



แผนการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา 21910-2008 การผลิตสื่อดิจิทัล

จัดทำโดย

นางสาวปวรพรรณ ทองถึก

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนการเรียนรู้วิชาการผลิตสื่อดิจิทัล รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ เล่มนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างความรู้ และทักษะในการผลิตสื่อดิจิทัลให้กับนักเรียน โดยเน้นการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือ และเทคโนโลยีในการผลิตสื่อ รวมถึงการประยุกต์ใช้ในงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารในยุคดิจิทัล นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการผลิตสื่อ ตั้งแต่การวางแผน การออกแบบ การถ่ายทำ การตัดต่อ ไปจนถึงการเผยแพร่ สื่อดิจิทัลผ่านช่องทางต่างๆ

ในแผนการเรียนรู้นี้ จะมีการฝึกปฏิบัติจริง เพื่อให้นักเรียนสามารถนำทักษะที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในการ สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ และมีความเข้าใจในกระบวนการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อใน สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมทั้งสามารถนำไปใช้ในงานวิชาชีพในอนาคตได้อย่างเหมาะสมจึง เป็นการตั้งใจให้แผนการเรียนรู้วิชานี้เป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะในการผลิตสื่อ ดิจิทัลอย่างเต็มที่ พร้อมทั้งสามารถใช้ในการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลในยุคสมัยที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีและการ เปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลอย่างรวดเร็ว.

(นางสาวปวรพรรณ ทองถึก)
สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

คำนำ

สารบัญ

หลักสูตรรายวิชา

มาตรฐานอาชีพ

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่ ๑ เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์

แผนการจัดการเรียนรู้

ใบความรู้

ใบงาน

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ

หน่วยที่ ๒ เรื่อง การออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

แผนการจัดการเรียนรู้

ใบความรู้

ใบงาน

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ

หน่วยที่ ๓ เรื่อง เริ่มต้นใช้งานโปรแกรมผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

แผนการจัดการเรียนรู้

ใบความรู้

ใบงาน

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ

หน่วยที่ ๔ เรื่อง การสร้างข้อความเพื่อผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

แผนการจัดการเรียนรู้

ใบความรู้

ใบงาน

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ

หน่วยที่ ๕ เรื่อง ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์

แผนการจัดการเรียนรู้

ใบความรู้

ใบงาน

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ

หน่วยที่ ๖ เรื่อง สีในสื่อสิ่งพิมพ์

แผนการจัดการเรียนรู้

ใบความรู้

ก

--

ข

ค

ง

๙

๑๒

๑๘

๑๙

๒๐

๒๓

๒๘

๒๙

๓๐

๓๓

๓๘

๓๙

๔๐

๔๓

๔๘

๔๙

๕๐

๕๓

๕๘

๕๙

๖๐

๖๓

สารบัญ

หน้า

ใบงาน	๖๘
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	๖๙
หน่วยที่ ๗ เรื่อง การทำงานกับวัตถุ	
แผนการจัดการเรียนรู้	๗๐
ใบความรู้	๗๓
ใบงาน	๗๘
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	๗๙
หน่วยที่ ๘ เรื่อง การใช้งานเลเยอร์	
แผนการจัดการเรียนรู้	๘๐
ใบความรู้	๘๓
ใบงาน	๘๘
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	๘๙
หน่วยที่ ๙ เรื่อง หน้ามาสเตอร์	
แผนการจัดการเรียนรู้	๙๐
ใบความรู้	๙๓
ใบงาน	๙๘
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	๙๙

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๗
ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ
กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชยกรรม
สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชาการผลิตสื่อดิจิทัล
ทฤษฎี ๒ ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ ๒ ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม ๗๒ ชั่วโมง จำนวน ๓ หน่วยกิต

อ้างอิงมาตรฐาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ผลิตสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล ด้วยความละเอียด รอบคอบ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

๑. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการผลิตสื่อดิจิทัล
๒. มีทักษะในการผลิตสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
๓. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในผลิตสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
๔. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อดิจิทัลตามหลักการและกระบวนการ
๒. ผลิตสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปตามหลักการและกระบวนการ
๓. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการผลิตสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการผลิตสื่อดิจิทัล กระบวนการจัดทำสื่อดิจิทัล การออกแบบ การผลิตสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป การใช้เครื่องมือในโปรแกรมสำเร็จรูป การตัดต่อรูปภาพ การใส่เทคนิคพิเศษในสื่อดิจิทัล การบันทึกสื่อดิจิทัลและประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการผลิตสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

หน่วยการเรียนรู้	ความสามารถที่คาดหวัง									รวม	จำนวน ชั่วโมง ท/ป	
	พุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย	ประยุกต์ ใช้			
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การประเมินค่า	การสร้างสรรค์						
ความรู้เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์	๒	๑	๑	-	-	-	๕	๓	๒	๑๔	๒/๒	
การออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	๑	๑	๒	-	-	-	๑๙	๔	๒	๒๙	๒/๖	
เริ่มต้นใช้งานโปรแกรมผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	๑	๑	๑	-	-	-	๘	๔	๒	๑๗	๒/๖	
การสร้างข้อความเพื่อผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	๑	๑	๑	-	-	-	๓	๔	๒	๑๒	๒/๖	
ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์	๑	๑	๑	-	-	-	๖	๔	๓	๑๖	๒/๖	
สีในสื่อสิ่งพิมพ์	๑	๑	๑	-	-	-	๙	๔	๓	๑๙	๒/๖	
การทำงานกับวัตถุ	๑	๑	๑	-	-	-	๓	๔	๒	๑๒	๒/๖	
การใช้งานเลเยอร์	๑	๑	๑	-	-	-	๓	๔	๒	๑๒	๔/๑๒	
หน้ามาสเตอร์	๑	๑					๖	๑		๙	๒/๒	
รวม	๑๐	๙	๙				๖๒	๓๒	๑๘		๗๒	
ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (เมื่อเรียนรายวิชานี้สำเร็จแล้วทำอะไรได้) (ร้อยละ)												
ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (เมื่อเรียนรายวิชานี้สำเร็จแล้วทำอะไรได้)												
รวมทั้งรายวิชา											๑๐๐	๗๒

หน่วยการเรียนรู้

รหัส.....๒๒๑๙๑๐-๒๐๐๘.....ชื่อวิชา.....การผลิตสื่อดิจิทัล.....
 ทฤษฎี.....๒.....ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ.....๒.....ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน.....๓.....หน่วยกิต

หน่วย ที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
๑	ความรู้เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์	๒	๒	๔
๒	การออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	๒	๖	๘
๓	เริ่มต้นใช้งานโปรแกรมผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	๒	๖	๘
๔	การสร้างข้อความเพื่อผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	๒	๖	๘
๕	ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์	๒	๖	๘
๖	สีในสื่อสิ่งพิมพ์	๒	๖	๘
๗	การทำงานกับวัตถุ	๒	๖	๘
๘	การใช้งานเลเยอร์	๔	๑๒	๑๖
๙	หน้ามาสเตอร์	๒	๒	๔
	ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	๑	๒	๓
	รวม	๒๐	๕๒	๗๒

๑. การวัดผลรายวิชา

ด้านความรู้	๑. แบบฝึกหัด/กิจกรรมนำเสนอ	๑๐ %
	๒. แบบทดสอบหลังเรียน	๑๐ %
ด้านทักษะ	๑. แบบฝึกหัด (การคิดและแก้ปัญหา)	๑๐ %
ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์		๒๐ %
ด้านการประยุกต์ใช้และรับผิดชอบ (แบบฝึกประยุกต์ในงานอาชีพ)		๑๐ %

คะแนนระหว่างภาค/ปลายภาค (ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา)

สัดส่วน ๖๐ : ๔๐

ระหว่างภาค	๑. แบบฝึกหัด/กิจกรรมนำเสนอ	
	(ด้านความรู้ ทักษะ และประยุกต์ใช้ฯ)	๒๐ %
	๒. แบบทดสอบหลังเรียน	
	(ด้านความรู้ ทักษะ และประยุกต์ใช้ฯ)	๒๐ %
	๓. คุณลักษณะที่พึงประสงค์	๒๐ %
	รวม	๖๐ %
ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา		๔๐ %
	รวมทั้งหมด	๑๐๐ %

๒. การประเมินผลรายวิชา

๘๐ - ๑๐๐ คะแนน ได้ผลการเรียน	๔.๐	หมายถึง ผลการเรียนรู้ในเกณฑ์ดีเยี่ยม
๗๕ - ๗๙ คะแนน ได้ผลการเรียน	๓.๕	หมายถึง ผลการเรียนรู้ในเกณฑ์ดีมาก
๗๐ - ๗๔ คะแนน ได้ผลการเรียน	๓.๐	หมายถึง ผลการเรียนรู้ในเกณฑ์ดี
๖๕ - ๖๙ คะแนน ได้ผลการเรียน	๒.๕	หมายถึง ผลการเรียนรู้ในเกณฑ์พอใช้
๖๐ - ๖๔ คะแนน ได้ผลการเรียน	๒.๐	หมายถึง ผลการเรียนรู้ในเกณฑ์พอใช้
๕๕ - ๕๙ คะแนน ได้ผลการเรียน	๑.๕	หมายถึง ผลการเรียนรู้ในเกณฑ์อ่อน
๕๐ - ๕๔ คะแนน ได้ผลการเรียน	๑.๐	หมายถึง ผลการเรียนรู้ในเกณฑ์อ่อนมาก
< ๕๐ คะแนน ได้ผลการเรียน	๐	หมายถึง ผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ขั้นต่ำ

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ๑
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สัปดาห์ที่ ๑
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.
ชื่อเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

“สื่อสิ่งพิมพ์” เป็นคำที่ใช้กันมานาน และรู้จักกันดีในกลุ่มคนทุกระดับชั้น เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีความนิยมยกย่องแพร่หลาย ตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงปัจจุบัน ถึงแม้ว่าปัจจุบันจะมีสื่อในรูปแบบอื่น ๆ เข้ามามากมายหลายรูปแบบ แต่สื่อสิ่งพิมพ์ยังคงได้รับความนิยมและปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เหมาะสมกับยุคสมัย

สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับผู้รักการอ่าน เพราะนอกจากราคาไม่แพง มีความหลากหลายดึงดูดใจผู้อ่าน ไม่ว่าจะเป็นการอ่านเพื่อรับรู้ข่าวสาร ความรู้ ความบันเทิง อาทิเช่น หนังสือพิมพ์ หนังสือเรียน ตำรา เป็นต้น

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน
2. จำแนกประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ตามลักษณะการใช้งาน
3. ออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์
4. วางแผนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
5. จำแนกข้อดีและข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์
6. เตรียมวัสดุอุปกรณ์เหมาะสมกับการปฏิบัติงาน
7. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนที่กำหนด
8. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นประชาธิปไตยและ

ห่างไกลยาเสพติด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.1 ด้านความรู้

3.1.1 เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน

3.1.2 เพื่อให้เข้าใจประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ตามลักษณะการใช้งาน

3.1.3 เพื่อให้เข้าใจหลักการออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสาร

สิ่งพิมพ์เพื่อให้เข้าใจข้อดีและข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์

3.1.4 เพื่อให้เข้าใจข้อดีและข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์

3.1.5 เพื่อให้มีทักษะในการวางแผนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

3.1.6 เพื่อให้มีทักษะในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนที่กำหนด

3.2 ด้านทักษะ

3.2.1 อธิบายความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานได้

3.2.2 จำแนกประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ตามลักษณะการใช้งานได้

3.2.3 ออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์ได้

3.2.4 จำแนกข้อดีและข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์ได้

3.2.5 วางแผนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ได้

3.2.6 ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนที่กำหนดได้

3.3 คุณลักษณะที่พึงประสงค์

3.3.1 ความสนใจใฝ่รู้

3.3.2 มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน

3.3.3 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

3.3.4 ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

5. สารการเรียนรู้

๕.๑ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์

6. กิจกรรมการเรียนรู้

6.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

1.ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน เนื่องจากการเป็นการสอนครั้งแรก

2.ผู้สอนตรวจสอบรายชื่อผู้เรียน

3.ผู้สอนบอกจุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา

4.ผู้สอนแจกแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อทดสอบผู้เรียน

7. สื่อและแหล่งเรียนรู้

๗.๑ หนังสือการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. ประภาวรรณ เกษวิริยะการณ. สำนักพิมพ์เมืองไทย

๗.๒ สื่อประกอบการเรียน เช่น VDO, PowerPoint, YouTube และอุปกรณ์จริง

8. หลักฐานการเรียนรู้

๘.๑ หลักฐานความรู้

.....คะแนนจากการตอบคำถามท้ายบทเรียน และแบบทดสอบ ในหนังสือประกอบการเรียน.....

๘.๒ หลักฐานการปฏิบัติงาน

.....คะแนนการทำกิจกรรมการเรียนรู้ และภาพถ่ายการทำกิจกรรมของผู้เรียน.....

๙. การวัดและการประเมินผล

๙.๑ วิธีวัดและการประเมินผล

- ๑) ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ตรวจใบงาน
- ๓) ประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) สังเกตพฤติกรรม

๙.๒ เครื่องมือวัดและการประเมินผล

- ๑) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ใบงาน
- ๓) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) แบบสังเกตพฤติกรรม

๙.๓ เกณฑ์วัดและการประเมินผล

- ๑) เกณฑ์การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๒) เกณฑ์การประเมินใบงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๓) เกณฑ์การประเมินผลการนำเสนอผลงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๔) เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

๑๐. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

๑๐.๑ ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๑๐.๒ ปัญหา อุปสรรคที่พบ

๑๐.๓ การแก้ไขปัญหา

๑) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลดีต่อผู้เรียน

๒) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

	ใบความรู้ที่ ๑	หน่วยที่ ๑
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๑
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.
ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์		

๑. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

๑ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์

๒. อ้างอิงมาตรฐาน / เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ถ้ามี)

-

9. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน
2. จำแนกประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ตามลักษณะการใช้งาน
3. ออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์
4. วางแผนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
5. จำแนกข้อดีและข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์
6. เตรียมวัสดุอุปกรณ์เหมาะสมกับการปฏิบัติงาน
7. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนที่กำหนด
8. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นประชาธิปไตยและ

ห่างไกลยาเสพติด

10. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.4 ด้านความรู้

3.4.1 เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน

3.4.2 เพื่อให้เข้าใจประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ตามลักษณะการใช้งาน

3.4.3 เพื่อให้เข้าใจหลักการออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์เพื่อให้เข้าใจข้อดีและข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์

3.4.4 เพื่อให้เข้าใจข้อดีและข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์

3.4.5 เพื่อให้มีทักษะในการวางแผนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

3.4.6 เพื่อให้มีทักษะในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนที่กำหนด

