แผนการจัดการเรียนรู้แบบฐานสมรรถนะ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช 2556
ประเภทวิชา ศิลปกรรม
สาขาวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก สาขางาน คอมพิวเตอร์กราฟิก
วิชา การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์
รหัส 20308-2004

จัดทำโดย

นางสาวอาภาพร รอดเจริญ

แผนกวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก
วิทยาลัยอาชีวศึกษาหนองคาย
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

สแกนด้วย CamScanner

คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบรายวิชา ออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ รหัสวิชา 20308-2004 เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการเรียนการสอนสำหรับอาจารย์ผู้สอนและบุคคลที่เกี่ยวข้องที่จะสามารถนำไปใช้ในด้านการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้ แบ่งออกเป็น 4 บท / หน่วย ประกอบด้วย

1. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานสิ่งพิมพ์
2. เครื่องมือโปรแกรม Illustrator เพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์
3. การออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ
4. ออกแบบบรรจุภัณฑ์

ผู้จัดทำขอขอบคุณผู้ที่เกี่ยวข้องทุกคนที่มีส่วนร่วมในการจัดแผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้ หากมีข้อบกพร่องประการใดขอความกรุณาให้ข้อคิดเห็นและคำแนะนำเพื่อจะนำไปสู่การปรับปรุงในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา ออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ให้ดียิ่งขึ้นต่อไป และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่ออาจารย์ นักศึกษา ตลอดจนบุคคลทั่วไป

ลงชื่อ.....
(นางสาวอาภาพร รอดเจริญ)

สแกนด้วย CamScanner

สารบัญ

จุดประสงค์รายวิชา
สมรรถนะรายวิชา
คำอธิบายรายวิชา
ตารางวิเคราะห์หลักสูตร
ตารางวิเคราะห์มาตรฐานสมรรถนะรายวิชา
หน่วยการสอนทฤษฎีและปฏิบัติ
แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานสิ่งพิมพ์
หน่วยที่ 2 เครื่องมือโปรแกรม Illustrator เพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์
หน่วยที่ 3 การออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ
หน่วยที่ 4 ออกแบบบรรจุภัณฑ์

ภาคผนวก
1. ใบงาน
2. แบบทดสอบย่อยท้ายหน่วยการเรียนรู้

สแกนด้วย CamScanner

ลักษณะรายวิชา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พุทธศักราช 2556
ประเภทวิชา ศิลปกรรม สาขาวิชา/แผนกวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก
รหัสวิชา 20308- 2004 ชื่อวิชา การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์
จำนวน 3 หน่วยกิต 5 ชั่วโมง/สัปดาห์

จุดประสงค์รายวิชา

1. มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับงานสิ่งพิมพ์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปด้านการออกแบบสิ่งพิมพ์ สร้างภาพกราฟิกสิ่งพิมพ์ การจัดเก็บข้อมูล และการพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์
2. สามารถปฏิบัติการการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างภาพกราฟิกสิ่งพิมพ์
3. มีทักษะในการประเมินคุณค่าผลงาน
4. มีเจตคติที่ดีในการทำงาน มีความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงาน มีความรอบครอบตรงต่อเวลา

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปด้านการออกแบบสิ่งพิมพ์ โดยสร้างภาพกราฟิกสิ่งพิมพ์ การจัดเก็บข้อมูล และการพิมพ์ผลงาน
2. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างภาพกราฟิกสิ่งพิมพ์ต่างๆ และปฏิบัติจนเกิดผลของชิ้นงาน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ โดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างสรรค์ภาพกราฟิก เพื่อผลิตงานต้นแบบสิ่งพิมพ์ เช่น นามบัตร โปสการ์ด โชว์การ์ด โลโก้ สัญลักษณ์ ปกวารสารฯลฯ การจัดเก็บข้อมูล และการพิมพ์ผลงานออกทางเครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ

สแกนด้วย CamScanner

หน่วยการเรียนรู้

รหัสวิชา 20308 - 2004 ชื่อวิชา การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์

จำนวน 3 หน่วยกิต 5 ชั่วโมง/สัปดาห์

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2556

ประเภทวิชา ศิลปกรรม สาขาวิชา/แผนกวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก

หน่วยที่	ชื่อเรื่อง / ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เวลาจัดการเรียนรู้(ชม.)		
		ท.	ป.	รวม
1	ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานสิ่งพิมพ์ 1. ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ 2. ความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์ 3. ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ 4. คุณสมบัติของสื่อสิ่งพิมพ์ 5. หลักการนำภาพมาใช้งานสื่อสิ่งพิมพ์ 6. รูปแบบของภาพและไฟล์ภาพ 7. หลักการใช้สีและแสงในงานพิมพ์ 8. หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ 9. ขั้นตอนของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ 10. กระบวนการพิมพ์	4	8	12
2	เครื่องมือโปรแกรม Illustrator เพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์ 1. ส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator 2. การใช้เครื่องมือ Tools box 3. การใช้งานอาร์ตบอร์ด 4. การใช้งานพาเนล 5. การเปลี่ยนสีหน้าจอของโปรแกรม 6. การใช้งาน Work space 7. การปรับมุมมองการแสดงภาพ 8. กำหนดรูปแบบการเรียงหน้าต่าง 9. การใช้งานเครื่องมือวัดและบอกตำแหน่ง 10. การสร้างเอกสารใหม่และการเรียกใช้งานเอกสารจาก Template 11. การบันทึกเอกสาร 12. การปิดเอกสาร และออกจากโปรแกรม Illustrator	2	4	6
3	การออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ 1. ความหมายของการออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ 2. การออกแบบโปสเตอร์ 3. การออกแบบแผ่นพับ 4. การออกแบบจดหมายข่าว	1	5	6

สแกนด้วย CamScanner

4	ออกแบบบรรจุภัณฑ์ 1. ออกแบบโลโก้สินค้า(ขนมไทย) 2. ออกแบบบรรจุภัณฑ์ (ขนมไทย)	2	4	6
	รวม			

สแกนด้วย CamScanner

ตารางวิเคราะห์หลักสูตร

รหัสวิชา 3300-0003 ชื่อวิชา การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์

จำนวน 3 หน่วยกิต 5 ชั่วโมง/สัปดาห์

พฤติกรรม / ชื่อหน่วยการเรียนรู้	พุทธิพิสัย						ทักษะพิสัย	จิตพิสัย	รวม	ลำดับ	จำนวนชั่วโมง
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า					
ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานสิ่งพิมพ์											
เครื่องมือโปรแกรม Illustrator เพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์											
การออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ											
ออกแบบบรรจุภัณฑ์											
สอบกลางภาค											
สอบปลายภาค											
รวม											108
ลำดับความสำคัญ	4	3	1	2	2	5	5	5			

สแกนด้วย CamScanner

กำหนดการสอน

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/รายการสอน	สมรรถนะประจำหน่วย	สัปดาห์ที่	ชั่วโมงที่
1	**ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานสิ่งพิมพ์** 1. ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ 2. ความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์ 3. ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ 4. คุณสมบัติของสื่อสิ่งพิมพ์ 5. หลักการนำภาพมาใช้งานสื่อสิ่งพิมพ์ 6. รูปแบบของภาพและไฟล์ภาพ 7. หลักการใช้สีและแสงในงานพิมพ์ 8. หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ 9. ขั้นตอนของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ 10. กระบวนการพิมพ์	เข้าใจในกระบวนการสร้างงานสิ่งพิมพ์ ประเภทของสิ่งพิมพ์ วัสดุและกระบวนการผลิตงานสิ่งพิมพ์	1-2	1-10
2	**เครื่องมือโปรแกรม Illustrator เพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์** 1. ส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator 2. การใช้เครื่องมือ Tools box 3. การใช้งานอาร์ตบอร์ด 4. การใช้งานพาเนล 5. การเปลี่ยนสีหน้าจอของโปรแกรม 6. การใช้งาน Work space 7. การปรับมุมมองการแสดงภาพ 8. กำหนดรูปแบบการเรียงหน้าต่าง 9. การใช้งานเครื่องมือวัดและบอกตำแหน่ง 10. การสร้างเอกสารใหม่และการเรียกใช้งานเอกสารจาก Template 11. การบันทึกเอกสาร 12. การปิดและออกจากโปรแกรม Illustrator	แสดงความรู้เกี่ยวกับการทำงาน ของโปรแกรมและสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือต่างๆในโปรแกรมได้	3-7	11-35
3	**การออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ** 1. ความหมายของการออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ 2. การออกแบบโปสเตอร์ 3. การออกแบบแผ่นพับ 4. การออกแบบจดหมายข่าว	ปฏิบัติการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอน	9-13	41-65
4	**ออกแบบบรรจุภัณฑ์** 1. ออกแบบโลโก้สินค้า (ขนมไทย) 2. ออกแบบบรรจุภัณฑ์ (ขนมไทย)		14-17	66 -85

สแกนด้วย CamScanner

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 1
	หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	สอนครั้งที่ 1
	รหัสวิชา 20308 -2004 ชื่อวิชา การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ท-ป-น 1-4-3	
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานสิ่งพิมพ์ ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 4 ช.ม.		

สาระสำคัญ

สิ่งพิมพ์ หมายถึง สมุด แผ่นกระดาษ หรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผนผัง แผนภาพ ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน

ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ แบ่งออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

1. หนังสือพิมพ์ (Newspapers)
2. นิตยสารและวารสาร (Magazines and Journals)
3. หนังสือเล่ม (Book)
4. สิ่งพิมพ์เฉพาะกิจต่าง ๆ เช่น ใบปลิว (Leaflets) แผ่นพับ (Folders) เอกสารเล่มเล็กหรือจุลสาร (Booklets หรือ Pamphlets) จดหมายข่าว (News letters)

สมรรถนะประจำหน่วย / สมรรถนะประจำแผนการจัดการเรียนรู้

เข้าใจในกระบวนการสร้างงานสิ่งพิมพ์ ประเภทของสิ่งพิมพ์ วัสดุ และกระบวนการผลิตงานสิ่งพิมพ์

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ทั่วไป

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับความหมายสิ่งพิมพ์และประเภทของนิตยสาร
2. วิเคราะห์ส่วนประกอบของนิตยสารและสัดส่วนเนื้อหาคอลัมน์ในนิตยสาร
3. รู้และเข้าใจความเข้าใจเกี่ยวกับการเย็บเล่ม

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1.บอกความหมายของสิ่งพิมพ์และประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ได้
2. จำแนกประเภทของนิตยสารได้
3. ระบุส่วนประกอบของนิตยสารได้
4. จัดประเภทสัดส่วนเนื้อหาคอลัมน์ในนิตยสารได้ถูกต้อง
5. บอกวิธีการเข้าเล่มแบบมุงหลังคาได้
6. อธิบายการเข้าเล่มแบบสันกาวได้

สาระการเรียนรู้

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานสิ่งพิมพ์

1.1ความหมายของงานสิ่งพิมพ์

1.1.1 ประวัติความเป็นมาของงานสิ่งพิมพ์

1.1.2 ส่วนประกอบของงานสิ่งพิมพ์

1.2 ประเภทของงานสิ่งพิมพ์

สแกนด้วย CamScanner

1.2.1 หนังสือพิมพ์
1.2.2 นิตยสารและวารสาร
1.2.3 หนังสือเล่ม
1.2.4 สิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและคุณธรรมที่มุ่งเน้น

1. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกฎในการทำงานร่วมกัน ปฏิบัติงานที่มอบหมายด้วยความตั้งใจและรับผิดชอบ (ความมีภูมิคุ้มกันที่ดี)
2. . ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการก าหนดกฎในการท างานร่วมกัน ปฏิบัติงานที่มอบหมายด้วยความตั้งใจและรับผิดชอบ (เงื่อนไขขยัน อดทน)

นำปัญหาและอุปสรรค์ในการเรียนการสอนมาปรับปรุงการเรียนการสอน

-

กิจกรรมการเรียนการสอน (สัปดาห์ที่ 1 ชั่วโมงที่ 1-5)

- ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียน
- ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยการตั้งคำถาม ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งพิมพ์และยกตัวอย่างที่ผู้เรียน เห็นอยู่ทั่วไป
- ผู้สอนแนะน ารายวิชาและชี้แจ้งการเก็บคะแนน ข้อตกลงระหว่างการเรียน
- ผู้สอนอบรมเรื่องความรับผิดชอบในการเรียน มารยาท ความตรงต่อเวลา
- – ผู้สอนอธิบายส่วนประกอบ ความหมาย ประเภท วิธีการเย็บเล่มแบบต่างๆโดยปดรูปภาพตัวอย่างประกอบการ เข้าเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจได้มากขึ้น
- ผู้เรียนทุกคนค้นหาข้อมูลใน Internet หัวข้อ ความหมายสื่อสิ่งพิมพ์, ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์, ความหมายนิตยสาร, ประเภทนิตยสาร, วิธีการเย็บเล่ม แล้วสรุปลงในสมุด
- ผู้เรียนในห้องร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ โดยสุ่มให้ผู้เรียนตอบค าถาม - ผู้เรียนยกตัวอย่างนิตยสารที่ชอบมา 1 ชื่อแล้วจัดประเภทของนิตยสารที่ชอบอยู่ในประเภทใด และเป็นวิธีการเย็บ เล่มแบบไหน
- ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มล่ะ 2 คน นำแผ่นปลิว แผ่นพับและนิตยสารมากลุ่มล่ะ 1 แผ่น เพื่อใช้เรียนในสัปดาห์ที่ 2
- ผู้สอนและผู้เรียนสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์, ประเภทนิตยสาร, การเย็บเล่ม

สื่อการเรียนการสอน

อินเทอร์เน็ต https://sites.google.com/site/sirisak42562/khwam-hmay-khxng-sux-sing-phimph

สื่อโสตทัศน์

1. สไลด์ประกอบคำบรรยาย

สแกนด้วย CamScanner

เทคนิควิธีการสอนที่นำมาใช้

1. การสอนแบบแก้ปัญหา การทดลอง การใช้สถานการณ์จำลอง การปฏิบัติจริง

การวัดและประเมินผล

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมินผล
1.การสุ่มผู้เรียนถาม/ตอบ ภายในชั้นเรียน 2.การสรุปข้อมูลลงใส่สมุด	1.ผู้เรียนร้อยละ 90 จากการสุ่ม ตอบคำถามได้ถูกต้อง 2. สรุปข้อมูลครบถ้วนถูกต้องตรงตามความหมายในหัวข้อที่ กำหนด

กิจกรรมการเรียนการสอน (สัปดาห์ที่ 2)

- นำเข้าสู่บทเรียนโดยทบทวนความหมายของสิ่งพิมพ์และประเภทของนิตยสารจากสื่อ PowerPoint
- ผู้สอนอธิบายสัดส่วนแผ่นปลิว แผ่นพับและนิตยสารประกอบด้วยอะไรบ้าง และจัดประเภทสัดส่วนเนื้อหาคอลัมน์ ในงานประเภทนั้นๆ
- ผู้เรียนศึกษาสัดส่วนสัดแผ่นปลิว แผ่นพับและนิตยสารเพิ่มเติมจากสื่อ Internet
- จากการแบ่งกลุ่มในสัปดาห์ที่ 1 ให้ผู้เรียนน าแผ่นปลิว แผ่นพับและนิตยสารที่เตรียมมา ช่วยกันวิเคราะห์สัดส่วน
- ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมาน าเสนอรายละเอียดของแผ่นปลิว แผ่นพับและนิตยสารที่วิเคราะห์หน้าชั้นเรียน
- ผู้สอนสังเกตความรอบรู้และความมีเหตุผลในการวิเคราะห์ชิ้นงานได้
- ผู้สอนสุ่มถามจากเลขที่ถึงกระบวนการต่าง ของงานสิ่งพิมพ์
- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาส่วนประกอบต่างๆ ของแผ่นปลิว แผ่นพับและนิตยสาร และสัดส่วนเนื้อหาใน คอลัมน์ต่างๆ

เทคนิควิธีการสอนที่นำมาใช้

1. การสอนแบบแก้ปัญหา การทดลอง การใช้สถานการณ์จำลอง การปฏิบัติจริง

สื่อการเรียนการสอนและแหล่งการเรียนรู้

1. อินเทอร์เน็ต https://sites.google.com/site/sirisak42562/khwam-hmay-khxng-sux-sing-phimph

การวัดและประเมินผล

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมินผล
1.การสุ่มผู้เรียนถาม/ตอบ ภายในชั้นเรียน	1.ผู้เรียนร้อยละ 90 จากการสุ่ม ตอบคำถามได้ถูกต้อง

เอกสารอ้างอิง/เว็บไซต์

1. https://sites.google.com/site/sirisak42562/khwam-hmay-khxng-sux-sing-phimph

สแกนด้วย CamScanner

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 2
	หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	สัปดาห์ที่ 3
	รหัสวิชา 20308 -2004 ชื่อวิชา การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ท-ป-น 1-4-3	
อหน่วยการเรียนรู้	เครื่องมือโปรแกรม Illustrator เพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์ ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 4 ช.ม.	

สาระสำคัญ

ในการออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆที่ มีอยู่ในปัจจันบันที่เรามองเห็นอยู่ทั่วไปมีอยู่มากมายและแตกต่างกันออกไป ตามลักษณะ รูปแบบการใช้งานในด้านต่างๆ การออกแบบให้ดูโดดเด่นสวยงามนั้นเป็นเรื่องที่จาเป็นต่องานสื่อสิ่งพิมพ์ดังนั้น เมื่อเรารู้จักงานสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ แล้ว เราก็ควรมารู้จักโปรแกรมที่สามารถออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์ให้ดูโดดเด่นสวยงาม สะดุดตาได้ด้วยโปรแกรม Illustrator

สมรรถนะประจำหน่วย / สมรรถนะประจำแผนการจัดการเรียนรู้

แสดงความรู้เกี่ยวกับการทำงาน ของโปรแกรมและสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือต่างๆในโปรแกรมได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ทั่วไป

1.เข้าใจเครื่องมือในโปรแกรม Illustrator

2. เห็นประโยชน์ของการออกแบบงานสิ่งพิมพ์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกการใช้เครื่องมือในโปรแกรม Illustrator ได้

2.ปฏิบัติใช้เครื่องมือในโปรแกรมออกแบบงานสิ่งพิมพ์ได้

สาระการเรียนรู้

2.1 การย่อ-ขยาย-เอียง-หมุนรูปทรง

- 2.1.1 การตั้งค่าหน้ากระดาษ
- 2.1.2 การย่อ-ขยายรูปทรงด้วย Scale Tool
- 2.1.3 การปรับแต่งรูปทรงที่มี Pattern
- 2.1.4 การย่อ-ขยายรูปทรงด้วย Free Transform Tool
- 2.1.5 การเอียงรูปด้วย Shear Tool
- 2.1.6 การแก้ไขรูปด้วย Reshape Tool

2.2 การใช้เครื่องมือกลุ่มวาดเส้นในการออกแบบ

- 2.2.1 การวาดเส้นตรงด้วย Line Tool
- 2.2.2 การวาดเส้นโค้งด้วย Arc Tool
- 2.2.3 การวาดตารางสี่เหลี่ยมด้วย Rectangular Grid Tool

2.3 การใช้กลุ่มเครื่องมือสำหรับวาดรูปทรงเลขาคณิตในการออกแบบ

สแกนด้วย CamScanner

2.3.1 การวาดรูปหลายเหลี่ยมด้วย Polygon Tool
2.3.2 การวาดรูปดวงดาวด้วย Star Tool
2.3.3 การวาดแฟลร์ด้วย Flare Tool
2.4 การใช้กลุ่มเครื่องมือดินสอวาดภาพในการออกแบบ
2.4.1 การวาดภาพด้วยเครื่องมือ Pencill Tool
2.4.2 การปรับเส้นให้เรียบขึ้นด้วย Smooth Tool
2.4.3 การตัดเส้น Path Eraser Tool
2.4.5 การเชื่อมต่อเส้น Path
2.5 การวาดรูปทรงเครื่องมือ Pen Tool
2.5.1 การวาดเส้นตรงด้วย Pen Tool
2.5.2 การวาดเส้นโค้งด้วย Pen Tool
2.5.3 ทดลองวาดภาพตามแบบด้วย Pen Tool
2.5.4 การเพิ่มจุดแองเคอร์ด้วย Add Anchor Point Tool
2.5.5 การแก้ไขเหลี่ยมมุมเส้น Path ด้วย Convert Anchor Point Tool
2.6 การแก้ไขรูปทรงให้เส้น Path
2.6.1 การเปลี่ยนตำแหน่งของเส้น Path
2.6.2 การปรับแต่งมุมของเส้น Path
2.6.3 การแก้ไขมุมและเส้นโค้ง
2.6.4 การลบจุดแองเคอร์บนเส้น Path
2.6.5 การเชื่อมต่อเส้น Path
2.7 การสร้างข้อความด้วยเครื่องมือ Type
2.7.1 การสร้างข้อความสั้นๆ ด้วยเครื่องมือ Type Tool
2.7.2 การปรับแต่งข้อความศิลป์
2.7.3 การ Import ข้อความมาใช้งาน
2.7.4 การสร้างข้อความแบบจัดชิดขวาด้วย Right-to-Lelt Tool
2.7.5 การปรับแต่งข้อความบนเส้น Path
2.7.6 การควบคุมระยะห่างให้ข้อความบนเส้น Path

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและคุณธรรมที่มุ่งเน้น

1. ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมกันออกแบบของผลงานตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้สอน (ความมีเหตุผล)
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกฎในการทำงานร่วมกัน ปฏิบัติงานที่มอบหมายด้วยความตั้งใจและรับผิดชอบ (เงื่อนไขขยัน อดทน)
3. ผู้เรียนมีความเอาใจใส่ในงาน และมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง (เงื่อนไขคุณธรรม จริยธรรม)

นำปัญหาและอุปสรรค์ในการเรียนการสอนมาปรับปรุงการเรียนการสอน

-

สแกนด้วย CamScanner

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่ 3)

- ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู
- ผู้สอนแจ้งรายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน
- ผู้สอนอธิบายส่วนประกอบกลุ่มเครื่องมือการ ย่อ-ขยาย-เอียง-หมุนรูปทรง
- ผู้สอนสาธิตวิธีการย่อ – ขยาย รูปทรงด้วยเครื่องมือ Scale Tool และการปรับแต่งรูปแบบระบุเปอร์เซน
- ผู้เรียนทุกคนค้นหาร่วมกันปฏิบัติการ ย่อ –ขยายรูปภาพ ด้วยเครื่องมือ Scale Tool และแบบรูปทรงที่มี Pattern
- ผู้เรียนเล่นเกมส์แบบทดสอบ “จิ๊กซอมหาสนุก”
- ผู้เรียนใช้เครื่องมือโปรแกรม ย่อ-ขยาย-เอียงรูปทรงให้ตรงตามแบบต้นฉบับภายในเวลา 1 นาที/1 ภาพ
- ผู้เรียนในห้องร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้งานเครื่องมือ Scale Tool และแบบรูปทรงที่มี Pattern

เทคนิคการสอนที่นำมาใช้

- เกมส์ประกอบภาพตามต้นฉบับ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Computer
2. ภาพจากโทรศัพท์มือถือ

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

1. ย่อ-ขยาย-เอียง-หมุนรูปทรง ได้ถูกต้องรูปภาพไม่ผิดสเกลและสัดส่วน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1.ย่อ-ขยาย-เอียงรูปทรงให้ตรงตามแบบ10 ภาพ ภายใน เวลา10 นาที (1ภาพ/1นาที)	1. 10 คะแนน = ดีมาก 2. 9-7 คะแนน = ดี 3. 6-4 คะแนน = พอใช้ 4. 3-0 คะแนน = ปรับปรุง

สแกนด้วย CamScanner

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่ 4)

- นำเข้าสู่บทเรียนโดยทบทวนเครื่องมือจากสัปดาห์ก่อน
- ผู้สอนแนะนำการใช้เครื่องมือกลุ่มวาดเส้นในการออกแบบ
- ผู้สอนสาธิตการวาดเส้นตรงด้วย Line Tool
- ผู้สอนสาธิตการวาดเส้นโค้งด้วย Arc Tool
- ผู้สอนสาธิตการวาดตารางสี่เหลี่ยมด้วย Rectangular Grid Tool
- ผู้เรียนทุกคนเปิดโปรแกรม Illustrator ตั้งค่าหน้ากระดาษ A4 แนวตั้ง
- ผู้เรียนเรียกใช้เครื่องมือ Line Tool ทดลองร่างเส้นและลองเปลี่ยนสีและขนาดของเส้น
- ผู้เรียนเรียกใช้เครื่องมือ Arc Tool ทดลองดัดเส้นให้โค้งและลองเปลี่ยนสีและขนาดของเส้น
- ผู้เรียนเรียกใช้เครื่องมือ Rectangular Grid Tool ทดลองสร้างตารางและปรับแต่งตารางโดยกา กดRectangular Grid Tool option ปรับแต่งช่องในตาราง
- ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนทุกคนใช้เครื่องมือทั้ง 3 เครื่องมือ ออกแบบตารางเรียนของเทอม2/2561
- ผู้เรียนร่วมกัน ออกแบบช่องตารางเรียนโดยให้ผู้เรียนใส่รูปผู้สอนในรายวิชาต่างๆ ลงไปในช่องตารางเรียน

เทคนิคการสอนที่นำมาใช้

- การสอนแบบแก้ปัญหา การทดลอง การใช้สถานการณ์จำลอง การปฏิบัติจริง

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Internet
2. Computer

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1.ย่อ-ขยาย-เอียงรูปทรงให้ตรงตามแบบ10 ภาพ ภายในเวลา10 นาที (1ภาพ/1นาที)	1. 10 คะแนน = ดีมาก 2. 9-7 คะแนน = ดี 3. 6-4 คะแนน = พอใช้ 4. 3-0 คะแนน = ปรับปรุง

สแกนด้วย CamScanner

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่ 5)

- นำเข้าสู่บทเรียนโดยทบทวนเครื่องมือจากสัปดาห์ก่อน
- ผู้สอนแนะนำการใช้กลุ่มเครื่องมือสำหรับวาดรูปทรงเลขาคณิตในการออกแบบ เทคนิคการสอนที่นำมาใช้
- การสอนแบบแก้ปัญหา การทดลอง การใช้สถานการณ์จำลอง การปฏิบัติจริง
- ผู้สอนสาธิตการวาดรูปหลายเหลี่ยมด้วย Polygon Tool
- ผู้สอนสาธิตการวาดรูปดวงดาวด้วย Star Tool
- ผู้สอนสาธิตการวาดแฟลร์ด้วย Flare Tool
- ผู้เรียนทุกคนเปิดโปรแกรม Illustrator ตั้งค่าหน้ากระดาษ A4 แนวตั้ง
- ผู้เรียนเรียกใช้เครื่องมือ Polygon Tool ทดลองปรับ polygon โดยการเพิ่มหรือลดขนาด polygon Rediusและปรับมุม ของ polygon ที่ Sides
- ผู้เรียนเรียกใช้เครื่องมือ Star Tool ทดลองวาดและปรับขนาดดวงดาว ที่ Redius 1 , Redius 2 และปรับPoint เพื่อเพิ่มหรือลดหยักที่ดวงดาว
- ผู้เรียนเรียกใช้เครื่องมือ Flare Tool ทดลองสร้างแสง Flare Tool และปรับแต่งแสง Flare Tool ใน FlareTool options ทดลองเพิ่มความกว้างของแสงได้ที่ Diameter
- ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนทุกคนใช้เครื่องมือทั้ง 3 เครื่องมือ ออกแบบตัวการ์ตูนสัตว์ คนละ 1 ตัว
- ผู้เรียนร่วมกัน ออกแบบตัวการ์ตูนสัตว์ โดยใช้เครื่องมือทั้ง 3 เครื่องมือ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Internet
2. Computer

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ออกแบบตัวการ์ตูนสัตว์ คนละ 1 ตัว	ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถออกแบบตัวการ์ตูนสัตว์ได้ถูกต้องสวยงาม

สแกนด้วย CamScanner

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่ 6)

- นำเข้าสู่บทเรียนโดยทบทวนเครื่องมือจากสัปดาห์ก่อน
- ผู้สอนแนะน าการใช้กลุ่มเครื่องมือส าหรับวาดรูปทรงเลขาคณิตในการออกแบบ
- ผู้สอนสาธิตการวาดรูปหลายเหลี่ยมด้วย Polygon Tool
- ผู้สอนสาธิตการวาดรูปดวงดาวด้วย Star Tool
- ผู้สอนสาธิตการวาดแฟลร์ด้วย Flare Tool
- ผู้เรียนทุกคนเปิดโปรแกรม Illustrator ตั้งค่าหน้ากระดาษ A4 แนวตั้ง
- ผู้เรียนเรียกใช้เครื่องมือ Polygon Tool ทดลองปรับ polygon โดยการเพิ่มหรือลดขนาด polygon Rediusและปรับมุม ของ polygon ที่ Sides
- ผู้เรียนเรียกใช้เครื่องมือ Star Tool ทดลองวาดและปรับขนาดดวงดาว ที่ Redius 1 , Redius 2 และปรับPoint เพื่อเพิ่มหรือลดหยักที่ดวงดาว
- ผู้เรียนเรียกใช้เครื่องมือ Flare Tool ทดลองสร้างแสง Flare Tool และปรับแต่งแสง Flare Tool ใน FlareTool options ทดลองเพิ่มความกว้างของแสงได้ที่ Diameter
- ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนทุกคนใช้เครื่องมือทั้ง 3 เครื่องมือ ออกแบบตัวการ์ตูนสัตว์ คนละ 1 ตัว
- ผู้เรียนร่วมกัน ออกแบบตัวการ์ตูนสัตว์ โดยใช้เครื่องมือทั้ง 3 เครื่องมือ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Internet
2. Computer

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ออกแบบตัวการ์ตูนสัตว์ คนละ 1 ตัว	ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถออกแบบตัวการ์ตูนสัตว์ได้ถูกต้องสวยงาม

สแกนด้วย CamScanner

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่ 7)

- นำเข้าสู่บทเรียนโดยทบทวนเครื่องมือจากสัปดาห์ก่อน
- ผู้สอนแนะนำการใช้กลุ่มเครื่องมือการสร้างข้อความด้วยเครื่องมือ Type
- ผู้สอนสาธิตการสร้างข้อความแบบจัดชิดขวาด้วย Right-to-Lelt Tool
- ผู้สอนสาธิตการการปรับแต่งข้อความบนเส้น Path
- ผู้สอนสาธิตการปรับ ขนาด ระยะความห่าง รูปแบบต่างๆใน Character
- ผู้สอนสาธิตการการทำนามบัตรโดยการใช้ Type tool
- ผู้เรียนทุกคนเปิดโปรแกรม Illustrator ตั้งค่าหน้ากระดาษ 5x8 cm. แนวนอน
- ผู้เรียนเรียกใช้เครื่องมือ Type tool สร้างข้อความระบุชื่อ และข้อมูลส่วนตัว
- ผู้เรียนกำหนด และออกแบบลักษณะรูปแบบตัวอักษร กำหนดขนาดอักษรไม่เกิน 8 pt
- ผู้เรียนจัดระยะซ้ายขวา เว้นขอบข้างละ 5 มม ทั้งบน ล่าง ซ้าย ขวา
- ผู้เรียนลงสีพื้นหลังและตกแต่งลวดลายให้สวยงาม
- ผู้เรียนตรวจสอบตัวสะกดก่อนบันทึกไฟล์ และส่งให้กับผู้สอน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Internet
2. Computer

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ออกแบบนามบัตรขนาด 5x8cm.	ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถออกแบบนามบัตรได้

สแกนด้วย CamScanner

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 3
	หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	สัปดาห์ที่ 9 - 13
	รหัสวิชา 20308 -2004 ชื่อวิชา การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ท-ป-น 1-4-3	
อหน่วยการเรียนรู้	สิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 4 ช.ม.	

สาระสำคัญ

สิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ หมายถึงสิ่งพิมพ์ที่บ่ง หรือระบุเฉพาะกิจกรรม เฉพาะเนื้อหา หรือเฉพาะเรื่องราว เฉพาะเวลาใด เวลาหนึ่ง ดังนั้น จึงเป็นของการใช้กุศโลบายเพื่อการคัดสรรสิ่งพิมพ์มาใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรม กับกาละ กับเทศะ กับ เนื้อหา ให้เหมาะสมกับค่าใช้จ่ายได้ประโยบน์สูงสุดสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจมีหลายประเภท คุณลักษณะจะแตกต่างกัน ตามประเภท ของสิ่งพิมพ์โดยทั่วไปคุณลักษณะมีความคล้ายคลึงกันในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ อายุการใช้งาน เอกลักษณ์ความมากน้อยหรือ ปริมาณของเนื้อหา กลุ่มเป้าหมายเฉพาะกิจกรรม รวมทั้งเป็นสิ่งบ่งบอกอัตลักษณ์ของหน่วยงาน วัตถุประสงค์สิ่งพิมพ์เฉพาะ กิจ สามารถจ าแนกตามบทบาทหน้าที่สื่อมวลชน ได้แก่ สิ่งพิมพ์เฉพาะกิจบางประเภทมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการให้ข่าวสาร บางประเภทอาจเน้นหนักไปในทาง การให้ความรู้ความเข้าใจหรือการให้การศึกษา บางประเภทอาจผลิตเผยแพร่เพื่อให้ความ คิดเห็น ส่วยที่มีวัตถุประส่งเพื่อการชี้ชวน ชักจูง โน้มน้าวกลุ่มเป้าหมายนั้น จะเป็นการผลิตเพื่อการโฆษณาและสุดท้ายบาง ประเภทอาจผลิตเพื่อให้การบันเทิงเป็นหลัก

สมรรถนะประจำหน่วย / สมรรถนะประจำแผนการจัดการเรียนรู้

ปฏิบัติการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ทั่วไป

1.เข้าใจกระบวนการการออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ

2. เห็นประโยชน์ของการออกแบบงานสิ่งพิมพ์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกกระบวนการออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจได้

2.ปฏิบัติใช้เครื่องมือในโปรแกรมออกแบบงานสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจได้

สาระการเรียนรู้

การออกแบบสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ

3.1 ออกแบบนามบัตร

3.1.1 ชนิดกระดาษนามบัตร

3.1.2 ตัวอักษรและขนาดตัวอักษร

3.1.3 การเรียงล าดับข้อมูล

สแกนด้วย CamScanner

3.2 ออกแบบใบปลิว

3.2.1 ชนิดกระดาษใบปลิว

3.2.2 ขนาดของใบปลิว

3.2.3 จัดองค์ประกอบ

3.3 ออกแบบแผ่นพับ

3.3.1 กำหนดขนาดและรูปแบบ

3.3.2 กำหนดลำดับของการอ่านตามลักษณะของแผ่นพับ

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและคุณธรรมที่มุ่งเน้น

1. ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมกันออกแบบของผลงานตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้สอน (ความมีเหตุผล)

2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการก าหนดกฎในการท างานร่วมกัน ปฏิบัติงานที่มอบหมายด้วยความตั้งใจและรับผิดชอบ(เงื่อนไขขยัน อดทน)

3. ผู้เรียนมีความเอาใจใส่ในงาน และมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง (เงื่อนไขคุณธรรม จริยธรรม)

นำปัญหาและอุปสรรค์ในการเรียนการสอนมาปรับปรุงการเรียนการสอน

-

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่ 9)

- ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้
- ผู้สอนแจ้งรายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน
- ผู้สอนอธิบายประเภทของกระดาษ ลักษณะกระดาษ ความหนาของกระดาษ
- ผู้เรียนสืบค้นใน Internet หาข้อมูลเกี่ยวกับชนิด ประเภทของกระดาษนามบัตร พร้อมหารูปตัวอย่างมาประกอบ
- ผู้เรียนนำข้อมูลและรูปภาพมาใส่โปรแกรมนำเสนอ เพื่อส่งไฟล์กับผู้สอน
- เขียนชื่อ เลขที่ห้องส่งในRun
- ผู้สอนอธิบายถึงลักษณะตัวอักษรแบบต่างๆ และวิธีการดาวน์โหลด ฟร้อน และติดตั้งฟร้อนที่ดาวน์โหลดลงใน

เครื่องคอมพิวเตอร์

- ผู้เรียนทุกคนค้นหาร่วมกันค้นหาฟร้อนและดาวน์โหลดลงเครื่องตนเองอย่างน้อยคนละ 50 ฟร้อน
- ผู้เรียนเปิดโปรแกรม Illustrator แล้วพิมพ์ตัวอักษร A-Z ขนาด 10 Pt และ ก-ฮ ขนาด 15 Pt ทั้ง 50 ฟร้อนที่

ดาวน์โหลดมา

- ผู้เรียนบันทึกไฟล์ เขียน ชื่อ เลขที่ ห้อง ส่งท้ายคาบ
- ผู้เรียนในห้องร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้งานเครื่องมือ Scale Tool และแบบรูปทรงที่มี Pattern

เทคนิคการสอนที่นำมาใช้

- เทคนิคกระบวนการปฏิบัติ

สแกนด้วย CamScanner

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Computer
2. Internet //http://kornblogsport.blogspot.com/

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ติดตั้งแบบอักษรและพิมพ์อักษรตามขนาดที่กำหนด	ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถติดตั้งแบบอักษรและพิมพ์อักษรตามขนาดที่กำหนดได้อย่างถูกต้อง

สแกนด้วย CamScanner

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่ 10)

- นำเข้าสู่บทเรียนโดยทบทวนเนื้อหาจากสัปดาห์ก่อน
- ผู้สอนมอบหมายให้ออกแบบนามบัตรของหน่วยงานต่างๆ
- ผู้เรียนหาข้อมูลหน่วยงานต่างๆ จากInternet ค้นหาชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ เป็นต้น
- ผู้สอนอธิบายถึงหลักการจัดองค์ประกอบ และการเรียงล าดับความส าคัญของนามบัตร
- ผู้เรียนร่วมกันออกแบบโครงร่างของนามบัตรโดยใช้วิธีการการตั้งค่าตาม (สัปดาห์ที่ 7)
- ผู้เรียนออกแบบโครงร่างแล้วให้ผู้เรียนออกแบบลวดลายพื้นหลังให้เข้ากับหน่วยงานที่ค้นหามา
- ผู้สอนอธิบายและยกตัวอย่างเรื่องการใช้สีให้เหมาะสมกับการออกแบบ วิธีการเลือกใช้ชุดสีให้สมดุล
- ผู้เรียนออกแบบสีให้เหมาะสมกับหน่วยงานที่ค้นหามา
- ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนออกแบบโลโก้ใหม่ให้กับหน่วยงานที่ค้นหามา
- ผู้สอนอธิบายขั้นตอนการออกแบบโลโก้ แบบสมมตรา และ อสมมตรา
- ผู้เรียนร่วมกันออกแบบร่างโลโก้ โดยต้องเขียนระบุ Concept ของงานมาด้วย
- ผู้เรียนร่วมกันลงสีโลโก้พร้อมกับ ระบุความหมายของสีที่ใช้มาด้วย
- ผู้เรียนบันทึกไฟล์ เขียนชื่อ เลขที่ ห้อง และส่งใน Run
- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปถึงปัญหาในการออกแบบนามบัตรและร่วมกันแสดงความคิดเห็น

เทคนิคการสอนที่นำมาใช้

- การสอนแบบแก้ปัญหา การทดลอง การใช้สถานการณ์จำลอง การปฏิบัติจริง

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

Internet http://www.number24.co.th/portfolio-item/shutterstockthailand-5-tips-for-designingan-effective-business-card/

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ออกแบบนามบัตร	ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถออกแบบออกแบบนามบัตรจากหน่วยงานที่เลือกมาได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่ 11)

- นำเข้าสู่บทเรียนโดยเรื่องการออกแบบแผ่นปลิว
- ผู้สอนอธิบายลักษณะของแผ่นปลิว ชนิดของกระดาษแผ่นปลิว ขนาดของแผ่นปลิว
- ผู้เรียนสืบค้นใน Internet หาข้อมูลเกี่ยวกับชนิด ประเภทของแผ่นปลิวชนิดของกระดาษแผ่นปลิว ขนาดของแผ่นปลิว พร้อมหารูปตัวอย่างมาประกอบ
- ผู้เรียนน าข้อมูลและรูปภาพมาใส่โปรแกรมน าเสนอ เพื่อส่งไฟล์กับผู้สอน
- เขียนชื่อ เลขที่ห้องส่งใน Run
- ผู้สอนสาธิตเปิดตัวอย่างงานแผ่นปลิวที่เคยออกแบบไว้ ให้ผู้เรียนดู
- ผู้เรียนสืบค้นหาแผ่นปลิวใน Internet เพื่อน ามาเป็นตัวอย่างและแนวทางในการออกแบบ

สแกนด้วย CamScanner

- ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์แผ่นปลิวที่สืบค้นมาว่าที่ส่วนประกอบอะไรบ้าง
- ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนออกแบบแผ่นปลิว ในหัวข้อ "แนะน าวิทยาลัยอาชีวะสันติราษฎ์"
- ผู้เรียนทุกคนสืบค้นหาความเคลื่อนไหวล่าสุดของวิทยาลัยจากInternet
- ผู้เรียนปดโปรแกรม แล้วตั้งค่าหน้ากระดาษขนาด A5 (ครึ่ง A4 แนวตั้ง)
- ผู้เรียนเอาข้อมูลที่สืบค้นมาออกแบบการวางตัวอักษรเพื่อเป็นโครงร่าง
- ผู้เรียนออกแบบลายกราฟิกบนแผ่นปลิวให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่หามา
- ผู้เรียนออกแบบสีที่ใช้ในงานแผ่นปลิวให้สอดคล้องกับวิทยาลัย
- ผู้เรียนตรวจสอบระยะตัดตก และตรวจสอบการสะกดค าให้ถูกต้องก่อนบันทึกไฟล์
- ผู้เรียนบันทึกไฟล์และส่งใน Run เขียนชื่อ เลขที่ ห้องของตนเอง

เทคนิคการสอนที่นำมาใช้

- การสอนแบบแก้ปัญหา การทดลอง การใช้สถานการณ์จำลอง การปฏิบัติจริง

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Internet // https://www.gogoprint.co.th/บล็อก/5-ไอเดีย-ออกแบบ-ใบปลิว-อย่างเทพ/
2. Computer

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ออกแบบแผ่นปลิว 1 แผ่น	ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถออกแบบออกแบบนามบัตรจากหน่วยงานที่เลือกมาได้ถูกต้อง

สแกนด้วย CamScanner

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่ 12)

- นำเข้าสู่บทเรียนโดยเรื่องการออกแบบแผ่นพับ
- ผู้สอนอธิบายลักษณะของแผ่นพับ ชนิดของกระดาษแผ่นพับ ขนาดของแผ่นพับ
- ผู้เรียนสืบค้นใน Internet หาข้อมูลเกี่ยวกับชนิด ประเภทของแผ่นพับชนิดของกระดาษแผ่นพับ ขนาดของแผ่นพับ พร้อมหารูปตัวอย่างมาประกอบ
- ผู้เรียนนำข้อมูลและรูปภาพมาใส่โปรแกรมน าเสนอ เพื่อส่งไฟล์กับผู้สอน
- เขียนชื่อ เลขที่ห้องส่งใน Run
- ผู้สอนอธิบายเรื่องการใช้ขนาดของตัวอักษรที่มีผลต่อการรับสารของการออกแบบ
- ผู้สอนอธิบายการใช้ฟ้อนให้เหมาะสมกับงานแต่ละประเภท
- ผู้สอนอธิบายวิธีการจัดองค์ประกอบศิลป์ การใช้ขนาดอักษรกับหัวข้อต่างๆ
- ผู้สอนอธิบายวิธีการจัดระยะตัวอักษรในแต่ละบรรทัดให้เสมอหน้าหลัง และเว้นวรรคช่องไฟให้สวยงาม
- ผู้เรียนร่วมกันปฏิบัติจัดระยะและจัดการตัวอักษรจากข้อความที่ผู้สอนเตรียมมาให้สวยงามภายในกรอบที่ผู้สอนกำหนดให้ ให้ตัวอักษรอยู่ในกรอบและเสมอหน้าหลังให้สวยงามเป็นระเบียบ ก่อนทำงานจริงในสัปดาห์ถัดไป

เทคนิคการสอนที่นำมาใช้

- การสอนแบบแก้ปัญหา การทดลอง การใช้สถานการณ์จำลอง การปฏิบัติจริง

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Internet
2. Compute

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
จัดระยะตัวอักษร	ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถจัดระยะตัวอักษรให้อยู่ในกรอบที่กำหนดได้อย่างเป็นระเบียบ สวยงาม

สแกนด้วย CamScanner

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่ 13)

- นำเข้าสู่บทเรียนโดยทบทวนเนื้อหาจากสัปดาห์ก่อน
- ผู้สอนสาธิตเปิดตัวอย่างงานแผ่นพับที่เคยออกแบบไว้ ให้ผู้เรียนดู
- ผู้เรียนสืบค้นหาแผ่นพับใน Internet เพื่อน ามาเป็นตัวอย่างและแนวทางในการออกแบบ
- ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์แผ่นปลิวที่สืบค้นมาว่าที่ส่วนประกอบอะไรบ้าง
- ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนออกแบบแผ่นปลิว ในหัวข้อ "แนะน าวิทยาลัยอาชีวะสันติราษฎ์"
- ผู้เรียนทุกคนสืบค้นหาความเคลื่อนไหวล่าสุดของวิทยาลัยจากInternet
- ผู้เรียนเปิดโปรแกรม แล้วตั้งค่าหน้ากระดาษขนาด A4 แนวนอน แบ่งเป็น 3 ช่องเท่าๆกัน
- ผู้สอนเปิดรูปแบบการจัดเรียงหน้าแผ่นพับให้ผู้เรียนศึกษาก่อนเริ่มออกแบบ
- ผู้เรียนเอาข้อมูลที่สืบค้นมาออกแบบการวางตัวอักษรเพื่อเป็นโครงร่าง
- ผู้เรียนออกแบบลายกราฟิกบนแผ่นปลิวให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่หามา
- ผู้เรียนออกแบบสีที่ใช้ในงานแผ่นปลิวให้สอดคล้องกับวิทยาลัย
- ผู้เรียนตรวจสอบระยะตัดตก และตรวจสอบการสะกดคำให้ถูกต้องก่อนบันทึกไฟล์
- ผู้เรียนบันทึกไฟล์และส่งใน Run เขียนชื่อ เลขที่ ห้องของตนเอง

เทคนิคการสอนที่นำมาใช้

- เทคนิคกระบวนการปฏิบัติ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Internet
2. Compute

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ออกแบบแผ่นพับ	ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถออกแบบแผ่นพับได้อย่างถูกต้อง

สแกนด้วย CamScanner

แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	สัปดาห์ที่ 14 - 17
รหัสวิชา 20308 -2004 ชื่อวิชา การออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ ท-ป-น 1-4-3	
หน่วยการเรียนรู้ ออกแบบบรรจุภัณฑ์ ทฤษฎี 1 ชม. ปฏิบัติ 4 ชม.	

สาระสำคัญ

การบรรจุภัณฑ์คือศาสตร์และศิลป์ที่ใช้ในการบรรจุสินค้าโดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อ การคุ้มครองปกป้องสินค้าจากผู้ผลิตจนถึงมือลูกค้าอย่างปลอดภัยด้วยทุนการผลิตที่เหมาะสม การบรรจุภัณฑ์มีความส าคัญ ต่อการผลิต ต่อสินค้า คือ การรักษาคุณภาพและปกป้องตัวสินค้า มิให้เสียหาย จากการปกเปื้อนฝุ่นละออง ความชื้น แสงแดด และให้ความสะดวกในเรื่อการขนส่ง การจัดเก็บมีความรวดเร็ว และสุดท้ายการบรรจุภัณฑ์เพื่อการจัดจ าหน่ายเป็นสิ่งแรกที่ ผู้บริโภคเห็น ดังนั้นบรรจุภัณฑ์ต้องท าหน้าที่ บอกกล่าว สิ่งต่างๆ ของตัวผลิตภัณฑ์โดยการบอกข้อมูลที่จ าเป็นทั้งหมดของตัว สินค้านอกจากนั้นต้องมี รูปลักษณ์ที่สวยงามสะดุดตาเชิญชวนให้เกิดการซื้อ

สมรรถนะประจำหน่วย / สมรรถนะประจำแผนการจัดการเรียนรู้

ปฏิบัติการออกแบบบรรจุภัณฑ์(กล่องขนมไทย) ได้อย่างถูกต้องตามหลักการใช้งาน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ทั่วไป

1.เข้าใจกระบวนการการออกแบบบรรจุภัณฑ์

2. เห็นประโยชน์ของการออกแบบบรรจุภัณฑ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกกระบวนการออกแบบบรรจุภัณฑ์ได้

2.ปฏิบัติใช้เครื่องมือในโปรแกรมออกแบบงานบรรจุภัณฑ์ได้

สาระการเรียนรู้

ออกแบบบรรจุภัณฑ์

4.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์

4.1.1 ทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานบรรจุภัณฑ์

4.1.2 ประโยชน์ของบรรจุภัณฑ์

4.1.3 ประเภทของบรรจุภัณฑ์

4.1.4 วัสดุบรรจุภัณฑ์

4.2 เทคนิคการออกแบบบรรจุภัณฑ์

4.2.1 วิถีการดำเนินชีวิตผบู้ริโภคสมัยใหม่

4.2.2 ขั้นตอนการออกแบบบรรจุภัณฑ์

สแกนด้วย CamScanner

4.3 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

4.3.1 ออกแบบโครงสร้าง

4.3.2 ออกแบบกราฟิก

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและคุณธรรมที่มุ่งเน้น

1. ผู้เรียนใช้ความสามารถในการออกแบบ (มีสติปัญญา)

2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการก าหนดกฎในการท างานร่วมกัน ปฏิบัติงานที่มอบหมายด้วยความตั้งใจและรับผิดชอบ (เงื่อนไขขยัน อดทน)

3. ผู้เรียนได้ปฏิบัติงานจริงจากรูปแบบที่ออกแบบไว้ให้ออกมาเป็นผลงาน (เงื่อนไขคุณธรรม จริยธรรม)

นำปัญหาและอุปสรรค์ในการเรียนการสอนมาปรับปรุงการเรียนการสอน

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่ 14)

- ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้
- ผู้สอนแจ้งรายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน
- ผู้สอนอธิบายความสำคัญของการออกแบบบรรจุภัณฑ์และให้ผู้เรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์เบื้องต้น
- ผู้สอนอธิบายและชี้ให้เห็นประโยชน์ของการออกแบบบรรจุภัณฑ์
- ผู้สอนอธิบายพร้อมยกตัวอย่างบรรจุภัณฑ์ประเภทต่างๆ
- ผู้สอนอธิบายพร้อมยกตัวอย่างวัสดุที่ใช้ในการบรรจุภัณฑ์แบบต่างๆ
- ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนสืบค้นรูปภาพบรรจุภัณฑ์ในรูปแบบต่างๆ คนละ 10 ภาพ และให้ผู้เรียนทุกคน

จำแนกประเภทของบรรจุภัณฑ์ว่าอยู่ในหัวข้อใด

1) บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package)

2) บรรจุภัณฑ์ชั้นใน (Inner Package)

3) บรรจุภัณฑ์ชั้นนอกสุด (Outer Package)

- ผู้เรียนทุกคนจำแนกวัสดุจากรูปภาพบรรจุภัณฑ์ที่ได้สืบค้นมา
- ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์แล้วมาจัดในโปรแกรมนำเสนอผลงาน เพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ผู้เรียนบันทึกไฟล์ เขียน ชื่อ เลขที่ ห้อง ส่งท้ายคาบ
- ผู้เรียนในห้องร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเภทและวัสดุของบรรจุภัณฑ์

เทคนิคการสอนที่นำมาใช้

- เทคนิคกระบวนการปฏิบัติ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Computer
2. Internet http://artd3301-kalpapeuk.blogspot.com/2013/11/blog-post_12.html

สแกนด้วย CamScanner

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
อธิบายประเภทและวัสดุของบรรจุภัณฑ์	ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถอธิบายประเภทและวัสดุของบรรจุภัณฑ์ได้อย่างถูกต้อง

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่.....15)

- นำเข้าสู่บทเรียนเรื่อง "เทคนิคการออกแบบบรรจุภัณฑ์"
- ผู้สอนอธิบายวิถีการด าเนินชีวิตผบู้ริโภคสมัยใหม่ ว่าคืออะไร และสำคัญต่อการออกแบบบรรจุ-ภัณฑ์อย่างไร
- ผู้สอนอธิบายขั้นตอนการออกแบบบรรจุภัณฑ์ว่ามีขั้นตอนการออกแบบอย่างไรเพื่อการวางแผนในการทำงาน

กำหนดกลุ่มเป้าหมาย
กำหนดชื่อตราสินค้า (Brand)
กำหนดวัสดุหลักที่ใช้ท า บรรจุภัณฑ์
ออกแบบรูปทรงบรรจุภัณฑ์
ออกแบบกราฟิกของบรรจุภัณฑ์

- ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนออกแบบกล่องบรรจุภัณฑ์ "ขนมไทย"
- ผู้เรียนร่วมกันเสนอชื่อขนมไทยที่จะออกแบบมาใน Run
- ผู้เรียนร่วมกันสืบค้นข้อมูลหารูปภาพบรรจุภัณฑ์ขนมไทยแบบต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการเริ่มออกแบบ
- ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนที่ได้ชื่อขนมแล้ว ออกแบบโลโก้สินค้าเพื่อน าไปใช้ในกล่องบรรจุภัณฑ์
- ผู้สอนอธิบายหลักการออกแบบโลโก้ แบบสมมาตร และอสมมาตร เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ
- ผู้สอนอธิบายการใช้สีกับโลโก้ขนมไทย วรรณธสีที่ครวใช้กับ อาหาร และขนม
- ผู้เรียนออกแบบโลโก้สินค้า ขนมไทย โดยใช้ตั้งชื่อใหม่เป็นชื่อสินค้าแบรนด์ตนเอง
- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปถึงปัญหาในการออกแบบนามบัตรและร่วมกันแสดงความคิดเห็น

เทคนิคการสอนที่นำมาใช้

- การสอนแบบแก้ปัญหา การทดลอง การใช้สถานการณ์จำลอง การปฏิบัติจริง

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Internet https://kanokkan123456789.wordpress.com/วัตถุดิบในการปรุงขนมไท/บรรจุตกแต่ง/

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ออกแบบโลโก้สินค้าได้	ผู้เรียนร้อยละ 70 สามารถออกแบบโลโก้สินค้า (ขนมไทย)ได้ถูกต้อง

สแกนด้วย CamScanner

จกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่.....16)

- นำเข้าสู่บทเรียนโดยเรื่องการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์
- ผู้สอนอธิบายลักษณะการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์
  - การเปิด-ปิด
  - ความปลอดภัยต่อสินค้า
  - การจับหรือถือ
  - รูปแบบเข้าใจง่าย กลมกลืนกับสินค้า
- ผู้เรียนสืบค้นใน Internet หารูปแบบกล่องและวิธีการพับแบบต่างๆมาเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ
- ผู้เรียนออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ขนมไทยกำหนดขนาดของกล่อง ให้สอดคล้องกับขนมที่ตนเองเลือกไว้
- ผู้เรียนตรวจสอบขนาดและวิธีการจับโดยการตัดกระดาษแล้วลองพับคร่าวๆก่อนเพื่อตรวจสอบระยะการพับและลิ้นที่ใช้ยึดติดกันในแต่ละมุม
- ผู้เรียนพับกระดาษตามที่ออกแบบไว้แล้วนำมาส่งผู้สอนตรวจก่อนน าไปออกแบบกราฟิกบนกล่อง
- ผู้สอนอธิบายวิธีการออกแบบกราฟิกบนกล่องบรรจุภัณฑ์ การใช้สี และการวางตัวอักษร
- ผู้สอนเปิดตัวอย่างงานกราฟิกบนกล่องบรรจุภัณฑ์ให้ผู้เรียนดูเป็นแนวทางในการออกแบบ
- ผู้สอนอธิบายส่วนประกอบที่ควรจะมีบนกล่องให้ผู้เรียนเข้าใจก่อนลงมือปฏิบัติ
- ผู้เรียนเอาไฟล์โครงสร้างที่ผ่านการตรวจแล้วมาออกแบบกราฟิกบนกล่อง
- ผู้เรียนในโปรแกรม Illustartor ออกแบบกราฟิกบนกล่องบรรจุภัณฑ์ ออกแบบสีและตัวอักษรข้อมูลที่สำคัญลงไปในกล่อง
- ผู้เรียนนำไฟล์ โลโก้จาก สัปดาห์ที่ 15 มาใส่ลงในกล่องบรรจุภัณฑ์ของตนเอง
- ผู้เรียนตรวจสอบผลงานก่อนน าไป ปริ้นและตัดเป็นกล่องเพื่อน าเสนอผลงานคาบถัดไป
- ผู้เรียนบันทึกเป็น ไฟล์ PDF แล้วส่งใน Run เขียน ชื่อ เลขที่ ห้อง

เทคนิคการสอนที่นำมาใช้

- การสอนแบบแก้ปัญหา การทดลอง การใช้สถานการณ์จำลอง การปฏิบัติจริง

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Internet http://103.13.228.180/~kanombaank/กล่องขนมไทย/
2. Computer

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ออกแบบกล่องบรรจุภัณฑ์ขนมไทย	ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถออกแบบกล่องบรรจุภัณฑ์ขนม ไทยได้อย่างถูกต้องตามกระบวนการออกแบบ

สแกนด้วย CamScanner

กิจกรรมการเรียน (สัปดาห์ที่.....17)

- ผู้เรียนนำไฟล์การออกแบบทั้งหมดสร้างโฟลเดอร์เขียนชื่อ เลขที่ ห้อง แล้วส่งมาใน Run
- ผู้เรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนตามเลขที่
- ผู้สอนและผู้เรียนสรุปถึงปัญหาและอุปสรรคต่างๆที่ผ่านมาเพื่อนำ ไปปรับปรุงแก้ไขต่อไป

เทคนิคการสอนที่นำมาใช้

- การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการ (Process)

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. Projecter
2. Computer

การวัดประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

การวัดประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
นำเสนอผลงาน	ผู้เรียนร้อยละ 90 สามารถนำเสนอผลงานได้ครบถ้วน สมบูรณ์ 1.ออกแบบโลโก้สินค้า(ขนมไทย). - การใช้สี 2 คะแนน - การจัดองค์ประกอบ 3 คะแนน - ความคิดสร้างสรรค์ 5 คะแนน รวม 10 คะแนน 2.ออกแบบบรรจุภัณฑ์ (ขนมไทย) - ขนาดถูกต้อง 2 คะแนน - ข้อมูลบนบรรจุภัณฑ์ 2 คะแนน - จัดระยะตัวอักษร 3 คะแนน - การจัดองค์ประกอบศิลป์ 5 คะแนน - ความถูกต้องในการใช้เครื่องมือ 5 คะแนน - สีพื้นหลังกับตัวอักษร 3 คะแนน รวม 20 คะแนน

สแกนด้วย CamScanner

รายการตรวจสอบและอนุญาตให้ใช้

☑ เห็นควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้
☐ เห็นควรปรับปรุงเกี่ยวกับ .....

.....

.....

.....

ลงชื่อ (นางสาวพิมพ์ชนก คงใหม่)
หัวแผนกวิชา
...../...../.....

☐ ควรอนุญาตให้นำไปใช้สอนได้
☐ ควรปรับปรุงเกี่ยวกับ.....

.....

☐ อื่น ๆ .....

.....
ลงชื่อ (.....)
รองผู้อำนวยการฝ่าย
ชาการ
...../...../.....

☐ อนุญาตให้นำไปใช้สอนได้
☐ อื่น ๆ .....

.....
ลงชื่อ (.....)
ผู้อำนวยการ
...../...../.....

สแกนด้วย CamScanner