

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

เวลา 2 คาบ

คาบที่ 1 ตอน เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และชนิดของคอมพิวเตอร์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

---

### สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

#### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือ

วิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี

ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการ

เทคโนโลยีที่ยั่งยืน

ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/1 อธิบายความหมายและวิวัฒนาการของเทคโนโลยี

.....

นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และ  
บอกชนิดของคอมพิวเตอร์ได้

#### ข้อสรุป

1. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกชนิดของคอมพิวเตอร์ที่จำแนกตามลักษณะการใช้งานได้
3. นักเรียนสามารถบอกชนิดของคอมพิวเตอร์ที่จำแนกตามขนาดและความสามารถได้

#### สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์ได้เข้ามาช่วยเหลือการทำงานของมนุษย์เราได้อย่างมากมาย ซึ่งมีคุณสมบัติเด่นก็คือ ความเป็นอัตโนมัติ ทำงานได้ถูกต้องแม่นยำ และรวดเร็ว ลักษณะการทำงานของคอมพิวเตอร์เริ่มต้นจากการรับข้อมูล (Input) เพื่อนำมาประมวลผล (Process) และสามารถแสดงผลลัพธ์ (Output) รวมถึงการเก็บข้อมูลต่างๆ (Storage) เพื่อนำไปใช้งาน ซึ่งคอมพิวเตอร์จะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ จำแนกตามลักษณะการใช้งาน และจำแนกตามขนาดและความสามารถ

#### กิจกรรมการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และชนิดของคอมพิวเตอร์
3. แบบทดสอบ Post-Test



## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การทำงานของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และชนิดของคอมพิวเตอร์

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

**กระบวนการ/กิจกรรม**

<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>	<b>สื่ออุปกรณ์</b>	<b>วัดและประเมินผล</b>
<b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียน พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป	- หนังสือเรียน	สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน

<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</li> </ul>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และชนิดของ คอมพิวเตอร์</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ และชนิดของ คอมพิวเตอร์</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจใน การเรียน</li> </ul> <p>2. การตอบ คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกี่ยวกับการ ทำงานของ เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์</li> <li>- เกี่ยวกับชนิด ของคอมพิวเตอร์</li> </ul>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</li> </ul>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และชนิดของ คอมพิวเตอร์ โดยครูสามารถใช้โปรแกรม PowerPoint ในการสรุปเพื่อทบทวน ความรู้และความเข้าใจให้นักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจใน การเรียน</li> </ul> <p>2. การตอบ คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกี่ยวกับ เทคโนโลยี</li> </ul>

		คอมพิวเตอร์และ ชนิดของ คอมพิวเตอร์
--	--	--

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และชนิดของคอมพิวเตอร์

## การวัดผลประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

เวลา 2 คาบ

คาบที่ 2 ตอน คอมพิวเตอร์ยุคสมัยใหม่

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและ  
สร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือ

วิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิด  
สร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี

ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการ

เทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/1 อธิบายความหมายและวิวัฒนาการของ  
เทคโนโลยี

นักเรียนสามารถบอกชื่อและคุณสมบัติของคอมพิวเตอร์ในยุค  
สมัยใหม่ได้

1. นักเรียนสามารถบอกรูปร่างและลักษณะของคอมพิวเตอร์ยุคใหม่ได้
2. นักเรียนสามารถบอกชื่อของคอมพิวเตอร์ในยุคสมัยใหม่ได้
3. นักเรียนสามารถบอกคุณสมบัติของคอมพิวเตอร์ในยุคสมัยใหม่ได้
4. นักเรียนสามารถฝึกทักษะการพิมพ์สัมผัสภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้

### สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์ในยุคสมัยใหม่ได้มีการปรับขนาดให้เล็กลง มีรูปร่างที่สวยงามน่าใช้ และมีประสิทธิภาพในการทำงานสูง คอมพิวเตอร์ในยุคสมัยใหม่ส่วนใหญ่จะจัดอยู่ในชนิดของไมโครคอมพิวเตอร์ สามารถจำแนกออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่ เดสก์ทอป(Desktop) โน้ตบุ๊ก (Notebook) แท็บเล็ตพีซี(Tablet PC) พีดีเอ(PDA) สมาร์ทโฟน(Smart Phone) และเน็ตบุ๊ก(Netbook)

### วิธีการวัดผลประเมินผล

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คอมพิวเตอร์ในยุคสมัยใหม่
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ชื่อและคุณสมบัติของคอมพิวเตอร์ในยุคสมัยใหม่

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และชนิดของคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - เกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และชนิดของคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องคอมพิวเตอร์ยุคสมัยใหม่</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องคอมพิวเตอร์ในยุคสมัยใหม่                      - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - เกี่ยวกับรูปร่างและลักษณะของคอมพิวเตอร์ยุคใหม่                      - เกี่ยวกับชื่อคอมพิวเตอร์ ในยุค</p>

		สมัยใหม่ - เกี่ยวกับคุณสมบัติ ของคอมพิวเตอร์ใน ยุคสมัยใหม่
กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการ เรียนรู้	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัด ท้ายหน่วย - การวาดภาพ คอมพิวเตอร์ใน อนาคต
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ยุคสมัยใหม่ โดยครูสามารถ ใช้โปรแกรม PowerPoint ในการสรุปเพื่อ ทบทวนความรู้และความเข้าใจให้นักเรียน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ยุค สมัยใหม่

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม PowerPoint
5. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คอมพิวเตอร์ในยุคสมัยใหม่

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1

# แผนการจัดการเรียนรู้

## จัดการเรียนรู้ที่ 2 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 3 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์คืออะไร

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและ

#### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/1 ค้นหา รวบรวมข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์  
จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์

.....

นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์  
ได้

.....



1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของระบบคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้
3. นักเรียนสามารถบอกข้อเสียของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้
4. นักเรียนสามารถพิมพ์สัมผัสเพื่อฝึกทักษะการพิมพ์ในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ได้

### สาระสำคัญ

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ คือ การนำเอาคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไปมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถทำงานแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ รวมถึงการใช้อุปกรณ์บางอย่างของระบบร่วมกัน เช่น การใช้เครื่องพิมพ์ร่วมกัน แต่อย่างไรก็ตามระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ก็มีข้อเสียด้วยเช่นกัน เช่น กรณีที่มีคอมพิวเตอร์ติดไวรัสเครื่องที่อยู่ในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เดียวกันก็จะติดไวรัสด้วย เป็นต้น

### กิจกรรมการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
3. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องคอมพิวเตอร์ยุคสมัยใหม่ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ยุคสมัยใหม่</p>
<p><b>ขั้นสอน</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์                      - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - ความหมายของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์                      - ประโยชน์ของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์</p>

		- ข้อเสียของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</b>	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยครูสามารถใช้โปรแกรม PowerPoint ในการสรุปเพื่อทบทวนความรู้และความเข้าใจให้นักเรียน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - ความหมายของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ - ประโยชน์ของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 4 ตอน เครือข่ายคอมพิวเตอร์มีกี่ชนิด

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและ

#### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/1 ค้นหา รวบรวมข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์  
จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์

.....

นักเรียนสามารถอธิบายชนิดของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในแต่ละ  
ประเภทได้

.....

1. นักเรียนสามารถอธิบายการเชื่อมต่อของเครือข่ายคอมพิวเตอร์แบบแลน(LAN)ได้

2. นักเรียนสามารถอธิบายการเชื่อมต่อของเครือข่ายคอมพิวเตอร์แบบแวน(WAN)ได้



เครือข่ายคอมพิวเตอร์สามารถแยกตามการเชื่อมโยงได้ 2 ชนิด คือ LAN (Local Area Network) หรือที่นิยมเรียกกันว่า แลน เป็นการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกันในระยะใกล้ เช่น ในห้องเรียน ในอาคารเดียวกัน ที่สามารถใช้สายแลนเชื่อมต่อถึงกันได้ และ WAN (Wide Area Network) หรือที่นิยมเรียกกันว่า แวน เป็นการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ในระยะไกลไม่สามารถใช้สายแลนต่อสัญญาณได้ ต้องอาศัยสัญญาณต่างๆ เช่น สัญญาณโทรศัพท์ สัญญาณดาวเทียม เครือข่ายWANที่รู้จักกันดีและใหญ่ที่สุดก็คือ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่สามารถเชื่อมต่อถึงกันเป็นขนาดใหญ่ครอบคลุมไปทั่วโลก



1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เครือข่ายคอมพิวเตอร์มีกี่ชนิด
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. ใบงานที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์





## ความรู้

ชนิดของเครือข่ายคอมพิวเตอร์

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - เกี่ยวกับความหมายของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีกี่ชนิด</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีกี่ชนิด                      - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - เกี่ยวกับชนิดของเครือข่ายคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์</p>	<p>บันทึกคะแนน</p>

	แบบทดสอบ Post-Test	จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์	- ใบงานที่ 1	ตรวจใบงานที่ 1 - การเติมคำตอบ ที่ถูกต้องลงใน ช่องว่าง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับชนิด ของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยครูสามารถ ใช้โปรแกรม PowerPoint ในการสรุปเพื่อ ทบทวนความรู้และความเข้าใจให้นักเรียน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับชนิด ของเครือข่าย คอมพิวเตอร์

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. ใบงานที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
6. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เครือข่ายคอมพิวเตอร์มีกี่ชนิด

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- ใบงานที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 5 ตอน องค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและ

#### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/1 ค้นหา รวบรวมข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์  
จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์

### จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถบอกองค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์  
เบื้องต้นได้

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ที่มีต่อองค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้

2. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของซอฟต์แวร์ที่มีต่อองค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้

3. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของตัวกลางนำข้อมูลที่มีต่อองค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้



องค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ได้แก่ อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ตัวกลางนำข้อมูล ซึ่งองค์ประกอบต่างๆเหล่านี้จะทำให้คอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมโยงเข้าด้วยกันได้ เกิดเป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้องค์ประกอบของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ยังมีส่วนประกอบอื่นๆอีกมากมาย ที่กล่าวมานี้เป็นเพียงองค์ประกอบเบื้องต้นที่ควรเรียนรู้และทำความเข้าใจ



1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง องค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. ใบงานที่ 2 เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

## สาระการเรียนรู้

ความรู้

องค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์

## ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

## สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน





## กิจกรรมการเรี

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องชนิดของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับชนิดของเครือข่ายคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b> กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่ององค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่ององค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับองค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p>

	Pre-Test	- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 2 เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น</b>	- ใบงานที่ 2	ตรวจใบงานที่ 2 - การเติมคำตอบที่ถูกต้องลงในช่องว่าง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับองค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยครูสามารถใช้โปรแกรม PowerPoint ในการสรุปเพื่อทบทวนความรู้และความเข้าใจให้นักเรียน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับองค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. ใบงานที่ 2 เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
6. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง องค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
  - ใบงานที่ 2 เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
- ### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 2 เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 6 ตอน อินเทอร์เน็ต

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและ

#### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/1 ค้นหา รวบรวมข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์  
จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์

.....

นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของอินเทอร์เน็ตได้

.....

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้
2. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์และโทษของอินเทอร์เน็ตได้
3. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของสมาคมอินเทอร์เน็ตได้



อินเทอร์เน็ต(Internet) เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน การส่งข้อมูลข่าวสารจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งโดยไม่จำกัดระยะทางและเวลา การส่งข้อมูลข่าวสารสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง โดยอาศัยเครือข่ายโทรคมนาคมในการเชื่อมต่อเครือข่าย



1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อินเทอร์เน็ต
3. ท่องโลกอินเทอร์เน็ต
4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

อินเทอร์เน็ต (Internet)

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน





กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่ององค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - เกี่ยวกับองค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อินเทอร์เน็ต</b></p>	<p>- หนังสือเรียน                      - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - เกี่ยวกับความหมายของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต                      - เกี่ยวกับประโยชน์และ</p>

		โทษของอินเทอร์เน็ต - เกี่ยวกับหน้าที่ของสมาคมอินเทอร์เน็ต
กิจกรรมที่ 3 : ท่องโลกอินเทอร์เน็ต	- อินเทอร์เน็ต - เว็บไซต์ที่น่าสนใจ	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - รู้จักกาลเทศะ 2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้องเหมาะสม
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต โดยครูสามารถใช้โปรแกรม PowerPoint ในการสรุปเพื่อทบทวนความรู้และความเข้าใจให้นักเรียน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อินเทอร์เน็ต

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้องเหมาะสม

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้องเหมาะสม

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 7 ตอน อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและ

#### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/1 ค้นหา รวบรวมข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์  
จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้ตรงตามวัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถอธิบายประวัติของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยได้

1. นักเรียนสามารถอธิบายประวัติของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะการเชื่อมต่อและสมาชิกของเครือข่ายไทยสารได้
3. นักเรียนสามารถบอกความสำคัญของเครือข่าย ThaiNet ได้

อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเริ่มขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2530 โดยการเชื่อมต่อมินิคอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) ไปยังมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย ในครั้งนี้เป็นการเชื่อมต่อโดยผ่านสายสัญญาณโทรศัพท์ ทำให้ส่งข้อมูลได้ช้า ต่อมาในปี พ.ศ. 2535 ได้มีการจัดตั้ง “เครือข่ายไทยสาร” และพัฒนามาเป็นเครือข่ายภายใต้ชื่อ ThaiNet ซึ่งมีจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเป็นศูนย์กลาง ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตกับบริษัท ยูยูเน็ตเทคโนโลยี ประเทศสหรัฐอเมริกา

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

## สาระการเรียนรู้

ความรู้

อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
  2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ
- สมรรถนะของผู้เรียน
1. ความสามารถในการสื่อสาร
  2. ความสามารถในการคิด
  3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่ององค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - เกี่ยวกับองค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>ขั้นสอบ</b>                      กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย                      - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือก</p>



	Post-Test	คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วย	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัด ท้ายหน่วย - การเขียน คำตอบที่ถูกต้อง เกี่ยวกับระบบ เครือข่าย คอมพิวเตอร์
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปและแสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตใน ประเทศไทย โดยครูสามารถใช้โปรแกรม PowerPoint ในการสรุปเพื่อทบทวน ความรู้และความเข้าใจให้นักเรียน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับ อินเทอร์เน็ตใน ประเทศไทย

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2
6. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(1) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 8 การเปิดใช้และส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

#### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5 เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่าง  
สร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วย  
การแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด**

ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ใน  
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ

๑.๑.๑.๑.๑

นักเรียนสามารถเปิดใช้งานและบอกส่วนประกอบของโปรแกรม  
Photoshop ได้

๑.๑.๑.๑.๒

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop  
ได้

๑.๑.๑.๑.๓

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสำหรับตกแต่งภาพ  
การสร้างกราฟิกต่างๆ และการออกแบบเพื่อนำไปใช้บนเว็บไซต์  
เมื่อเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop จะมีส่วนประกอบที่สำคัญอยู่ 7  
ส่วน ได้แก่ Title Bar, Menu Bar, Option Bar, Tool Box, Palettes,  
พื้นที่ทำงาน และหน้าต่างภาพ

## วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การเปิดใช้และส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop
3. ใบงานที่ 3 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (1)
4. แบบทดสอบ Post-Test

## ความรู้

การเปิดใช้และส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - เกี่ยวกับการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย</p>
<p><b>ชั้นนำ</b>                      กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การเปิดใช้และส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การเปิดใช้และส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop                      - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - เกี่ยวกับการเปิดใช้งานและส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : ใบงานที่ 3 เรื่อง มาเรียนรู้</b></p>	<p>- ใบงานที่ 3</p>	<p>ตรวจใบงานที่ 3</p>

<p><b>โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (1)</b></p>	<p>เรื่อง มาเรียนรู้ โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (1)</p>	<p>- การเติมคำตอบ ที่ถูกต้องเกี่ยวกับ ส่วนประกอบของ โปรแกรม Photoshop</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปและแสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเปิดใช้งานและ ส่วนประกอบของโปรแกรมPhotoshop โดยครูสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการสรุปเพื่อทบทวนความรู้และความ เข้าใจให้นักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การเปิดใช้งาน และส่วนประกอบ ของโปรแกรม Photoshop</p>



## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. ใบงานที่ 3 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (1)
6. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การเปิดใช้และส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- ใบงานที่ 3 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (1)

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 3 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (1)

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(1) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 9 ตอน ทดลองสร้างชิ้นงานในโปรแกรม Photoshop  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

#### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5 เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่าง  
สร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วย  
การแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด**

ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ใน  
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ

๑.๑.๑.๑.๑

นักเรียนสามารถเปลี่ยนจากภาพสีให้เป็นภาพขาวดำในโปรแกรม  
Photoshop ได้

๑.๑.๑.๑.๑

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการเปลี่ยนจากภาพสีให้เป็นภาพ  
ขาวดำได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการเปลี่ยนจากภาพสีให้เป็นภาพ  
ขาวดำในคอมพิวเตอร์ได้

๑.๑.๑.๑.๑

การเปลี่ยนภาพสีให้เป็นขาวดำโดยใช้โปรแกรม Photoshop เป็น  
การสร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และสามารถนำ  
ผลงานที่สร้างขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเร

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง ทดลองสร้างชิ้นงานโดยใช้โปรแกรม Photoshop
3. มาเปลี่ยนภาพสีให้เป็นขาวดำกันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การเปิดใช้และส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

**กระบวนการ/กิจกรรม**

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การเปิดใช้งานและบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม</p>

พร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		- การเปิดใช้งานและบอกส่วนประกอบของ Photoshop
<b>ขั้นนำ</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b>	- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง ทดลองสร้างชิ้นงานโดยใช้โปรแกรม Photoshop</b>	- CAI เรื่อง ทดลองสร้างชิ้นงานโดยใช้โปรแกรม Photoshop	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การเปลี่ยนภาพสีให้เป็นขาวดำ
<b>กิจกรรมที่ 3 : มาเปลี่ยนภาพสีให้เป็นขาวดำกันเถอะ</b>	- หนังสือเรียน - โปรแกรม Photoshop	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การเปลี่ยนภาพสีให้เป็นขาวดำได้
<b>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</b>	- ไฟล์แบบทดสอบ	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือก

	Post-Test	คำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการเปลี่ยนภาพสีให้เป็นขาวดำในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การเปลี่ยนภาพสีให้เป็นขาวดำ

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง ทดลองสร้างชิ้นงานโดยใช้โปรแกรม Photoshop

## การวัดผลประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การเปลี่ยนภาพสีให้เป็นขาวดำโดยใช้โปรแกรม Photoshop

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การเปลี่ยนภาพสีให้เป็นขาวดำโดยใช้โปรแกรม

Photoshop



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(1) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 10 ตอน คำสั่งพื้นฐานสำหรับการจัดการรูปภาพ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5 เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่าง  
สร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วย  
การแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ใน  
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ

๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑

นักเรียนสามารถใช้คำสั่งพื้นฐานในโปรแกรม Photoshop จัดการ  
กับรูปภาพได้

๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกวิธีการเปิดไฟล์รูปภาพที่มีอยู่แล้วได้
3. นักเรียนสามารถบอกวิธีการสร้างไฟล์ใหม่ได้
4. นักเรียนสามารถบอกวิธีการบันทึกไฟล์ภาพได้
5. นักเรียนสามารถบอกวิธีการบันทึกเป็นไฟล์รูปแบบอื่นๆ ได้

## สาระสำคัญ

คำสั่งพื้นฐานในโปรแกรม Adobe Photoshop ที่ใช้จัดการกับรูปภาพ ได้แก่ การเปิดไฟล์รูปภาพที่มีอยู่แล้ว การสร้างไฟล์ใหม่ การบันทึกไฟล์ภาพ การบันทึกเป็นไฟล์รูปแบบอื่นๆ เป็นต้น

## วิธีการจัดการเรื่อ

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง ทดลองสร้างชิ้นงานโดยใช้โปรแกรม Photoshop
3. มาใช้คำสั่งพื้นฐานในโปรแกรม Photoshop จัดการกับรูปภาพกันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

คำสั่งพื้นฐานสำหรับการจัดการรูปภาพในโปรแกรม

Photoshop

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต



1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การเปลี่ยนแปลงสีให้เป็นขาวดำ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การเปลี่ยนแปลงสีให้เป็นขาวดำ</p>
<p><b>ชั้นนำ</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง คำสั่งพื้นฐานสำหรับการจัดการรูปภาพโดยใช้โปรแกรม Photoshop</b></p>	<p>- CAI เรื่อง คำสั่งพื้นฐานสำหรับการจัดการรูปภาพโดยใช้โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การใช้คำสั่งพื้นฐานจัดการกับรูปภาพในโปรแกรม Photoshop</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : มาใช้คำสั่งพื้นฐานใน</b></p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกต</p>

<p><b>โปรแกรม Photoshop จัดการกับรูปภาพกันเถอะ</b></p>	<p>- โปรแกรม Photoshop</p>	<p>พฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> <p>2. ทักษะการปฏิบัติ</p> <p>คอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้คำสั่งพื้นฐานจัดการกับรูปภาพในโปรแกรม Photoshop</li> </ul>
<p><b>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</li> </ul>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใช้คำสั่งพื้นฐานจัดการกับรูปภาพในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้คำสั่งพื้นฐานในโปรแกรม Photoshop</li> </ul>

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Photoshop
5. CAI เรื่อง คำสั่งพื้นฐานสำหรับการจัดการรูปภาพโดยใช้โปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การใช้คำสั่งพื้นฐานในโปรแกรม Photoshop

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การใช้คำสั่งพื้นฐานใน

โปรแกรม Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 11 ตอน การสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5 เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่าง  
สร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วย  
การแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

### มาตรฐาน ง 3.1



เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ใน  
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพโดยใช้โปรแกรม  
Photoshop ได้

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพ  
ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพ  
ในคอมพิวเตอร์ได้

### จุดประสงค์การเรียนรู้

การสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพโดยใช้โปรแกรม Photoshop  
เป็นการสร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และสามารถนำ  
ผลงานที่สร้างขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเร

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพโดยใช้โปรแกรม Photoshop
3. มาสร้างเงาสะท้อนให้รูปภาพกันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพโดยใช้โปรแกรม

Photoshop

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

### 1. ใฝ่เรียนรู้

### 2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การใช้คำสั่งพื้นฐานในโปรแกรม Photoshop จัดการกับรูปภาพ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การใช้คำสั่งพื้นฐานจัดการกับรูปภาพในโปรแกรม Photoshop</p>
<p><b>ชั้นนำ</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างเงาสท้อนให้กับรูปภาพโดยใช้โปรแกรม Photoshop</b></p>	<p>- CAI เรื่องการสร้างเงาสท้อนให้กับรูปภาพโดยใช้โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างเงาสท้อนให้กับรูปภาพ</p>
<p><b>กิจกรรมที่ - : มาสร้างเงาสท้อนให้กับ</b></p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกต</p>

<p>รูปภาพกันแกะ</p>	<p>- โปรแกรม Photoshop</p>	<p>พฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การสร้างเงาสท้อนให้กับรูปภาพ</p>
<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างเงาสท้อนให้กับรูปภาพในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสร้างเงาสท้อนให้กับรูปภาพ</p>

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพโดยใช้โปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพในโปรแกรม Photoshop

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างเงาสะท้อนให้กับ

รูปภาพโดยใช้โปรแกรม Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 12 ตอน การสร้างภาพลายเส้น

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5 เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่าง  
สร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วย  
การแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ใน  
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถสร้างภาพลายเส้นโดยใช้โปรแกรม Photoshop  
ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างภาพลายเส้นได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างภาพลายเส้นใน  
คอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

การสร้างภาพลายเส้นโดยใช้โปรแกรม Photoshop เป็นการสร้าง  
ชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และสามารถนำผลงานที่สร้าง  
ขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ



## วิธีการจัดการเร

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างภาพลายเส้นโดยใช้โปรแกรม Photoshop
3. มาสร้างภาพลายเส้นกันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การสร้างภาพลายเส้นโดยใช้โปรแกรม Photoshop

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพในโปรแกรม Photoshop CS3 พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพ</p>
<p><b>ชั้นนำ</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างภาพลายเส้นโดยใช้โปรแกรม Photoshop</b></p>	<p>- CAI เรื่องการสร้างภาพลายเส้นโดยใช้โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างภาพลายเส้น</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : มาสร้างภาพลายเส้นกันเถอะ</b></p>	<p>- หนังสือเรียน                      - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน</p>

		<p>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างภาพลายเส้น</li> </ul>
<p><b>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</li> </ul>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพลายเส้นในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้นักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างภาพลายเส้น</li> </ul>

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การสร้างภาพลายเส้นโดยใช้โปรแกรม Photoshop

## สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การสร้างภาพลายเส้นในโปรแกรม Photoshop

## เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

## เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างภาพลายเส้นใน

โปรแกรม Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop

กัน(2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 13 ตอน การสร้างภาพให้ดูกลมกลืน