3.5 ด้านทักษะ

3.5.1 อธิบายความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานได้

- 3.5.2 จำแนกประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ตามลักษณะการใช้งานได้
- 3.5.3 ออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์ได้
- 3.5.4 จำแนกข้อดีและข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์ได้
- 3.5.5 วางแผนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ได้
- 3.5.6 ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนที่กำหนดได้

3.6 คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 3.6.1 ความสนใจใฝ่รู้
- 3.6.2 มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน
- 3.6.3 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 3.6.4 ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕. เนื้อหาสาระ

1. ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อ หมายถึง ก. (กริยา) ทำการติดต่อให้ถึงกัน เช่น สื่อความหมาย ชักนำให้รู้จักกัน เป็นต้น

สื่อ หมายถึง น. (นาม) ผู้หรือสิ่งที่ทำการติดต่อให้ถึงกัน หรือชักนำให้รู้จักกัน เช่น เขาใช้จดหมาย เป็นสื่อติดต่อกัน กุหลาบแดงเป็นสื่อของความรัก เป็นต้น เรียกผู้ที่ทำหน้าที่ชักนำเพื่อให้ชายหญิงได้แต่งงานกันว่า พ่อสื่อ หรือ แม่สื่อ; (ศิลปะ) วัสดุต่าง ๆ ที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ให้มีความหมายตามแนวคิด ซึ่งศิลปิน ประสงค์แสดงออกเช่นนั้น เช่น สื่อผสม เป็นต้น

พิมพ์ หมายถึง ก. (กริยา) ถ่ายแบบ ใช้เครื่องจักรกดตัวหนังสือหรือภาพให้ติดบนวัตถุ เช่น แผ่นกระดาษ ผ้า เป็นต้น ทำให้เป็นตัวหนังสือหรือรูปรอยอย่างใด ๆ โดยการกดหรือการใช้พิมพ์หิน เครื่องกล วิธีเคมี หรือวิธีอื่นใด อันอาจให้เกิดเป็นสิ่งพิมพ์ขึ้นหลายสำเนา

พิมพ์ หมายถึง น. (นาม) รูป รูปร่าง แบบ เช่น หยอดวุ้นลงในพิมพ์ หน้าตาเป็นพิมพ์เดียวกัน การพิมพ์ผ้า พิมพ์ขนมเป็นรูปต่าง ๆ เป็นต้น

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

สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง สิ่งพิมพ์ที่เกิดจากกรรมวิธีการพิมพ์ต่าง ๆ ลงบนวัตถุหลากหลายชนิดไม่ว่าจะเป็น กระดาษ ผ้า แก้ว แผ่นพลาสติกหรือวัตถุใด ๆ เพื่อนำไปใช้ในการติดต่อสื่อสารกัน ทั้งทางตรงและทางอ้อม

2. ความเป็นมาของสื่อสิ่งพิมพ์

2.1 ประวัติการพิมพ์ของโลก

จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ศิลปะของมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ในช่วง ประมาณ 12,000 - 17,000 ปีที่ผ่านมา ได้ปรากฏหลักฐานอยู่บนผนังถ้ำลาสคาวซ์ (Lascaux) ในประเทศฝรั่งเศสและถ้ำอัลตามิรา (Altamira) ในประเทศสเปน ปรากฏผลงานด้านจิตรกรรมที่มีคุณค่าด้านความงามของมนุษย์ชาติผลงานแกะสลัก

หิน แกะสลักผนังถ้าเป็นรูปสัตว์ลายเส้นการแกะสลักภาพลายเส้นบนผนังถ้ำนั้น อาจนับได้ว่าเป็นพยานหลักฐานในการแกะแบบพิมพ์ของมนุษย์เป็นครั้งแรกก็ได้

2.2 การพิมพ์ของประเทศทางตะวันออก

ในภูมิภาคแถบเอเชียตอนกลางและชาวจีน รู้จักการแกะสลักดวงตราบนแผ่นหิน กระดาษสัตว์ และงาช้าง เพื่อใช้ประทับลงบนดินเหนียวหรือบนขี้ผึ้ง ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นต้นกำเนิดของแม่พิมพ์แบบแลตเตอร์เพรส (Letter Press) จะเห็นได้จากพงศาวดารจีนโบราณองค์จักรพรรดิ จะมีตราหยกเป็นตราประจำแผ่นดิน

2.3 การพิมพ์ของประเทศทางตะวันตก

ผู้ที่คิดค้นวิธีการพิมพ์อย่างเป็นระบบเป็นคนแรกจนได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาของการพิมพ์คือ โจฮัน กูเตนเบิร์ก (Johann Gutenberg) เขาได้ประดิษฐ์แท่นพิมพ์ที่พัฒนาแม่แบบสำหรับหล่อตัวพิมพ์โลหะเป็นตัว ๆ สามารถที่จะเรียงเป็นคำ เป็นประโยคและเมื่อใช้พิมพ์ไปแล้วก็สามารถนำกลับมาเรียงใหม่ เพื่อใช้หมุนเวียนได้อีกซึ่งเรียกว่าเป็นวิธีมูวาเบล (Movable) ตลอดจนการคิดวิธีการทำหมึกที่ได้ผลดีสำหรับใช้กับตัวเรียงโลหะ ผลงานที่มีชื่อเสียงของโจฮัน กูเตนเบิร์ก คือคัมภีร์ 42 บรรทัด (42-Lines Bible) เมื่อปี พ.ศ. 1998

2.4 การพิมพ์ในประเทศไทย

การพิมพ์ของประเทศไทยตามหลักฐานที่พบน่าจะเกิดขึ้นปลายสมัยกรุงศรีอยุธยา ในช่วง รัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ประเทศไทยได้รับอิทธิพลของการพิมพ์จากชาวยุโรป โดยเฉพาะอย่างยิ่งคณะมิชชันนารีที่เข้ามาเผยแผ่คริสต์ศาสนาในประเทศไทย บุคคลที่มีบทบาทสำคัญในประวัติการพิมพ์ของประเทศไทย คือ หมอแดน บีช บรัดเลย์ (Dr.Dan Beach Bradley M.D.) ซึ่งคนไทยเรียกว่า หมอบรัดเลย์

คนไทยคนแรกที่เริ่มกิจการการพิมพ์ คือพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ในขณะที่ยังดำรงพระยศเป็นสมเด็จฯ เจ้าฟ้ามงกุฎ และยังทรงผนวชอยู่ที่วัดบวรนิเวศวิหาร ทรงเห็นประโยชน์ของหนังสือ เมื่อคณะมิชชันนารีพิมพ์หนังสือเผยแผ่ศาสนาคริสต์ พระองค์ทรงดำริให้ใช้การพิมพ์เพื่อเผยแผ่ศาสนาพุทธ จึงโปรดฯ ให้สั่งเครื่องพิมพ์มาตั้งที่วัดบวรนิเวศวิหาร ต่อมาเมื่อทรงขึ้นครองราชย์สมบัติเป็นพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้โปรดเกล้าฯ ให้สร้างโรงพิมพ์ขึ้นอีกแห่งหนึ่งในบริเวณพระราชวังชั้นกลาง พระราชทานชื่อว่า โรงพิมพ์อักษรพิมพ์การ ซึ่งเป็นโรงพิมพ์หลวง ทำหน้าที่เป็นโรงพิมพ์แห่งชาติ ได้จัดพิมพ์หนังสือราชกิจจานุเบกษาอันเป็นหนังสือพิมพ์ของราชการฉบับแรก สำหรับบอกข่าวคราวในราชสำนัก และเก็บความจากประกาศของราชการต่าง ๆ พิมพ์ออกเผยแพร่ และทรงไปศึกษาดูงานเรื่องการพิมพ์ในต่างประเทศ เพื่อจะได้นำความรู้ทางการพิมพ์เข้ามาปรับปรุงกิจการพิมพ์ของโรงพิมพ์หลวงให้ดีขึ้น

3. ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

การแบ่งประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ตามลักษณะการใช้งานแบ่งได้เป็น 6 ประเภท

3.1 สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ

3.1.1 หนังสือสารคดี ตำรา แบบเรียน (Textbook) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่แสดง เนื้อหาวิชาการในศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ ประกอบด้วยเนื้อหาการเรียนการสอน หนังสือตำรานี้อาจใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในวิชานั้นโดยตรง

3.1.2 หนังสือบันเทิงคดี (Fiction Book) เป็นสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมติจากจินตนาการของผู้เขียน เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน อาจจะสอดแทรกความรู้และความคิดต่าง ๆ มักมีขนาดเล็ก เช่น นวนิยาย เรื่องสั้น หนังสือฉบับกระเป๋า (Pocket Book) หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน เป็นต้น

3.2 สิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร

3.2.1 หนังสือพิมพ์ (Newspaper) เป็นสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอเรื่องราวข่าวสาร ภาพ และความคิดเห็น ในลักษณะของสิ่งพิมพ์แผ่นใหญ่ที่ใช้วิธีการพับรวมกัน สิ่งพิมพ์ชนิดนี้ ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ทั้งลักษณะหนังสือพิมพ์รายวัน รายสัปดาห์ และรายเดือน

3.2.2 วารสาร/นิตยสาร (Journal/Periodical) เป็นสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอสาระความบันเทิง ที่มีรูปแบบการนำเสนอที่โดดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน มีการกำหนดระยะเวลาการออกเผยแพร่ที่แน่นอน ทั้งรายปักษ์ (15 วัน) และรายเดือน

3.2.3 จุลสาร (Pamphlet) เป็นสิ่งพิมพ์ขนาดเล็กที่มีเนื้อหากล่าวถึงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพียงเรื่องเดียวและจบบริบูรณ์ภายในเล่ม ความยาวไม่มากนัก เขียนอย่างง่าย ๆ ส่วนมากแล้วเนื้อหาจะเป็นเรื่องที่น่าสนใจในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

3.2.4 สิ่งพิมพ์โฆษณา สิ่งพิมพ์โฆษณาเป็นสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อเผยแพร่โฆษณาหรือประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการต่าง ๆ สิ่งพิมพ์โฆษณามีหลายประเภท แต่ละประเภทมีบทบาทและการใช้งานในด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่ต่างกัน

3.3 สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์ เป็นสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์ทางการค้า แบ่งได้เป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือ ครอบผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุ หรือลิ้ง

3.4 สิ่งพิมพ์มีค่า เป็นสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่าง ๆ ซึ่งเป็นกำหนดตามกฎหมาย เช่น ฐานันติ บัตรเครดิต เช็คนาคาร์ ตัวแลกเงิน หนังสือเดินทาง โฉนด เป็นต้น

3.5 สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ เป็นสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งาน เช่น นามบัตร ปฏิทิน บัตรเชิญ บัตรอวยพร ใบส่งของ ใบเสร็จรับเงิน สิ่งพิมพ์บนแก้ว สิ่งพิมพ์บนผ้า เป็นต้น

3.6 สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้งานในคอมพิวเตอร์หรือบนระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

4. ข้อดีและข้อจำกัดของสิ่งพิมพ์

4.1 ข้อดีของสิ่งพิมพ์

4.1.1 กระบวนการในการผลิตสิ่งพิมพ์สามารถทำได้หลายแบบ เปิดโอกาสให้เลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ เช่น การพิมพ์เป็นเอกสารโรเนียว เป็นต้น หากต้องการให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้นก็ใช้การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ ซึ่งสามารถเลือกพิมพ์เป็นขาวดำหรือสีได้

4.1.2 สามารถจัดพิมพ์ได้หลายรูปแบบตามวัตถุประสงค์ที่จะนำไปใช้ เช่น ใบปิด จดหมายเวียน หรือเอกสารเผยแพร่ เป็นต้น

4.1.3. สามารถเลือกจัดพิมพ์ให้มีระยะเวลาการใช้งานต่าง ๆ กัน เช่น พิมพ์เพื่อใช้งานระยะสั้น อ่านแล้วทิ้งไป หรือพิมพ์เพื่อเก็บไว้ใช้อย่างถาวร เป็นต้น สามารถออกแบบให้ใช้เฉพาะบุคคล ใช้เป็นกลุ่มหรือเป็นมวลชนได้

4.1.5 สิ่งพิมพ์สามารถผลิตเพื่อใช้ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะด้านได้

4.1.6 สิ่งพิมพ์เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง ในทุกระดับของสังคม

4.1.7 การใช้สื่อสิ่งพิมพ์เป็นไปอย่างอิสระ ในการศึกษาสิ่งพิมพ์ไม่จำเป็นต้องใช้วิธีพิเศษหรือเครื่องอำนวยความสะดวกอย่างอื่นเข้ามาช่วยแต่อย่างใด

4.1.8 ผู้อ่านสามารถใช้สื่อสิ่งพิมพ์ในการเรียนรู้และอ่านซ้ำ ๆ กันได้หลาย ๆ ครั้ง

4.1.9 สื่อสิ่งพิมพ์มีราคาถูก หาซื้อได้ง่าย

4.1.10 สื่อสิ่งพิมพ์มีอายุยาวนาน มีความคงทนถาวรสามารถเก็บรักษาไว้ได้นาน

4.2 ข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์

4.2.1 ไม่สามารถเข้าถึงผู้อ่านที่อ่านหนังสือไม่ออก และผู้ที่มีปัญหาทางด้านสายตา เช่น คนตาบอด หรือผู้สูงอายุที่สายตาไม่ดี เป็นต้น

4.2.2 วัสดุที่ใช้ผลิตมีความบอบบางและฉีกขาดได้ง่าย

4.2.3 เก็บรักษายากเนื่องจากมีลักษณะ รูปทรง และขนาดแตกต่างกันมาก

4.2.4 การพิมพ์ในระบบที่มีคุณภาพต้องใช้การลงทุนสูงมาก โดยเฉพาะการพิมพ์ในระบบสีสี่

4.2.5 ปัญหาในการเผยแพร่แจกจ่าย เนื่องจากต้องมีการขนส่งถ้าหากการขนส่งไม่สามารถส่งถึงกลุ่มเป้าหมายได้ การรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ ก็จะขาดตอนลง

๖. แบบทดสอบ/แบบฝึกหัด

จากโจทย์คำถาม จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

แบบฝึกหัดหน่วยที่ ๑

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. สื่อสิ่งพิมพ์มีความหมายตรงกับข้อใดมากที่สุด

- ก. การสร้างและบันทึกข้อมูลภาพและเสียงให้อยู่ในรูปแบบของระบบคอมพิวเตอร์
- ข. การสร้างชิ้นงานจากการพิมพ์ด้วยวิธีต่าง ๆ ลงบนวัตถุที่หลากหลาย เพื่อใช้ติดต่อกัน
- ค. การสร้างชิ้นงานจากการพิมพ์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของภาพ เพื่อใช้เผยแพร่ถึงกัน
- ง. การสร้างภาพหรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการแสดงภาพด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ทั้งทางตรงและทางอ้อม

๒. ผู้ที่ได้รับยกย่องให้เป็นบิดาแห่งการพิมพ์คือใคร

- ก. โจฮัน กูเตนเบิร์ก (Johann Gutenberg)
- ข. แซมมวล ไดเออร์ (Samuel Dyer)
- ค. โรเบิร์ต ดี. ดาเวนพอร์ต (Robert D. Davenport)
- ง. หมอแดน บีช บรัดเลย์ (Dr. Dan Beach Bradley M.D.)

๓. คนไทยคนแรกที่ได้รับเริ่มกิจการการพิมพ์คือใคร

- ก. พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว
 - ข. พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว
 - ค. พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
 - ง. พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
๔. สื่อสิ่งพิมพ์ E-Book แตกต่างจากสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทอื่นอย่างไร
- ก. E-Book จะใช้งานยากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ
 - ข. E-Book ได้รับความนิยมมากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ
 - ค. E-Book เป็นสื่อสิ่งพิมพ์มีค่ามากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ
 - ง. E-Book จำเป็นต้องใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ประกอบการใช้งาน
๕. สิ่งพิมพ์ต่อไปนี้ข้อใดจัดอยู่ในประเภทของสิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ
- ก. ธนาณัติ ปฏิทิน โฉนด
 - ข. โฉนด หนังสือนิตยสาร ธนบัตร
 - ค. บัตรอวยพร นามบัตร ปฏิทิน
 - ง. โฉนด ฉลากสินค้า บัตรเครดิต



๗. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

วิชาการผลิตสื่อดิจิทัล

๘.ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. สื่อสิ่งพิมพ์มีความหมายตรงกับข้อใดมากที่สุด

- ก. การสร้างและบันทึกข้อมูลภาพและเสียงให้อยู่ในรูปแบบของระบบคอมพิวเตอร์
- ข. การสร้างชิ้นงานจากการพิมพ์ด้วยวิธีต่าง ๆ ลงบนวัตถุที่หลากหลาย เพื่อใช้ติดต่อกัน
- ค. การสร้างชิ้นงานจากการพิมพ์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของภาพ เพื่อใช้เผยแพร่ถึงกัน
- ง. การสร้างภาพหรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการแสดงภาพด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ทั้งทางตรงและทางอ้อม

๒. ผู้ที่ได้รับยกย่องให้เป็นบิดาแห่งการพิมพ์คือใคร

- ก. โจฮัน กูเตินเบิร์ก (Johann Gutenberg)
- ข. แซมมวล ไดเออร์ (Samuel Dyer)
- ค. โรเบิร์ต ดี. ดาเวนพอร์ต (Robert D. Davenport)
- ง. หมอแดน บีช บรัดเลย์ (Dr. Dan Beach Bradley M.D.)

๓. คนไทยคนแรกที่ได้รับเริ่มกิจการการพิมพ์คือใคร

- ก. พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว
- ข. พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว
- ค. พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
- ง. พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

๔. สื่อสิ่งพิมพ์ E-Book แตกต่างจากสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทอื่นอย่างไร

- ก. E-Book จะใช้งานยากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ
- ข. E-Book ได้รับความนิยมมากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ
- ค. E-Book เป็นสื่อสิ่งพิมพ์มีค่ามากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ
- ง. E-Book จำเป็นต้องใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ประกอบการใช้งาน

๕. สิ่งพิมพ์ต่อไปนี้ข้อใดจัดอยู่ในประเภทของสิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ

- ก. ธนาณัติ ปฏิทิน โฉนด
- ข. โฉนด หนังสือนิตยสาร ธนบัตร
- ค. บัตรอวยพร นามบัตร ปฏิทิน
- ง. โฉนด ฉลากสินค้า บัตรเครดิต

	ใบงานที่ ๑	หน่วยที่ ๑
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๑
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.
ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์		

ใบงานที่ ๑

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. สื่อสิ่งพิมพ์มีความหมายตรงกับข้อใดมากที่สุด

- ก. การสร้างและบันทึกข้อมูลภาพและเสียงให้อยู่ในรูปแบบของระบบคอมพิวเตอร์
- ข. การสร้างชิ้นงานจากการพิมพ์ด้วยวิธีต่าง ๆ ลงบนวัตถุที่หลากหลาย เพื่อใช้ติดต่อกัน
- ค. การสร้างชิ้นงานจากการพิมพ์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของภาพ เพื่อใช้เผยแพร่ถึงกัน
- ง. การสร้างภาพหรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการแสดงภาพด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ทั้งทางตรงและทางอ้อม

๒. ผู้ที่ได้รับยกย่องให้เป็นบิดาแห่งการพิมพ์คือใคร

- ก. โจฮัน กูเตินเบิร์ก (Johann Gutenberg)
- ข. แซมมวล ไดเออร์ (Samuel Dyer)
- ค. โรเบิร์ต ดี. ดาเวนพอร์ต (Robert D. Davenport)
- ง. หมอแดน บีช บรัดเลย์ (Dr. Dan Beach Bradley M.D.)

๓. คนไทยคนแรกที่ได้รับเริ่มกิจการการพิมพ์คือใคร

- ก. พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว
- ข. พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว
- ค. พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
- ง. พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

๔. สื่อสิ่งพิมพ์ E-Book แตกต่างจากสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทอื่นอย่างไร

- ก. E-Book จะใช้งานยากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ
- ข. E-Book ได้รับความนิยมมากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ
- ค. E-Book เป็นสื่อสิ่งพิมพ์มีค่ามากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ
- ง. E-Book จำเป็นต้องใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ประกอบการใช้งาน

๕. สิ่งพิมพ์ต่อไปนี้ข้อใดจัดอยู่ในประเภทของสิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ

- ก. ธนาณัติ ปฏิทิน โฉนด
- ข. โฉนด หนังสือนิตยสาร ธนบัตร
- ค. บัตรอวยพร นามบัตร ปฏิทิน
- ง. โฉนด ฉลากสินค้า บัตรเครดิต

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอน

๑) วัน เดือน ปีสอนครั้งที่ .../... สาขา/ชั้นปีจำนวนผู้เรียน.....คน
มาเรียนปกติ.....คน ขาดเรียน.....คน ลาป่วย.....คน ลากิจ.....คน มาสาย.....คน

๒) หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

☐ สอนครบตามหัวข้อเรื่องในแผนฯ ☐ สอนไม่ครบเนื่องจาก.....

๓) กิจกรรม/วิธีการสอน

☐ ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์ ☐ ครูอธิบาย/ถาม-ตอบ/สาธิต/

☐ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ☐ ทำแบบทดสอบหลังเรียน

☐ ทำแบบฝึกหัด/โจทย์ปัญหา ☐ ทำใบกิจกรรม/ใบงาน

☐ อื่น ๆ (ระบุ).....

๔) สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้ :

๑๑.๒ ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน/ผลการสอนของครู/ปัญหาที่พบ

๑) การวัดผลและประเมินผล/ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน :

๒) สมรรถนะที่ผู้เรียนได้รับ :

๓) สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม :

๔) ผลการสอนของครู :

๕) ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย :

๑๑.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการสอน/แก้ปัญหา

๑) ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอนครั้งนี้ :

๒) แนวทางพัฒนาคุณภาพวิธีสอน/สื่อ/การวัดผล/เอกสารช่วยสอน

ลงชื่อ

(.....)

ครูผู้สอน

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

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ๒
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สัปดาห์ที่ ๒-๔
	ชื่อหน่วย การออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.
ชื่อเรื่อง การออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

หนึ่งที่สำคัญของกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ให้ประสบผลสำเร็จ การออกแบบในลักษณะใดก็ตาม ต้องอาศัยส่วนประกอบของงานศิลป์อันได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ลักษณะผิว เพื่อนำมาประกอบกันเป็นผลงานที่มีความสวยงาม เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ จนทำให้เกิดเป็นผลงานที่มีรูปแบบที่ดี

สื่อสิ่งพิมพ์ที่จะสำเร็จบรรลุจุดมุ่งหมายได้นั้น นอกจากการออกแบบที่มีประสิทธิภาพแล้ว กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ก็มีความสำคัญอย่างยิ่ง ทั้งในด้านการวางแผน การเตรียมการ ก่อนพิมพ์ การทำต้นฉบับ การเลือกประเภทของการพิมพ์เพื่อให้เหมาะสมกับสื่อสิ่งพิมพ์ และส่งผลให้การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์สำเร็จบรรลุจุดมุ่งหมาย

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์กระบวนการพิมพ์ และการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ
2. จำแนกขั้นตอนกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
3. ออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์
4. วางแผนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
5. เตรียมวัสดุอุปกรณ์เหมาะสมกับการปฏิบัติงาน
6. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนที่กำหนด
7. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นประชาธิปไตยและห่างไกลยาเสพติด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.1 ด้านความรู้

- 3.1.1 เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการพิมพ์ และการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ
- 3.1.2 เพื่อให้เข้าใจขั้นตอนกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
- 3.1.3 เพื่อให้เข้าใจหลักการออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์

3.2 ด้านทักษะ

- 3.1.4 อธิบายการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ได้
- 3.1.5 อธิบายกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ได้
- 3.1.6 จำแนกขั้นตอนกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ได้
- 3.1.7 ออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์ได้
- 3.1.8 อธิบายการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะได้

3.2 คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 3.2.2 ความสนใจใฝ่รู้
- 3.2.3 มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน
- 3.2.4 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 3.2.5 ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

5. สารการเรียนรู้

๕.๑ การออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

6. กิจกรรมการเรียนรู้

6.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

- 1.ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน เนื่องจากการเป็นการสอนครั้งแรก
- 2.ผู้สอนตรวจสอบรายชื่อผู้เรียน
- 3.ผู้สอนบอกจุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
- 4.ผู้สอนแจกแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อทดสอบผู้เรียน

7. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- ๗.๑ หนังสือการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. ประภาวรรณ เกษวิริยะการณ. สำนักพิมพ์เมืองไทย
- ๗.๒ สื่อประกอบการเรียน เช่น VDO, PowerPoint, YouTube และอุปกรณ์จริง

8. หลักฐานการเรียนรู้

๘.๑ หลักฐานความรู้

.....คะแนนจากการตอบคำถามท้ายบทเรียน และแบบทดสอบ ในหนังสือประกอบการเรียน.....

๘.๒ หลักฐานการปฏิบัติงาน

.....คะแนนการทำกิจกรรมการเรียนรู้ และภาพถ่ายการทำกิจกรรมของผู้เรียน.....

๙. การวัดและการประเมินผล

๙.๑ วิธีวัดและการประเมินผล

- ๑) ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ตรวจใบงาน
- ๓) ประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) สังเกตพฤติกรรม

๙.๒ เครื่องมือวัดและการประเมินผล

- ๑) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ใบงาน
- ๓) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) แบบสังเกตพฤติกรรม

๙.๓ เกณฑ์วัดและการประเมินผล

- ๑) เกณฑ์การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คະแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๒) เกณฑ์การประเมินใบงาน คະแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๓) เกณฑ์การประเมินผลการนำเสนอผลงาน คະแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๔) เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม คະแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

๑๐. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

๑๐.๑ ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๑๐.๒ ปัญหา อุปสรรคที่พบ

๑๐.๓ การแก้ไขปัญหา

๑) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

๒) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

	ใบความรู้ที่ ๒	หน่วยที่ ๒
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๒-๔
	ชื่อหน่วย การออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.
ชื่อหน่วยการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์		

๑. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

๑ การออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

๒. อ้างอิงมาตรฐาน / เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ถ้ามี)

-

๓.สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์กระบวนการพิมพ์ และการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ
2. จำแนกขั้นตอนกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
3. ออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์
4. วางแผนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
5. เตรียมวัสดุอุปกรณ์เหมาะสมกับการปฏิบัติงาน
6. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ตามขั้นตอนที่กำหนด
7. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นประชาธิปไตยและ
ห่างไกลยาเสพติด

๔.จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.3 ด้านความรู้

- 3.1.1 เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการพิมพ์ และการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ
- 3.2.6 เพื่อให้เข้าใจขั้นตอนกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
- 3.2.7 เพื่อให้เข้าใจหลักการออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์

3.4 ด้านทักษะ

- 3.2.8 อธิบายการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ได้
- 3.2.9 อธิบายกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ได้
- 3.2.10 จำแนกขั้นตอนกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ได้
- 3.2.11 ออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์ได้

3.2.12 อธิบายการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะได้

3.3 คุณลักษณะที่พึงประสงค์

3.3.2 ความสนใจใฝ่รู้

3.3.3 มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน

3.3.4 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

3.3.5 ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕. เนื้อหาสาระ

1. การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

การออกแบบเป็นการนำองค์ประกอบมูลฐานมาจัด หรือรวบรวมเข้าไว้ด้วยกันอย่างมีระบบ ในงานออกแบบไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพ หรือพื้นที่ว่างก็เพื่อให้การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

1.1 วัตถุประสงค์ของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

1.2 หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

1.3 หลักการพิจารณาเพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

1.4 องค์ประกอบในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

1.5 การจัดองค์ประกอบศิลป์ในสื่อสิ่งพิมพ์

2. กระบวนการพิมพ์

กระบวนการพิมพ์ คือ ขั้นตอนวิธีการในการผลิตสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น หนังสือ จุลสาร แผ่นพับ ฉลากสินค้า โปสเตอร์โฆษณา เป็นต้น โดยในการผลิตต้องกำหนดรูปแบบและจำนวนที่ต้องการ กระบวนการพิมพ์เริ่มต้นจากการรับต้นฉบับที่เป็นอาร์ตเวิร์ก (ต้นฉบับสำหรับส่งไปพิมพ์จริง) และสิ้นสุดเป็นชิ้นงาน กระบวนการพิมพ์มีขั้นตอนดังนี้

2.2.1 กระบวนการก่อนการพิมพ์ (Prepress Process)

กระบวนการนี้ได้ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่มีการนำเครื่องคอมพิวเตอร์มาใช้ในการออกแบบ และควบคุมกระบวนการทำแม่พิมพ์ในปัจจุบันต้นฉบับ/อาร์ตเวิร์กมักเป็นรูปแบบของไฟล์ดิจิทัล กระบวนการก่อนการพิมพ์ที่กล่าวในที่นี้จะอิงระบบดิจิทัลในการทำงาน ประกอบด้วย

2.2.2 กระบวนการการพิมพ์ (Press/Printing Process)

เมื่อได้แม่พิมพ์ที่สมบูรณ์ ก็เริ่มเข้าสู่กระบวนการพิมพ์ กระบวนการพิมพ์มีความสำคัญมาก ชิ้นงานจะออกมาดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับกรพิมพ์เป็นหลักใหญ่ และจะพบว่าปัญหาส่วนใหญ่ที่เกิดระหว่างลูกค้ากับโรงพิมพ์มักมาจากการพิมพ์ เช่น สีไม่เหมือน พิมพ์เลื่อม ข้อความไม่ชัด เป็นต้น ดังนั้น การควบคุมการพิมพ์จึงเป็นเรื่องสำคัญ

2.2.3 กระบวนการหลังการพิมพ์ (After Press Process)

งานพิมพ์ที่พิมพ์เสร็จสิ้นแล้วโดยทั่วไปยังไม่สมบูรณ์เป็นชิ้นงานตามที่ต้องการ จึงต้องผ่านกระบวนการต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การตกแต่งผิวชิ้นงาน
2. การขึ้นรูป
3. การทำรูปเล่ม
4. การบรรจุหีบห่อ

3 การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ

การจัดพิมพ์สิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ ในยุคก่อนนั้นต้องผ่านกระบวนการต่าง ๆ มากมายหลายขั้นตอนที่เรียกว่า การเรียงพิมพ์ โดยที่จะต้องมีการจัดเตรียมภาพ วาดกรอบของภาพหรือกรอบหัวเรื่อง เขียนข้อความ และนำข้อความ ภาพ กรอบมาประกอบกันตามที่ต้องการออกแบบไว้ การทำงานที่ยุ่งยากเหล่านี้เองที่ทำให้เอกสารเหล่านั้นมีราคาแพง แต่ในปัจจุบันนี้มีเพียงเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพริ้นเตอร์และโปรแกรมเท่านั้นก็สามารถที่จะออกแบบงานหรือเอกสารให้เป็นที่น่าสนใจได้ โดยโปรแกรมจะมีความสามารถในการจัดการเอกสาร ความสามารถในการเรียงพิมพ์

3.1 ความหมายของการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (Desktop Publishing)

Desktop Publishing ความหมายในหนังสือ ศัพท์คอมพิวเตอร์ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2538 บัญญัติไว้ว่า “การจัดพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ” โดยใช้ตัวย่อ ดีทีพี (DTP) หมายถึง การนำภาพและข้อความมาจัดวางไว้ด้วยกันบนจอภาพในตำแหน่งที่สวยงาม ดูแล้วสบายตา มักใช้เป็นต้นแบบของเอกสารสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นการเตรียมต้นฉบับเอกสารสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการจัดพิมพ์โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะแทนที่จะเป็นการตัดปะอย่างสมัยก่อน มีระบบการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีต้นทุนไม่สูงมาก มีการนำโปรแกรมสำเร็จรูปช่วยในการเรียงข้อความ การทำภาพกราฟิก เช่น การใช้โปรแกรมอโดบี อินดีไซน์ (Adobe InDesign) โปรแกรมอโดบี เพจเมคเกอร์ (Adobe PageMaker) เป็นต้น เพื่อผลิตสื่อสิ่งพิมพ์หลากหลายประเภทได้อย่างประหยัด และสวยงาม เป็นที่นิยมใช้ในปัจจุบัน

3.2 องค์ประกอบของการจัดพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ

การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะประกอบด้วย

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยทำให้ประสิทธิภาพการทำงานที่ดีขึ้นความนิยมในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ก็เปลี่ยนแปลงไป ไม่ว่าจะเป็นโน้ตบุ๊ก เครื่องแมคฯ และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จนปัจจุบันมีความก้าวหน้าและสามารถผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีคุณภาพได้ทัดเทียมกับโรงพิมพ์

2. โปรแกรมสำเร็จรูปในการจัดหน้า สื่อสิ่งพิมพ์ที่มีคุณภาพดีจะต้องอาศัยโปรแกรมสำเร็จรูปหลายโปรแกรมประกอบกัน ซึ่งในปัจจุบันมีให้เลือกใช้มากมายหลายโปรแกรม แต่ละโปรแกรมจะมีคุณสมบัติที่แตกต่างกันไป ได้แก่ โปรแกรมพิมพ์ข้อความและวาดภาพกราฟิกแบบง่าย โปรแกรมวาดภาพ โปรแกรมตกแต่ง

ภาพ และโปรแกรมสำหรับการจัดหน้า การเลือกใช้โปรแกรมได้เหมาะสมจะทำให้การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ทำได้สะดวก และง่ายดาย ผลงานที่ออกมาก็จะมีคุณภาพที่ดี

3. **เครื่องพิมพ์** เครื่องพิมพ์เป็นอุปกรณ์ต่อพ่วงกับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้แสดงผลลัพธ์ออกมาทางกระดาษ เครื่องพิมพ์ในปัจจุบันมีหลายชนิด แต่ที่นิยมใช้มากในปัจจุบัน คือ เครื่องพิมพ์แบบพ่นหมึก (Inkjet) และเครื่องพิมพ์แบบเลเซอร์ (Laser) ในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ผู้ผลิตสามารถเลือกใช้เครื่องพิมพ์แบบใดก็ได้ ตามความถนัดและเหมาะสม



๖. แบบทดสอบ/แบบฝึกหัด

จากโจทย์คำถาม จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

แบบฝึกหัดหน่วยที่ ๒

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. ข้อใดอธิบายหลักการออกแบบได้ถูกต้องที่สุด

- ก. มีจุดมุ่งหมายตามประโยชน์ใช้สอย
- ข. เป็นการออกแบบที่มีลักษณะซับซ้อน
- ค. ใช้เวลาในการออกแบบมาก
- ง. มีสัดส่วนที่แตกต่างกัน

๒. ข้อใดไม่ใช่วัตถุประสงค์ในการออกแบบสิ่งพิมพ์

- ก. เป็นแนวทางในการผลิตสิ่งพิมพ์
- ข. เพื่อปิดบังความด้อยต่อคุณภาพสิ่งพิมพ์
- ค. เพื่อให้มีเนื้อหาและรูปภาพจำนวนมาก
- ง. เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็นและผู้อ่าน

๓. ข้อใดอธิบายความสำคัญของ “จุดรวมสายตา” ได้ถูกต้อง

- ก. เป็นจุดบนสุดในสิ่งพิมพ์
- ข. เป็นจุดกึ่งกลางในสิ่งพิมพ์
- ค. เป็นจุดที่น่าสนใจที่สุดในสิ่งพิมพ์
- ง. เป็นจุดต่อระหว่างหน้าในสิ่งพิมพ์

๔. ข้อใดอธิบายการจัดองค์ประกอบศิลป์แบบสมดุลแบบรัศมีได้ถูกต้อง

- ก. เป็นการจัดวางองค์ประกอบซ้ายขวาเท่ากันทั้ง ๒ ด้าน
- ข. เป็นการจัดวางองค์ประกอบแบบแผ่ไปทุกทิศจากศูนย์กลาง
- ค. เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้มีด้านซ้ายและขวาไม่เหมือนกัน
- ง. เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้มีความแตกต่างกันของขนาดและรูปร่าง

๕. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้องเกี่ยวกับกระบวนการก่อนการพิมพ์

- ก. ขั้นตอนก่อนพิมพ์คือการเตรียมพิมพ์
- ข. การจัดวางหน้าสำหรับแม่พิมพ์เป็นกระบวนการก่อนพิมพ์
- ค. การขึ้นรูปเป็นขั้นตอนของแม่พิมพ์ในกระบวนการก่อนพิมพ์
- ง. การตกแต่งผิวชิ้นงานเป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการก่อนพิมพ์

๗. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

วิชาการผลิตสื่อดิจิทัล

๘.ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. ข้อใดอธิบายหลักการออกแบบได้ถูกต้องที่สุด

