



# แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

รหัส 10217405 วิชา โปรแกรมกราฟิก  
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ  
ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

จัดทำโดย  
อาจารย์ณัฐพร พานทอง  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยนครพนม

## คำนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ได้ประกาศใช้ตั้งแต่เดือนสิงหาคม 2542 เป็นต้นมา ได้เน้นให้ครู-อาจารย์และผู้เกี่ยวข้องทั้งหลายจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนสำคัญที่สุด ซึ่งผู้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ได้ตระหนักถึงภารกิจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ จึงจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติให้เป็นรูปธรรม โดยการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในรายวิชา วิชา โปรแกรม กราฟิก รหัสวิชา 10217405 ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้จึงประกอบด้วย

1. โครงการสอนที่บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ผู้จัดทำหวังว่าแผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้จะให้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอน หากท่านนำแผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้ไปใช้งาน พบข้อผิดพลาด และมีข้อเสนอแนะประการใด ผู้จัดทำยินดีน้อมรับไว้ด้วยความขอบคุณยิ่ง เพื่อปรับปรุงแก้ไขในโอกาสต่อไป

ณัฐพร พานทอง  
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยนครพนม

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยนครพนม
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิชา โปรแกรมกราฟิก

### หมวดที่ 1. ลักษณะและข้อมูลโดยทั่วไปของรายวิชา

1. รหัสและชื่อรายวิชา วิชา โปรแกรมกราฟิก รหัสวิชา 10217405
2. จำนวนหน่วยกิต หน่วยกิต 3 (2-2-5)
3. หลักสูตร และประเภทของรายวิชา 3.1 หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3.2 ประเภทของรายวิชา พาณิชยกรรม
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ณัฐพร พานทอง
5. ภาคการศึกษา ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ ปวช.2
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน ไม่มี
8. สถานที่เรียน อาคารบริหารธุรกิจ ห้อง 2204
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชา ครั้งล่าสุด 7 พฤศจิกายน 2560

## 1.1 ตารางวิเคราะห์รายวิชา

รหัสวิชา 10217405 วิชา โปรแกรมกราฟิก หน่วยกิต 3 (2-2-5)

ชั้น ปวช. 2 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อหน่วยการสอน/การเรียนรู้	ด้านพุทธิพิสัย						ด้านทักษะพิสัย(5)	ด้านจิตพิสัย(5)	รวม (40)	ลำดับความสำคัญ	จำนวนชั่วโมง
	ความรู้ (5)	ความเข้าใจ(5)	นำไปใช้(5)	วิเคราะห์(5)	สังเคราะห์(5)	ประเมินค่า(5)					
1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	4
2. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	8
3. มุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	8
4. การสร้างขอบเขตพื้นที่ (Selection) และการจัดการไฟล์	5	5	5	4	3	3	4	4	33	2	8
5. การสร้างตัวอักษรและข้อความ	5	5	5	4	3	3	4	4	33	3	8
6. การระบายสี และภาพกราฟิกสำหรับเว็บเพจ	5	5	5	4	3	3	4	4	33	3	12
7. การวาดภาพ	5	5	5	4	3	3	4	4	33	2	8
8. การใช้โปรแกรมกราฟิกแบบเวกเตอร์	5	5	5	4	3	3	4	4	33	2	8
9. การสร้างข้อความ การปรับรูปทรงภาพ และ การใช้พาเลตพาธินเดอะ	5	5	5	4	3	3	4	4	33	2	8
<b>รวมคะแนน</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>20</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>20</b>	<b>20</b>			
<b>ลำดับความสำคัญ</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>			

คำอธิบาย 5 หมายถึง ระดับความสำคัญของแต่ละรายการมี 5 ระดับ คือ 1, 2, 3, 4, 5

## 1.2 ตารางวิเคราะห์สมรรถนะการเรียนรู้

รหัสวิชา 10217405 ชื่อวิชา โปรแกรมกราฟิก

จำนวน หน่วยกิต 3 (2-2-5) จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ 4 ชั่วโมง รวม 72 ชั่วโมงต่อภาคเรียน

หน่วยการสอน	สมรรถนะการเรียนรู้
หน่วยการสอนที่ 1 ชื่อหน่วยการสอน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก	สมรรถนะประจำหน่วย แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการพื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก
หน่วยการสอนที่ 2 ชื่อหน่วยการสอน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้าง ภาพกราฟิกแบบ Raster	สมรรถนะประจำหน่วย แสดงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมกราฟิก
หน่วยการสอนที่ 3 ชื่อหน่วยการสอน มุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer	สมรรถนะประจำหน่วย สร้างและตกแต่งภาพด้วยโปรแกรมกราฟิก
หน่วยการสอนที่ 4 ชื่อหน่วยการสอน การสร้างขอบเขตพื้นที่ (Selection) และการ จัดการไฟล์	สมรรถนะประจำหน่วย สร้างขอบเขตพื้นที่และการจัดการไฟล์ด้วยโปรแกรมกราฟิก
หน่วยการสอนที่ 5 ชื่อหน่วยการสอน การสร้างตัวอักษรและข้อความด้วยโปรแกรมกราฟิก	สมรรถนะประจำหน่วย สร้างตัวอักษรและข้อความด้วยโปรแกรมกราฟิก
หน่วยการสอนที่ 6 ชื่อหน่วยการสอน การระบายสี และภาพกราฟิกสำหรับเว็บเพจ	สมรรถนะประจำหน่วย ออกแบบภาพกราฟิกตามหลักองค์ประกอบศิลป์
หน่วยการสอนที่ 7 ชื่อหน่วยการสอน การวาดภาพ (Drawing)	สมรรถนะประจำหน่วย สร้างภาพโดยใช้เครื่องมือรูปทรงสำเร็จรูปด้วยโปรแกรม กราฟิก
หน่วยการสอนที่ 8 ชื่อหน่วยการสอน การใช้โปรแกรมกราฟิกแบบเวกเตอร์	สมรรถนะประจำหน่วย สร้างภาพกราฟิกและจัดการแก้ไขภาพด้วยโปรแกรมกราฟิก
หน่วยการสอนที่ 9 ชื่อหน่วยการสอน การสร้างข้อความ การปรับรูปทรงภาพ และ การใช้พาเลต Pathfinder	สมรรถนะประจำหน่วย สร้างข้อความปรับรูปทรงภาพและใช้พาเลตด้วยโปรแกรม กราฟิก



สรุณณะประจำหน่วยการสอน													
การสร้างขอบเขตพื้นที่ (Selection) และการจัดการไฟล์	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	45	3	
หน่วยการสอนที่ 5 ชื่อหน่วยการสอน การสร้างตัวอักษรและข้อความ สรุณณะประจำหน่วยการสอน													
สร้างตัวอักษรและข้อความด้วยโปรแกรมกราฟิก	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	43	5	
หน่วยการสอนที่ 6 ชื่อหน่วยการสอน การระบายสี และภาพกราฟิกสำหรับเว็บเพจ สรุณณะประจำหน่วยการสอน													
เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจ ระบบสวิตติการ การอบรมพนักงาน	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	43	5	
หน่วยการสอนที่ 7 ชื่อหน่วยการสอน การวาดภาพ (Drawing) สรุณณะประจำหน่วยการสอน													
สร้างภาพโดยใช้เครื่องมือรูปทรงสำเร็จรูปด้วยโปรแกรมกราฟิก	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	45	3	
หน่วยการสอนที่ 8 ชื่อหน่วยการสอน การใช้โปรแกรมกราฟิกแบบเวคเตอร์ สรุณณะประจำหน่วยการสอน													
สร้างภาพกราฟิกและจัดการเพิ่มภาพด้วยโปรแกรมกราฟิก	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	45	3	
หน่วยการสอนที่ 8 ชื่อหน่วยการสอน การสร้างข้อความ การปรับรูปทรงภาพ และการใช้พาเลต Pathfinder สรุณณะประจำหน่วยการสอน													
สร้างข้อความปรับรูปทรงภาพและใช้พาเลตด้วยโปรแกรมกราฟิก													
รวม	24	26	24	23	28	25	28	25	26	29			
ลำดับความสำคัญ	4	3	9	7	3	5	2	6	4	1			

