

คำแนะนำในการใช้บทเรียน

คำชี้แจงสำหรับครู

1. ครูศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้การใช้ บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. ครูชี้แจงรายละเอียดการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ทราบอย่างครบถ้วน
3. ก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จำนวน 40 ข้อ และก่อนจะศึกษาหน่วยการเรียนรู้ใดให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อนศึกษา หน่วยการเรียนรู้ใดให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำบทเรียนในแต่ละบท
4. ครูให้นักเรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในเวลา เรียนหรือนอกเวลาเรียนตามความเหมาะสมและตามความสามารถนักเรียนเอง
5. ครูให้นักเรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์โดยเริ่มจากบทที่ 1 ก่อน โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้
 - 5.1 ชี้แนะ เพื่อเตรียมพร้อม สร้างความสนใจให้กับนักเรียน
 - 5.2 ชี้สอน ศึกษาโดยใช้บทเรียนออนไลน์เป็นสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูเป็นผู้ คอยแนะนำ ให้คำปรึกษา และคอยสังเกตพฤติกรรมนักเรียนในระหว่างการศึกษา
 - 5.3 ชี้สรุปเนื้อหา เป็นการสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนไปแล้วเพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจมากขึ้นและเป็น พื้นฐานสำหรับบทเรียนต่อไป
6. หลังจากศึกษาจนจบบทเรียนในแต่ละครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำบทเรียนและทำการ ประเมินผลคะแนนก่อนและหลังเรียนทุกบทเรียน
7. เมื่อศึกษาจนครบทุกบทเรียนครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
8. ครูใช้เป็นแบบเรียนที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้ และซ่อมเสริมความรู้ของตนเอง

แนวทางปฏิบัติสำหรับนักเรียน

1. ก่อนศึกษาบทเรียนออนไลน์นี้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จจำนวน 40 ข้อ
2. ก่อนศึกษาในแต่ละบทเรียนให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำบทเรียน จำนวน 10 ข้อ
3. อ่านและศึกษาเนื้อหาไปตามลำดับ อย่าเว้นเนื้อหาเพราะจะทำให้เกิดความต่อเนื่อง
4. เมื่อเรียนจบในแต่ละบทเรียนให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำบทเรียน
5. หากนักเรียนสงสัย หรือไม่เข้าใจเนื้อหาให้ทบทวนใหม่ หรือให้ถามครูผู้สอน
6. นักเรียนต้องซื่อสัตย์ไม่เปิดดูเฉลยก่อน หรือแอบอ้างคัดลอกผลงานของเพื่อนส่งครู
7. เมื่อศึกษาจนจบทั้ง 8 บทเรียนแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง เรียนจำนวน 40 ข้อ

**โครงสร้างและอัตราเวลาการจัดการเรียนรู้
หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎิ์ พุทธศักราช 2553
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	จำนวนหน่วยกิต	จำนวนชั่วโมง
1	การงานอาชีพพื้นฐาน 1	ง 21101	1	40
2	การงานอาชีพพื้นฐาน 2	ง 21102	1	40
3	ภาษา HTML	ง 21201	1	40
4	งานกราฟฟิกและการนำเสนอข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์	ง 21202	1	40
5	กราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม	ง 22202	1	40
6	การงานอาชีพพื้นฐาน 6	ง 23202	1	40
7	การโปรแกรมเบื้องต้น	ง 23201	1	40
8	งานบ้าน	ง 21103	0.5	20
9	งานธุรกิจ	ง 21104	0.5	20
10	การงานอาชีพและเทคโนโลยี	ง 23101	1	40
11	การงานอาชีพและเทคโนโลยี	ง 23102	1	40

(โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎิ์,2552)

คำอธิบายรายวิชากราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม

รหัส ง 22102 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ภาคเรียนที่ 2 จำนวนหน่วยกิต 1 หน่วยกิต

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
เวลาเรียน 40 ชั่วโมง

รู้และเข้าใจการสร้าง การออกแบบงานกราฟิกในระบบคอมพิวเตอร์ในงานเทคโนโลยีสื่อประสมและซอฟต์แวร์ในการใช้งาน โดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง ๓ มิติ หรือภาพถ่าย เพื่อนำไปสู่การสร้างต้นแบบของสิ่งของเครื่องใช้ หรือถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผล

ฝึกทักษะกระบวนการปฏิบัติเพื่อให้เกิดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ความรู้ทั่วไปทักษะเกี่ยวกับงานกราฟิกและระบบคอมพิวเตอร์กับการออกแบบงานกราฟิก เทคโนโลยีสื่อประสม ซอฟต์แวร์ในการใช้งานสามารถนำไปใช้ในการสร้างงานอาชีพในท้องถิ่น และใช้ชีวิตประจำวัน

เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน ใฝ่เรียนรู้ มีจิตสาธารณะและเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และไม่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

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

โครงสร้างรายวิชากราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม

รหัส ง 22102 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ภาคเรียนที่ 2 จำนวนหน่วยกิต 1 หน่วยกิต

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
เวลาเรียน 40 ชั่วโมง

ลำดับ ที่	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	หน่วยการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1	ง 2.1 ม.2/1 ง 2.1 ม.2/2	ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ งานกราฟิก		4	15
2	ง 2.1 ม.2/2	ระบบคอมพิวเตอร์ และการออกแบบ งานกราฟิก		4	10
3	ง 2.1 ม.2/2 ง 2.1 ม.2/3	เทคโนโลยีสื่อประสม		4	10
สอบกลางภาค				2	10
5	ง 2.1 ม.2/2 ง 2.1 ม.2/3	การใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6		20	30
6	ง 2.1 ม.2/1 ง 2.1 ม.2/4	เทคโนโลยีสร้างสรรค์		4	5
สอบปลายภาค				2	20
รวม				40	100

ผังความคิดกำหนดหน่วยการเรียนรู้/เวลา(ชั่วโมง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

รายวิชากราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม
เวลาเรียน 20 ชั่วโมง



หมายเหตุ ไม่รวมจำนวนชั่วโมงรวมแผนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

รายวิชากราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม
 เวลาเรียน 20 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้	บทเรียน	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้
แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียน	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ก่อนเรียน	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนอธิบายประโยชน์ของการใช้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การใช้โปรแกรม Photoshop CS6 ได้ 2. นักเรียนสามารถใช้บทเรียนออนไลน์เรื่อง การใช้โปรแกรม Photoshop CS6 ได้ 3. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน(ก่อนเรียน) 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 ส่วนประกอบของของพื้นที่ทำงาน Panel menu ได้ 1.4 นักเรียนเข้าใจความหมายของพื้นที่ Stage หรือ Panel 1.5 นักเรียนอธิบายความหมายของ เครื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box ได้ 1.6 นักเรียนอธิบายความหมายของเครื่องมือ ที่ใช้งาน Tools Control Menu หรือ Option Bar ได้

แผนการจัดการเรียนรู้	บทเรียน	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้
			<p>2 ทักษะกระบวนการ(P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถเปิดและปิดโปรแกรมได้</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถกำหนดการสร้างงานใหม่ได้</p> <p>2.3 นักเรียนสร้างงานใหม่ได้</p> <p>2.4 นักเรียนสามารถบันทึกงานได้</p> <p>3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์(A) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p>
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	บทที่ 2 ทฤษฎีสี หลักการใช้สี	2	<p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนอธิบายหลักการใช้สีและแสงสีในคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>1.2 นักเรียนสามารถจำแนกประเภทของระบบสีได้</p> <p>2. ทักษะกระบวนการ(P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถสร้างระบบสีได้อย่างถูกต้อง</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 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 ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p>
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	บทที่ 4 การปรับแต่งภาพให้คมชัด	2	<p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนเข้าใจการใช้คำสั่ง sharpen ในการปรับรูปภาพ</p> <p>1.2 นักเรียนอธิบายวิธีการใช้คำสั่งในการปรับรูปภาพได้</p> <p>2. ทักษะกระบวนการ(P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถใช้คำสั่ง sharpen ในการปรับรูปภาพได้</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถกำหนดค่าการปรับรูปภาพให้ดูมีชีวิตชีวาได้</p>

แผนการจัดการเรียนรู้	บทเรียน	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้
			<p>3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์(A) เมื่อเรียนจบ บทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p>
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	บทที่ 5 การปรับพื้นให้ โปร่งใส	2	<p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนอธิบายความหมายของคำสั่ง Magic Wand Tool ได้</p> <p>1.2 นักเรียนอธิบายวิธีการใช้คำสั่งในการปรับพื้นให้โปร่งใสได้</p> <p>2 ทักษะกระบวนการ(P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถใช้คำสั่ง Magic Wand Tool ในการปรับพื้นให้โปร่งใสได้</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถกำหนดค่าการปรับพื้นให้โปร่งใสได้</p> <p>2.3 นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็นไฟล์ที่สามารถทำให้พื้นโปร่งใสได้</p> <p>3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์(A) เมื่อเรียนจบ บทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p>
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	บทที่ 5 การปรับพื้นให้ โปร่งใส	2	<p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนอธิบายความหมายของคำสั่ง Magic Wand Tool ได้</p> <p>1.2 นักเรียนอธิบายวิธีการใช้คำสั่งในการปรับพื้นให้โปร่งใสได้</p>

แผนการจัดการเรียนรู้	บทเรียน	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้
			<p>2 ทักษะกระบวนการ(P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถใช้คำสั่ง Magic Wand Tool ในการปรับพื้นที่โปร่งใสได้</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถประยุกต์การปรับค่าความโปร่งใสได้</p> <p>2.3 นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็นไฟล์ที่สามารถทำให้พื้นที่โปร่งใสได้</p> <p>3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์(A) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p>
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7	บทที่ 6 การใส่กรอบให้กับภาพ	2	<p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนอธิบายความหมายของคำสั่ง Elliptical Marquee Tool ได้</p> <p>1.2 นักเรียนอธิบายความหมายของคำสั่ง Paint Bucket Tool ได้</p> <p>1.3 นักเรียนอธิบายความหมายของคำสั่ง Rectangular Marquee ได้</p> <p>1.4 นักเรียนอธิบายความหมายของคำสั่ง Layer Style ได้</p> <p>1.5 นักเรียนอธิบายความหมายของคำสั่ง Bevel & Emboss ได้</p> <p>1.6 นักเรียนอธิบายขั้นตอนการทำกรอบภาพโดยใช้ Adobe Photoshop CS6 ได้</p> <p>2. ทักษะกระบวนการ(P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถเลือกใช้คำสั่งในการสร้างกรอบภาพได้</p>

แผนการจัดการเรียนรู้	บทเรียน	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้
			<p>2.2 นักเรียนสามารถกำหนดค่าการทำกรอบภาพโดยใช้ Adobe Photoshop CS6 ได้</p> <p>2.3 นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็นไฟล์ได้</p> <p>3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์(A) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p>
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8	บทที่ 7 การตัดต่อภาพ	2	<p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนอธิบายความหมายของคำสั่ง Quick Selection Tool ได้</p> <p>1.2 นักเรียนอธิบายความหมายของคำสั่ง Magic Wand Tool ได้</p> <p>1.3 นักเรียนอธิบายความหมายของคำสั่ง Hue/Saturation ได้</p> <p>1.4 นักเรียนอธิบายขั้นตอนการตัดต่อภาพโดยใช้ Adobe Photoshop CS6 ได้</p> <p>2 ทักษะกระบวนการ(P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถเลือกใช้คำสั่งในการตัดต่อภาพโดยใช้ Adobe Photoshop CS6 ได้</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในการตัดต่อภาพโดยใช้ Adobe Photoshop CS6 ได้</p> <p>2.3 นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็นไฟล์ได้</p> <p>3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์(A) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 ใฝ่เรียนรู้</p> <p>3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3.3 มีจิตสาธารณะ</p>

แผนการจัดการเรียนรู้	บทเรียน	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9	บทที่ 8 การสร้าง ตัวอักษรรูปแบบต่าง ๆ	2	<p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนอธิบายความหมายของ เครื่องมือที่ใช้สร้างตัวอักษรได้</p> <p>1.2 นักเรียนอธิบายความหมายของคำสั่ง Options bar ของเครื่องมือ Type ได้</p> <p>2 ทักษะกระบวนการ(P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถเลือกใช้คำสั่งในการ สร้างตัวอักษรได้ โดยใช้ Adobe Photoshop CS6 ได้</p> <p>2.2 นักเรียนสามารถกำหนดค่าการปรับตัว อักษรตามที่ต้องการได้</p> <p>2.3 นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็นไฟล์ได้</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 10	บทที่ 8 การสร้าง ตัวอักษรรูปแบบต่าง ๆ	2	<p>1. ความรู้ (K) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความเข้าใจดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 นักเรียนอธิบายความหมายของ เครื่องมือที่ใช้สร้างตัวอักษรได้</p> <p>1.2 นักเรียนอธิบายความหมายของคำสั่ง Options bar ของเครื่องมือ Type ได้</p> <p>2 ทักษะกระบวนการ(P) เมื่อเรียนจบบทเรียนนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถดังต่อไปนี้</p> <p>2.1 นักเรียนสามารถเลือกใช้คำสั่งในการ สร้างตัวอักษรได้ โดยใช้ Adobe Photoshop CS6 ได้</p>

แผนการจัดการเรียนรู้	บทเรียน	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้
			<p>2.2 นักเรียนสามารถกำหนดค่าการปรับตัวอักษรตามที่ต้องการได้</p> <p>2.3 นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็นไฟล์ได้</p> <p>2.4 นักเรียนสามารถประยุกต์สร้างชิ้นงานได้</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>
แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน	1	นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน(หลังเรียน)

หมายเหตุ ไม่รวมจำนวนชั่วโมงรวมแผนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง

กำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

รายวิชากราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม
 เวลาเรียน 20 ชั่วโมง

วัน/เดือน/ปี	แผนการจัดการเรียนรู้	บทเรียน	ชั่วโมง
1 ธ.ค. 2559	แบบทดสอบก่อนเรียน	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน	-
8 ธ.ค. 2559	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	บทที่ 1 แนะนำ Adobe Photoshop CS6	2
15 ธ.ค. 2559	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	บทที่ 2 ทฤษฎีสี หลักการใช้สี	2
22 ธ.ค. 2559	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	บทที่ 3 เครื่องมือต่าง ๆ	2
29 ธ.ค. 2559	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	บทที่ 4 การปรับแต่งภาพให้คมชัด	2
5 ม.ค. 2560	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	บทที่ 5 การปรับพื้นที่ให้โปร่งใส	2
12 ม.ค. 2560	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	บทที่ 5 การปรับพื้นที่ให้โปร่งใส	2
19 ม.ค. 2560	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7	บทที่ 6 การใส่กรอบให้กับภาพ	2
26 ม.ค. 2560	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8	บทที่ 7 การตัดต่อภาพ	2
2 ก.พ. 2560	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9	บทที่ 7 การตัดต่อภาพ	2
9 ก.พ. 2560	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10	บทที่ 8 การสร้างตัวอักษรรูปแบบต่าง ๆ	2
16 ก.พ. 2560	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11	บทที่ 8 การสร้างตัวอักษรรูปแบบต่าง ๆ	2
23 ก.พ. 2560	แบบทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน	-
รวม			20

หมายเหตุ ไม่รวมจำนวนชั่วโมงรวมแผนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง