

แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชาที่ 1 คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น
(เทอม 1)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น เวลา 8 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบ เวลา 2 ชั่วโมง
และผลกระทบของคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 1 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรูคลิกไลฟ

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม
ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถอธิบายความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบ ผลกระทบของคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบ ผลกระทบของคอมพิวเตอร์และสารสนเทศได้

สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นอุปกรณ์หรือเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการรวบรวมประมวล เก็บรักษา และเผยแพร่ข้อมูลและสารสนเทศโดยรวมทั้งฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ฐานข้อมูล และการสื่อสาร โทรคมนาคม ระบบสารสนเทศสร้างขึ้นมาเพื่อจุดมุ่งหมายหลายประการจุดมุ่งหมายพื้นฐานประการหนึ่ง คือ การประมวลข้อมูล (Data) ให้เป็นสารสนเทศ (Information) และนำไปสู่ความรู้ (Knowledge) ที่ช่วยแก้ปัญหาในการดำเนินงาน

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. ความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบ และผลกระทบของคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายความหมาย องค์ประกอบ และผลกระทบของคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความหมาย องค์ประกอบ และผลกระทบของคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้

1. สื่อมัลติมีเดีย

- แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน

-

- ชิ้นงาน

-

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น	เวลา 8 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ	เวลา 2 ชั่วโมง
การประยุกต์และหลักการใช้คอมพิวเตอร์	
ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 2	วันที่
ผู้จัดทำ คุณครูจากทรูคลิกไลฟ	

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/2 อภิปรายลักษณะสำคัญและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถอธิบายความหมาย ความสำคัญเกี่ยวกับแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ และหลักการเบื้องต้นของการใช้คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับหลักการเบื้องต้นของการใช้คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันได้

สาระสำคัญ

การจัดทำแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศ ช่วยให้มีภาพรวมของระบบสารสนเทศที่สนับสนุนและสอดคล้องกับแผนกและการดำเนินงานตามภารกิจหลักของหน่วยงาน และเป็นกรอบหรือแนวทางในการดำเนินการ รวมถึงการพิจารณาต้นทุน การดำเนินการของหน่วยงานต่างๆ ด้วย

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ
2. การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์
3. หลักการเบื้องต้นของการใช้คอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายเกี่ยวกับแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ

กิจกรรมที่ 2 : อธิบายการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ และหลักการเบื้องต้นของการใช้คอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันเกี่ยวกับแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ และหลักการเบื้องต้นของการใช้คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันพร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 2. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
-
- ชิ้นงาน
-

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น เวลา 8 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง เวลา 2 ชั่วโมง
และหลักการด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 3 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์อุปกรณ์ต่อพ่วง หลักการด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์อุปกรณ์ต่อพ่วง หลักการด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ได้

สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นอุปกรณ์หรือเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการรวบรวมประมวล เก็บรักษา และเผยแพร่ข้อมูลและสารสนเทศโดยรวมทั้งฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ฐานข้อมูล และการสื่อสาร โทรคมนาคม ระบบสารสนเทศสร้างขึ้นมาเพื่อจุดมุ่งหมายหลายประการจุดมุ่งหมายพื้นฐานประการหนึ่ง คือ การประมวลข้อมูล (Data) ให้เป็นสารสนเทศ (Information) และนำไปสู่ความรู้ (Knowledge) ที่ช่วยแก้ปัญหาในการดำเนินงาน

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง
2. หลักการด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง

กิจกรรมที่ 2 : อธิบายหลักการด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์อุปกรณ์ต่อพ่วง หลักการด้านฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์พร้อมทั้งให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้

1. สื่อมัลติมีเดีย

- แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 -
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น เวลา 8 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การเชื่อมต่อระบบเครือข่าย การบริการต่างๆในอินเทอร์เน็ต เวลา 2 ชั่วโมง
และประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 4 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรูคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถอธิบายการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายและบริการต่างๆ ในอินเทอร์เน็ตและสามารถอธิบายการประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศโดยใช้ซอฟต์แวร์พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายและบริการต่างๆ ในอินเทอร์เน็ตได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายการประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศโดยใช้ซอฟต์แวร์พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

การที่ระบบเครือข่ายมีบทบาทสำคัญมากขึ้นในปัจจุบัน เพราะมีการใช้งานคอมพิวเตอร์อย่างแพร่หลาย จึงเกิดความต้องการที่จะเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เหล่านั้นถึงกัน การโอนย้ายข้อมูลระหว่างกันในเครือข่าย ทำให้ระบบมีขีดความสามารถเพิ่มมากขึ้น การแบ่งการใช้ทรัพยากร เช่น หน่วยประมวลผล หน่วยความจำ หน่วยจัดเก็บข้อมูล, โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่างๆ ที่มีราคาแพงและไม่สามารถจัดหามาให้ทุกคนได้ เช่น เครื่องพิมพ์ เครื่องสแกนเนอร์ ทำให้ลดต้นทุนของระบบลงได้

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การเชื่อมต่อระบบเครือข่ายและบริการต่างๆ ในอินเทอร์เน็ต
2. การประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศโดยใช้ซอฟต์แวร์พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายและบริการต่างๆ ในอินเทอร์เน็ต

กิจกรรมที่ 2 : อธิบายการประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศโดยใช้ซอฟต์แวร์พื้นฐานของระบบ

คอมพิวเตอร์

กิจกรรมที่ 3 : ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายและบริการต่างๆในอินเทอร์เน็ตและการประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศโดยใช้ซอฟต์แวร์พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ พร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 2. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - แบบฝึกหัดทำหน่วยการเรียนรู้
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ชื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน				

3. ไม่สอดคล้องหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Word 2010

เวลา 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง โปรแกรม Microsoft Word 2010

เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 5

วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเริ่มต้นใช้งาน และสามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Word 2010 ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายการเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Microsoft Word 2010 ได้
2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Word 2010 ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Word 2010 เป็นโปรแกรมที่ผู้ใช้นิยมนำมาใช้งานกันมากที่สุด ทั้งในวงการศึกษาศาสนาที่ทำงาน ตลอดไปจนถึงการใช้งานส่วนตัว โปรแกรม Microsoft Word 2010 สามารถสร้างเอกสารได้มากมายหลายรูปแบบและสวยงาม เช่น ใบปลิว, แผ่นพับ, นามบัตร, จดหมายเวียน, เว็บไซต์, ส่งอีเมลล์ ด้วยคำสั่งอัตโนมัติที่โปรแกรมเตรียมไว้ให้ รวมถึงองค์ประกอบของงานที่เราจะนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็น รูปภาพ, ตาราง, กราฟ, ผังไดอะแกรม, ผังองค์กร ที่สามารถจัดรูปแบบ ใส่เอฟเฟคต์ได้ไม่แพ้โปรแกรมแต่งภาพแต่อย่างใดเลยทีเดียว

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
- 3.

