



แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 1 ว30257 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นายจิรายุส ศรีทอง

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

โรงเรียนสตรีศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

คำอธิบายรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 1

จำนวนชั่วโมง ๒ ชั่วโมง / สัปดาห์ ๔๐ ชั่วโมง/ภาค

ครูผู้สอน นายจิรายุส ศรีทอง

รหัสวิชา ว30257

ระดับชั้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

จำนวนหน่วยกิต 1 หน่วยกิต

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

ศึกษาความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกราฟิกและงานออกแบบ เช่น ความหมายของการออกแบบกราฟิก องค์ประกอบของงานออกแบบ หลักการออกแบบเบื้องต้น การใช้สีและจิตวิทยาสี การเลือกฟอนต์และการจัดวางข้อความ การใช้เครื่องมือเบื้องต้นในโปรแกรมออกแบบ เช่น Canva, Photopea, หรือซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม รวมถึงการออกแบบโปสเตอร์ การประเมินคุณภาพผลงานของตนเองและผู้อื่นอย่างมีเหตุผล

ฝึกวิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิกผ่านกิจกรรมปฏิบัติ เช่น การออกแบบป้ายชื่อ, อินโฟกราฟิก, แบนเนอร์ หรือโปสเตอร์ โดยใช้กระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบ คิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ฝึกวิจารณ์และปรับปรุงงานตามคำแนะนำผู้อื่น

จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และทักษะพื้นฐานในการออกแบบกราฟิก สามารถใช้โปรแกรมออกแบบเพื่อสร้างผลงานอย่างสร้างสรรค์ เข้าใจหลักการออกแบบที่ดี เลือกใช้สี ฟอนต์ และองค์ประกอบต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม สามารถวิจารณ์และปรับปรุงงานออกแบบได้ด้วยตนเอง

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสารผ่านงานออกแบบ
- ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงาน
- ความสามารถในการแก้ปัญหาและทำงานร่วมกัน
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างสื่อ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ส่งเสริม:

- ความมีระเบียบ วินัย และความรับผิดชอบในงาน
- ความซื่อสัตย์ต่อผลงานของตนเอง
- ความคิดสร้างสรรค์และความภาคภูมิใจในผลงาน
- การเคารพความคิดเห็นของผู้อื่นและเปิดใจรับฟังคำวิจารณ์

โครงสร้างรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว22103

รายวิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)

ระดับชั้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

จำนวนชั่วโมง ๒ ชั่วโมง / สัปดาห์ ๔๐ ชั่วโมง/ภาค

จำนวนหน่วยกิต 1 หน่วยกิต

ครูผู้สอน นายจิรายุส ศรีทอง

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

อัตราส่วนคะแนนระหว่างเรียน : ปลายภาค = 80 : 20

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลาเรียน	น้ำหนักคะแนน
1	หน่วยที่ 1 เริ่มต้นกับ Photoshop	1. บอกความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกได้ 2. อธิบายการเกิดภาพในคอมพิวเตอร์กราฟิกได้ 3. อธิบายการประมวลผลภาพในคอมพิวเตอร์กราฟิกได้ 4. อธิบายความสามารถโดยรวมของโปรแกรม Photoshop ได้ 5. อธิบายส่วนต่างๆ บนหน้าจอโปรแกรม Photoshop และ เรียกใช้งานได้ 6. นำพาไฟล์จากกล้องดิจิทัลและสแกนเนอร์ได้ 7. สร้างไฟล์ใหม่และบันทึกไฟล์ใหม่เบื้องต้นได้	4	10
2	หน่วยที่ 2 หลักการสร้างงานกราฟิกและใช้เครื่องมือพื้นฐาน	1. อธิบายหลักการสร้างงานกราฟิกได้ 2. เลือกใช้สีโพรแกรวนด์และแบ็คกราวด์ด้วยวิธีต่างๆ ได้ 3. เลือกใช้สีและระบายสีเบื้องต้นได้ 4. ลบภาพในส่วนที่ไม่ต้องการออกได้ 5. ตัด เปลี่ยนขนาด และเพิ่มขนาดพื้นที่ภายในภาพได้ 6. ย่อขยายภาพให้เหมาะกับการตกแต่งภาพได้	8	15
3	หน่วยที่ 3 การตัดและแต่งภาพบางส่วน	1. เลือกพื้นที่ภาพในรูปทรงเรขาคณิตได้ 2. เลือกพื้นที่ภาพแบบอิสระได้ 3. เลือกเครื่องมือเลือกพื้นที่ภาพได้เหมาะสมกับลักษณะของภาพได้	8	10

		4 ปรับขอบเขตการเลือกพื้นที่ให้เป็นรูปแบบใหม่ตามที่ต้องการได้ 5. ไซพื้นที่ที่เลือกไว้ได้		
4	หน่วยที่ 4 การปรับรูปทรงภาพด้วยวิธี Transform	1. ปรับขนาดภาพด้วยวิธีการ Scale ได้ 2. หมุนภาพด้วยคำสั่ง Scale ได้ 3. เอียงภาพด้วยคำสั่ง Skew ได้ 4. บิดภาพด้วยคำสั่ง Distort ได้ 5. บิดภาพใหม่มีมิติด้วย Perspective ได้ 6. ตัดภาพให้โค้งด้วยคำสั่ง Warp ได้	10	10
5	หน่วยที่ 5 การสร้างข้อความตกแต่งภาพ	1 อธิบายความแตกต่างระหว่างตัวอักษรแบบเวกเตอร์และบิตแมพ 2. สร้างตัวอักษรแบบ Point type และ Paragraph type ได้ 3. ปรับรูปแบบตัวอักษรเพื่อประกอบบนชิ้นงานได้ 4. ไซตัวอักษรภาษาไทยใน Photoshop ได้ 5. สร้างตัวอักษรแบบบิตแมพได้ 6. ตกแต่งตัวอักษรด้วยพาเนล Style และ Layer Style ได้	10	25
	สอบกลาง/ปลายภาค	-	2	40
	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	-	-	10
	รวม		40	100

ตัวชี้วัดรายวิชา ว30257 คอมพิวเตอร์กราฟิก 1

ลำดับตัวชี้วัด	ตัวชี้วัดรายวิชา	คะแนนที่ประเมิน					
		ตัวชี้วัดก่อนกลางภาค	ตัวชี้วัดกลางภาค	ตัวชี้วัดหลังกลางภาค	จิตพิสัย (ใช้ร้อยละ 10) ของคะแนน	วัดผลปลายภาค	รวมคะแนนทั้งหมด
1	งานกราฟิกเบื้องต้น องค์ประกอบศิลป์เบื้องต้น	2	5	-	-	1	8
2	วงล้อสี จิตวิทยาของสี การจับคู่สี ทดลองจับคู่สีด้วยตัวเอง	3	2	-	-	1	6
3	ฟอนต์ ขนาด การเว้นวรรค	2	3	10	-	2	17
4	ความสมดุล ความแตกต่าง ทำแบล็คกราว์ ความสำคัญ	3	5	-	-	1	9
5	เริ่มใช้โปรแกรม : ทำพื้นหลังใส่ตัวอักษร , ใช้แม่แบบ	2	3	-	-	2	7
6	ลงมือออกแบบโปสเตอร์จริง	4	1	-	-	1	6
7	ลงมือออกแบบโปสเตอร์จริงด้วยตัวเอง	4	1	-	-	1	6
8	เพื่อนวิจารณ์งานและครุ่ร่วมกันวิจารณ์ ปรับปรุงผลงาน	-	6	3	-	2	5
9	นักเรียนนำเสนอแนวคิดเบื้องหลังการออกแบบ	-	6	3	-	2	5
10	สรุปความรู้ที่ได้ ประเมินตนเอง ครูประเมินผลรวม	-	3	4	-	2	6
คุณลักษณะอันพึงประสงค์							
	- เป็นผู้มีความวินัยในตนเอง	-	-	-	2	-	2
	- เป็นผู้มีความซื่อสัตย์สุจริต มีความซื่อสัตย์สุจริต	-	-	-	2	-	2
	- เป็นผู้มีความรับผิดชอบ	-	-	-	2	-	2
	- เป็นผู้มีความรักในสถาบัน เสียสละเพื่อส่วนรวม	-	-	-	2	-	2
	- เป็นผู้มีความภูมิใจ มีความเป็นไทย	-	-	-	2	-	2
รวมคะแนน		20	20	30	10	20	100

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว30257

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 งานกราฟิกเบื้องต้น องค์ประกอบศิลป์เบื้องต้น ภาคเรียนที่ 1/2569

หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง หลักการเบื้องต้นของกราฟิก

เวลา 4 ชั่วโมง

ครูประจำรายวิชา นายจิรายุส ศรีทอง

1. มาตรฐาน

ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

2. ตัวชี้วัด

ว 4.2 ม.2/1 ออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหา หรือการทำงาน ที่พบในชีวิตจริง

3. สาระสำคัญ

ศึกษาวิเคราะห์ผลปฏิบัติต่อไปนี้ เพื่อเพิ่มความรูความเข้าใจตระหนักและเห็นคุณค่าในเรื่อง หลักการเบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างกราฟิก หลักการสร้างงานกราฟิกและใช้เครื่องมือพื้นฐาน การแต่งและตัดภาพบางส่วนการปรับรูปทรงภาพด้วยวิธี Transform การสร้างข้อความตกแต่งภาพการทำงานกับเลเยอร์ เทคนิคการแต่งภาพใน Layer การวาดภาพและรูปทรง การปรับแต่งภาพ เทคนิคการ แต่งภาพใน Layer ตกแต่งภาพด้วยการรีทัช ตกแต่งภาพด้วยฟลเตอร์ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิบัติ เพื่อให้เกิดความตระหนัก และเห็นคุณค่า มีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะในการปฏิบัติงาน สามารถสร้างภาพกราฟิกเพื่อใช้ใน งานประชาสัมพันธ์เพื่อเผยแพร่ข้อมูล หรือประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม มีความ รับผิดชอบ และมีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้งานเทคโนโลยี การวัดและประเมินผลชีวิตที่หลากหลาย และ ประเมินตามสภาพจริง

4. สาระการเรียนรู้

4.1 เนื้อหาสาระหลัก: Knowledge (ผู้เรียนต้องรูอะไร)

1. ความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. การเกิดภาพในคอมพิวเตอร์กราฟิก

3. ความสามารถโดยรวมของโปรแกรม Photoshop

4. ส่วนต่างๆ บนหน้าจอโปรแกรม Photoshop

4.2 ทักษะ/กระบวนการ: Process (ผู้เรียนสามารถปฏิบัติอะไรได้)

1. นำเขาไฟล์จากกล้องดิจิทัลและสแกนเนอร์ไปปฏิบัติการไฟล์ Adobe Photoshop CC ได้

2. สร้างไฟล์ใหม่และบันทึกไฟล์ใหม่เบื้องต้นได้

4.3 คุณลักษณะที่พึงประสงค์: Attitude (ผู้เรียนควรแสดงพฤติกรรมการเรียนอะไรบ้าง)

1. ซื่อสัตย์สุจริต

2. มีวินัย

3. ใฝ่เรียนรู้

4. อยู่อย่างพอเพียง

5. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย

- ใฝ่เรียนรู้

- มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

- ทักษะการสื่อสาร

- ทักษะการแลกเปลี่ยนข้อมูล

2. ความสามารถในการคิด

- ทักษะการคิดวิเคราะห์

- ทักษะการคิดเชิงคำนวณ

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

- ทักษะการแก้ปัญหา

4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

- ทักษะการสืบค้นข้อมูล

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกได้

2. อธิบายการเกิดภาพในคอมพิวเตอร์กราฟิกได้

3. อธิบายการประมวลผลภาพในคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
4. อธิบายความสามารถโดยรวมของโปรแกรม Photoshop ได้
5. อธิบายส่วนต่างๆ บนหน้าจอโปรแกรม Photoshop และเรียกใช้งานได้
6. นำเขาไฟล์จากกล้องดิจิทัลและสแกนเนอร์ได้
7. สร้างไฟล์ใหม่และบันทึกไฟล์ใหม่เบื้องต้นได้

8. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นตั้งคำถาม

- ตรวจสอบรายชื่อนักเรียนที่เขาเรียน
- ให้นักเรียนคนควาโปรแกรมประยุกต์ Adobe Photoshop CC
- รวมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง การใช้งาน Adobe Photoshop CC

2. ขั้นการเตรียมการคนหาคำตอบ

- นักเรียนคนควาโปรแกรมประยุกต์ Adobe Photoshop CC
- นักเรียนรวมสนทนาและแสดงความคิดเห็น เรื่อง การใช้งาน Adobe Photoshop CC

3. ขั้นการดำเนินการคนหาคำตอบและตรวจสอบคำถาม

- บอกจุดประสงค์การเรียนรู้
- บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ ละหัวข้อการเรียนรู้ได้แก่ การใช้งาน Adobe Photoshop CC ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Adobe Dreamweaver CC หน้าที่ของส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC หน้าที่และส่วนประกอบของแถบเครื่องมือ Adobe Photoshop CC หน้าที่ของคีย์ต่างๆ บนแป้นพิมพ์ การใช้งานคีย์ต่างๆ บนแป้นพิมพ์ ความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ ของตัวชี้เมาส์ การควบคุมจุดแทรกข้อความ การออกจากโปรแกรม Adobe Photoshop CC และให้นักเรียนปฏิบัติไปพร้อมกัน - ครูบอกวิธีการและแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่นักเรียน - ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถามในแต่ละคน

4. ขั้นการสรุปและนำเสนอผลการคนหาคำตอบ

- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ
- เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามขอสงสัย

- มอบหมายให้ไปจัดทำและศึกษาเพิ่มเติม

- ทำแบบฝึกปฏิบัติ

9. สื่อการเรียนรู้

- ใบความรู้ความรู้พื้นฐาน Adobe Photoshop CC

- สื่อการเรียนรู้ แบบฝึกหัด

- เครื่องคอมพิวเตอร์

10. แหล่งเรียนรู้

- ห้องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต

11. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
บอกความหมายของกราฟฟิกเบื้องต้น	แบบทดสอบ Google forms เรื่อง Photoshop	ร้อยละ 50 ผ่านเกณฑ์
อธิบายองค์ประกอบของกราฟฟิกเบื้องต้น		
เขียนภาพการทำงานขององค์ประกอบกราฟฟิกเบื้องต้น		
สนใจใฝ่รู้ในการศึกษา	แบบประเมินเจตคติที่ดีต่อการเรียน	ระดับ 2 ผ่านเกณฑ์

12. บันทึกผลหลังจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....
.....
.....

แนวทางการแก้ไข

.....
.....
.....
.....

ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่งครูอัตราจ้าง

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

...../...../.....

บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....
.....
.....
.....

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การประเมิน	มีความกระตือรือร้น ในการทำงาน			ปฏิบัติงานอย่าง มีความสุข			เห็นประโยชน์ ของการทำงาน			ทำงานตามหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมาย			ทำงานสำเร็จส่ง งานตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
3																	
2																	
3																	
3																	
4																	
3																	
5																	
3																	
6																	
3																	
7																	
3																	
8																	
3																	
9																	
4																	
0																	

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่งครูอัตราจ้าง

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว30257

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สีและการใช้สีในงานออกแบบ

ภาคเรียนที่ 1/2569

หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง วงล้อสี จิตวิทยาของสี การจับคู่สี ทดลองจับคู่สีด้วยตัวเอง เวลา 4 ชั่วโมง

ครูประจำรายวิชา นายจิรายุส ศรีทอง

1. มาตรฐาน

ง 4.1 ม.4/1 วิเคราะห์ ออกแบบ และสร้างชิ้นงานกราฟิกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

ง 4.1 ม.4/2 ใช้หลักการออกแบบเพื่อนำเสนอข้อมูลและความคิดสร้างสรรค์

2. ตัวชี้วัด

- อธิบายความหมายของสีและบทบาทของสีในการออกแบบได้
- เข้าใจวงจรสี (Color Wheel) และความสัมพันธ์ของสี เช่น สีตรงข้าม สีข้างเคียง สีในกลุ่มเดียวกัน
- อธิบายความรู้พื้นฐานเรื่องจิตวิทยาสีและอารมณ์ของสีได้
- เลือกใช้สีให้เหมาะสมกับประเภทของงานออกแบบและกลุ่มเป้าหมาย
- ทดลองสร้างพาเลตสี (Color Palette) และใช้งานจริงกับงานออกแบบเล็ก ๆ ได้

3. สาระสำคัญ

สีมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและการรับรู้ของผู้ชม การเลือกใช้สีในงานออกแบบจึงต้องคำนึงถึงจิตวิทยาสี กลุ่มเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของงาน การเข้าใจวงจรสี ความสัมพันธ์ของสี การสร้างพาเลตสี และความกลมกลืนในการจัดสีเป็นพื้นฐานสำคัญของนักออกแบบกราฟิก

4. สาระการเรียนรู้

วงจรสี (Color Wheel): Primary, Secondary, Tertiary

โทนสี: Warm, Cool, Neutral

ความสัมพันธ์ของสี: Complementary, Analogous, Triadic

จิตวิทยาของสี เช่น แดง = พลังงาน, น้ำเงิน = ความน่าเชื่อถือ ฯลฯ

พาเลตสีและการใช้สีในแบรนด์ โลโก้ และงานสื่อ

หลักการเลือกสีในงานออกแบบ เช่น คอนทราสต์ การสร้างจุดสนใจ การสร้างอารมณ์

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการแลกเปลี่ยนข้อมูล
2. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดเชิงคำนวณ
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - ทักษะการแก้ปัญหา
 - ทักษะการสังเกต
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
 - ทักษะการสืบค้นข้อมูล

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายหลักการสร้างงานกราฟิกได้
2. เลือกใช้สีโพรงทราวดและแบ็คกราวด์ด้วยวิธีต่างๆ ได้
3. เลือกใช้สีและระบายสีเบื้องต้นได้
4. ลบภาพในสไลด์ที่ไม่ต้องการออกได้
5. ตัด เปลี่ยนขนาด และเพิ่มขนาดพื้นที่ภายในภาพได้
6. ย่อขยายภาพให้เหมาะกับการตกแต่งภาพได้

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)

- ครูยกตัวอย่างแบรนด์ที่ใช้สีชัดเจน เช่น Coca-Cola, Facebook, McDonald's
 - ให้นักเรียนตอบว่า “ทำไมแบรนด์เหล่านี้ถึงเลือกใช้สีนั้น?”
 - เชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน "สีสื่อสารได้มากกว่าที่คุณคิด"
-

ชั้นสอนและปฏิบัติ (1 ชั่วโมง 15 นาที)

1) อธิบายและอภิปราย (20 นาที)

- แสดงภาพวงจรสี และอธิบายโครงสร้างสีหลัก สีรอง สีผสม
- อธิบายประเภทความสัมพันธ์ของสี (complementary, analogous ฯลฯ)
- สอนจิตวิทยาสี เช่น สีเขียว = สดชื่น, สีดำ = ทหาร/ลึกลับ ฯลฯ
- ยกตัวอย่างจริงจากแบรนด์ / โฆษณา / โปสเตอร์

2) วิเคราะห์งานออกแบบ (15 นาที)

- ให้นักเรียนวิเคราะห์ภาพโปสเตอร์หรืองานออกแบบ 2 แบบ (ดี/ไม่ดี)
- สรุพบว่าสีที่ใช้ให้ความรู้สึกอย่างไร เหมาะสมหรือไม่ เพราะอะไร

3) สร้างพาเลตสีและงานออกแบบ (40 นาที)

- นักเรียนสร้าง Color Palette ของตนเอง โดยมี Theme เช่น “ความรัก”, “สงบ”, “พลัง”
- ออกแบบโปสเตอร์หรือแบนเนอร์เล็ก ๆ โดยใช้พาเลตนั้น
- ครูให้คำแนะนำเฉพาะรายบุคคลระหว่างดำเนินงาน

ชั้นสรุปทบทวน (30 นาที)

- นักเรียนนำเสนอพาเลตสีและผลงาน
- ครูสรุปความเข้าใจ: “สีเปลี่ยนอารมณ์ เปลี่ยนความหมายของงานออกแบบได้”
- มอบหมายให้นักเรียนกลับไปถ่ายรูป 3 สิ่งที่ “ใช้สีดี” รอบตัว แล้วอธิบายเหตุผลในครั้งหน้า

9. สื่อการเรียนรู้

PowerPoint วงจรสีและจิตวิทยาสี

ตัวอย่างงานออกแบบจากแบรนด์จริง

โปรแกรมหรือเว็บไซต์สร้างพาเลตสี: [Coolers.co](https://coolers.co), Canva, Adobe Color

ใบกิจกรรมวิเคราะห์สี + ใบงานออกแบบ

คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต

10. แหล่งเรียนรู้

- ห้องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต

11. การวัดและประเมินผล

ประเด็นที่ประเมิน	วิธีประเมิน	เครื่องมือ	K/P/A
ความรู้เรื่องสี	ถาม-ตอบ, ใบงาน	แบบสังเกต/ใบกิจกรรม รม	K
การวิเคราะห์งานออกแบบ	วิเคราะห์ตัวอย่าง, อภิปราย	ใบกิจกรรมกลุ่ม	P
การสร้าง Color Palette และงานออกแบบ	ตรวจผลงาน	รูบริกประเมินผลงาน	P
ความคิดสร้างสรรค์และทัศนคติเชิง บวก	สังเกตจากการมีส่วนร่วม	แบบประเมินเจตคติ	A

12. บันทึกผลหลังจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....
.....
.....
.....

ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อผู้สอน
(นายจิรายุส ศรีทอง)
ตำแหน่งครูอัตราจ้าง
...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)
(.....)
หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้
...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่งครูอัตราจ้าง

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว30257

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 หลักการออกแบบ (Principles)

ภาคเรียนที่ 1/2569

หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง ความสมดุล ความแตกต่าง ทำแบบลึกราว ความสำคัญ เวลา 4 ชั่วโมง

ครูประจำรายวิชา นายจิรายุส ศรีทอง

1. มาตรฐาน

มาตรฐาน ว 4.2

เข้าใจและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างรู้เท่าทัน มีจริยธรรม และสามารถใช้ในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

2. ตัวชี้วัด

ว 4.2 ม.4/1 สืบค้นข้อมูล สร้างสื่อ และนำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์

ว 4.2 ม.4/3 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลหรือเว็บไซต์อย่างมีจริยธรรม

3. สาระสำคัญ

การออกแบบกราฟิกต้องอาศัยความรู้ทั้งด้านศิลปะและการสื่อสาร โดยใช้หลักการออกแบบ เช่น การจัดวางองค์ประกอบให้เกิดความสมดุล การเลือกใช้สี ฟอนต์ และภาพที่เหมาะสม เพื่อให้สื่อสารแนวคิดหรือข้อมูลได้อย่างชัดเจนและน่าสนใจ

การเรียนรู้หลักการเหล่านี้จะช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างผลงานออกแบบเบื้องต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. สาระการเรียนรู้

K (Knowledge) ความรู้ที่นักเรียนรู้ความหมายของการออกแบบกราฟิก องค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบเบื้องต้น

P (Process) กระบวนการ นักเรียนวิเคราะห์งานออกแบบจริง ฝึกสังเกตและอธิบายหลักการที่ใช้ พร้อมทั้งออกแบบผลงานของตนเอง

A (Attitude) เจตคติ นักเรียนแสดงความตั้งใจเรียน มีความคิดสร้างสรรค์ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และเปิดใจรับคำวิจารณ์เพื่อปรับปรุงงาน

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย รับผิดชอบ
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการแลกเปลี่ยนข้อมูล
2. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - ทักษะการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
 - ทักษะการสืบค้นข้อมูล

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

อธิบายความหมายและองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบกราฟิกได้

เข้าใจและอธิบายหลักการจัดองค์ประกอบของภาพ เช่น Alignment, Balance, Contrast, Visual Hierarchy ได้

วิเคราะห์ตัวอย่างงานกราฟิกว่ามีการใช้หลักการออกแบบใดบ้าง

ออกแบบงานกราฟิกเบื้องต้นที่ใช้หลักการออกแบบอย่างถูกต้อง

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ช่วงที่ 1: อธิบายเนื้อหา (20 นาที)

- ความหมายของการออกแบบกราฟิก
- องค์ประกอบของการออกแบบ (เส้น สี รูปทรง ข้อความ ช่องว่าง ฯลฯ)
- หลักการออกแบบพื้นฐาน 5 ข้อ:
 - การจัดแนว (Alignment)
 - ความสมดุล (Balance)
 - ความคอนทราสต์ (Contrast)
 - ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (Unity)
 - ลำดับสายตา (Visual Hierarchy)

ช่วงที่ 2: วิเคราะห์และวิจารณ์งาน (15 นาที)

- แบ่งกลุ่มนักเรียนให้ดูตัวอย่างงานจริง (โปสเตอร์/ภาพโฆษณา)
- ให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์องค์ประกอบตามหลักที่เรียน
- นำเสนอผลต่อเพื่อนและอภิปรายร่วมกัน

ช่วงที่ 3: สร้างชิ้นงาน (40 นาที)

- นักเรียนแต่ละคนออกแบบ “โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมในโรงเรียน” โดยใช้หลักการที่เรียน
- ครูเดินตรวจ แนะนำ และให้คำปรึกษา

ขั้นสรุปบทเรียน (30 นาที)

- นักเรียนอาสาแนะนำผลงานของตนเองหน้าชั้น
- เพื่อนร่วมวิพากษ์ในเชิงสร้างสรรค์
- ครูสรุปเนื้อหาโดยเน้นความเข้าใจและประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง
- มอบหมายให้กลับไปสังเกตงานกราฟิกรอบตัว แล้วเตรียมสเก็ตไอเดียต่อยอดในคาบถัดไป

9. สื่อการเรียนรู้

สไลด์ PowerPoint เรื่ององค์ประกอบและหลักการออกแบบ

ตัวอย่างภาพโปสเตอร์ / งานออกแบบจริง

ใบกิจกรรมวิเคราะห์องค์ประกอบภาพ

โปรแกรมออกแบบ (Canva, Photopea, Photoshop หรืออื่น ๆ)

คอมพิวเตอร์ / แท็บเล็ต

10. แหล่งเรียนรู้

- ห้องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต

11. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
ความเข้าใจหลักการออกแบบ	สอบถาม ถาม-ตอบในชั้นเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม
การวิเคราะห์งานกราฟิก	วิเคราะห์ใบงานกลุ่ม	ใบกิจกรรม/แบบประเมินกลุ่ม
ความสามารถในการสร้างผลงาน	ประเมินชิ้นงานโปสเตอร์	Checklist / RUBRIC ประเมินผลงาน
การสื่อสารและการนำเสนอ	การพูดเสนอและวิจารณ์	แบบสังเกตการนำเสนอ

12. บันทึกผลหลังจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....
.....
.....

แนวทางการแก้ไข

.....
.....
.....
.....

ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อผู้สอน
(นายจิรายุส ศรีทอง)
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง
...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

...../...../.....

บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีศึกษา

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การประเมิน	มีความกระตือรือร้น ในการทำงาน			ปฏิบัติงานอย่าง มีความสุข			เห็นประโยชน์ ของการทำงาน			ทำงานตามหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมาย			ทำงานสำเร็จส่ง งานตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
3																	
5																	
3																	
6																	
3																	
7																	
3																	
8																	
3																	
9																	
4																	
0																	

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว30257

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 แนะนำเครื่องมือออกแบบ

ภาคเรียนที่ 1/2569

หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง เริ่มใช้โปรแกรม : ทำพื้นหลังใส่ตัวอักษร , ใช้แม่แบบ เวลา 4 ชั่วโมง

ครูประจำรายวิชา นายจิรายุส ศรีทอง

1. มาตรฐาน

มาตรฐาน ว 4.2

เข้าใจและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างรู้เท่าทัน มีจริยธรรม และสามารถใช้ในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

2. ตัวชี้วัด

ว 4.2 ม.4/1 สืบค้นข้อมูล สร้างสื่อ และนำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์

ว 4.2 ม.4/3 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลหรือเว็บไซต์อย่างมีจริยธรรม

3. สาระสำคัญ

การเข้าใจและฝึกใช้เครื่องมือออกแบบเป็นขั้นตอนสำคัญของนักออกแบบกราฟิก โดยเครื่องมือพื้นฐาน เช่น Move Tool, Shape Tool, Text Tool, Eraser, Color Picker, Layer และ Selection Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ในทุกโปรแกรม เช่น Canva, Photopea, Photoshop หรือโปรแกรมออกแบบอื่น ๆ

การใช้เครื่องมืออย่างคล่องแคล่วจะช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาไอเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. สาระการเรียนรู้

รู้จักโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบกราฟิก เช่น Canva, Adobe Photoshop
การใช้งานเครื่องมือพื้นฐาน:

- Move Tool (ย้ายวัตถุ)
- Shape Tool (วาดรูปทรง)
- Text Tool (เพิ่มข้อความ)
- Color Picker / Fill (เลือกสี)
- Eraser Tool (ลบ)
- Selection Tools (เลือกพื้นที่)

- Layer Panel (จัดการเลเยอร์)
การปรับแต่งพื้นหลัง ฟอนต์ สี และขนาด
การบันทึกและส่งออกงานออกแบบ

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย รับผิดชอบ
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - ทักษะการสังเกต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
 - ทักษะการสืบค้นข้อมูล

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกชื่อและหน้าที่ของเครื่องมือพื้นฐานในการออกแบบกราฟิกได้
2. ใช้เครื่องมือเบื้องต้นในการวาด เส้น รูปทรง การเลือกพื้นที่ ลบ และตกแต่งภาพได้
3. ปรับแต่งพื้นหลัง สี ฟอนต์ และองค์ประกอบต่าง ๆ ด้วยเครื่องมือได้อย่างเหมาะสม
4. ใช้เครื่องมือออกแบบอย่างมีระบบในการสร้างงานออกแบบอย่างง่าย

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)

- ครูถามนักเรียนว่า “นักเรียนเคยใช้โปรแกรมออกแบบกราฟิกอะไรบ้าง?”
- นำเสนอคลิปสั้นแนะนำภาพรวมโปรแกรมที่นักเรียนจะได้ใช้ในคาบนี้ เช่น Canva หรือ Photopea
- เชื่อมโยง: “วันนี้เราจะรู้จักเครื่องมือพื้นฐานของนักออกแบบตัวจริง”

ขั้นสอนและฝึกปฏิบัติ (1 ชั่วโมง 15 นาที)

- 1) แนะนำเครื่องมือและสาธิตการใช้งาน (30 นาที)
- ครูเปิดโปรแกรมบนจอร์่วมกับนักเรียน เช่น Canva หรือ Photopea
 - แนะนำเครื่องมือทีละอย่าง พร้อมให้ทดลองตาม เช่น
 - วาดสี่เหลี่ยม / วงกลม
 - ใส่ข้อความและเปลี่ยนฟอนต์

- เปลี่ยนสีพื้นหลัง
- ลบวัตถุ / ย้ายวัตถุ
- สร้างเลเยอร์ใหม่
- เซฟและดาวน์โหลดไฟล์

2) ฝึกปฏิบัติสร้างงานออกแบบ (45 นาที)

- นักเรียนออกแบบ "ป้ายชื่อดิจิทัลของตนเอง" โดยใช้เครื่องมือที่เรียนมา ใส่ชื่อ-นามสกุล, สีที่ชอบ, ไอคอนที่แสดงความเป็นตัวเอง
- ครูให้คำแนะนำที่ละกลุ่ม/รายบุคคล
- นักเรียนส่งผลงานผ่าน Google Drive / Flash Drive / อีเมล

ขั้นสรุปบทเรียน (30 นาที)

- นำเสนอผลงานบางส่วนหน้าชั้น
- ถามนักเรียนว่า "เครื่องมือไหนชอบมากที่สุด และอยากฝึกต่อ?"
- ครูสรุปทบทวนเครื่องมือทั้งหมด และชี้ว่าเป็น "พื้นฐานของมืออาชีพ"
- มอบหมายงานบ้านให้นักเรียนกลับไปสำรวจโปสเตอร์หรือป้ายที่เห็นในชีวิตประจำวัน แล้วจดว่ามีการใช้ "เครื่องมือ" อะไรบ้าง

9. สื่อการเรียนรู้

- โปรแกรม Canva, Photopea หรือ Adobe Photoshop
- คอมพิวเตอร์ / แท็บเล็ต
- สไลด์แนะนำเครื่องมือ
- คลิปสาธิตการใช้งาน
- ใบกิจกรรม "ทบทวนเครื่องมือ"

10. แหล่งเรียนรู้

- ห้องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต

11. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
----------------	------------	-----------------

รู้จักเครื่องมือพื้นฐาน	ใบแบบทดสอบสั้น	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
การใช้เครื่องมือสร้างงาน	รูปрикประเมินผลงาน	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ความตั้งใจและความมีระเบียบ	แบบประเมินเจตคติ	ประเมินตามสภาพจริง

12. บันทึกผลหลังจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....

ลงชื่อผู้สอน
(นายจิรายุส ศรีทอง)
ตำแหน่ง นักศึกษาฝึกประสบการณ์สอน
...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)
(.....)
หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้
...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)
(.....)

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การประเมิน	มีความกระตือรือร้น ในการทำงาน			ปฏิบัติงานอย่าง มีความสุข			เห็นประโยชน์ ของการทำงาน			ทำงานตามหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมาย			ทำงานสำเร็จส่ง งานตรงเวลา			รวม คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
40																	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่ง นักศึกษาฝึกประสบการณ์สอน

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว30257

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 Workshop : การออกแบบโปสเตอร์ ภาคเรียนที่ 1/2569

หน่วยย่อยที่ 6 เรื่อง ลงมือออกแบบโปสเตอร์จริง

เวลา 2 ชั่วโมง

ครูประจำรายวิชา นายจิรายุส ศรีทอง

1. มาตรฐาน

ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

2. ตัวชี้วัด

ว 4.2 ม.2/2 ออกแบบและเขียนโปรแกรมที่ใช้ตรรกะและฟังก์ชันในการแก้ปัญหา

3. สาระสำคัญ

โปสเตอร์เป็นสื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ ถ่ายทอดข้อมูลอย่างรวดเร็วและกระชับ ผู้เรียนจะได้ฝึกออกแบบโปสเตอร์โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบ เช่น ความสมดุล (Balance), การเน้น (Contrast), การจัดวาง (Alignment), ลำดับความสำคัญ (Visual Hierarchy) และการเลือกใช้สีและฟอนต์อย่างเหมาะสม

4. สาระการเรียนรู้

โครงสร้างโปสเตอร์: หัวเรื่อง เนื้อหา รูปภาพ โลโก้ ช่องทางติดต่อ

หลักการออกแบบที่สำคัญ: Alignment, Balance, Contrast, Color Theory, Font Selection

ขั้นตอนการออกแบบ: วางแผน > สเก็ตช์ > ลงมือทำ > ตรวจสอบ > แก้ไข > ส่งออก

โปรแกรมออกแบบ: Canva / Photopea / PowerPoint

ตัวอย่างโปสเตอร์จริง (ดี/ไม่ดี) เพื่อวิเคราะห์และเป็นแนวทาง

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย รับผิดชอบ
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - ทักษะการสังเกต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
 - ทักษะการสืบค้นข้อมูล

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. วางแผนองค์ประกอบโปสเตอร์ได้ตามวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย
2. ใช้เครื่องมือออกแบบกราฟิกสร้างโปสเตอร์ที่มีองค์ประกอบครบถ้วน
3. เลือกใช้สี ฟอนต์ และภาพให้เหมาะสมกับงาน
4. นำเสนอและอธิบายแนวคิดในการออกแบบของตนเองได้

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)

- ครูยกตัวอย่างโปสเตอร์กิจกรรมโรงเรียนจริง
- ถามนักเรียน: “โปสเตอร์แบบไหนที่น่าสนใจสำหรับคุณ และเพราะอะไร?”
- สรุปนำเข้าสู่งิจกรรม Workshop วันนี้: “ออกแบบโปสเตอร์ของคุณเอง”

ขั้นปฏิบัติ – Workshop (1 ชั่วโมง 30 นาที)

1) วางแผนและสเก็ทซ์ (15 นาที)

- นักเรียนเลือกหัวข้อโปสเตอร์ (ครูแจกโจทย์หรือให้นักเรียนเลือกเอง เช่น: โปสเตอร์รณรงค์, โปรโมตกิจกรรม, โฆษณาขายของ ฯลฯ)
- วางโครงสร้าง / เขียนสเก็ทซ์ลงบนกระดาษหรือในโปรแกรม
- ครูแนะนำเป็นรายกลุ่ม/รายบุคคล

2) ออกแบบด้วยโปรแกรม (60 นาที)

- นักเรียนใช้ Canva / Photopea / PowerPoint เพื่อออกแบบโปสเตอร์
- เน้นการใช้เครื่องมือพื้นฐาน: พื้นหลัง, ตัวอักษร, การจัดวาง, สี, ฟอนต์, รูปภาพ
- ครูเดินตรวจ ตอบคำถาม ให้คำแนะนำเฉพาะจุด เช่นเรื่อง spacing, contrast, readability

3) เตรียมนำเสนอ (15 นาที)

- นักเรียนเลือก 1 ผลงานจากกลุ่มเพื่อเตรียมนำเสนอ

- บันทึกผลงาน (JPEG / PNG) และส่งไฟล์ให้ครู

ขั้นสรุปบทเรียน (15 นาที)

- ให้นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้น (3-5 กลุ่ม)
- เพื่อนๆ และครูร่วมวิจารณ์เชิงสร้างสรรค์
- ครูสรุปข้อดี ข้อควรระวัง และทักษะที่นักเรียนได้ใช้ในกิจกรรมนี้
- สร้างแรงบันดาลใจ: “ทุกผลงานดีขึ้นไปได้ เมื่อเรายอมฝึกและเปิดใจรับฟัง”

9. สื่อการเรียนรู้

- โปรแกรมออกแบบ: Canva, Photopea หรือ PowerPoint
- ตัวอย่างโปสเตอร์จริง
- กระดาษสเก็ทซ์ + ดินสอ/ปากกา
- ใบกิจกรรมวางแผนออกแบบ
- คอมพิวเตอร์ / แท็บเล็ต
- รูปrikประเมินผลงาน

10. แหล่งเรียนรู้

- ห้องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต

11. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ประเมินจากชิ้นงาน	-	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

12. บันทึกผลหลังจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....
.....
ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....
.....
แนวทางการแก้ไข

.....
.....
.....
ข้อเสนอแนะ

ลงชื่อผู้สอน
(นายจिरายุส ศรีทอง)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)
(.....)
หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้
...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)
(.....)
รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ
...../...../.....

บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....
(.....)
ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีศึกษา
...../...../.....

แบบประเมินเจตคติที่ดีต่อการเรียน

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓
ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การประเมิน	มีความกระตือรือร้น ในการทำงาน			ปฏิบัติงานอย่าง มีความสุข			เห็นประโยชน์ข องการ ทำงาน			ทำงานตามหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมาย			ทำงานสำเร็จส่ง งานตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
39																	
40																	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

...../...../.....