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

#### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5 เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่าง สร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วยการแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ใน  
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถสร้างภาพให้ดูกลมกลืนโดยใช้โปรแกรม  
Photoshop CS3 ได้

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop CS3 ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างภาพให้ดูกลมกลืนได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างภาพให้ดูกลมกลืนในคอมพิวเตอร์ได้

### จุดประสงค์การเรียนรู้

การสร้างภาพให้ดูกลมกลืนโดยใช้โปรแกรม Photoshop CS3  
เป็นการสร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และสามารถนำ  
ผลงานที่สร้างขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเร

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างภาพให้ดูกลมกลืนโดยใช้โปรแกรม Photoshop CS3
3. มาสร้างภาพให้ดูกลมกลืนกันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การสร้างภาพให้ดูกลมกลืนโดยใช้โปรแกรม Photoshop  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงปร

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน





กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างภาพลายเส้น พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสร้างภาพลายเส้น</p>
<p><b>ชั้นนำ</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างภาพให้ดูกลมกลืนโดยใช้โปรแกรม Photoshop</b></p>	<p>- CAI เรื่องการสร้างภาพให้ดูกลมกลืนโดยใช้โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสร้างภาพให้ดูกลมกลืน</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : มาสร้างภาพให้ดูกลมกลืนกันเถอะ</b></p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการ</p>

		ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การสร้างภาพ ให้ดูกลมกลืน
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการ การสร้างภาพให้ดูกลมกลืนในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้นักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การสร้างภาพ ให้ดูกลมกลืน

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การสร้างภาพให้ดูกลมกลืนโดยใช้โปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การสร้างภาพให้ดูกลมกลืนในโปรแกรม Photoshop

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างภาพให้ดูกลมกลืนในโปรแกรม Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 14 ตอน การสร้างภาพล้อเลียน 1

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5 เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่าง  
สร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วย  
การแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ใน  
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify ใน  
โปรแกรม Photoshop ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง  
Liquify ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้  
คำสั่งLiquifyในคอมพิวเตอร์ได้

สรุป

การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify ในโปรแกรม  
Photoshop เป็นการสร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย  
และสามารถนำผลงานที่สร้างขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify ในโปรแกรม Photoshop
3. มาสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify กันเถอะ
4. ใบงานที่ 4 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (2)
5. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify ในโปรแกรม Photoshop

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงปร

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน





กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างภาพให้ดูกลมกลืน พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างภาพให้ดูกลมกลืน</p>
<p><b>ชั้นนำ</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify ในโปรแกรม Photoshop</b></p>	<p>- CAI เรื่องการสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify ในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : มาสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่งLiquify</b></p>	<p>- หนังสือเรียน                      - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน</p>

		2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify
กิจกรรมที่ 4 : ใบบงานที่ 4 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (2)	- ใบบงานที่ 4 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (2)	ตรวจใบบงานที่ 4 - การบอกเหตุผลและการนำไปประยุกต์ใช้ในเรื่องที่นักเรียนชอบ
กิจกรรมที่ 5 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify ในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้นักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. ใบงานที่ 4 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (2)
6. CAI เรื่อง การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify ในโปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- ใบงานที่ 4 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (2)
- การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify ในโปรแกรม

### Photoshop

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 4 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (2)

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้  
คำสั่ง Liquify ในโปรแกรม  
Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 15 ตอน การสร้างภาพล้อเลียน 2

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5 ง 2.1 ป.5/5 เลือกใช้เทคโนโลยีใน  
ชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการ  
สิ่งของเครื่องใช้ด้วยการแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ใน  
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch ใน  
โปรแกรม Photoshop ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch ในคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch ในโปรแกรม  
Photoshop เป็นการสร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย  
และสามารถนำผลงานที่สร้างขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเร

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify ในโปรแกรม Photoshop
3. มาสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch กันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

## ความรู้

การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch ในโปรแกรม Photoshop

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
  2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ
- สมรรถนะของผู้เรียน
1. ความสามารถในการสื่อสาร
  2. ความสามารถในการคิด
  3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน





กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Liquify</p>
<p><b>ชั้นนำ</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch ในโปรแกรม Photoshop</b></p>	<p>- CAI เรื่องการสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch ในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : มาสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch</b></p>	<p>- หนังสือเรียน                      - โปรแกรม</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p>

	Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> <li>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</li> <li>- การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch</li> </ul>
<b>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</b>	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	<ul style="list-style-type: none"> <li>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</li> <li>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</li> </ul>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch ในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	- หนังสือเรียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม</li> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> <li>2. การตอบคำถาม</li> <li>- การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch</li> </ul>

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch ในโปรแกรม

Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch ในโปรแกรม

Photoshop

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำงานกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำงานแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้

คำสั่ง Pinch ในโปรแกรม

Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(3) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 16 ตอน การตกแต่งภาพด้วย Brush  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5 ง 2.1 ป.5/5 เลือกใช้เทคโนโลยีใน  
ชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการ  
สิ่งของเครื่องใช้ด้วยการแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ใน  
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถตกแต่งภาพด้วยBrushในโปรแกรม Photoshop  
ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการตกแต่งภาพด้วย Brush ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการตกแต่งภาพด้วย Brush ในคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

การตกแต่งภาพด้วย Brush ในโปรแกรม Photoshop เป็นการ  
สร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และสามารถนำผลงานที่  
สร้างขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเวลา

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การตกแต่งภาพด้วย Brush ในโปรแกรม Photoshop
3. มาตกแต่งภาพด้วย Brush กันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

## ผลสัมฤทธิ์

### ความรู้

การตกแต่งภาพด้วย Brush ในโปรแกรม Photoshop

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน





กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้คำสั่ง Pinch</p>
<p><b>ชั้นนำ</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การตกแต่งภาพด้วย Brush ในโปรแกรม Photoshop</b></p>	<p>- CAI เรื่อง การตกแต่งภาพด้วย Brush ในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การตกแต่งภาพด้วย Brush</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : มาตกแต่งภาพด้วย Brush กันเถอะ</b></p>	<p>- หนังสือเรียน                      - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจใน</p>

	CS3	<p>การเรียน</p> <p>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การตกแต่งภาพด้วย Brush</p>
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการตกแต่งภาพด้วย Brush ในโปรแกรม Photoshop CS3 เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	- หนังสือเรียน	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การตกแต่งภาพด้วย Brush</p>

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การตกแต่งภาพด้วย Brush ในโปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การตกแต่งภาพด้วย Brush ในโปรแกรม Photoshop

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การตกแต่งภาพด้วย Brush ในโปรแกรม Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(3) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 17 ตอน การตกแต่งภาพด้วย Vector Mask  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5 ง 2.1 ป.5/5 เลือกใช้เทคโนโลยีใน  
ชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการ  
สิ่งของเครื่องใช้ด้วยการแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ใน  
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ

๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑

นักเรียนสามารถตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในโปรแกรม  
Photoshop ได้

๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในคอมพิวเตอร์ได้

๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑๑

การตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในโปรแกรม Photoshop เป็น  
การสร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และสามารถนำ  
ผลงานที่สร้างขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในโปรแกรม Photoshop
3. มาตกแต่งภาพด้วย Vector Mask กันเถอะ
4. ใบงานที่ 5 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (3)
5. แบบทดสอบ Post-Test

## ผลสัมฤทธิ์

### ความรู้

การตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในโปรแกรม Photoshop  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
  2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ
- สมรรถนะของผู้เรียน
1. ความสามารถในการสื่อสาร
  2. ความสามารถในการคิด
  3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึง

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

**กระบวนการ/กิจกรรม**

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวน เนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การ ตกแต่งภาพด้วย Brush ในโปรแกรม	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน

<p>Photoshop พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>การเรียนรู้ 2. การตอบคำถาม - การตกแต่งภาพด้วย Brush ในโปรแกรม Photoshop</p>
<p>ขั้นนำ กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>- CAI เรื่องการตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การตกแต่งภาพด้วย Vector Mask</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาตกแต่งภาพด้วย Vector Mask กัน</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การตกแต่งภาพ</p>



		ด้วย Vector Mask
กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 5 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (3)	- ใบงานที่ 5 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (3)	ตรวจใบงานที่ 5 - การเขียนเทคนิคที่ใช้ในโปรแกรม Photoshop ให้ตรงกับภาพได้อย่างถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การตกแต่งภาพด้วย Vector Mask