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Microsoft Word 2010

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้
ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย
- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้
กิจกรรมที่ 1 : แนะนำโปรแกรม Microsoft Word 2010
กิจกรรมที่ 2 : ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับโปรแกรม Microsoft Word 2010 พร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
1. สื่อมัลติมีเดีย

- แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสัจธรรม สัจธรรม 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Word 2010 เวลา 10 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การใช้งานเบื้องต้นของโปรแกรม Microsoft Word 2010 เวลา 2 ชั่วโมง
ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 6 วันที่
ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถทำการ สร้างเอกสาร แก้ไขเอกสาร และบันทึกไฟล์งานในโปรแกรม Microsoft Word 2010 ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถใช้งานเบื้องต้นโปรแกรม Microsoft Word 2010 ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Word 2010 เป็นโปรแกรมที่ผู้ใช้ นิยมนำมาใช้งานกันมากที่สุด ทั้งในวงการศึกษา สถานที่ทำงาน ตลอดไปจนถึงการใช้งานส่วนตัว โปรแกรม Microsoft Word 2010 สามารถสร้างเอกสารได้มากมายหลายรูปแบบและสวยงาม เช่น ใบปลิว, แผ่นพับ, นามบัตร, จดหมายเวียน, เว็บเพจ, ส่งอีเมลล์ ด้วยคำสั่งอัตโนมัติที่โปรแกรมเตรียมไว้ให้ รวมถึงองค์ประกอบของงานที่เราจะนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็น รูปภาพ ตาราง, กราฟ, ฝังไดอะแกรม, ฝังองค์กร ที่สามารถจัดรูปแบบ ใส่เอฟเฟ็คต์ได้ไม่แพ้โปรแกรมแต่งภาพเด่นๆ เลยทีเดียว

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การใช้งานเบื้องต้นของโปรแกรม Microsoft Word 2010

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการใช้งานเบื้องต้นของโปรแกรม Microsoft Word 2010

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำการ สร้างเอกสาร แก้ไขเอกสาร และบันทึกไฟล์

กิจกรรมที่ 3 : ให้นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปใช้งานเบื้องต้นของโปรแกรม Microsoft Word 2010 พร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสัจธรรม สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ				

สงสัย				
3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน				
1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน				
2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Word 2010

เวลา 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การตกแต่งเอกสาร(1)

เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 7

วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถทำการตกแต่งตัวอักษร ตกแต่งพื้นหลังของเอกสาร และใส่ขอบให้กับเอกสารของตนเองได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำการตกแต่งเอกสารได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Word 2010 เป็นโปรแกรมที่ผู้ใช้นิยมนำมาใช้งานกันมากที่สุด ทั้งในวงการศึกษาศาสนาที่ทำงาน ตลอดจนจนถึงการใช้งานส่วนตัว โปรแกรม Microsoft Word 2010 สามารถสร้างเอกสารได้มากมายหลายรูปแบบและสวยงาม เช่น ใบปลิว, แผ่นพับ, นามบัตร, จดหมายเวียน, เว็บเพจ, ส่งอีเมลล์ ด้วยคำสั่งอัตโนมัติที่โปรแกรมเตรียมไว้ให้ รวมถึงองค์ประกอบของงานที่เราจะนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็น รูปภาพ ตาราง, กราฟ, ผังไดอะแกรม, ผังองค์กร ที่สามารถจัดรูปแบบ ใส่เอฟเฟคต์ได้ไม่แพ้โปรแกรมแต่งภาพแต่อย่างใดเลยทีเดียว

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การตกแต่งเอกสาร

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการตกแต่งเอกสาร

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำการ ตกแต่งตัวอักษร การตกแต่งพื้นหลังของเอกสาร การใส่ขอบให้กับ

เอกสาร

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการตกแต่งเอกสารพร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้

1. สื่อมัลติมีเดีย

- แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 -
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์
-

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Word 2010

เวลา 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การตกแต่งเอกสาร (2)

เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 8

วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทศคลินิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถทำการสร้างลายน้ำ ใส่รูปภาพให้เอกสาร และสามารถใส่แผนภูมิให้กับเอกสารของตนเองได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำการตกแต่งเอกสารได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Word 2010 เป็นโปรแกรมที่ผู้ใช้นิยมนำมาใช้งานกันมากที่สุด ทั้งในวงการศึกษา สถานที่ทำงาน ตลอดไปจนถึงการใช้งานส่วนตัว โปรแกรม Microsoft Word 2010 สามารถสร้างเอกสารได้มากมายหลายรูปแบบและสวยงาม เช่น ใบปลิว, แผ่นพับ, นามบัตร, จดหมายเวียน, เว็บเพจ, ส่งอีเมลล์ ด้วยคำสั่งอัตโนมัติที่โปรแกรมเตรียมไว้ให้ รวมถึงองค์ประกอบของงานที่เราจะนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็น รูปภาพ ตาราง, กราฟ, ผังไดอะแกรม, ผังองค์กร ที่สามารถจัดรูปแบบ ใส่เอฟเฟคต์ได้ไม่แพ้โปรแกรมแต่งภาพอื่นๆ เลยทีเดียว

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การตกแต่งเอกสาร

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการสร้างลายน้ำ การใส่รูปภาพให้เอกสาร และการใส่แผนภูมิให้กับเอกสาร

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำสร้างลายน้ำ การใส่รูปภาพให้เอกสาร และการใส่แผนภูมิให้กับเอกสารของ

ตนเอง

กิจกรรมที่ 3 : ให้นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการสร้างลายน้ำ การใส่รูปภาพให้เอกสาร และการใส่แผนภูมิให้กับเอกสารพร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสัจธรรม สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ				

สงสัย				
3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน				
1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน				
2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Word 2010 เวลา 10 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การพิมพ์เอกสารออกทางเครื่องพิมพ์ เวลา 2 ชั่วโมง
และสิ่งที่เพิ่มเข้ามาใหม่ในโปรแกรม Microsoft Word 2010
ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 9 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรูคลิกไลฟ

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถทำการพิมพ์เอกสารออกทางเครื่องพิมพ์ และอธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่เพิ่มเข้ามาใหม่ในโปรแกรม Microsoft Word 2010 ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการพิมพ์เอกสารออกทางเครื่องพิมพ์ ได้
2. นักเรียนสามารถบอกเกี่ยวกับสิ่งที่เพิ่มเข้ามาใหม่ในโปรแกรม Microsoft Word 2010 ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Word 2010 เป็นโปรแกรมที่ผู้ใช้นิยมนำมาใช้งานกันมากที่สุด ทั้งในวงการศึกษา สถานที่ทำงาน ตลอดไปจนถึงการใช้งานส่วนตัว โปรแกรม Microsoft Word 2010 สามารถสร้างเอกสารได้มากมาย หลายรูปแบบและสวยงาม เช่น ใบปลิว, แผ่นพับ, นามบัตร, จดหมายเวียน, เว็บเพจ, ส่งอีเมลล์ ด้วยคำสั่งอัตโนมัติที่โปรแกรมเตรียมไว้ให้ รวมถึงองค์ประกอบของงานที่เราจะนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็น รูปภาพ, ตาราง, กราฟ, ผังไดอะแกรม, ผังองค์กร ที่สามารถจัดรูปแบบ ใส่เอฟเฟ็คต์ได้ไม่แพ้โปรแกรมแต่งภาพเด่นๆ เลยทีเดียว

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การพิมพ์เอกสารออกทางเครื่องพิมพ์
2. มีอะไรใหม่ใน Microsoft Word 2010

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้

● กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

● กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการพิมพ์เอกสารออกทางเครื่องพิมพ์

กิจกรรมที่ 2 : อธิบายสิ่งที่เพิ่มเข้ามาใหม่ในโปรแกรม Microsoft Word 2010

กิจกรรมที่ 3 : ให้นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการพิมพ์เอกสารออกทางเครื่องพิมพ์และสิ่งที่เพิ่มเข้ามาใหม่ในโปรแกรม Microsoft Word 2010 พร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 2. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ชื่อสัตว์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				

ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

 (ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010 เวลา 12 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง โปรแกรม Microsoft Excel 2010 เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 10 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคติกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม
ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเริ่มต้นใช้งาน และสามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Excel 2010 ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายการเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Microsoft Excel 2010 ได้
2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Excel 2010 ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Excel 2010 เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในการจัดการคำนวณ มีความสามารถในการคำนวณสูตรต่างๆ พร้อมทั้งฟังก์ชันที่ช่วยในการคำนวณทางคณิตศาสตร์อีกด้วย หรือจะจัดทำเป็นตารางงานก็ยิ่งสะดวกขึ้นไปอีก ซึ่งถือว่าเป็นโปรแกรมที่มีประโยชน์มากมายเลยทีเดียว

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. แนะนำโปรแกรม Microsoft Excel 2010

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้

- **กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้**
ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย
- **กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้**
กิจกรรมที่ 1 : แนะนำโปรแกรม Microsoft Excel 2010
กิจกรรมที่ 2 : ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับโปรแกรม Microsoft Excel 2010 พร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ชื่อสัจด์ย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				

ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010 เวลา 12 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010 เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 11 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถทำการ สร้างสมุดงานใหม่ ปรับขนาดคอลัมน์ ปรับขนาดแถว และการบันทึกไฟล์งานในโปรแกรม Microsoft Excel 2010 ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถใช้งานเบื้องต้นโปรแกรม Microsoft Excel 2010 ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Excel 2010 เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในการจัดการคำนวณ มีความสามารถในการคำนวณสูตรต่างๆ พร้อมทั้งฟังก์ชันที่ช่วยในการคำนวณทางคณิตศาสตร์อีกด้วย หรือจะจัดทำเป็นตารางงานก็ยิ่งสะดวกขึ้นไปอีก ซึ่งถือว่าเป็นโปรแกรมที่มีประโยชน์มากมายเลยทีเดียว

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. เริ่มต้นการทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการเริ่มต้นการทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำการสร้างสมุดงานใหม่ การปรับขนาดคอลัมน์ การปรับขนาดแถว และการ

บันทึกไฟล์งาน

กิจกรรมที่ 3 : คำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการสร้างสมุดงานใหม่ การปรับขนาดคอลัมน์ การปรับขนาดแถว และการบันทึกไฟล์งาน พร้อมทั้งให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสัจธรรม สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				

มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

 (ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010

เวลา 12 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง การจัดการเกี่ยวกับตาราง

เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 12

วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรูคลิกไลฟ

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถทำการสร้างแถว ลบแถว สบคอลัมน์ ลบตารางในพื้นที่การทำงาน ผสานเซลล์และคอลัมน์ แทรกแถว, คอลัมน์ และเซลล์ในชิ้นงาน พร้อมทั้งป้อนข้อมูลลงแผ่นงานด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010 ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถจัดการเกี่ยวกับตารางในโปรแกรม Microsoft Excel 2010 ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Excel 2010 เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในการจัดการคำนวณ มีความสามารถในการคำนวณสูตรต่างๆ พร้อมทั้งฟังก์ชันที่ช่วยในการคำนวณทางคณิตศาสตร์อีกด้วย หรือจะจัดทำเป็นตารางงานก็ยิ่งสะดวกขึ้นไปอีก ซึ่งถือว่าเป็นโปรแกรมที่มีประโยชน์มากมายเลยทีเดียว

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การจัดการเกี่ยวกับตาราง

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการจัดการเกี่ยวกับตาราง

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำการสร้างการลบแถว การลบคอลัมน์ การลบตารางในพื้นที่การทำงาน

การผสมผสานเซลล์และคอลัมน์ การแทรกแถว,คอลัมน์ และเซลล์ในชิ้นงาน การป้อนข้อมูลลงแผ่นงาน

กิจกรรมที่ 3 : คำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการสร้างการ-loop การ-loop คอลัมน์ การ-loop ตารางในพื้นที่การทำงาน การผสมผสานเซลล์และคอลัมน์ การแทรกแถว,คอลัมน์ และเซลล์ในชิ้นงาน การป้อนข้อมูลลงแผ่นงานพร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 - 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 - 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสัจธรรม สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม				

ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010	เวลา 12 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง การคำนวณใน Microsoft Excel 2010	เวลา 2 ชั่วโมง
ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 13	วันที่
ผู้จัดทำ คุณครูจากทรูคลิกไลฟ	

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถทำการใส่ฟังก์ชันเพื่อการคำนวณ การบวกด้วยฟังก์ชัน การลบด้วยฟังก์ชัน การคูณด้วยฟังก์ชัน และการหารด้วยฟังก์ชันได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำการคำนวณใน Microsoft Excel 2010 ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Excel 2010 เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในการจัดการคำนวณ มีความสามารถในการคำนวณสูตรต่างๆ พร้อมทั้งฟังก์ชันที่ช่วยในการคำนวณทางคณิตศาสตร์อีกด้วย หรือจะจัดทำเป็นตารางงานก็ยิ่งสะดวกขึ้นไปอีก ซึ่งถือว่าเป็นโปรแกรมที่มีประโยชน์มากมายเลยทีเดียว

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การคำนวณใน Microsoft Excel 2010

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการคำนวณใน Microsoft Excel 2010

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำการใส่ฟังก์ชันเพื่อการคำนวณการบวกด้วยฟังก์ชัน การลบด้วยฟังก์ชัน

การคูณด้วยฟังก์ชัน การหารด้วยฟังก์ชัน

กิจกรรมที่ 3 : คำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใส่ฟังก์ชันเพื่อการคำนวณ การบวกด้วยฟังก์ชัน การลบด้วยฟังก์ชัน การคูณด้วยฟังก์ชัน การหารด้วยฟังก์ชันพร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 - 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 - 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามทำเรื่อง
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ชื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				

ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010

เวลา 12 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง การตกแต่งตารางงานให้มีความน่าสนใจ

เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 14

วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถทำการสร้างแผนภูมิ การแทรกรูปภาพ การนูนรูปภาพจากไฟล์รูปภาพมาใช้ และการจัดรูปแบบแผนงานได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถตกแต่งตารางงานให้มีความน่าสนใจได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Excel 2010 เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในการจัดการคำนวณ มีความสามารถในการคำนวณสูตรต่างๆ พร้อมทั้งฟังก์ชันที่ช่วยในการคำนวณทางคณิตศาสตร์อีกด้วย หรือจะจัดทำเป็นตารางงานก็ยิ่งสะดวกขึ้นไปอีก ซึ่งถือว่าเป็นโปรแกรมที่มีประโยชน์มากมายเลยทีเดียว

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การตกแต่งตารางงานให้มีความน่าสนใจ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการตกแต่งตารางงานให้มีความน่าสนใจ

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำการสร้างแผนภูมิ การแทรกรูปภาพ การนำรูปภาพจากไฟล์รูปภาพมาใช้

และการจัดรูปแบบแผ่นงาน

กิจกรรมที่ 3 : คำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการสร้างแผนภูมิ การแทรกรูปภาพ การนำรูปภาพจากไฟล์รูปภาพมาใช้ และการจัดรูปแบบแผ่นงาน พร้อมทั้งให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 - 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 - 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				

ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

 (ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010

เวลา 12 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง การพิมพ์เอกสารออกทางเครื่องพิมพ์

เวลา 2 ชั่วโมง

และสิ่งที่เพิ่มเข้ามาใหม่ในโปรแกรม Microsoft Excel 2010

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 15

วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถทำการพิมพ์เอกสารออกทางเครื่องพิมพ์ และอธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่เพิ่มเข้ามาใหม่ในโปรแกรม Microsoft Excel 2010 ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการพิมพ์เอกสารออกทางเครื่องพิมพ์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกเกี่ยวกับสิ่งที่เพิ่มเข้ามาใหม่ในโปรแกรม Microsoft Excel 2010 ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Excel 2010 เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในการจัดการคำนวณ มีความสามารถในการคำนวณสูตรต่างๆ พร้อมทั้งฟังก์ชันที่ช่วยในการคำนวณทางคณิตศาสตร์อีกด้วย หรือจะจัดทำเป็นตารางงานก็ยังสะดวกขึ้นไปอีก ซึ่งถือว่าเป็นโปรแกรมที่มีประโยชน์มากมายเลยทีเดียว

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การพิมพ์เอกสารออกทางเครื่องพิมพ์
2. มีอะไรใหม่ใน Microsoft Excel 2010

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการพิมพ์เอกสารออกทางเครื่องพิมพ์

กิจกรรมที่ 2 : อธิบายสิ่งที่เพิ่มเข้ามาใหม่ในโปรแกรม Microsoft Excel 2010

กิจกรรมที่ 3 : ให้นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการพิมพ์แผ่นงานออกทางเครื่องพิมพ์และสิ่งที่เพิ่มเข้ามาใหม่ใน Microsoft Excel 2010 พร้อมทั้งให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสัจธรรม สัจธรรม 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มของ ผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Microsoft PowerPoint 2010

เวลา 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010

เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 16

วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคติกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเริ่มต้นใช้งาน และสามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายการเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 ได้
2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 ได้

สาระสำคัญ

จุดเด่นของโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 คือสามารถที่จะสร้างงานนำเสนอได้อย่างง่ายดาย สามารถใส่ภาพ เสียง ตลกดจนภาพเคลื่อนไหวในลักษณะวิดีโอลงในสไลด์ จึงเป็นสื่อที่นำเสนอข้อมูลได้แบบมัลติมีเดียทำให้งานนำเสนอของเรามีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. แนะนำโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้

- **กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้**
ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย
- **กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้**
กิจกรรมที่ 1 : แนะนำโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010
กิจกรรมที่ 2 : ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 พร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 - 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 - 2. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสัจธรรม สัจธรรม 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ				

2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย				
3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Microsoft PowerPoint 2010

เวลา 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง การทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010

เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 17

วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถสร้างงานนำเสนอ การเพิ่มสไลด์ลงไปในงานนำเสนอ การตัดลอกสไลด์ และการลบแผ่นสไลด์คำในโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถใช้งานเบื้องต้นโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 ได้

สาระสำคัญ

จุดเด่นของโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 คือสามารถที่จะสร้างงานนำเสนอได้อย่างง่ายดาย สามารถใส่ภาพ เสียง ตลอดจนภาพเคลื่อนไหวในลักษณะวิดีโอลงในสไลด์ จึงเป็นสื่อที่นำเสนอข้อมูลได้แบบมัลติมีเดียทำให้งานนำเสนอของเรามีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. เริ่มต้นการทำงานด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการเริ่มต้นการทำงานด้วย Microsoft PowerPoint 2010

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำการสร้างงานนำเสนอ การเพิ่มสไลด์ลงไปในงานนำเสนอ การคัดลอกสไลด์

และการลบแผ่นสไลด์คำ

กิจกรรมที่ 3 : ให้นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการเพิ่มสไลด์ลงไปในงานนำเสนอ การคัดลอกสไลด์ และการลบแผ่นสไลด์คำ พร้อมทั้งให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 - 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 - 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสัจธรรม สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ				

สงสัย				
3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน				
1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน				
2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Microsoft PowerPoint 2010

เวลา 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง การตกแต่งงานนำเสนอให้มีความน่าสนใจ

เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 18

วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถทำการใส่ภาพนิ่ง ใส่วีดีโอและภาพเคลื่อนไหว ใส่เสียงดนตรีหรือเสียงประกอบ แทรกตาราง แทรกแผนภูมิลักษณะต่างๆ จัดการและการตกแต่งข้อความ และการกำหนดชุดรูปแบบ Theme ใน PowerPoint ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถการตกแต่งงานนำเสนอให้มีความน่าสนใจได้

สาระสำคัญ

จุดเด่นของโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010คือสามารถที่จะสร้างงานนำเสนอได้อย่างง่ายดาย สามารถใส่ภาพ เสียง ตลอดจนภาพเคลื่อนไหวในลักษณะวีดีโอลงในสไลด์ จึงเป็นสื่อที่นำเสนอข้อมูลได้แบบมัลติมีเดีย ทำให้งานนำเสนอของเรามีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. เริ่มต้นการทำงานด้วย Microsoft PowerPoint 2010

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการตกแต่งงานนำเสนอให้มีความน่าสนใจ

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำการใส่ภาพนิ่ง ใส่วีดิโอและภาพเคลื่อนไหว ใส่เสียงดนตรีหรือเสียงประกอบ

แทรกตาราง แทรกแผนภูมิลักษณะต่างๆ จัดการและการตกแต่งข้อความ และการกำหนดชุดรูปแบบTheme ใน PowerPoint

กิจกรรมที่ 3 : ให้นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใส่ภาพนิ่งการใส่วีดีโอและภาพเคลื่อนไหว การใส่เสียงดนตรีหรือเสียงประกอบ การแทรกตาราง การแทรกแผนภูมิลักษณะต่างๆ การจัดการและการตกแต่งข้อความ และการกำหนดชุดรูปแบบ Theme ใน PowerPoint พร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 - 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 - 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ชื่อสัตว์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม				

ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Microsoft PowerPoint 2010

เวลา 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง การจัดการกับงานนำเสนอ

เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 19

วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถทำการเชื่อมโยงภาพนิ่ง นำเสนอภาพนิ่ง บันทึกไฟล์เพื่อนำไปใช้งาน และการพิมพ์สไลด์ใน PowerPoint ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำการจัดการกับงานนำเสนอได้

สาระสำคัญ

จุดเด่นของโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 คือสามารถที่จะสร้างงานนำเสนอได้อย่างง่ายดาย สามารถใส่ภาพ เสียง ตลอดจนภาพเคลื่อนไหวในลักษณะวีดิโอลงในสไลด์ จึงเป็นสื่อที่นำเสนอข้อมูลได้แบบมัลติมีเดีย ทำให้งานนำเสนอของเรามีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การจัดการกับงานนำเสนอ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายการจัดการกับงานนำเสนอ

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำการเชื่อมโยงภาพนิ่ง นำเสนอภาพนิ่ง บันทึกไฟล์เพื่อนำไปใช้งาน และการ

พิมพ์สไลด์

กิจกรรมที่ 3 : ให้นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการเชื่อมโยงภาพนิ่งนำเสนอภาพนิ่ง บันทึกไฟล์เพื่อนำไปใช้งาน และการพิมพ์สไลด์พร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 2. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสัจธรรม สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย				

3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Microsoft PowerPoint 2010

เวลา 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ความสามารถใหม่ที่น่าสนใจของ Microsoft PowerPoint 2010 เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1 สัปดาห์ที่ 20

วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถทำการใส่เอฟเฟ็คให้กับรูปภาพ ใส่Transition ใหม่ ๆ ระหว่างการเปลี่ยน Slide และใส่ Animations ใน PowerPoint ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับสิ่งใหม่ที่ที่น่าสนใจของ Microsoft PowerPoint 2010 ได้

สาระสำคัญ

จุดเด่นของโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2010 คือสามารถที่จะสร้างงานนำเสนอได้อย่างง่ายดาย สามารถใส่ภาพ เสียง ตลอดจนภาพเคลื่อนไหวในลักษณะวีดีโอลงในสไลด์ จึงเป็นสื่อที่นำเสนอข้อมูลได้แบบ มัลติมีเดียทำให้งานนำเสนอของเรามีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. ความสามารถใหม่ที่น่าสนใจของ Microsoft PowerPoint 2010

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และแนะนำตัว พูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : อธิบายความสามารถใหม่ที่น่าสนใจของ Microsoft PowerPoint 2010

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำการใส่เอฟเฟคให้กับรูปภาพ ใส่ Transition ใหม่ๆ ระหว่างการเปลี่ยน Slide

และใส่ Animations ที่ปรับแต่งได้ง่าย

กิจกรรมที่ 3 : ให้นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับความสามารถใหม่ที่น่าสนใจของ Microsoft PowerPoint 2010 พร้อมกับให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 - 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 - 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสัจธรรม สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				

มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อุตุนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้
รายวิชาที่ 2 คอมพิวเตอร์กราฟิก 1
(เทอม 2)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก เวลา 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก(1) เวลา 2 ชั่วโมง
ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 1 วันที่
ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนอธิบายความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกรูปแบบการแสดงผลภาพกราฟิกของคอมพิวเตอร์ และใช้สีในงานคอมพิวเตอร์กราฟิกได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายรูปแบบการแสดงผลภาพกราฟิกของคอมพิวเตอร์ได้
3. นักเรียนสามารถใช้สีในงานคอมพิวเตอร์กราฟิกได้

สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์กราฟิกมีบทบาทที่สำคัญในการผลิตและพัฒนาสื่อเพื่อการสื่อความหมายเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันของเราสังเกตได้จากสิ่งรอบตัวของเราจะพบว่า งานออกแบบเกือบทั้งหมดในปัจจุบันล้วนมีการนำคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามาช่วยในการออกแบบทั้งสิ้น ดังนั้นเราจำเป็นต้องศึกษาหลักการ เทคนิคและวิธีการ ตลอดจนข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อให้สามารถใช้งานได้เหมาะสม

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. ความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. รูปแบบการแสดงผลภาพกราฟิกของคอมพิวเตอร์
3. สีในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในเทอมที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูและนักเรียนสนทนาเรื่องคอมพิวเตอร์กราฟิกในปัจจุบัน

กิจกรรมที่ 2 : ครูอธิบายความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก รูปแบบการแสดงผลภาพกราฟิกของ

คอมพิวเตอร์ สีในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก จากสื่อมัลติมีเดีย

- **กิจกรรมรวบยอด**

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกรูปแบบการแสดงผลภาพกราฟิกของคอมพิวเตอร์ และการใช้สีในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- **สื่อการเรียนรู้**

1. สื่อมัลติมีเดีย
2. ตัวอย่างงานออกแบบด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก

- **แหล่งการเรียนรู้**

1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

- ❖ **สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)**

- ภาระงาน

-

- ชิ้นงาน

-

- ❖ **เครื่องมือ**

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ❖ **เกณฑ์การประเมิน**

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ชื่อสัตว์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก เวลา 4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก(2) เวลา 2 ชั่วโมง
ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 2 วันที่
ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนอธิบายรูปแบบไฟล์และอุปกรณ์ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิกได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายรูปแบบไฟล์ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
2. นักเรียนใช้อุปกรณ์ที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิกได้

สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์กราฟิกมีบทบาทที่สำคัญในการผลิตและพัฒนาสื่อเพื่อการสื่อความหมายเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันของเราสังเกตได้จากสิ่งรอบตัวของเราจะพบว่า งานออกแบบเกือบทั้งหมดในปัจจุบันล้วนมีการนำคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามาช่วยในการออกแบบทั้งสิ้น ดังนั้นเราจำเป็นต้องศึกษาหลักการ เทคนิคและวิธีการ ตลอดจนข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อให้สามารถใช้งานได้เหมาะสม

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. รูปแบบไฟล์ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. อุปกรณ์ที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- **กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้**

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- **กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้**

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายรูปแบบไฟล์ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก และอุปกรณ์ที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก จากสื่อมัลติมีเดีย

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

- **กิจกรรมรวบยอด**

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปรูปแบบไฟล์และอุปกรณ์ที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 - 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 - 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ ความถูกต้องของการตอบคำถาม				
แบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ความถูกต้องของการตอบคำถาม				

ระดับเกณฑ์การประเมินผล

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ทำได้ 9-10 คะแนน	4 = ดีมาก
ทำได้ 7-8 คะแนน	3 = ดี
ทำได้ 5-6 คะแนน	2 = ปานกลาง
ทำได้ 4 คะแนนลงมา	1 = ควรปรับปรุง

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ซื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง แนวทางการออกแบบและการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก เวลา 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง แนวทางการออกแบบและการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก เวลา 2 ชั่วโมง
ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 3 วันที่
ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/1 อธิบายหลักการทำงาน บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนมีแนวทางการออกแบบงานกราฟิก รู้ถึงประโยชน์ของคอมพิวเตอร์กราฟิก และสามารถประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายแนวทางการออกแบบงานกราฟิกได้
2. นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของคอมพิวเตอร์กราฟิกได้

สาระสำคัญ

การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกกับงานด้านต่างๆ ในปัจจุบันช่วยให้การทำงานด้านการออกแบบต่างๆ มีความสะดวกและง่ายในการทำงานตลอดจนมีความถูกต้องแม่นยำอย่างมาก ช่วยประหยัดทั้งเวลาและค่าใช้จ่าย ซึ่งในการออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกควรออกแบบให้ตรงกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย ผ่านการสื่อสารที่ชัดเจนเข้าใจง่ายเพื่อให้การออกแบบบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. แนวทางการออกแบบงานกราฟิก
2. การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก
3. ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์กราฟิก

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- **กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้**

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- **กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้**

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายเรื่องแนวทางการออกแบบงานกราฟิก การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์กราฟิก จากสื่อมัลติมีเดีย

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

- **กิจกรรมรวบยอด**

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปแนวทางการออกแบบงานกราฟิก การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์กราฟิก พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ ความถูกต้องของการตอบคำถาม				
แบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ความถูกต้องของการตอบคำถาม				

ระดับเกณฑ์การประเมินผล

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ทำได้ 9-10 คะแนน	4 = ดีมาก
ทำได้ 7-8 คะแนน	3 = ดี
ทำได้ 5-6 คะแนน	2 = ปานกลาง
ทำได้ 4 คะแนนลงมา	1 = ควรปรับปรุง

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ซื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง แนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 4 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนแนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถแนะนำโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำการสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม
3. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม
4. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

โปรแกรม Adobe Photoshop CS3

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูและนักเรียนสนทนาเรื่องโปรแกรม Adobe Photoshop เพื่อการออกแบบกราฟิก

กิจกรรมที่ 2 : ครูอธิบายส่วนประกอบของ Adobe Photoshop

- กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้

นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 -
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ซื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มของผู้อื่น				

ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

 (ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 เบื้องต้น (1) เวลา 2 ชั่วโมง
ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 5 วันที่
ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 เบื้องต้นได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 เบื้องต้นได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำทาสีร่างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม
3. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม
4. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 เบื้องต้น

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายการสร้างไฟล์เอกสารใหม่และการบันทึกไฟล์ภาพรูปแบบต่างๆ

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่องการสร้างไฟล์เอกสารและการบันทึกไฟล์ภาพในรูปแบบต่างๆ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 -
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ ความถูกต้องของการตอบคำถาม				

ระดับเกณฑ์การประเมินผล

คะแนนที่ได้	ระดับคุณภาพ
ทำได้ 9-10 คะแนน	4 = ดีมาก
ทำได้ 7-8 คะแนน	3 = ดี
ทำได้ 5-6 คะแนน	2 = ปานกลาง
ทำได้ 4 คะแนนลงมา	1 = ควรปรับปรุง

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ซื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 เบื้องต้น (2) เวลา 2 ชั่วโมง
ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 6 วันที่
ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 เบื้องต้นได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 เบื้องต้นได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำทาสีร่างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูบรรยายเนื้อหาและให้ชมตัวอย่างงาน
2. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม
3. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม
4. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 เบื้องต้น

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

● กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

● กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายการเปิดไฟล์และการพิมพ์ภาพและการเลือกรูปภาพเฉพาะส่วน

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่องการเปิดไฟล์ภาพ การพิมพ์ภาพ และการเลือกรูปภาพเฉพาะส่วน พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 - 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 - 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 -

❖ เครื่องมือ

- แบบประเมินแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้
- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ ความถูกต้องของการตอบคำถาม				

ระดับเกณฑ์การประเมินผล

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ทำได้ 9-10 คะแนน	4 = ดีมาก
ทำได้ 7-8 คะแนน	3 = ดี
ทำได้ 5-6 คะแนน	2 = ปานกลาง
ทำได้ 4 คะแนนลงมา	1 = ควรปรับปรุง

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ชื่อสัตว์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การตกแต่งรูปภาพ(1) เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 7

วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคติกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนตกแต่งรูปภาพได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถตกแต่งรูปภาพได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำการสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การตกแต่งรูปภาพ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการปรับขนาดภาพ การปรับโหมดสี และการปรับแสงเงาให้กับ

ภาพและสาธิตการแต่งภาพด้วย Liquify Tool

- กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่องการปรับขนาดภาพ การปรับโหมดสี การปรับแสงเงาให้กับภาพ และการแต่งภาพด้วย Liquify Tool พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
-
- ชิ้นงาน
-

เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ชื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				

ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

 (ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การตกแต่งรูปภาพ(2) เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 8 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถตกแต่งรูปภาพได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถตกแต่งรูปภาพได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำการสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
4. ทำกิจกรรมทำเรื่อง

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การตกแต่งรูปภาพ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการเปลี่ยนทิศทางภาพการใส่ Effect ให้กับรูปภาพ และการใช้

Blending Mode

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำกิจกรรมทำเรื่อง

- **กิจกรรมรวบยอด**

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่องการใช้เทคนิคต่างๆ ในการตกแต่งภาพพร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- **สื่อการเรียนรู้**
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- **แหล่งการเรียนรู้**
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ **สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)**

- ภาระงาน
 -
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

เครื่องมือ

- แบบประเมินแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้
- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ **เกณฑ์การประเมิน**

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ 3.2 ความถูกต้องของการตอบคำถาม				

ระดับเกณฑ์การประเมินผล

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ทำได้ 9-10 คะแนน	4 = ดีมาก
ทำได้ 7-8 คะแนน	3 = ดี
ทำได้ 5-6 คะแนน	2 = ปานกลาง
ทำได้ 4 คะแนนลงมา	1 = ควรปรับปรุง

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
<p>ซื่อสัตย์ สุจริต</p> <p>1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกามารยาท</p> <p>2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน</p> <p>3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มของผู้อื่น</p>				
<p>ใฝ่เรียนรู้</p> <p>1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ</p> <p>2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย</p> <p>3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ</p>				
<p>มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน</p> <p>2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย</p>				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การสร้างข้อความ(1) เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 9 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสร้างข้อความได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถสร้างข้อความได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำทาสีสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การสร้างข้อความ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูสาธิตการสร้างข้อความด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop(1)

- กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการสร้างข้อความพร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวน

เนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 -
- ชิ้นงาน
 -

เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				

ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

 (ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง การสร้างข้อความ(2) เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 10 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสร้างข้อความได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถสร้างข้อความได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำทาสีสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
4. ทำกิจกรรมทำย่เรื่อง

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การสร้างข้อความ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการใช้เทคนิคพิเศษให้กับข้อความ(2)

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำกิจกรรมทำย่เรื่อง

- กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการสร้างข้อความพร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ **สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)**

- ภาระงาน
 -
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ **เกณฑ์การประเมิน**

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ชื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ				

<p>ตน</p> <p>3. ไม่สอดคล้องหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น</p>				
<p>ใฝ่เรียนรู้</p> <p>1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ</p> <p>2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย</p> <p>3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ</p>				
<p>มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน</p> <p>2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย</p>				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง การตกแต่งภาพบุคคล(1) เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 11 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนตกแต่งภาพบุคคลได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถตกแต่งภาพบุคคลได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำทาสีร่างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การตกแต่งภาพบุคคล

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการใช้เครื่องมือต่างๆตกแต่งภาพบุคคล(1)

- กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการตกแต่งภาพบุคคล พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
-
- ชิ้นงาน
-

เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ซื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				

ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง การตกแต่งภาพบุคคล(2) เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 12 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนตกแต่งภาพบุคคลได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถตกแต่งภาพบุคคลได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำทาสีสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
4. นักเรียนทำกิจกรรมท้ายเรื่อง

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การตกแต่งภาพบุคคล(2)

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการใช้เทคนิคพิเศษ ตกแต่งภาพบุคคล(2)

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำกิจกรรมท้ายเรื่อง

- **กิจกรรมรวบยอด**

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการตกแต่งภาพบุคคล พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- **สื่อการเรียนรู้**
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- **แหล่งการเรียนรู้**
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ **สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)**

- **ภาระงาน**
 -
- **ชิ้นงาน**
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

เครื่องมือ

- แบบประเมินแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้
- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ **เกณฑ์การประเมิน**

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ 3.4 ความถูกต้องของการตอบคำถาม				

ระดับเกณฑ์การประเมินผล

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ทำได้ 9-10 คะแนน	4 = ดีมาก
ทำได้ 7-8 คะแนน	3 = ดี
ทำได้ 5-6 คะแนน	2 = ปานกลาง
ทำได้ 4 คะแนนลงมา	1 = ควรปรับปรุง

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ซื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง การทำการ์ดอวยพร(1) เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 13 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรูคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนทำการ์ดอวยพรได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถทำการ์ดอวยพรได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำกรสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การทำการ์ดอวยพร

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการสร้างการ์ดอวยพร และเครื่องมือที่ใช้สร้าง(1)

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการทำการ์ดอวยพร พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวน

เนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
-
- ชิ้นงาน
-

เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ 3.5 ความถูกต้องของการตอบคำถาม				

ระดับเกณฑ์การประเมินผล

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ทำได้ 9-10 คะแนน	4 = ดีมาก
ทำได้ 7-8 คะแนน	3 = ดี
ทำได้ 5-6 คะแนน	2 = ปานกลาง
ทำได้ 4 คะแนนลงมา	1 = ควรปรับปรุง

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ชื่อสัตว์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง การทำการ์ดอวยพร(2) เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 14 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนทำการ์ดอวยพรได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถทำการ์ดอวยพรได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำกรสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
4. นักเรียนทำกิจกรรมท้ายเรื่อง

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การทำการ์ดอวยพร

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการสร้างการ์ดอวยพร และเครื่องมือที่ใช้สร้าง(2)

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำกิจกรรมท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการทำการ์ดอวยพร พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 - 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 - 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 -
- ชิ้นงาน
 - ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

เครื่องมือ

- แบบประเมินแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ 3.5
- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ 3.5 ความถูกต้องของการตอบคำถาม				

ระดับเกณฑ์การประเมินผล

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ทำได้ 9-10 คะแนน	4 = ดีมาก
ทำได้ 7-8 คะแนน	3 = ดี
ทำได้ 5-6 คะแนน	2 = ปานกลาง
ทำได้ 4 คะแนนลงมา	1 = ควรปรับปรุง

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ซื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง การทำกรอบรูป เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 15 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนทำกรอบรูปได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถทำกรอบรูปได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำทาสีสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
4. นักเรียนทำทำกิจกรรมท้ายเรื่อง

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การทำกรอบรูป

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

● กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

● กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการสร้างกรอบให้กับรูปภาพ

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการทำกรอบรูป พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 -

เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ 3.6 ความถูกต้องของการตอบคำถาม				

ระดับเกณฑ์การประเมินผล

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ทำได้ 9-10 คะแนน	4 = ดีมาก
ทำได้ 7-8 คะแนน	3 = ดี
ทำได้ 5-6 คะแนน	2 = ปานกลาง
ทำได้ 4 คะแนนลงมา	1 = ควรปรับปรุง

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ซื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง การทำตัวอักษรเกล็ด เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 16 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคติกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนทำตัวอักษรเกล็ดได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถทำตัวอักษรเกล็ดได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำการสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
4. นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การทำตัวอักษรเยลลี่

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในเทอมที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการทำตัวอักษรเยลลี่และตกแต่งโดยการใส่ประกายจากเครื่องมือ

Brush Tool

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

- **กิจกรรมรวบยอด**

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการทำตัวอักษรเยลลี่พร้อมกับแจกหนังสือคืนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- **สื่อการเรียนรู้**

1. สื่อมัลติมีเดีย

- **แหล่งการเรียนรู้**

1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ **สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)**

- **ภาระงาน**

- คำถามท้ายเรื่อง

- **ชิ้นงาน**

-

เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ **เกณฑ์การประเมิน**

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ 3.7 ความถูกต้องของการตอบคำถาม				

ระดับเกณฑ์การประเมินผล

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ทำได้ 9-10 คะแนน	4 = ดีมาก
ทำได้ 7-8 คะแนน	3 = ดี
ทำได้ 5-6 คะแนน	2 = ปานกลาง
ทำได้ 4 คะแนนลงมา	1 = ควรปรับปรุง

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ซื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกา มารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง การเปลี่ยนฉากหลังรูปภาพ เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 17 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนเปลี่ยนฉากหลังรูปภาพได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถเปลี่ยนฉากหลังรูปภาพได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำทาสีร่างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
4. นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การเปลี่ยนฉากหลังรูปภาพ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการเปลี่ยนฉากหลังรูปภาพ

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

- กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเปลี่ยนฉากหลังรูปภาพพร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
 - คำถามท้ายเรื่อง
- ชิ้นงาน
 -

เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ชื่อสัตว์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน				

3. ไม่สอดคล้องหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ชักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก	เวลา 34 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง การทำโปสเตอร์(1)	เวลา 2 ชั่วโมง
ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 18	วันที่

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนทำโปสเตอร์ได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถทำโปสเตอร์ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำการสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การทำโปสเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในเทอมที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการทำโปสเตอร์โดยการทำจากหน้าและฉากหลัง(1)

- กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการทำโปสเตอร์พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวน

เนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
 1. สื่อมัลติมีเดีย
- แหล่งการเรียนรู้
 1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- ภาระงาน
-
- ชิ้นงาน
-

เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ข้อสี่ตย สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				

ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความสงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง การทำโปสเตอร์(2) เวลา 2 ชั่วโมง

ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 19 วันที่

ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนทำโปสเตอร์ได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถทำโปสเตอร์ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำการสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
4. นักเรียนทำกิจกรรมท้ายเรื่อง

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การทำโปสเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว

- กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการใช้เครื่องมือและเทคนิคต่างๆ ในการตกแต่งโปสเตอร์(1)

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนทำกิจกรรมท้ายเรื่อง

- กิจกรรมรวบยอด

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการทำโปสเตอร์พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้

1. สื่อมัลติมีเดีย

- แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ **สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)**

- ภาระงาน

-

- ชิ้นงาน

- ปฏิบัติคอมพิวเตอร์

เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ **เกณฑ์การประเมิน**

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ชื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน				

3. ไม่สอดคล้องหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ชักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบกราฟิก เวลา 34 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การดัดแปลงตัวอักษรและการสร้าง Brush ขึ้นมาใช้เอง เวลา 2 ชั่วโมง
ชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 20 วันที่
ผู้จัดทำ คุณครูจากทรุคคลิกไลฟ์

ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.1/3 ประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนดัดแปลงตัวอักษรและการสร้าง Brush ขึ้นมาใช้เองได้

จุดประสงค์นำทาง

นักเรียนสามารถดัดแปลงตัวอักษรและการสร้าง Brush ขึ้นมาใช้เองได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพในลักษณะแบบ Raster ซึ่งให้ภาพที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ โปรแกรมมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและให้ผลพิเศษทางภาพที่สวยงาม เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นการทำงานไปจนถึงระดับมืออาชีพ โดยสามารถนำเข้าไฟล์เข้ามาทำการตกแต่ง สามารถแบ่งการทำงานออกเป็นเลเยอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน มีฟังก์ชันในการแก้ไข ตกแต่งที่มีความสวยงามน่าสนใจ สามารถทำการสร้างทั้งภาพนิ่งและตัวอักษรหรือแม้แต่ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้ โดยสามารถบันทึกไฟล์ได้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองการนำไปใช้งานได้ตามต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ครูสาธิตการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
2. นักเรียนฝึกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
3. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน
4. นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การตัดแปดตัวอักษรและการสร้าง Brush ขึ้นมาใช้เอง

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

● กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

ครูทักทาย และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปในเทอมที่แล้ว

● กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 : ครูอธิบายพร้อมสาธิตการตัดแปดตัวอักษรและการสร้าง Brush ขึ้นมาใช้เอง

กิจกรรมที่ 2 : นักเรียนตอบคำถามท้ายเรื่อง

- **กิจกรรมรวบยอด**

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการดัดแปลงตัวอักษรและการสร้าง Brush พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติมในหนังสือ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- **สื่อการเรียนรู้**

1. สื่อมัลติมีเดีย

- **แหล่งการเรียนรู้**

1. หนังสือเรียน

การวัดผล – ประเมินผล

❖ **สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)**

- **ภาระงาน**
 - คำถามท้ายเรื่อง
- **ชิ้นงาน**
 -

เครื่องมือ

- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

❖ **เกณฑ์การประเมิน**

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ 3.10 ความถูกต้องของการตอบคำถาม				
แบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ความถูกต้องของการตอบคำถาม				

ระดับเกณฑ์การประเมินผล

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ทำได้ 9-10 คะแนน	4 = ดีมาก
ทำได้ 7-8 คะแนน	3 = ดี
ทำได้ 5-6 คะแนน	2 = ปานกลาง
ทำได้ 4 คะแนนลงมา	1 = ควรปรับปรุง

การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ซื่อสัตย์ สุจริต 1. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพ กฎระเบียบ กติกามารยาท 2. ไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตน 3. ไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้ม ของผู้อื่น				
ใฝ่เรียนรู้ 1. มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ 2. ซักถามข้อมูลต่างๆ เมื่อเกิดความ สงสัย 3. ศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ				
มุ่งมั่นในการทำงาน 1. ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย				

ระดับเกณฑ์การประเมินผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

คะแนนที่ทำได้	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติทุกครั้ง	4 = ดีมาก
ปฏิบัติเกือบทุกครั้ง	3 = ดี
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	2 = ปานกลาง
ไม่ค่อยปฏิบัติ	1 = ควรปรับปรุง

บันทึกการตรวจแผน

ข้อเสนอแนะ

(ที่ปรึกษา / ผู้อำนวยการ / ฝ่ายวิชาการ)