แบบบันทึก 1.3

**บันทึกหน่วยการเรียนรู้**

**กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี** **ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

**รหัสวิชา ว21281** **รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 1** **ผู้จัดทำ นางสาวอรวรรณ ทรงบัณฑิตย์**

---

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 1** **เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop** **เวลา 4 ชั่วโมง**

**สาระที่ 4 เทคโนโลยี**

**ว 4.2 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับบริการหรือผลิตภัณฑ์ใช้ในชีวิตจริงอย่างสร้างสรรค์**

| ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ | จุดประสงค์การเรียนรู้ | สาระการเรียนรู้ | สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน | คุณลักษณะอันพึงประสงค์ | ชิ้นงาน/ภาระงาน | กิจกรรมการเรียนรู้ | การวัดผลและประเมินผล | สื่อการเรียนรู้ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. อธิบายความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักการทฤษฎี ประเภท คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์กราฟิกได้<br>2. อธิบายความสามารถส่วนประกอบ และเรียกใช้เครื่องมือของโปรแกรมได้<br>3. สร้างไฟล์ นำเข้าไฟล์ภาพจากแหล่งต่างๆ และกำหนดขนาดของงานได้อย่างถูกต้อง<br>4. สร้างและปรับรูปแบบตัวอักษรประกอบการ | K : 1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักการทฤษฎี ประเภท คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์กราฟิกได้<br>K : 2. นักเรียนสามารถอธิบายความสามารถส่วนประกอบ และเรียกใช้เครื่องมือของโปรแกรมได้<br>P : 3. นักเรียนสามารถสร้างไฟล์ นำเข้าไฟล์ภาพจากแหล่งต่างๆ และกำหนดขนาดของงานได้อย่างถูกต้อง<br>P : 4. นักเรียนสามารถ | 1. เริ่มต้นกับ Photoshop ความสามารถส่วนประกอบ และการเรียกใช้เครื่องมือของโปรแกรม<br>2. หลักการของภาพกราฟิกแบบ Vector และ Bitmap<br>3. หลักการ ประเภท และคุณลักษณะของภาพกราฟิก<br>4. สีและการเลือกใช้โหมดสี | 1. ความสามารถในการสื่อสาร<br>2. ความสามารถในการคิด<br>3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต<br>4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี | 1.รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น<br>2. ใฝ่เรียนรู้<br>3. มุ่งมั่นในการทำงาน | 1. แบบฝึกหัดท้ายบท<br>2.แบบทดสอบท้ายบท | กิจกรรมการสอนแบบ Active learning | 1.เกณฑ์การให้คะแนนแบบฝึกหัดและแบบทดสอบท้ายบท<br>2.แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ | - ห้องเรียน Google Classroom<br>- สื่อ Power Point<br>- สื่อออนไลน์<br>- แบบฝึกหัดท้ายบท<br>- แบบทดสอบท้ายบท |

| ตัวชี้วัด/<br>ผลการเรียนรู้ | จุดประสงค์<br>การเรียนรู้ | สาระ<br>การเรียนรู้ | สมรรถนะสำคัญ<br>ของผู้เรียน | คุณลักษณะ<br>อันพึงประสงค์ | ชิ้นงาน/<br>ภาระงาน | กิจกรรม<br>การเรียนรู้ | การวัดผล<br>และ<br>ประเมินผล | สื่อ<br>การเรียนรู้ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สร้างชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม<br>5. ใช้เครื่องมือในการตกแต่งและรีทัชภาพประกอบการสร้างชิ้นงานได้อย่างสร้างสรรค์<br>**6.** ใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสม | สร้างและปรับรูปแบบตัวอักษรประกอบการสร้างชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม<br>P : 5. นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในการตกแต่งและรีทัชภาพประกอบการสร้างชิ้นงานได้อย่างสร้างสรรค์รู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยี<br>A : 6. นักเรียนสามารถใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสมมีคุณธรรมและจริยธรรม มีความรับผิดชอบ<br>A : 7.นักเรียนสามารถออกแบบสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก อย่างประหยัด คุ้มค่าและสามารถรักษาสิ่งแวดล้อม | | | | | | | |

แบบบันทึก 1.3

**บันทึกหน่วยการเรียนรู้**

**กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี** **ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

**รหัสวิชา ว21281** **รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 1** **ผู้จัดทำ นางสาวอรวรรณ ทรงบัณฑิตย์**

---

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 2** **เรื่อง การสร้างภาพกราฟิกและใช้เครื่องมือพื้นฐาน** **เวลา 14 ชั่วโมง**

**สาระที่ 4 เทคโนโลยี**

**ว 4.2 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับบริการหรือผลิตภัณฑ์ใช้ในชีวิตจริงอย่างสร้างสรรค์**

| ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้ | จุดประสงค์ การเรียนรู้ | สาระ การเรียนรู้ | สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน | คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ | ชิ้นงาน/ ภาระงาน | กิจกรรมการ เรียนรู้ | การวัดผล และ ประเมินผล | สื่อ การเรียนรู้ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1.สร้างไฟล์ นำเข้าไฟล์ภาพจากแหล่งต่างๆ และกำหนดขนาดของงานได้อย่างถูกต้อง<br>2.สร้างและปรับรูปแบบตัวอักษรประกอบการสร้างชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม<br>3.ใช้เครื่องมือในการตกแต่งและรีทัชภาพประกอบการสร้างชิ้นงานได้อย่าง | P : 1. นักเรียนสามารถสร้างไฟล์นำเข้าไฟล์ภาพจากแหล่งต่างๆ และกำหนดขนาดของงานได้อย่างถูกต้อง<br>P : 2. นักเรียนสามารถสร้างและปรับรูปแบบตัวอักษรประกอบการสร้างชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม<br>P : 3. นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือใน | 1. การสร้างภาพกราฟิกและใช้เครื่องมือพื้นฐาน<br>2. การทำงานกับเลเยอร์<br>3. การจัดการพื้นที่เพื่อแก้ไขและตกแต่งภาพ<br>4. การแต่งและตัดภาพ<br>5. การแก้ไขและตกแต่งรูปทรงภาพ<br>6. การตกแต่งภาพด้วยตัวอักษร | 1. ความสามารถในการสื่อสาร<br>2. ความสามารถในการคิด<br>3. ความสามารถในการแก้ปัญหา<br>4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต<br>5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี | 1.รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น<br>2. ใฝ่เรียนรู้<br>3. มุ่งมั่นในการทำงาน<br>4. ซื่อสัตย์สุจริต<br>5. มีวินัย | 1.แบบฝึกหัดท้ายบท<br>2.แบบทดสอบท้ายบท | กิจกรรมการแบบ Active learning | 1.เกณฑ์การให้คะแนนแบบฝึกหัดและแบบทดสอบท้ายบท<br>2.แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ | - ห้องเรียน Google Classroom<br>- สื่อ Power Point<br>- สื่อออนไลน์<br>-แบบฝึกหัดท้ายบท<br>-แบบทดสอบท้ายบท |

| ตัวชี้วัด/<br>ผลการเรียนรู้ | จุดประสงค์<br>การเรียนรู้ | สาระ<br>การเรียนรู้ | สมรรถนะสำคัญ<br>ของผู้เรียน | คุณลักษณะ<br>อันพึงประสงค์ | ชิ้นงาน/<br>ภาระงาน | กิจกรรมการ<br>เรียนรู้ | การวัดผล<br>และ<br>ประเมินผล | สื่อ<br>การเรียนรู้ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สร้างสรรค์ใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสม | การตกแต่งและรีทัชภาพประกอบการสร้างชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม สร้างสรรค์<br>A : 4. นักเรียนสามารถใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสม มีคุณธรรมและจริยธรรม มีความรับผิดชอบ | | | | | | | |

แบบบันทึก 1.3

**บันทึกหน่วยการเรียนรู้**

**กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี** **ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

**รหัสวิชา ว21281** **รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 1** **ผู้จัดทำ นางสาวอรวรรณ ทรงบัณฑิตย์**

---

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 3** **เรื่อง การแก้ไขและตกแต่งภาพ** **เวลา 20 ชั่วโมง**

**สาระที่ 4 เทคโนโลยี**

**ว 4.2 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับบริการหรือผลิตภัณฑ์ใช้ในชีวิตจริงอย่างสร้างสรรค์**

| ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ | จุดประสงค์การเรียนรู้ | สาระการเรียนรู้ | สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน | คุณลักษณะอันพึงประสงค์ | ชิ้นงาน/ภาระงาน | กิจกรรมการเรียนรู้ | การวัดผลและประเมินผล | สื่อการเรียนรู้ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. สร้างไฟล์นำเข้าไฟล์ภาพจากแหล่งต่างๆ และกำหนดขนาดของงานได้อย่างถูกต้อง<br>2. สร้างและปรับรูปแบบตัวอักษรประกอบการสร้างชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม<br>3. ใช้เครื่องมือในการตกแต่งและรีทัช | P : 1. นักเรียนสามารถสร้างไฟล์ นำเข้าไฟล์ภาพจากแหล่งต่างๆ และกำหนดขนาดของงานได้อย่างถูกต้อง<br>P : 2. นักเรียนสามารถสร้างและปรับรูปแบบตัวอักษรประกอบการสร้างชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม<br>P : 3. นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในการตกแต่งและรีทัชภาพประกอบการสร้างชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม สร้างสรรค์<br>A : 4. นักเรียนสามารถ | 1. การตกแต่งภาพด้วยการรีทัช<br>2. การปรับแต่งภาพและการตกแต่งภาพด้วยฟิลเตอร์<br>3. การปรับแต่งภาพและการตกแต่งภาพด้วยเอฟเฟกต์และฟิลเตอร์<br>4. สามารถสรุปองค์ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเป้าหมาย นวัตกรรม และเทคโนโลยีออกมาในรูปแบบสื่อ Infographic | 1. ความสามารถในการสื่อสาร<br>2. ความสามารถในการคิด<br>3. ความสามารถในการแก้ปัญหา<br>4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต<br>5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี | 1.รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น<br>2. ใฝ่เรียนรู้<br>3. มุ่งมั่นในการทำงาน<br>4. ซื่อสัตย์สุจริต<br>5. มีวินัย | 1.แบบฝึกหัดท้ายบท<br>2.แบบทดสอบท้ายบท | กิจกรรมการแบบ Active learning | 1.เกณฑ์การให้คะแนนแบบฝึกหัดและแบบทดสอบท้ายบท<br>2.แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ | - ห้องเรียน Google Classroom<br>- สื่อ Power Point<br>- สื่อออนไลน์<br>-แบบฝึกหัดท้ายบท<br>-แบบทดสอบท้ายบท |

| ตัวชี้วัด/<br>ผลการเรียนรู้ | จุดประสงค์<br>การเรียนรู้ | สาระ<br>การเรียนรู้ | สมรรถนะสำคัญ<br>ของผู้เรียน | คุณลักษณะ<br>อันพึงประสงค์ | ชิ้นงาน/<br>ภาระงาน | กิจกรรมการ<br>เรียนรู้ | การวัดผล<br>และ<br>ประเมินผล | สื่อ<br>การเรียนรู้ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ภาพประกอบการสร้างชิ้นงานได้อย่างสร้างสรรค์<br>4. ใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสม | ใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสมมีคุณธรรมและจริยธรรม มีความรับผิดชอบ<br>P : 5. นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในการตกแต่งและรีทัชภาพประกอบการสร้างชิ้นงานได้อย่างสร้างสรรค์ รู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี<br>A : 6. นักเรียนสามารถใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสมมีคุณธรรมและจริยธรรม มีความรับผิดชอบ<br>A : 7. นักเรียนสามารถสรุปองค์ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเป้าหมาย นวัตกรรม และเทคโนโลยีออกมาในรูปแบบสื่อ Infographic | | | | | | | |