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-test
5. CAI เรื่อง การตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในโปรแกรม Photoshop
6. ใบงานที่ 5 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (3)

### **การวัดและประเมิน**

#### **สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)**

- แบบทดสอบ Post-Test
- ใบงานที่ 5 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (3)
- การตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในโปรแกรม Photoshop

#### **เครื่องมือ**

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### **เกณฑ์การประเมิน**

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 5 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (3)
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในโปรแกรม Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(4) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 18 ตอน การใส่กรอบให้รูปภาพ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5 ง 2.1 ป.5/5 เลือกใช้เทคโนโลยีใน  
ชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม และมีการจัดการ  
สิ่งของเครื่องใช้ด้วยการแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด**

ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ใน  
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

นักเรียนสามารถใส่กรอบให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop ได้

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการใส่กรอบให้รูปภาพได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการใส่กรอบให้รูปภาพในคอมพิวเตอร์ได้

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

การใส่กรอบให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop เป็นการสร้าง  
ชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และสามารถนำผลงานที่สร้าง  
ขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การใส่กรอบให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop
3. มาใส่กรอบให้รูปภาพกันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

## ความรู้

การใส่กรอบให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในโปรแกรม Photoshop พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p>

เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		- การตกแต่งภาพด้วย Vector Mask ในโปรแกรม Photoshop
<b>ขั้นนำ</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b>	- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การใส่กรอบให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop</b>	- CAI เรื่อง การใส่กรอบให้รูปภาพใน Photoshop	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การใส่กรอบให้รูปภาพ
<b>กิจกรรมที่ 3 : มาใส่กรอบให้รูปภาพกัน</b>	- หนังสือเรียน - โปรแกรม Photoshop	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การใส่กรอบให้รูปภาพ
<b>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</b>	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการใส่กรอบให้รูปภาพ ในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การใส่กรอบให้รูปภาพ</p>
--	-----------------------	---

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การใส่กรอบให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop

### การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การใส่กรอบให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop เครื่องมือ



- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### **เกณฑ์การประเมิน**

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การใส่กรอบให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop

กัน(4) เวลา 4 คาบ

คาบที่ 19 ตอน การสร้างข้อความมนาวา

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

## ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

### จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถสร้างข้อความม้วนในโปรแกรม Photoshop ได้

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างข้อความม้วนให้รูปภาพได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างข้อความม้วนให้รูปภาพในคอมพิวเตอร์ได้

### จุดประสงค์การเรียนรู้

การสร้างข้อความม้วนให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop เป็น  
การสร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่ทำได้ง่าย และสามารถนำผลงานที่  
สร้างขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างข้อความมั่นใจให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop
3. มาสร้างข้อความมั่นใจกันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การสร้างข้อความมั่นใจให้รูปภาพในโปรแกรม

Photoshop

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยซักทายเป็นเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียน จากนั้นทบทวนเนื้อหาที่เรียนในเทอมที่แล้วเกี่ยวกับการทำผลงานในโปรแกรม Photoshop พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - เกี่ยวกับการทำผลงานในโปรแกรม Photoshop</p>
<p><b>ขั้นสอน</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างข้อความมันวาวให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop</b></p>	<p>- CAI เรื่องการสร้างข้อความมันวาวให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างข้อความมันวาวให้รูปภาพ</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : มาสร้างข้อความมันวาวกันเถอะ</b></p>	<p>- หนังสือเรียน                      - โปรแกรม</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p>

	Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> <li>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</li> <li>- การสร้างข้อความม้วนภาพให้รูปภาพ</li> </ul>
<b>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</b>	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	<ul style="list-style-type: none"> <li>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</li> <li>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</li> </ul>
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างข้อความม้วนภาพในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม</li> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> <li>2. การตอบคำถาม</li> <li>- การสร้างข้อความม้วนภาพให้รูปภาพ</li> </ul>

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การสร้างข้อความมั่นใจให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
  - การสร้างข้อความมั่นใจให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop
- เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
  - แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
  - แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน
- เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างข้อความมั่นใจให้รูปภาพในโปรแกรม Photoshop



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(4) เวลา 4 คาบ

คาบที่ 20 ตอน การสร้างข้อความแบบน้ำแข็ง  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

จุดประสงค์

นักเรียนสามารถสร้างข้อความแบบน้ำแข็งในโปรแกรม  
Photoshop ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างข้อความแบบน้ำแข็งได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างข้อความแบบน้ำแข็งในคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์

การสร้างข้อความแบบน้ำแข็งในโปรแกรม Photoshop เป็นการ  
สร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และสามารถนำผลงานที่  
สร้างขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างข้อความแบบน้ำแข็งในโปรแกรม Photoshop
3. มาสร้างข้อความแบบน้ำแข็งกันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การสร้างข้อความแบบน้ำแข็งในโปรแกรม Photoshop  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างข้อความม้วนภาพพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างข้อความม้วนภาพให้รูปภาพ</p>
<p><b>ขั้นสอน</b>                      กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างข้อความแบบน้ำแข็งในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>- CAI เรื่องการสร้างข้อความแบบน้ำแข็งในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างข้อความแบบน้ำแข็ง</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาสร้างข้อความแบบน้ำแข็งกันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน                      - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจใน</p>

		<p>การเรียน</p> <p>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างข้อความแบบน้ำแข็ง</li> </ul>
<p><b>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</li> </ul>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</li> </ul>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างข้อความแบบน้ำแข็งในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หนังสือเรียน</li> </ul>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างข้อความแบบน้ำแข็ง</li> </ul>

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การสร้างข้อความแบบน้ำแข็งในโปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การสร้างข้อความแบบน้ำแข็งในโปรแกรม Photoshop

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างข้อความแบบน้ำแข็งในโปรแกรม

Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(4) เวลา 4 คาบ

คาบที่ 21 ตอน การสร้างข้อความแบบพริ้วไหว

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล



การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

จุดประสงค์

นักเรียนสามารถสร้างข้อความแบบพริ้วไหวในโปรแกรม  
Photoshop ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างข้อความแบบพริ้วไหวได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างข้อความแบบพริ้วไหวในคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์

การสร้างข้อความแบบพริ้วไหวในโปรแกรม Photoshop เป็นการ  
สร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่ทำได้ง่าย และสามารถนำผลงานที่สร้างขึ้น  
ไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเรียน

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างข้อความแบบพริ้วไหวในโปรแกรม Photoshop
3. มาสร้างข้อความแบบพริ้วไหวกันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การสร้างข้อความแบบพริ้วไหวในโปรแกรม Photoshop

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างข้อความแบบน้ำแข็ง พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างข้อความแบบน้ำแข็ง</li> </ul>
<p><b>ขั้นสอน</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</li> </ul>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างข้อความแบบพริ้วไหวในโปรแกรม Photoshop</b></p>	<p>- CAI เรื่องการสร้างข้อความแบบพริ้วไหวในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างข้อความแบบพริ้วไหว</li> </ul>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : มาสร้างข้อความแบบพริ้วไหวกันเถอะ</b></p>	<p>- หนังสือเรียน                      - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul>

		<p>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างข้อความแบบพริ้วไหว</li> </ul>
<p><b>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</li> </ul>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</li> </ul>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างข้อความแบบพริ้วไหวในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หนังสือเรียน</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> </li> <li>2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างข้อความแบบพริ้วไหว</li> </ul> </li> </ol>

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การสร้างข้อความแบบพริ้วไหวในโปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
  - การสร้างข้อความแบบพริ้วไหวในโปรแกรม Photoshop
- ### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างข้อความแบบพริ้วไหวในโปรแกรม

Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(4) เวลา 4 คาบ

คาบที่ 22 ตอน การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถนำภาพมาสร้างเป็นข้อความในโปรแกรม  
Photoshop ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการนำภาพมาสร้างเป็นข้อความได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการนำภาพมาสร้างเป็นข้อความ  
ในคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความในโปรแกรม Photoshop เป็น  
การสร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่ทำได้ง่าย และสามารถนำผลงานที่  
สร้างขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ



## วิธีการจัดการเร

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความในโปรแกรม Photoshop
3. นำภาพมาสร้างเป็นข้อความกันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความในโปรแกรม Photoshop  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงปร

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างข้อความแบบพริ้วไหว พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างข้อความแบบพริ้วไหว</p>
<p><b>ขั้นสอน</b>                      กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>- CAI เรื่อง การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความ</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : นำภาพมาสร้างเป็นข้อความกันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน                      - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจใน</p>