## หมวดที่ 2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา
1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการของภาพกราฟิก
2. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทและคุณลักษณะของแฟ้มภาพกราฟิก
3. มีทักษะการใช้โปรแกรมกราฟิก
4. สร้างและตกแต่งภาพกราฟิก
5. จัดการแฟ้มภาพกราฟิก
6. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดีในการใช้คอมพิวเตอร์
2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนาปรับปรุงรายวิชา
1. เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการปฏิรูปการศึกษา
2. เพื่อให้เนื้อหาการเรียนรู้สัมพันธ์กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังบนหลักการเรียนรู้ตามสภาพจริง

## หมวดที่ 3. ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา			
ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพกราฟิก หลักการของภาพกราฟิกแบบ Vector และ Bitmap ประเภทและคุณลักษณะของแฟ้มภาพกราฟิก การสร้างและตกแต่งภาพกราฟิก การจัดการแฟ้มภาพกราฟิก ความแตกต่างของภาพกราฟิกแบบ 2 มิติ การใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector และ Bitmap			
2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา			
บรรยาย 35 ชั่วโมง	สอนเสริม ไม่มี	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การ 37	การศึกษาด้วยตนเอง 16 ชั่วโมง
3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล			
1 ชั่วโมง/สัปดาห์			

## หมวดที่ 4. การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม
1.1 คุณธรรม จริยธรรม ที่ต้องพัฒนา
- ความมีมนุษยสัมพันธ์
- ความมีวินัย
- ความรับผิดชอบ
- ความซื่อสัตย์สุจริต
- ความสนใจใฝ่รู้
- การละเว้นสิ่งเสพติดและการพนัน



- ความสุภาพ (Politeness)
- มีความเชื่อมั่น (Confidence)
- การยอมรับและปฏิบัติตามมติของกลุ่ม ( Is accepted by his/her group)

### 1.2 วิธีการสอน

- ใช้การสอนแบบ Active Learning เปิดโอกาสให้นักศึกษามีการตั้งคำถามหรือตอบคำถาม หรือ แสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรม จริยธรรม ในชั้นเรียนในโอกาสต่าง ๆ
- ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ตัวอย่างที่ขาดความรับผิดชอบหน้าที่และการประพฤติที่ผิด จรรยาบรรณในวิชาชีพ
- อาจารย์ปฏิบัติตนเป็นตัวอย่าง ให้ความสำคัญต่อจรรยาบรรณวิชาชีพ การมีวินัยเรื่องเวลาการ เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของนักศึกษา

### 1.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินผลจากพฤติกรรมที่แสดงออกในชั้นเรียนและการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทางด้านคุณธรรมและจริยธรรม
- การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้สอนคนอื่น ๆ และเพื่อนๆ ของผู้เรียนในรายวิชา
- การประเมินตามสภาพจริง(Authentic Assessment)ด้าน การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียนและ การส่งงานที่มอบหมาย
- นักศึกษาประเมินตนเอง

## บูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

### หลักความพอประมาณ

ความพอดีที่ไม่น้อยเกินไปและไม่มากเกินไป

### หลักความมีเหตุผล

การตัดสินใจเกี่ยวกับระดับความพอเพียงนั้น จะต้องเป็นไปอย่างมีเหตุผลโดยพิจารณาจากเหตุปัจจัย ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้น ๆ อย่างรอบคอบ

### หลักการมีภูมิคุ้มกัน

การเตรียมตัวให้พร้อมรับผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ของสถานการณ์ต่าง ๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต

### เงื่อนไขความรู้

ความรู้รอบรู้เกี่ยวกับวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องรอบด้าน ความรอบคอบที่จะนำความรู้เหล่านั้นมา พิจารณาให้เชื่อมโยงกัน เพื่อประกอบการวางแผนและความระมัดระวังในการปฏิบัติ

### เงื่อนไขคุณธรรม

ที่จะต้องเสริมสร้าง ประกอบด้วย มีความตระหนักใน คุณธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต ขยัน อดทน มีความเพียร ใช้สติปัญญาในการดำเนินชีวิต และแบ่งปัน

## 2. ความรู้

### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคอมพิวเตอร์ องค์ประกอบของเครื่อง คอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กหรือขนาดใหญ่ หรือมีการทำงานที่ซับซ้อนเพียงใด แต่มีองค์ประกอบที่เหมือนกัน คือ ส่วนนำเข้า (Input) ส่วนประมวลผล (Process) ส่วนแสดงผล (Output) และส่วนเก็บข้อมูล (Storage) ส่วนประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ คุณสมบัติของคอมพิวเตอร์ ชนิดของคอมพิวเตอร์ และโครงสร้างของคอมพิวเตอร์

## 2.2 วิธีการสอน

- ใช้การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งเน้นให้สัมพันธ์กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ใช้หลักการเรียนรู้ตามสภาพจริง(Authentic Learning) และจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยการสอนแบบผสมผสาน ได้แก่ การนำเสนอเนื้อหา (Presentation) การฝึกปฏิบัติ(Practice)
- แนวการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีลักษณะเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัฒนธรรมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในลักษณะ การพึ่งพาอาศัยกันในทางที่ดี (Positive Independence) การสร้างทีมงาน (Team Formation) ความรับผิดชอบ (Accountability) ทักษะทางสังคม (Social Skills)
- การเรียนรู้ตามแนวคิดผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นสังเกต โดยผู้สอนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ขั้นสร้างความรู้โดยผู้เรียนสร้างความรู้จากการศึกษาเอกสารประกอบการเรียน ขั้นขยายความรู้โดยการอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน และขั้นตรวจสอบประเมินความรู้ที่ได้รับโดยการนำเสนองาน

## 2.3 วิธีการประเมินผล

- การทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน
- แบบสังเกตการมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น/ การอภิปรายกลุ่ม การประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้
- การสอบย่อย สอบกลางภาค และสอบปลายภาค
- การประเมินพัฒนาการรายบุคคลและรายกลุ่ม

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญา ที่ต้องพัฒนา

- สามารถคิดวิเคราะห์ แสดงความคิดเห็นต่อปัญหาทั้งในชั้นเรียน
- สามารถใช้ความรู้ทางทฤษฎี เพื่อการพัฒนาปรับปรุงการปฏิบัติงานในสถานการณ์จริง

### 3.2 วิธีการสอน

- การเรียนรู้ตามแนวคิดผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ประกอบด้วย ขั้นสังเกต โดยผู้สอนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ขั้นสร้างความรู้โดยผู้เรียนสร้างความรู้จากการศึกษาเอกสารประกอบการเรียน ขั้นขยายความรู้โดยการอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันจากประสบการณ์ของผู้เรียน และขั้นตรวจสอบประเมินความรู้ที่ได้รับโดยการนำเสนองาน
- มอบหมายภาระงานรายบุคคล และงานกลุ่ม

### 3.3 วิธีการประเมินผล

- การทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน
- การสอบย่อย สอบกลางภาค และสอบปลายภาค
- การประเมินพัฒนาการรายบุคคลและรายกลุ่ม

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ที่ต้องพัฒนา

- ทักษะการสร้างสัมพันธภาพการทำงานและความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม

### 4.2 วิธีการสอน

- ใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีลักษณะเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในลักษณะช่วยเหลือซึ่งกันและกันโดยมีแนวทางที่สำคัญ คือ การพึ่งพาอาศัยกันในทางที่ดี (Positive Independence) การสร้างทีมงาน (Team Formation) ความรับผิดชอบ (Accountability) ทักษะทางสังคม (Social Skills)
- มอบหมายงานกลุ่มและรายบุคคล โดย กำหนดความรับผิดชอบของผู้เรียนรายบุคคลและรายกลุ่มให้ชัดเจน

#### 4.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- ประเมินความรับผิดชอบจากการทำกิจกรรมรายบุคคลและรายกลุ่มของผู้เรียน
- ให้ผู้เรียนประเมินสมาชิกในกลุ่ม ทั้งด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและด้านความรับผิดชอบตามรูปแบบแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 

### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ต้องพัฒนา

- ทักษะการคัดเลือกแหล่งข้อมูล การค้นคว้าหาข้อมูล/เพิ่มพูนความรู้ทางอินเทอร์เน็ต
- ทักษะการใช้ Power point ในการนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย

#### 5.2 วิธีการสอน

- ใช้ PowerPoint ที่น่าสนใจ ชัดเจน ง่ายต่อการทำความเข้าใจ ประกอบการสอนในชั้นเรียน
- การสอนโดยมีการนำเสนอข้อมูลจากการค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นตัวอย่างกระตุ้นให้นักศึกษาเห็นประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอและสืบค้นข้อมูล
- การแนะนำเทคนิคการสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ
- การมอบหมายงานที่ต้องมีการนำเสนอทั้งในรูปเอกสารและใช้สื่อในการนำเสนอ

#### 5.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินการนำเสนอรายงานโดยใช้ PowerPoint หน้าชั้นเรียน
- ประเมินทักษะการใช้สื่อและการใช้ภาษาพูดจากการนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ประเมินรายงานการสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมวดที่ 5. แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการและการประเมินผล

5.1 แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ					
สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน/ชั่วโมง		กิจกรรม การเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	หมายเหตุ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ		
1	ชี้แจงกระบวนการจัดการ เรียนการสอน ในรายวิชา โปรแกรมกราฟิก <b>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์กราฟิก</b> 1.บอกความหมาย คอมพิวเตอร์กราฟิกได้ 2.อธิบายคุณค่าและ ความสำคัญของงานกราฟิกได้ 3.อธิบายการนำภาพกราฟิกที่ ใช้กับคอมพิวเตอร์ได้ 4.จำแนกความแตกต่าง ระหว่างไฟล์ภาพกราฟิกแบบ Raster และแบบ Vector ได้ 5.บอกหลักการใช้สีและแสง ในคอมพิวเตอร์ได้ 6.บอกอุปกรณ์เสริมที่จำเป็น สามารถนำมาใช้ในงานกราฟิก ได้ 7.ประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ กราฟิกกับงานด้านต่าง ๆ ได้	2	2	- อธิบายจุดประสงค์รายวิชา - คำอธิบายรายวิชา มาตรฐาน รายวิชาและการประเมินผล  แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 1	อ.ณัฐพร
2-4	<b>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ โปรแกรมสร้างภาพกราฟิก แบบ Raster</b> 1.อธิบายความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop ได้ 2.กำหนดค่า Option Bar ได้ 3. อธิบายรูปแบบการทำงาน Menu Bar ได้ 4. อธิบายขั้นตอนการเรียกใช้ พาเลตต์ได้ 5. เรียกใช้กล่องเครื่องมือได้	6	6		อ.ณัฐพร

	6. สร้างไฟล์ภาพใหม่และบันทึกไฟล์ภาพได้			แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 2 ใบงานฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 2	
สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน/ชั่วโมง		กิจกรรม การเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	หมายเหตุ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ		
5-7	<b>มุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer</b> 1. กำหนดมุมมองและการย่อหรือขยายภาพได้ 2. อธิบายขั้นตอนการใช้งาน Layer ได้ 3. ปรับสี ปรับแสง และแต่งภาพด้วย Layer ได้ 4. ปรับขนาดของภาพได้ 5. มีคุณธรรมและความซื่อสัตย์	4	8	แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 3 ใบงานฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 3	อ. ญัฐพร
8-9	<b>การสร้างขอบเขตพื้นที่ (Selection) และการจัดการไฟล์</b> 1. สร้างขอบเขตพื้นที่ (Selection) ได้ 2. ตัดภาพได้ 3. คัดลอกภาพได้ 4. ปรับรูปทรงภาพด้วยคำสั่ง Transform ได้ 5. สร้างขอบเขตพื้นที่ด้วย Layer Mask ได้ 6. แก้ไขช่วงสีไม่ต่อเนื่องของภาพได้ 7. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	4	8	แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 4 ใบงานฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 4	อ. ญัฐพร
10	<b>สอบกลางภาค</b>	4		<b>สอบกลางภาค</b>	
11-13	<b>การสร้างตัวอักษรและข้อความ</b> 1. พิมพ์ตัวอักษรและข้อความได้ 2. ตกแต่งข้อความได้ 3. สร้างข้อความภายในรูปทรงได้	4	8		อ. ญัฐพร

	4. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย			แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 5 ใบงานฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 5	
14-15	<b>การระบายสี และ ภาพกราฟิกสำหรับเว็บเพจ</b> 1.ระบายสี โดยการใช้กลุ่ม เครื่องมือระบายสีได้ 2.ลบรูปภาพโดยใช้เครื่องมือ กลุ่มการลบได้ 3. เติมสีและ Pattern ให้ภาพ ด้วยคำสั่ง Fill ได้ 4.ออกแบบ Page Header ได้ 5. มีความรับผิดชอบต่องานที่ ได้รับมอบหมาย	2	8	แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 6 ใบงานฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 6	อ.ณัฐพร
16	<b>การวาดภาพ (Drawing)</b> 1. สร้างรูปทรงสำเร็จรูปได้ 2. วาดรูปทรงแบบรวม-ลด พื้นที่ได้ 3. สร้างเส้น Path รูปทรงต่าง ๆ ได้ 4. แสดงตัวอย่างและการตั้ง ค่าก่อนพิมพ์ได้ 5. มีความประหยัดตามหลัก เศรษฐกิจพอเพียง	2	8	แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 7 ใบงานฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 7	อ.ณัฐพร
17	<b>การใช้โปรแกรมกราฟิกแบบ เวกเตอร์</b> 1.เรียกใช้โปรแกรมและออก จากโปรแกรมได้ 2 อธิบายขั้นตอนการสร้าง ไฟล์ภาพใหม่ได้ 3.ปรับมุมมองของภาพได้ 4.วาดภาพ โดยใช้เครื่อง วาดภาพได้ 5.กำหนดสีพื้นและสีเส้นขอบ ได้ 6.วาดเส้นด้วยกลุ่มเครื่องมือ Line ได้	2	4	แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 8 ใบงานฝึกปฏิบัติหน่วยที่ 8	อ. ณัฐพร
18	<b>สอบปลายภาค</b>	4		<b>สอบวัดความรู้</b>	

5.2 แผนการประเมินผลการเรียนรู้			
ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลนักศึกษา	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	สอบกลางภาค	9	30%
	สอบปลายภาค	18	30%
	วิเคราะห์กรณีศึกษา การค้นคว้า การทำแบบฝึกหัด การทำงานกลุ่มและผลงาน การส่งงานตามที่มอบหมาย	ตลอดภาคการศึกษา	20%
	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย ความกล้าแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	20%

### หมวดที่ 6. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

- หนังสือ เอกสาร โปสเตอร์ และข้อมูลอ้างอิง ที่สำคัญ
  - เอกสารคำสอนวิชา โปรแกรมกราฟิก
  - สื่อจากเพาเวอร์พอยท์
  - ข้อมูลเพิ่มเติมจาก Internet
  - Adobe Photoshop

### หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

- การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา
  - จัดทำแบบสัมภาษณ์แบบปลายเปิด
  - แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
  - ข้อเสนอแนะผ่านเว็บบอร์ด ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับผู้เรียน
- การประเมินการสอน
  - ประเมินจากความสนใจ ความตั้งใจ และการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการจัดทำแบบบันทึกหลังการสอน
  - แฟ้มงานของผู้เรียน
  - คะแนนสอบของผู้เรียน
  - การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- การปรับปรุงการสอน
  - สัมมนาการจัดการเรียนการสอน

<ul style="list-style-type: none"> <li>- การทำวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน</li> </ul>
<p><b>4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ผู้สอนในกลุ่มเดียวกัน</li> <li>- มีการตั้งคณะกรรมการในรายวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการประเมินผู้เรียน และการประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน</li> </ul>
<p><b>5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- รวบรวมข้อมูลจากการทำวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนและพัฒนาผู้เรียนพร้อมปรับปรุงเนื้อหา ความยากง่ายให้สอดคล้องกับศักยภาพผู้เรียน และระดับชั้นการเรียนรู้</li> <li>- แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอนในกลุ่มวิชาเดียวกันและต่างวิชาเพื่อเป็นข้อมูลสู่การปรับปรุงและพัฒนาต่อไป</li> <li>- นำผลจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สู่การปฏิบัติการพัฒนาปรับปรุงโดยการมีส่วนร่วมจากผู้เกี่ยวข้อง ด้านปัจจัยสนับสนุน</li> <li>- นำสู่การปฏิบัติในปีการศึกษาต่อไป และดำเนินการตามกระบวนการ PDCA</li> </ul>