |
|---------------------------|-------------------------------|------------------|--|
| | | | <p>2.3 นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็นไฟล์ที่สามารถทำให้พื้นโปร่งใสได้</p> <p>3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p> |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 | บทที่ 5 การปรับพื้นให้โปร่งใส | 2 | <p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนใช้คำสั่ง Magic Wand Tool ได้</p> <p>1.2 นักเรียนใช้คำสั่งในการปรับพื้นให้โปร่งใสได้</p> <p>2. ทักษะกระบวนการ (P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถสร้างชิ้นงานด้วยคำสั่ง Magic Wand Tool ในการปรับพื้นให้โปร่งใสได้</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถประยุกต์การปรับค่าความโปร่งใสได้</p> <p>2.3 นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็นไฟล์ที่สามารถทำให้พื้นโปร่งใสได้</p> <p>3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p> |

| แผนการจัดการเรียนรู้ | บทเรียน | จำนวน ชั่วโมง | จุดประสงค์การเรียนรู้ |
|---------------------------|---------------------------------|------------------|--|
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 | บทที่ 6 การใส่กรอบ ให้กับภาพ | 2 | <p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 นักเรียนสามารถใช้คำสั่ง Elliptical Marquee Tool ได้ 1.2 นักเรียนสามารถใช้คำสั่ง Paint Bucket Tool ได้ 1.3 นักเรียนสามารถใช้ Rectangular Marquee ได้ 1.4 นักเรียนสามารถใช้ Layer Style ได้ 1.5 นักเรียนสามารถใช้ Bevel & Emboss ได้ <p>2. ทักษะกระบวนการ (P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 นักเรียนสามารถสร้างกรอบภาพได้ 2.2 นักเรียนสามารถกำหนดการสร้างกรอบรูปภาพได้ 2.3 นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็นไฟล์ได้ <p>3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 ใฝ่เรียนรู้ 3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน 3.3 มีจิตสาธารณะ |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 | บทที่ 7 การตัดต่อภาพ | 2 | <p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 นักเรียนสามารถใช้คำสั่ง Quick Selection Tool ได้ 1.2 นักเรียนสามารถใช้คำสั่ง Magic Wand Tool ได้ |

| แผนการจัดการเรียนรู้ | บทเรียน | จำนวน ชั่วโมง | จุดประสงค์การเรียนรู้ |
|---------------------------|--------------------------------------|---------------|--|
| | | | <p>1.3 นักเรียนสามารถใช้คำสั่ง Hue/Saturation ได้</p> <p>1.4 นักเรียนสามารถใช้คำสั่งในตัดต่อภาพ โดยใช้ Adobe Photoshop CS6 ได้</p> <p>2. ทักษะกระบวนการ (P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถตัดต่อภาพโดยใช้ Adobe Photoshop CS6 ได้</p> <p>2.2 นักเรียนสร้างชิ้นงานด้วยตัดต่อภาพโดยใช้ Adobe Photoshop CS6 ได้</p> <p>2.3 นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็นไฟล์ได้</p> <p>3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p> |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 | บทที่ 8 การสร้างตัวอักษรรูปแบบต่าง ๆ | 2 | <p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนสามารถใช้ของคำสั่งสร้างตัวอักษรได้</p> <p>1.2 นักเรียนสามารถใช้คำสั่ง Options bar ของเครื่องมือ Type ได้</p> <p>2. ทักษะกระบวนการ (P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรได้ โดยใช้ Adobe Photoshop CS6 ได้</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถกำหนดค่าการปรับตัวอักษรตามที่ต้องการได้</p> <p>2.3 นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็นไฟล์ได้</p> |

| แผนการจัดการเรียนรู้ | บทเรียน | จำนวน ชั่วโมง | จุดประสงค์การเรียนรู้ |
|------------------------------------|--|------------------|---|
| | | | 3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) เมื่อเรียนจบ บทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 3.1 ใฝ่เรียนรู้ 3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน 3.3 มีจิตสาธารณะ |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 | บทที่ 8 การสร้าง ตัวอักษรรูปแบบต่าง ๆ | 2 | 1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้ 1.1 นักเรียนสามารถใช้ของคำสั่งสร้าง ตัวอักษรได้ 1.2 นักเรียนสามารถใช้คำสั่ง Options bar ของเครื่องมือ Type ได้ 2. ทักษะกระบวนการ (P) เมื่อเรียนจบบทเรียน นี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้ 2.1 นักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรได้ โดย ใช้ Adobe Photoshop CS6 ได้ 2.2 นักเรียนสามารถกำหนดค่าการปรับตัว อักษรตามที่ต้องการได้ 2.3 นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็นไฟล์ได้ 3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) เมื่อเรียนจบ บทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอัน พึงประสงค์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 3.1 ใฝ่เรียนรู้ 3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน 3.3 มีจิตสาธารณะ |
| แผนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หลังเรียน | แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หลังเรียน | 1 | 1. วิเคราะห์ความรู้และทักษะที่เป็นพื้นฐานของ นักเรียนหลังใช้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การ ใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 2. ประเมินความรู้และทักษะพื้นฐานของ นักเรียนหลังใช้บทเรียนออนไลน์ |

| แผนการจัดการเรียนรู้ | บทเรียน | จำนวน ชั่วโมง | จุดประสงค์การเรียนรู้ |
|----------------------|---------|------------------|--|
| | | | <p>เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6</p> <p>3. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หลังเรียน บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การใช้งาน โปรแกรม Photoshop CS6</p> |

หมายเหตุ ไม่รวมจำนวนชั่วโมงรวมแผนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง

กำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 รายวิชากราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 เวลาเรียน 20 ชั่วโมง

| วัน/เดือน/ปี | แผนการจัดการเรียนรู้ | บทเรียน | ชั่วโมง |
|--------------|--------------------------------|--------------------------------------|---------|
| 1 ธ.ค. 2560 | แผนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน | แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน | - |
| 8 ธ.ค. 2560 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 | บทที่ 1 แนะนำ Adobe Photoshop CS6 | 2 |
| 15 ธ.ค. 2560 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 | บทที่ 2 ทฤษฎีสี หลักการใช้สี | 2 |
| 29 ธ.ค. 2560 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 | บทที่ 3 เครื่องมือต่าง ๆ | 2 |
| 5 ม.ค. 2561 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 | บทที่ 4 การปรับแต่งภาพให้คมชัด | 2 |
| 12 ม.ค. 2561 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 | บทที่ 5 การปรับพื้นที่โปร่งใส | 2 |
| 19 ม.ค. 2561 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 | บทที่ 5 การปรับพื้นที่โปร่งใส | 2 |
| 26 ม.ค. 2561 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 | บทที่ 6 การใส่กรอบให้กับภาพ | 2 |
| 2 ก.พ. 2561 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 | บทที่ 7 การตัดต่อภาพ | 2 |
| 9 ก.พ. 2561 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 | บทที่ 8 การสร้างตัวอักษรรูปแบบต่าง ๆ | 2 |
| 16 ก.พ. 2561 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 | บทที่ 8 การสร้างตัวอักษรรูปแบบต่าง ๆ | 2 |
| 23 ก.พ. 2561 | แผนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน | แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน | - |
| รวม | | | 20 |

หมายเหตุ ไม่รวมจำนวนชั่วโมงรวมแผนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง