



กำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Course Outline)  
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี  
โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15 (เวียงเก่าแสนภูวิทยาประชาท)  
ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

- |  |                 |                                  |
|--|-----------------|----------------------------------|
| 1) รายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี                          | รหัสวิชา ว32103 | ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5       |
| 2) รายวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์               | รหัสวิชา ง30205 | ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/5     |
| 3) รายวิชาการสร้าง E-book                                | รหัสวิชา ง30246 | ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1-6/4 |
| 4) รายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบและผลิตสื่อเพื่ออาชีพ | รหัสวิชา ง33245 | ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6       |

โดย

นางสาวบุณทริกา สุขหทัยธรรม

โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15 (เวียงเก่าแสนภูวิทยาประชาท)  
อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงราย เขต 3



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15 (เวียงเก่าแสนภูวิทยาประชาสพ) อ.เชียงแสน จ.เชียงราย  
ที่ 435/2562 วันที่ 1 พฤษภาคม 2563  
เรื่อง กำหนดการสอนรายสัปดาห์ จำนวน 4 รายวิชา

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15 (เวียงเก่าแสนภูวิทยาประชาสพ)

ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15 (เวียงเก่าแสนภูวิทยาประชาสพ) ได้กำหนดให้ครูผู้สอนวางแผนการวัด และประเมินผล ตามมาตรฐานและตัวชี้วัด ของแต่ละรายวิชาตามหลักสูตรสถานศึกษา บัดนี้ข้าพเจ้า นางสาวบุญทริกา สุขหทัยธรรม ได้วิเคราะห์ วางกำหนดการสอนรายสัปดาห์ในรายวิชาที่ทำการสอนประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ดังนี้

- |  |                 |                                  |
|--|-----------------|----------------------------------|
| 1) รายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี                          | รหัสวิชา ว32103 | ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5       |
| 2) รายวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์               | รหัสวิชา ง30205 | ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/5     |
| 3) รายวิชาการสร้าง E-book                                | รหัสวิชา ง30246 | ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1-6/5 |
| 4) รายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบและผลิตสื่อเพื่ออาชีพ | รหัสวิชา ง33245 | ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6       |

และได้รวบรวมกำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาดังกล่าวข้างต้น มาพร้อมบันทึกข้อความฉบับนี้

จึงเรียนมาเพื่อทราบและโปรดพิจารณา

ลงชื่อ .....

(นางสาวบุญทริกา สุขหทัยธรรม)

ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

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

ลงชื่อ .....

(นางสุณี ศรีมูล)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

(...../...../.....)

ความคิดเห็นของหัวหน้างานบริหารวิชาการ

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

ลงชื่อ .....

(นายธีรสิทธิ์ อินคำ)

หัวหน้าบริหารงานวิชาการ

(...../...../.....)

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

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

ลงชื่อ .....

( นายกัมพล ไชยนันท์ )

ผู้อำนวยการโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15

(เวียงเก่าแสนภูวิทยาประชาท)

(...../...../.....)

## โครงสร้างรายวิชาพื้นฐาน

รายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี  
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563  
เวลาเรียน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

รหัสวิชา ว32103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5  
เวลาเรียน 20 ชั่วโมง / ภาค  
จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐาน การ เรียนรู้/ ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)
1	ความรู้กับ กระบวนการคิด เพื่อแก้ปัญหา	ว 4.1	1. อธิบายประโยชน์ ของการคิดเชิงออกแบบ  2. วิเคราะห์ สถานการณ์หรือความ ต้องการที่คำนึงถึงผู้ช่วย การคิดเชิงออกแบบและ ความรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ	การทำโครงการ เป็นการประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการ สร้างหรือพัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการ เพื่อแก้ปัญหา หรืออำนวยความสะดวกในการทำงาน	4
2	การพัฒนา โครงการ	ว 4.1	พัฒนาโครงการเพื่อ แก้ปัญหาด้วยกระบวนการ ออกแบบเชิงวิศวกรรม	1. การทำโครงการเป็นการประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการ สร้างหรือพัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหา หรืออำนวยความสะดวกในการทำงาน  2. การทำโครงการการออกแบบและ เทคโนโลยี สามารถดำเนินการได้ โดยเริ่มจากการ สำรวจสถานการณ์ปัญหาที่สนใจ เพื่อกำหนดหัวข้อ โครงการแล้วรวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง กับปัญหา ออกแบบแนวทางการแก้ปัญหาวางแผน และดำเนินการแก้ปัญหา ทดสอบประเมินผล ปรับปรุงแก้ไขวิธีการแก้ปัญหาหรือชิ้นงาน และนำ เสนอวิธีการแก้ปัญหา	10
3	การพัฒนาต่อ ยอดผลงาน	ว 4.1	ประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรเพื่อ สร้างหรือพัฒนาผลงาน	การทำโครงการเป็นการประยุกต์ใช้ความรู้และ ทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการ สร้างหรือพัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการ เพื่อแก้ปัญหา หรืออำนวยความสะดวกในการทำงาน	6

กำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี  
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563  
เวลาเรียน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

รหัสวิชา ว32103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5  
เวลาเรียน 20 ชั่วโมง / ภาค  
จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้

สัปดาห์ ที่	สาระการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน
	ปฐมนิเทศ/ ชี้แจงการเรียนการสอน			
<b>หน่วยที่ 1 ความรู้กับกระบวนการคิดเพื่อแก้ปัญหา (4 ชั่วโมง)</b>				
1	สำรวจก่อนสร้าง สร้างอย่างมีความรู้	4	- อินเทอร์เน็ต - Google site ของครู บุญทริกา สุขหทัยธรรม - ระบบสารสนเทศครู บุญทริกา สุขหทัยธรรม	กิจกรรมที่ 1 ความรู้กับการ คิดเชิง ออกแบบเพื่อแก้ปัญหา ภาระงาน: 1.1 วิเคราะห์จุดคุ้มทุนใน การลงทุนผลิตพีช 4 ชนิด เพื่อออกแบบฟาร์มอัจฉริยะ 1.2 ออกแบบการวางระบบ น้ำ ในโรงเรือนสำหรับปลูก มะเขือเทศในฟาร์มอัจฉริยะ 1.3 ออกแบบสนามเด็กเล่น โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ ภายใต้ความต้องการและ ข้อมูลที่กำหนด 1.4 ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา ที่ตนเองสนใจโดยใช้การคิด เชิงออกแบบ
2	ปฏิบัติงานอย่างมีทักษะ พัฒนาแนวคิดพิชิตปัญหา			
3-4	คิดอย่างไรให้คุ้มทุน ประมวลกระบวนการคิด			
<b>หน่วยที่ 2 การพัฒนาโครงการ (10 ชั่วโมง)</b>				
5	การวิเคราะห์โครงการ	10	- อินเทอร์เน็ต - Google site ของครู บุญทริกา สุขหทัยธรรม - ระบบสารสนเทศครู บุญทริกา สุขหทัยธรรม	กิจกรรมที่ 2 โครงการกับ การแก้ปัญหา ภาระงาน: 2.1 วิเคราะห์โครงการ 2.2 สำรวจสถานการณ์ที่สนใจ ระบุปัญหา และตัดสินใจ เลือกปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ ในการพัฒนาโครงการ 2.3 กำหนดกรอบแนวคิด
6	การตัดสินใจเลือกปัญหาจาก สถานการณ์ที่สนใจเพื่อพัฒนา โครงการ			
7	กำหนดกรอบแนวคิดและขอบเขต ของปัญหาในการทำโครงการ			

8	การรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ โครงการงาน			และ ขอบเขตของปัญหาในการทำ โครงการงาน
9	การออกแบบวิธีการแก้ปัญหา			2.4 รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กับ โครงการงาน
10-11	การวางแผนและดำเนินการ แก้ปัญหา			2.5 พัฒนาทางเลือกในการ แก้ปัญหาและตัดสินใจเลือก โดยกำหนดเงื่อนไขในการ พิจารณาที่เหมาะสม
12	การทดสอบ ประเมินผล และ ปรับปรุงแก้ไขวิธีการแก้ปัญหา หรือชิ้นงาน			2.6 ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา และถ่ายทอดความคิดของ แนวทางการแก้ปัญหาเป็น ผังกราฟิก ภาพ 3 มิติ หรือ ภาพถ่าย
13-14	การนำเสนอโครงการงาน			2.7 เขียนเค้าโครงโครงการงาน 2.8 วางแผนปฏิบัติงานและ ดำเนินการแก้ปัญหา 2.9 กำหนดเกณฑ์ในการ ทดสอบ ชิ้นงานหรือวิธีการแก้ปัญหา ที่สอดคล้องกับขอบเขตของ ปัญหา และทำการทดสอบ ประเมินผล
				2.10 นำเสนอแนวคิดในการ ปรับปรุงแก้ไขวิธีการ แก้ปัญหาหรือชิ้นงาน
				2.11 นำเสนอโครงการงาน
15	สอบกลางภาคเรียนที่ 1/2563			
<b>หน่วยที่ 3 การพัฒนาต่อยอดผลงาน (6 ชั่วโมง)</b>				
16	การเพิ่มมูลค่าและการสร้างมูลค่า	6	- อินเทอร์เน็ต	กิจกรรมที่ 3 การสร้าง ประโยชน์ จากผลงาน ภาระงาน:
17	การสร้างประโยชน์จากผลงาน		- Google site ของครู บุณทริกา สุขหทัยธรรม	
18	สิทธิและการคุ้มครองผลงาน			
19	การนำเสนอผลงานอย่างมืออาชีพ		- ระบบสารสนเทศครู	

			<p>บุณทริกา สุขหทัยธรรม</p>	<p>3.1 วิเคราะห์ถึงวิธีการเพิ่มมูลค่า และการสร้างมูลค่าจากผลงานของผู้อื่น</p> <p>3.2 ออกแบบแนวทางการสร้างประโยชน์จากผลงานของผู้เรียน (ตนเอง)</p> <p>3.3 วิเคราะห์ผลงานของตนเอง กับสิทธิและการคุ้มครองผลงาน</p> <p>3.4 วิเคราะห์และนำเสนอผลงานของผู้อื่น ถึงแนวทางการสร้างประโยชน์จากผลงาน</p> <p>3.5 วิเคราะห์และนำเสนอผลงานของผู้เรียน (ตนเอง) ถึงแนวทางการสร้างประโยชน์จากผลงาน</p>
20	สอบปลายภาคเรียนที่ 1/2563			

กำหนดการสอนรายชั่วโมง

รายวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์ (ทวิศึกษา) รหัสวิชา ง30205 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5  
 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 60 ชั่วโมง/ภาค  
 เวลาเรียน 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 2 หน่วยกิต

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้ / สารการเรียนรู้	จำนวน (ชม.)	แหล่งอ้างอิง	สื่อ/ภาระงาน/ชิ้นงาน (ต่อหน่วย)
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความหมายองค์ประกอบศิลป์</b>		<b>6</b>		
1	ปฐมนิเทศ/ชี้แจงการเรียนการสอน	3	- แผนการสอน	ใบงาน/ใบความรู้
2	- ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ - ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ - ทศนศิลป์ - ทศนธาตุ	3	- แผนการสอน - อินเทอร์เน็ต - คู่มือครู - google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
<b>หน่วยการเรียนรู้ 2 : พื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก</b>		<b>3</b>		
3	- ความหมายของคอมพิวเตอร์ในงานกราฟิก - การเกิดภาพบนเครื่องบนคอมพิวเตอร์ - การประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก - ประโยชน์ของงานคอมพิวเตอร์กราฟิก - อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในงานกราฟิก	3	- แผนการสอน - อินเทอร์เน็ต - คู่มือครู - google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
<b>หน่วยการเรียนรู้ 3 เริ่มต้นกับ Illustrator</b>		<b>6</b>		
4	- Adobe Illustrator - ความต้องการระบบของโปรแกรม Illustrator - การติดตั้งโปรแกรม Illustrator - หน้าจอแรกของโปรแกรม Illustrator	3	- แผนการสอน - อินเทอร์เน็ต - คู่มือครู - google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
5	- แถบคำสั่ง - กล่องเครื่องมือ - แถบการควบคุม - พาเนลควบคุมการทำงาน	3	- แผนการสอน - อินเทอร์เน็ต - คู่มือครู - google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT



<b>หน่วยการเรียนรู้ 4 การสร้างไฟล์งานใน Illustrator</b>		<b>3</b>		
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แหล่งภาพที่นำมาใช้งาน</li> <li>- การเปิดไฟล์เข้ามาทำงานโปรแกรม</li> <li>- การสร้างไฟล์ใหม่ให้เหมาะกับชิ้นงาน</li> <li>- การบันทึกไฟล์ที่สร้างขึ้น</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนการสอน</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- คู่มือครู</li> <li>- google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม</li> </ul>	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
<b>หน่วยการเรียนรู้ 5 การวาดภาพด้วยเครื่องมือต่างๆ ใน Illustrator</b>		<b>6</b>		
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การวาดภาพให้กับชิ้นงาน</li> <li>- ลักษณะของภาพเวกเตอร์</li> <li>- ส่วนประกอบของออบเจ็ค</li> <li>- เส้นพาร</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนการสอน</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- คู่มือครู</li> <li>- google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม</li> </ul>	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การวาดรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงสำเร็จรูป</li> <li>- การวาดรูปทรงอิสระด้วยเครื่องมือต่าง ๆ</li> <li>- การกำหนดลักษณะเส้น</li> <li>- การลบภาพด้วย Eraser Tool</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนการสอน</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- คู่มือครู</li> <li>- google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม</li> </ul>	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
<b>หน่วยการเรียนรู้ 6 การเลือกใช้งานวัตถุใน Illustrator</b>		<b>6</b>		
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเลือกใช้งานวัตถุ Selection Tool</li> <li>- การทำสำเนาวัตถุ</li> <li>- การจัดกลุ่มวัตถุ</li> <li>- การล๊อควัตถุ</li> <li>- การซ่อน/แสดงวัตถุ</li> <li>- การจัดลำดับวัตถุ</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนการสอน</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- คู่มือครู</li> <li>- google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม</li> </ul>	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
<b>10</b>	<b>สอบกลางภาคเรียน 1/2563</b>			
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเลือกใช้งานวัตถุ Direct Selection Tool</li> <li>- การเลือกใช้งานวัตถุ Marquee Selection Tool</li> <li>- การเลือกใช้งานวัตถุ Lasso Tool</li> <li>- การเลือกใช้งานวัตถุ Magic Wand Tool</li> <li>- การเคลื่อนย้ายวัตถุ</li> <li>- เคลื่อนย้ายวัตถุด้วย Selection Tool</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนการสอน</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- คู่มือครู</li> <li>- google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม</li> </ul>	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เคลื่อนย้ายวัตถุด้วย Direct Selection Tool</li> <li>- เคลื่อนย้ายวัตถุด้วยคำสั่ง Move</li> </ul>			
<b>หน่วยการเรียนรู้ 7 การจัดวางและการปรับปรุงรูปทรงใน Illustrator</b>		<b>6</b>		
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้เครื่องมือวัดตำแหน่งต่าง ๆ กำหนดเส้น</li> <li>- ประโยชน์ในการบอกตำแหน่งวัตถุด้วย Ruler</li> <li>- ล็อกเส้นไกด์</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนการสอน</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- คู่มือครู</li> <li>- google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม</li> </ul>	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ลบเส้นไกด์</li> <li>- ซ่อนการแสดงเครื่องมือบนวัตถุ</li> <li>- การปรับขนาดด้วยพาเนล Transform</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนการสอน</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- คู่มือครู</li> <li>- google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม</li> </ul>	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
<b>หน่วยการเรียนรู้ 8 การปรับมุมมองการทำงานและการใช้เครื่องมือพื้นฐานใน Illustrator</b>		<b>6</b>		
14	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การกำหนดมุมมองหน้าต่างของโปรแกรมให้เหมาะสมกับการทำงาน</li> <li>- การปรับเปลี่ยนขนาดภาพ</li> <li>- การทำงานกับสี</li> <li>- การเลือกใช้สี</li> <li>- การเทสี</li> <li>- การระบายสี</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนการสอน</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- คู่มือครู</li> <li>- google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม</li> </ul>	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การลบส่วนประกอบในภาพที่ไม่ต้องการ</li> <li>- การใส่ข้อความขึ้นเบื้องต้น</li> <li>- ย้อนกลับการทำงานในขั้นตอนล่าสุด</li> <li>- ตัดวัตถุบางส่วนที่ต้องการโดยใช้ Crop Tool</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนการสอน</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- คู่มือครู</li> <li>- google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม</li> </ul>	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
<b>หน่วยการเรียนรู้ 9 การทำงานกับสีและการระบายสีใน Illustrator</b>		<b>6</b>		
16	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้เรื่องสีและการระบายสี</li> <li>- โมเดลการมองเห็นสีในโปรแกรม Illustrator</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนการสอน</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- คู่มือครู</li> <li>- google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม</li> </ul>	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
17	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเลือกรูปแบบการกำหนดสีที่ใช้ใน</li> </ul>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนการสอน</li> </ul>	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT

	การไล่ โทนสี		- อินเทอร์เน็ต - คู่มือครู - google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม	
<b>หน่วยการเรียนรู้ 10 การทำงานกับเลเยอร์ใน Illustrator</b>		<b>6</b>		
18	- ความหมายของเลเยอร์ - การสร้างเลเยอร์ - การใช้งานพาเนลเลเยอร์ - ล็อกเลเยอร์	3	- แผนการสอน - อินเทอร์เน็ต - คู่มือครู - google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
19	- คัดลอกเลเยอร์ - ลบเลเยอร์ - เปลี่ยนชื่อของเลเยอร์ - รวมเลเยอร์	3	- แผนการสอน - อินเทอร์เน็ต - คู่มือครู - google site ครูบุญฑริกา สุขหทัยธรรม	ใบงาน/ใบความรู้สื่อ IT
20	สอบกลางภาคเรียนที่ 1 / 2563			

กำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รายวิชาการสร้าง E-book รหัสวิชา ง30246  
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563  
เวลาเรียน 2 ชั่วโมง/สัปดาห์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6  
เวลาเรียน 40 ชั่วโมง / ภาค  
จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	สาระการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน
1	ปฐมนิเทศ/ชี้แจงการเรียนการสอน	2		
<b>หน่วยที่ 1 สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (4 ชั่วโมง)</b>				
2	ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)		- หนังสือ - อินเทอร์เน็ต	- ใบงาน เรื่อง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์
3	การติดตั้งโปรแกรม และส่วนประกอบของโปรแกรม Flip Album 6.0 Pro		- Google site ของครู บุณชริกา สุขหทัยธรรม	
<b>หน่วยที่ 2 การสร้าง e-Book เบื้องต้น (6 ชั่วโมง)</b>				
4	การสร้าง e-book เบื้องต้น		- ใบความรู้เรื่อง การเขียนภาษา HTML เบื้องต้น	- แบบปฏิบัติ เรื่อง การสร้าง e-Book
5	การสร้างหน้ากระดาษ			
6	การบันทึกข้อมูลหนังสือและการเปิดข้อมูลหนังสือ		- อินเทอร์เน็ต - Google site ของครู บุณชริกา สุขหทัยธรรม	
<b>หน่วยที่ 3 เริ่มสร้างสรรค์ e-book (16 ชั่วโมง)</b>				
7-10	การเพิ่มข้อความใน e-Book		- อินเทอร์เน็ต - Google site ของครู บุณชริกา สุขหทัยธรรม	- แบบปฏิบัติ เรื่อง การสร้าง e-Book อย่างสร้างสรรค์
11	การใส่ภาพกราฟิกใน e-Book			
12	การใส่เสียง			
13	การใส่ภาพเคลื่อนไหว			
14	การเพิ่มข้อความใน e-Book			
15	สอบกลางภาคเรียนที่ 1/2563			
<b>หน่วยที่ 4 การออกแบบรูปเล่ม (8 ชั่วโมง)</b>				
16	การออกแบบรูปเล่ม		- อินเทอร์เน็ต - Google site ของครู บุณชริกา สุขหทัยธรรม	- แบบปฏิบัติ เรื่อง การออกแบบ e-Book อย่างสวยงาม
17	การเปลี่ยน Contents ให้เป็นภาษาไทย			
18	การเปลี่ยนสัน e-Book			
<b>หน่วยที่ 5 การ Create Album CD (2 ชั่วโมง)</b>				

19	การ Create Album CD		-อินเทอร์เน็ต - Google site ของครู บุญทริกา สุขหทัยธรรม	
20	สอบปลายภาคเรียนที่ 1/2563	1		

## กำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รายวิชาการคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบและผลิตสื่อเพื่ออาชีพ รหัสวิชา ง33254 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6  
 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 เวลาเรียน 40 ชั่วโมง / ภาค  
 เวลาเรียน 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	สาระการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน
1	ปฐมนิเทศ/ชี้แจงการเรียนการสอน	2		
<b>หน่วยที่ 1 พื้นฐานและความเข้าใจ (10 ชั่วโมง)</b>				
2	บทที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ - ความหมาย ความเป็นมา ประเภท - การออกแบบกราฟิกส์ - การสร้างเลย์เอาท์ - ระบบกริดในงานออกแบบ		- อินเทอร์เน็ต - Google site ของครู - บุณชรีกา สุขหทัยธรรม	- ใบงาน เรื่อง แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
3	บทที่ 2 หลักการออกแบบ - องค์ประกอบพื้นฐานการออกแบบ - หลักการจัดวางส่วนประกอบ - หลักในการออกแบบที่ดี - หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ - เทคนิคการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์			- ใบงาน เรื่อง หลักการออกแบบ
4	บทที่ 3 ทฤษฎีสี - ขั้นตอนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ - ความหมาย ความสำคัญ การเกิดสีระบบสี - ทฤษฎีสีองค์ประกอบสี - ระบบสีในการออกแบบ - ระบบสีในการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ - หลักการใช้สีสื่อความรู้สึก			- ใบงาน เรื่อง ทฤษฎีสี
5	บทที่ 4 การใช้ตัวอักษรในสื่อสิ่งพิมพ์ - กำเนิดตัวอักษรไทย - วิวัฒนาการรูปแบบตัวอักษรไทย - ตัวพิมพ์ไทย - ชุด แบบ ขนาด โครงสร้างตัวอักษรพิมพ์ไทย			- ใบงาน เรื่อง การใช้ตัวอักษรในสื่อสิ่งพิมพ์

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ลักษณะ ส่วนประกอบ หลักการ เลือกลงใช้ตัวพิมพ์</li> <li>- การจัดหน้าพิมพ์</li> <li>- โครงสร้างภาษาไทยในระบบ คอมพิวเตอร์</li> <li>- การจัดเรียงคำด้วยคอมพิวเตอร์</li> </ul>			
6	<p>บทที่ 5 ภาพประกอบทางการพิมพ์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความหมายความสำคัญ หน้าที่ ประเภทของภาพประกอบ การจัด องค์ประกอบภาพ</li> <li>- การใช้ภาพประกอบ</li> <li>- เทคนิคการจัดภาพประกอบ ข้อควร คำนึงในการจัด</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใบงาน เรื่อง ภาพประกอบทางการพิมพ์</li> </ul>
<b>หน่วยที่ 2 ทักษะในการใช้งานโปรแกรม (16 ชั่วโมง)</b>				
7-8	<p>บทที่ 6 พื้นฐานการใช้งานโปรแกรม Photoshop</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประโยชน์และการประยุกต์ใช้โปรแกรม</li> <li>- เวอร์ชันโปรแกรม การดาวน์โหลด การ ติดตั้ง</li> <li>- หน้าต่าง ส่วนประกอบ เครื่องมือใน โปรแกรม</li> <li>- ปฏิบัติการใช้งานโปรแกรม Photoshop</li> <li>- การเปิด-ปิด โปรแกรม</li> <li>- การสร้าง การบันทึก การปิด-เปิด ไฟล์ ภาพ</li> <li>- การปรับแต่งภาพ การเลือก การตัด การวาง</li> <li>- การใช้งาน Layer, effect, มุมมอง และชุดเครื่องมือ</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- Google site ของครู บุณขริกา สุขหทัยธรรม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบปฏิบัติ เรื่อง ปฏิบัติการใช้งาน โปรแกรม Photoshop</li> </ul>
9-10	<p>บทที่ 7 การออกแบบบัตรเชิญ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประโยชน์ของบัตรเชิญ ขนาดของบัตรเชิญ</li> <li>- รูปแบบและโอกาสในการใช้บัตรเชิญ</li> <li>- ตัวอย่างบัตรเชิญ</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบปฏิบัติ เรื่อง ออกแบบบัตรเชิญ ในโปรแกรม Photoshop</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ขั้นตอนการออกแบบและสร้างบัตรเชิญด้วยโปรแกรม</li> <li>- ปฏิบัติงาน ใบงานที่ 1 การออกแบบบัตรเชิญ</li> <li>- ร่างแบบ (เลย์เอาต์) กำหนดองค์ประกอบ</li> <li>- รวบรวมภาพ ข้อมูล แบบอักษร ที่สอดคล้องเหมาะสม</li> <li>- สร้างภาพกราฟิกส์จัดวางองค์ประกอบ</li> <li>- ปรับแต่ง ตัดต่อ แต่งเติม</li> <li>- ใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมในการสร้างงาน</li> </ul>			
11	สอบกลางภาคเรียนที่ 1/2563			
12-13	<p>บทที่ 8 การออกแบบรายการอาหารเมนูอาหาร</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประโยชน์ของรายการอาหาร ขนาดของเมนู</li> <li>- รูปแบบและการนำไปใช้</li> <li>- ตัวอย่างรายการอาหาร เมนูอาหาร</li> <li>- ขั้นตอนการออกแบบและสร้างด้วยโปรแกรม</li> <li>- ปฏิบัติงาน ใบงานที่ 2 การออกแบบรายการอาหารเมนูอาหาร</li> <li>- สร้างภาพกราฟิกส์จัดวางองค์ประกอบ</li> <li>- ปรับแต่ง ตัดต่อ แต่งเติม</li> <li>- ใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมในการสร้างงาน</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- Google site ของครูบุณชรีกา สุขหทัยธรรม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบปฏิบัติ เรื่องการออกแบบรายการอาหารในโปรแกรม Photoshop</li> </ul>
14-15	<p>บทที่ 9 การออกแบบปกนิตยสารโปสเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประโยชน์ของปกนิตยสาร ขนาดของนิตยสาร</li> <li>- ประเภท รูปแบบและโอกาสในการใช้</li> <li>- ตัวอย่างปกนิตยสาร โปสเตอร์</li> <li>- ขั้นตอนการออกแบบและสร้างบัตรเชิญด้วยโปรแกรม</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบปฏิบัติ เรื่องออกแบบปกนิตยสารโปสเตอร์ในโปรแกรม Photoshop</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปฏิบัติงาน ใบงานที่ 3 การออกแบบปกนิตยสาร โพสต์เตอร์</li> <li>- สร้างภาพกราฟิกส์จัดวางองค์ประกอบ</li> <li>- ปรับแต่ง ตัดต่อ แต่งเติม</li> <li>- ใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมในการสร้างงาน</li> </ul>			
<b>หน่วยที่ 3 ประยุกต์ใช้ความรู้ (8 ชั่วโมง)</b>				
16-17	<p>บทที่ 10 การออกแบบป้ายโฆษณา ไลน์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อโฆษณา และป้ายโฆษณา</li> <li>- ตำแหน่งการจัดวางและสถานที่ติดตั้ง</li> <li>- โครงสร้าง ความปลอดภัยและความเหมาะสม</li> <li>- ขนาดและสัดส่วน</li> <li>- ปฏิบัติงาน ใบงานที่ 4 ออกแบบป้ายโฆษณา ไลน์</li> <li>- ร่างแบบ (เลย์เอาต์) กำหนดองค์ประกอบ</li> <li>- รวบรวมภาพ ข้อมูล แบบอักษร ที่สอดคล้องเหมาะสม</li> <li>- สร้างภาพกราฟิกส์จัดวางองค์ประกอบ</li> <li>- ปรับแต่ง ตัดต่อ แต่งเติม</li> <li>- ใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมในการสร้างงาน</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบปฏิบัติ เรื่อง ออกแบบป้ายโฆษณา ไลน์ในโปรแกรม Photoshop</li> </ul>
18-19	<p>บทที่ 11 เทคโนโลยีการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ยุคดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการพิมพ์</li> <li>- การพัฒนาการพิมพ์</li> <li>- เทคโนโลยีการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์</li> <li>- แนวโน้มธุรกิจการพิมพ์และบทบาท</li> <li>- สื่อสิ่งพิมพ์ในอินเทอร์เน็ต และบทบาท</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใบงาน เรื่อง เทคโนโลยีการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ยุคดิจิทัล</li> </ul>
20	สอบปลายภาคเรียนที่ 1/2563	1		