		<p>การเรียน</p> <p>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความ</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการนำภาพมาสร้างเป็นข้อความในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความ</p>

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความในโปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
  - การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความในโปรแกรม Photoshop
- ### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความในโปรแกรม

Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(5) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 23 ตอน การสร้างภาพกราฟิก

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

## ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

อธิบายได้

นักเรียนสามารถสร้างภาพกราฟิกในโปรแกรม Photoshop ได้

อธิบายได้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างภาพกราฟิกได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างภาพกราฟิกในคอมพิวเตอร์ได้

อธิบายได้

การสร้างภาพกราฟิกในโปรแกรม Photoshop เป็นการสร้าง  
ชิ้นงานอย่างหนึ่งที่ทำได้โดยง่าย สามารถนำผลงานที่สร้างขึ้นไปใช้  
งานในเว็บไซต์ร่วมกับภาพเคลื่อนไหว (Animation) หรือนำไป  
ประยุกต์ใช้ในงานอื่นๆตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างภาพกราฟิกในโปรแกรม Photoshop
3. มาสร้างภาพกราฟิกกันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test
5. ใบงานที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (4)

## ความรู้

การสร้างภาพกราฟิกในโปรแกรม Photoshop

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน





กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความ</p>
<p><b>ขั้นสอน</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างภาพกราฟิกในโปรแกรม Photoshop</b></p>	<p>- CAI เรื่องการสร้างภาพกราฟิกในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การสร้างภาพกราฟิก</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : มาสร้างภาพกราฟิกกันเถอะ</b></p>	<p>- หนังสือเรียน                      - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน</p>

		2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การสร้างภาพกราฟิก
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : ใบงานที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (4)	- ใบงานที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (4)	ตรวจใบงานที่ 6 - การเติมคำตอบลงในช่องว่างได้อย่างถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพกราฟิกในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสร้างภาพกราฟิก

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การสร้างภาพกราฟิกในโปรแกรม Photoshop
6. ใบงานที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (4)

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การสร้างภาพกราฟิกในโปรแกรม Photoshop
- ใบงานที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop

กัน (4)

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม

Adobe Photoshop กัน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างภาพกราฟิก  
ในโปรแกรม Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(5) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 24 ตอน การสร้างประกายดาว

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถสร้างประกายดาวในโปรแกรม Photoshop ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างประกายดาวได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างประกายดาวในคอมพิวเตอร์ได้

สรุป

การสร้างประกายดาวในโปรแกรม Photoshop เป็นการสร้าง  
ชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย สามารถนำผลงานที่สร้างขึ้น  
ไปใช้งานในเว็บไซต์ร่วมกับภาพเคลื่อนไหว (Animation) หรือนำไป  
ประยุกต์ใช้ในงานอื่นๆตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างประกายดาวในโปรแกรม Photoshop
3. มาสร้างประกายดาวกัน
4. แบบทดสอบ Post-Test

## ความรู้

การสร้างประกายดาวในโปรแกรม Photoshop  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

## สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

**กระบวนการ/กิจกรรมภา**

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างภาพกราฟิก พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม</p>



		- การสร้าง ภาพกราฟิก
<b>ขั้นสอน</b> กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้าง ประภาคารในโปรแกรม Photoshop	- CAI เรื่อง การสร้าง ประภาคาร ในโปรแกรม Photoshop	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การสร้าง ประภาคาร
กิจกรรมที่ 3 : มาสร้างประภาคารกัน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม Photoshop	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. ทักษะการ ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การสร้าง ประภาคาร
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ใน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม

<p>การสร้างประกายดาวในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>		<p>- ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสร้างประกายดาว</p>
---	--	--

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การสร้างประกายดาวในโปรแกรม Photoshop

### การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
  - การสร้างประกายดาวในโปรแกรม Photoshop
- เครื่องมือ
- แบบบันทึกผลการเรียนรู้

- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### **เกณฑ์การประเมิน**

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างประภาดาในโปรแกรม Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(5) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 25 ตอน การสร้างแสงไฮไลท์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถสร้างแสงไฮไลต์ในโปรแกรม Photoshop ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างแสงไฮไลต์ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างแสงไฮไลต์ในคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

การสร้างแสงไฮไลต์ในโปรแกรม Photoshop เป็นการสร้าง  
ชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย สามารถนำผลงานที่สร้างขึ้น  
ไปใช้งานในเว็บไซต์ร่วมกับภาพเคลื่อนไหว (Animation) หรือนำไป  
ประยุกต์ใช้ในงานอื่นๆตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างแสงไฮไลท์ในโปรแกรม Photoshop
3. มาสร้างแสงไฮไลท์กัน
4. แบบทดสอบ Post-Test

## ความรู้

การสร้างแสงไฮไลท์ในโปรแกรม Photoshop  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

**กระบวนการ/กิจกรรมการ**

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างประกายดาว พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม</p>

		- การสร้าง ประกายดาว
<b>ขั้นสอน</b> กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างแสง ไฮไลต์ในโปรแกรม Photoshop	- CAI เรื่อง การสร้างแสง ไฮไลต์ใน โปรแกรม Photoshop	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การสร้างแสง ไฮไลต์
กิจกรรมที่ 3 : มาสร้างแสงไฮไลต์กัน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม Photoshop	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. ทักษะการ ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การสร้างแสง ไฮไลต์
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ใน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม



<p>การสร้างแสงไฮไลท์ในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>		<p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การสร้างแสงไฮไลท์</p>
---	--	--

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. แบบทดสอบ Pre-Test
4. แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การสร้างแสงไฮไลท์ในโปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การสร้างแสงไฮไลต์ในโปรแกรม Photoshop

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างแสงไฮไลต์ในโปรแกรม Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(5) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 26 ตอน การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

#### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ในโปรแกรม Photoshop  
ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ในคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ในโปรแกรม Photoshop เป็นการ  
สร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และสามารถนำผลงานที่  
สร้างขึ้นไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเรียน

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ในโปรแกรม Photoshop
3. มาทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์กัน
4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ในโปรแกรม Photoshop  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างแสงไฮไลท์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสร้างแสงไฮไลท์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b> กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>- CAI เรื่องการทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์กัน</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการ</p>

		ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การทำรูปภาพ ให้เป็นจิ๊กซอว์
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ใน การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การทำรูปภาพ ให้เป็นจิ๊กซอว์



1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. แบบทดสอบ Pre-Test
4. แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ในโปรแกรม Photoshop



## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ในโปรแกรม Photoshop

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ใน

โปรแกรม Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(5) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 27 ตอน การสร้างปุ่มกด

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถสร้างปุ่มกดในโปรแกรม Photoshop ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างปุ่มกดได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างปุ่มกดในคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

การสร้างปุ่มกดในโปรแกรม Photoshop เป็นการสร้างชิ้นงาน  
อย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และสามารถนำผลงานที่สร้างขึ้นไป  
ใช้ประโยชน์ตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างปุ่มกดในโปรแกรม Photoshop
3. มาตรฐานปุ่มกดกัน
4. ใบงานที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (5)
5. แบบทดสอบ Post-Test

## ความรู้

การสร้างปุ่มกดในโปรแกรม Photoshop

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน



## กิจกรรมการเรี

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	- หนังสือเรียน	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างปุ่มกดในโปรแกรม Photoshop</b></p>	- CAI เรื่องการสร้างปุ่มกดในโปรแกรม Photoshop	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การสร้างปุ่มกด</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : มาสร้างปุ่มกดกัน</b></p>	- หนังสือเรียน - โปรแกรม Photoshop	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. ทักษะการปฏิบัติ</p>

		คอมพิวเตอร์ - การสร้างปุ่มกด
กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (5)	- ใบงานที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (5)	ตรวจใบงานที่ - การเติมคำตอบลงในช่องว่างได้อย่างถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างปุ่มกดในโปรแกรม Photoshop CS3 เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสร้างปุ่มกด

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การสร้างปุ่มกดในโปรแกรม Photoshop
6. ใบงานที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (5)

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การสร้างปุ่มกดในโปรแกรม Photoshop
- ใบงานที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน

(5)

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างปุ่มกดในโปรแกรม Photoshop
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม

Adobe Photoshop กัน (5)





# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(6) เวลา 4 คาบ

คาบที่ 28 ตอน การทำภาพให้เป็นแอนิเมชัน

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

๑๑๑๑๑๑๑๑

นักเรียนสามารถทำภาพให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop  
ได้

๑๑๑๑๑๑๑๑

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการทำภาพให้เป็นแอนิเมชันได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการทำภาพให้เป็นแอนิเมชันในคอมพิวเตอร์ได้

๑๑๑๑๑๑

การทำภาพให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop เป็นการ  
สร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และนำผลงานที่สร้างขึ้น  
ไปใช้งานในเว็บไซต์ หรือนำไปประยุกต์ใช้ในงานอื่นๆตามความ  
ต้องการ

## วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การทำภาพให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop
3. มาทำภาพให้เป็นแอนิเมชันกัน
4. แบบทดสอบ Post-Test

## ความรู้

การทำภาพให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop

## ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

## สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างปุ่มกด พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสร้างปุ่มกด</p>
<p><b>ขั้นสอน</b> กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การทำภาพให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>- CAI เรื่องการทำภาพให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การทำภาพให้เป็นแอนิเมชัน</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาทำภาพให้เป็นแอนิเมชันกัน</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการ</p>

		ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การทำภาพให้ เป็น แอนิเมชัน
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการ การทำภาพให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การทำภาพให้ เป็น แอนิเมชัน

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-test
5. CAI เรื่อง การทำภาพให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การทำภาพให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การทำภาพให้เป็นแอนิเมชันใน

โปรแกรม

Photoshop



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(6) เวลา 4 คาบ

คาบที่ 29 ตอน การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชัน

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

๑๑๑๑๑๑๑๑

นักเรียนสามารถทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม  
Photoshop ได้

๑๑๑๑๑๑๑๑

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชัน  
ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชัน  
ได้

๑๑๑๑๑๑๑๑

การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop เป็น  
การสร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และนำผลงานที่  
สร้างขึ้นไปใช้งานในเว็บไซต์ หรือนำไปประยุกต์ใช้ในงานอื่นๆตาม  
ความต้องการ

## วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop
3. มาทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชันกัน
4. แบบทดสอบ Post-Test

## ผลสัมฤทธิ์

### ความรู้

การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## ผลสัมฤทธิ์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การทำภาพให้เป็นแอนิเมชัน พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การทำภาพให้เป็นแอนิเมชัน</p>
<p><b>ขั้นสอน</b>                      กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การทำการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>- CAI เรื่อง การทำการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชัน</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชันกัน</p>	<p>- หนังสือเรียน                      - โปรแกรม Photoshop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจใน</p>

		<p>การเรียน</p> <p>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชัน</p>
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	- หนังสือเรียน	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชัน</p>

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. แบบทดสอบ Pre-test
4. แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การทำภาพให้เป็นแอนิเมชันในโปรแกรม Photoshop

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การทำภาพให้เป็นแอนิเมชันใน

โปรแกรม

Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(6) เวลา 4 คาบ

คาบที่ 30 ตอน การสร้างภาพแบนเนอร์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล



การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

๑๑๑๑๑๑๑๑

นักเรียนสามารถสร้างภาพแบนเนอร์ในโปรแกรม Photoshop ได้

๑๑๑๑๑๑๑๑

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างภาพแบนเนอร์ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการสร้างภาพแบนเนอร์ได้

๑๑๑๑๑๑

การสร้างภาพแบนเนอร์ในโปรแกรม Photoshop เป็นการสร้าง  
ชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และนำผลงานที่สร้างขึ้นไป  
ใช้งานในเว็บไซต์ หรือนำไปประยุกต์ใช้ในงานอื่นๆตามความต้องการ

## วิธีการจัดการเรียน

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างภาพแบนเนอร์ในโปรแกรม Photoshop
3. มาตรฐานภาพแบนเนอร์กัน
4. ใบงานที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (6)
5. แบบทดสอบ Post-Test

## ผลสัมฤทธิ์

### ความรู้

การสร้างภาพแบนเนอร์ในโปรแกรม Photoshop

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

**กระบวนการ/กิจกรรมการ**

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชัน พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม</p>

		- การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชัน
ชั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างภาพแบนเนอร์ในโปรแกรม Photoshop	- CAI เรื่องการสร้างภาพแบนเนอร์ในโปรแกรม Photoshop	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสร้างภาพแบนเนอร์
กิจกรรมที่ 3 : มาทำสร้างภาพแบนเนอร์กัน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม Photoshop	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การสร้างภาพแบนเนอร์
กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (6)	- ใบงานที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop	ตรวจใบงานที่ - การเติมคำตอบลงในช่องว่างได้อย่างถูกต้อง

	กัน (6)	
กิจกรรมที่ 5 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ใน การสร้างภาพแบนเนอร์ในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การสร้างภาพ แบนเนอร์

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การสร้างภาพแบนเนอร์ในโปรแกรม Photoshop
6. ใบงานที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (6)

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การสร้างภาพแบนเนอร์ในโปรแกรม Photoshop
- ใบงานที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน

(6)

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างภาพแบนเนอร์ใน

โปรแกรม Photoshop

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop กัน (6)

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop  
กัน(6) เวลา 4 คาบ

คาบที่ 31 ตอน การทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหว

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

---

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ  
และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ  
เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี  
ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วน  
ร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

### มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ  
อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.5/2

จุดประสงค์

นักเรียนสามารถทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวในโปรแกรม  
Photoshop ได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Photoshop ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวได้

สรุป

การทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop เป็นการ  
สร้างชิ้นงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย และนำผลงานที่สร้างขึ้น  
ไปใช้งานในเว็บไซต์ หรือนำไปประยุกต์ใช้ในงานอื่นๆตามความ  
ต้องการ



## วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop
3. มาทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวกัน
4. แบบทดสอบ Post-Test

## ผลสัมฤทธิ์

### ความรู้

การทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## ผลสัมฤทธิ์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

**กระบวนการ/กิจกรรมการ**

<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>	<b>สื่ออุปกรณ์</b>	<b>วัดและประเมินผล</b>
<b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสร้างภาพแบนเนอร์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียม	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน

ความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		2. การตอบคำถาม - การสร้างภาพแบนเนอร์
ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop	- CAI เรื่องการทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหว
กิจกรรมที่ 3 : มาทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวกัน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม Photoshop	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหว
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือก

		คำตอบที่ถูกต้อง
<p><b>ขั้นสรุป</b>  ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>คำตอบที่ถูกต้อง</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> </li> <li>2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> <li>- การทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหว</li> </ul> </li> </ol>

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Photoshop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe

Dreamweaver เวลา 5 คาบ

คาบที่ 32 ตอน เปิดใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

นักเรียนสามารถเปิดใช้งานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver ได้

## ผลการเรียน

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver ได้
2. นักเรียนสามารถบอกความสำคัญของ Manage sites ได้
3. นักเรียนสามารถสร้าง Manage sites ได้

## บทสรุป

โปรแกรม Adobe Dreamweaver เป็นโปรแกรมสำหรับออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ สำหรับการสร้าง Manage sites เป็นการสร้างโฟลเดอร์ขึ้นมาเพื่อรวบรวมข้อมูลหรือเว็บเพจต่างๆสำหรับแสดงผลงานอย่างเป็นระเบียบ และป้องกันความสับสนในการเรียกใช้งานภายหลัง เช่น การสร้างโฟลเดอร์ชื่อ image จะมีข้อมูลรูปภาพและมัลติมีเดียที่จะนำไปใช้แสดงผลงานในเว็บไซต์ เป็นต้น

## การประเมินผล

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การเปิดใช้งานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver
3. มาตรฐาน Manage sites ให้เว็บไซต์
4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การเปิดใช้งานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน



**กระบวนการ/กิจกรรม**

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การทำแบนเนอร์ให้เคลื่อนไหว พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม</p>

		- การทำแบบ เนอร์ให้ เคลื่อนไหว
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b>	- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การเปิดใช้งาน ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver</b>	- CAI เรื่อง การเปิดใช้งาน ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การเปิดใช้งาน และการสร้าง Manage sites
<b>กิจกรรมที่ 3 : มาตรฐาน Manage sites ให้เว็บไซต์</b>	- หนังสือเรียน - โปรแกรม Adobe Dreamweaver	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. ทักษะการ ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การเปิดใช้งาน และการสร้าง Manage sites
<b>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</b>	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง

<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการเปิดใช้งานและการสร้าง Manage sites ใน โปรแกรม Adobe Dreamweaver เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การเปิดใช้งานและการสร้าง Manage sites</p>
---	-----------------------	---

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Adobe Dreamweaver
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การเปิดใช้งานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การเปิดใช้งานและการสร้าง Manage sites ในโปรแกรม

### Adobe Dreamweaver

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การเปิดใช้งานและการ

### สร้าง Manage sites

ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe

Dreamweaver เวลา 5 คาบ

คาบที่ 33 ตอน การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

นักเรียนสามารถนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver ได้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver ได้

2. นักเรียนสามารถนำรูปภาพและมัลติมีเดียที่ต้องการเข้าสู่เว็บไซต์ได้

3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการนำรูปภาพและมัลติมีเดียเข้าสู่เว็บไซต์ได้

การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver ทำได้โดยการสร้างโฟลเดอร์ขึ้นมาเพื่อรวบรวมไฟล์ข้อมูลรูปภาพและมัลติมีเดียที่จะนำไปใช้แสดงผลงานในเว็บไซต์ ทั้งนี้การตั้งชื่อโฟลเดอร์จึงจำเป็นต้องให้สอดคล้องกับข้อมูลด้วย เช่น สร้างโฟลเดอร์ชื่อ image เป็นต้น เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนในการเรียกใช้งานภายหลัง

1. แบบทดสอบ Pre-Test

2. CAI เรื่อง การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver

3. มาเลือกภาพสวยๆเข้าสู่เว็บไซต์

4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe

Dreamweaver

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

**กระบวนการ/กิจกรรม**

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การเปิดใช้งานและการสร้าง Manage sites ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver พร้อม	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน



<p>ทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>2. การตอบคำถาม - การเปิดใช้งานและการสร้าง Manage sites</p>
<p><b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver</b></p>	<p>- CAI เรื่อง การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : มาสร้าง Manage sites ให้เว็บไซต์</b></p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Adobe Dreamweaver</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>

<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์</p>
---	-----------------------	---

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Adobe Dreamweaver
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe

Dreamweaver

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์

ใน

โปรแกรม Adobe Dreamweaver

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe

Dreamweaver เวลา 5 คาบ

คาบที่ 34 ตอน การตกแต่งเว็บไซต์

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

นักเรียนสามารถตกแต่งเว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver ได้

## วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver ได้
2. นักเรียนสามารถตกแต่งเว็บไซต์ให้สวยงามตามความต้องการได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการตกแต่งเว็บไซต์ได้

## เนื้อหา

การออกแบบเว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver สำหรับนำเสนอผลงานต่างๆ เช่น การโฆษณา การประชาสัมพันธ์ เป็นต้น จำเป็นต้องคำนึงถึงความสวยงามของเว็บไซต์ด้วย เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้เข้าชมเว็บไซต์ และทำให้การโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในครั้งนั้นประสบความสำเร็จ

## กิจกรรม

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การตกแต่งเว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver
3. มาตกแต่งเว็บไซต์ให้สวยงาม
4. ใบงานที่ 9 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver (1)
5. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การตกแต่งเว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม</p>

		- การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b>	- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การตกแต่ง เว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver</b>	- CAI เรื่อง การตกแต่ง เว็บไซต์ใน โปรแกรม Adobe Dreamweaver	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียนรู้ 2. การตอบ คำถาม - การตกแต่ง เว็บไซต์
<b>กิจกรรมที่ 3 : มาตกแต่งเว็บไซต์ให้ สวยงาม</b>	- หนังสือเรียน - โปรแกรม Adobe Dreamweaver	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียนรู้ 2. ทักษะการ ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การตกแต่ง เว็บไซต์
<b>กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 9 เรื่อง การใช้ งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver (1)</b>	- ใบงานที่ 9 เรื่อง การใช้ งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver (1)	ตรวจใบงานที่ 9 - การใส่ เครื่องหมาย หน้าข้อความได้ อย่างถูกต้อง



กิจกรรมที่ 5 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ใน การตกแต่งเว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การตกแต่ง เว็บไซต์

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Adobe Dreamweaver

3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. ใบงานที่ 9 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver  
(1)
6. CAI เรื่อง การตกแต่งเว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver

### การวัดและประเมิน

#### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การตกแต่งเว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver
- ใบงานที่ 9 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver

(1)

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 9 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver (1)
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การตกแต่งเว็บไซต์ในโปรแกรม

Adobe Dreamweaver

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe

Dreamweaver เวลา 5 คาบ

คาบที่ 35 ตอน การใส่ Link

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

นักเรียนสามารถใส่ Link ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver ได้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver ได้
2. นักเรียนสามารถใส่ Link ให้กับเว็บไซต์ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานการใส่ Link ให้กับเว็บไซต์ได้



การใส่ Link ให้กับเว็บไซต์ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver เป็นการเชื่อมโยงข้อมูลหนึ่งไปสู่ข้อมูลอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งจะเป็นแหล่งที่สามารถบอกรายละเอียดเพิ่มเติมจากข้อมูลเดิมได้เป็นอย่างดี เช่น การใส่ Link ให้กับประวัติของเจ้าของเว็บไซต์ เพื่อให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์ได้ทราบรายละเอียดต่างๆเกี่ยวกับเจ้าของเว็บไซต์ เป็นต้น



1. แบบทดสอบ Pre-Test
  2. CAI เรื่อง การใส่ Link ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver
  3. มาใส่ Link ให้เว็บไซต์กัน
  4. ใบงานที่ 10 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver
- (2)
5. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การใส่ Link ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>                      ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การตกแต่งเว็บไซต์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การตกแต่งเว็บไซต์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b>  <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์                      - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การใส่ Link ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver</b></p>	<p>- CAI เรื่อง การใส่ Link ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. การตอบคำถาม                      - การใส่ Link</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : มาใส่ Link ให้เว็บไซต์กัน</b></p>	<p>- หนังสือเรียน                      - โปรแกรม Adobe Dreamweaver</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม                      - ความสนใจในการเรียน                      2. ทักษะการ</p>

		ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การใส่ Link
กิจกรรมที่ 4 : ใบบงานที่ 10 เรื่อง การใช้ งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver (2)	- ใบบงานที่ 10	ตรวจใบบงานที่ 10 - การออกแบบ เว็บไซต์
กิจกรรมที่ 5 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ใ การใส่ Link ให้เว็บไซต์ใโปรแกรม Adobe Dreamweaver เพื่อทบทวน ความรู้ความเข้าใจใกับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใ การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การใส่ Link



## สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Adobe Dreamweaver
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การใส่ Link ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver
6. ใบงานที่ 10 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การใส่ Link ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver
- ใบงานที่ 10 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe

Dreamweaver

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การใส่ Link ในโปรแกรม

Adobe Dreamweaver

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 10 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม

Adobe Dreamweaver (2)

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe

Dreamweaver เวลา 5 คาบ

คาบที่ 36 ตอน การจัดเก็บผลงาน

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่

2/.....

---

### สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

#### มาตรฐาน ง 2.1

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการ เทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยี ในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

#### ตัวชี้วัด

ง 2.1 ป.5/5

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนสามารถจัดเก็บผลงานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver ได้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าใช้งานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver ได้

2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการจัดเก็บผลงานในการออกแบบเว็บไซต์ได้

การจัดเก็บผลงานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver คือ การจัดเก็บและบันทึกไฟล์ต่างๆที่สร้างขึ้นมาให้อยู่ในโฟลเดอร์เดียวกันอย่างเป็นระเบียบ เพื่อสามารถนำผลงานที่ถูกบันทึกไว้ไปใช้ในเว็บไซต์ได้อย่างเป็นระบบ และป้องกันความสับสนในการเรียกใช้งานภายหลัง

1. แบบทดสอบ Pre-Test

2. CAI เรื่อง การจัดเก็บผลงานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver

3. มาจัดเก็บผลงานกัน

4. แบบทดสอบ Post-Test

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การจัดเก็บผลงานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การใส่ Link พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อมและเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม</p>

		- การใส่ Link
<b>ขั้นสอน</b> กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การจัดเก็บ ผลงานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver	- CAI เรื่อง การจัดเก็บ ผลงานใน โปรแกรม Adobe Dreamweaver	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การจัดเก็บ ผลงาน
กิจกรรมที่ 3 : มาจัดเก็บผลงานกัน		
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้ใน การจัดเก็บผลงานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การจัดเก็บ ผลงาน

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Adobe Dreamweaver
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การจัดเก็บผลงานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver

## การวัดและประเมิน

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การจัดเก็บผลงานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์การจัดเก็บผลงานในโปรแกรม

Adobe Dreamweaver