ก. มีจุดมุ่งหมายตามประโยชน์ใช้สอย

ข. เป็นการออกแบบที่มีลักษณะซับซ้อน

ค. ใช้เวลาในการออกแบบมาก

ง. มีสัดส่วนที่แตกต่างกัน

๒. ข้อใดไม่ใช่วัตถุประสงค์ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

ก. เป็นแนวทางในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

ข. เพื่อปิดบังความด้อยต่อคุณภาพสิ่งพิมพ์

ค. เพื่อให้มีเนื้อหาและรูปภาพจำนวนมาก

ง. เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็นและผู้อ่าน

๓. ข้อใดอธิบายความสำคัญของ “จุดรวมสายตา” ได้ถูกต้อง

ก. เป็นจุดบนสุดในสื่อสิ่งพิมพ์

ข. เป็นจุดกึ่งกลางในสื่อสิ่งพิมพ์

ค. เป็นจุดที่น่าสนใจที่สุดในสื่อสิ่งพิมพ์

ง. เป็นจุดต่อระหว่างหน้าในสื่อสิ่งพิมพ์

๔. ข้อใดอธิบายการจัดองค์ประกอบศิลป์แบบสมดุลแบบรัศมีได้ถูกต้อง

ก. เป็นการจัดวางองค์ประกอบซ้ายขวาเท่ากันทั้ง ๒ ด้าน

ข. เป็นการจัดวางองค์ประกอบแบบแผ่ไปทุกทิศจากศูนย์กลาง

ค. เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้มีด้านซ้ายและขวาไม่เหมือนกัน

ง. เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้มีความแตกต่างกันของขนาดและรูปร่าง

๕. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้องเกี่ยวกับกระบวนการก่อนการพิมพ์

ก. ขั้นตอนก่อนพิมพ์คือการเตรียมพิมพ์

ข. การจัดวางหน้าสำหรับแม่พิมพ์เป็นกระบวนการก่อนพิมพ์

ค. การขึ้นรูปเป็นขั้นตอนของแม่พิมพ์ในกระบวนการก่อนพิมพ์

ง. การตกแต่งผิวชิ้นงานเป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการก่อนพิมพ์

	ใบงานที่ ๑	หน่วยที่ ๑
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๑
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.
ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์		

ใบงานที่ ๒

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. ข้อใดอธิบายหลักการออกแบบได้ถูกต้องที่สุด
 - ก. มีจุดมุ่งหมายตามประโยชน์ใช้สอย
 - ข. เป็นการออกแบบที่มีลักษณะซับซ้อน
 - ค. ใช้เวลาในการออกแบบมาก
 - ง. มีสัดส่วนที่แตกต่างกัน
๒. ข้อใดไม่ใช่วัตถุประสงค์ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
 - ก. เป็นแนวทางในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
 - ข. เพื่อปิดบังความด้อยต่อคุณภาพสิ่งพิมพ์
 - ค. เพื่อให้มีเนื้อหาและรูปภาพจำนวนมาก
 - ง. เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็นและผู้อ่าน
๓. ข้อใดอธิบายความสำคัญของ “จุดรวมสายตา” ได้ถูกต้อง
 - ก. เป็นจุดบนสุดในสื่อสิ่งพิมพ์
 - ข. เป็นจุดกึ่งกลางในสื่อสิ่งพิมพ์
 - ค. เป็นจุดที่น่าสนใจที่สุดในสื่อสิ่งพิมพ์
 - ง. เป็นจุดต่อระหว่างหน้าในสื่อสิ่งพิมพ์
๔. ข้อใดอธิบายการจัดองค์ประกอบศิลป์แบบสมดุลแบบมีได้ถูกต้อง
 - ก. เป็นการจัดวางองค์ประกอบซ้ายขวาเท่ากันทั้ง ๒ ด้าน
 - ข. เป็นการจัดวางองค์ประกอบแบบแผ่ไปทุกทิศจากศูนย์กลาง
 - ค. เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้มีด้านซ้ายและขวาไม่เหมือนกัน
 - ง. เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้มีความแตกต่างกันของขนาดและรูปร่าง
๕. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้องเกี่ยวกับกระบวนการก่อนการพิมพ์
 - ก. ขั้นตอนก่อนพิมพ์คือการเตรียมพิมพ์
 - ข. การจัดวางหน้าสำหรับแม่พิมพ์เป็นกระบวนการก่อนพิมพ์
 - ค. การขึ้นรูปเป็นขั้นตอนของแม่พิมพ์ในกระบวนการก่อนพิมพ์
 - ง. การตกแต่งผิวชิ้นงานเป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการก่อนพิมพ์

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอน

๑) วัน เดือน ปีสอนครั้งที่ .../... สาขา/ชั้นปีจำนวนผู้เรียน.....คน
มาเรียนปกติ.....คน ขาดเรียน.....คน ลาป่วย.....คน ลากิจ.....คน มาสาย.....คน

๒) หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

☐ สอนครบตามหัวข้อเรื่องในแผนฯ ☐ สอนไม่ครบเนื่องจาก.....

๓) กิจกรรม/วิธีการสอน

☐ ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์ ☐ ครูอธิบาย/ถาม-ตอบ/สาธิต/

☐ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ☐ ทำแบบทดสอบหลังเรียน

☐ ทำแบบฝึกหัด/โจทย์ปัญหา ☐ ทำใบกิจกรรม/ใบงาน

☐ อื่น ๆ (ระบุ).....

๔) สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้ :

๑๑.๒ ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน/ผลการสอนของครู/ปัญหาที่พบ

๑) การวัดผลและประเมินผล/ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน :

๒) สมรรถนะที่ผู้เรียนได้รับ :

๓) สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม :

๔) ผลการสอนของครู :

๕) ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย :

๑๑.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการสอน/แก้ปัญหา

๑) ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอนครั้งนี้ :

๒) แนวทางพัฒนาคุณภาพวิธีสอน/สื่อ/การวัดผล/เอกสารช่วยสอน

ลงชื่อ

(.....)

ครูผู้สอน

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

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ๓
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สัปดาห์ที่ ๕-๖
	ชื่อหน่วย เริ่มต้นใช้งานโปรแกรมผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ในปัจจุบันงานเราจะเห็นงานด้านสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น นิตยสาร วารสาร โบชัวร์หรือแผ่นพับ และหนังสือประเภทต่าง ๆ ซึ่งโปรแกรม Adobe Indesign มีความสามารถในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานสิ่งพิมพ์เหล่านี้ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

Adobe Indesign CS๖ เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างงานพิมพ์ และได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน เราใช้ในการออกแบบงานด้านสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น การจัดองค์ประกอบของงานพิมพ์ การตกแต่งรูปภาพกราฟิกต่าง ๆ ให้เกิดความสวยงามดึงดูดใจแก่ผู้ชม โดยจะเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ใบปลิว การ์ด แผ่นพับ แบนเนอร์สินค้า และหนังสือ เป็นต้น

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบของหน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe Indesign CS๖ ทุกส่วนประกอบ
๒. เลือกใช้แถบคำสั่งตามลักษณะความต้องการใช้งาน
๓. ตั้งค่าในหน้าต่างด็อกอิเวนท์ เซตอัป ทุกค่าอย่างเหมาะสม
๔. สร้างไฟล์งานด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์
๕. บันทึก เปิด ปิดและพิมพ์งานทางเครื่องพิมพ์ ด้วยคำสั่งที่ถูกต้อง
๖. เตรียมวัสดุอุปกรณ์เหมาะสมกับการปฏิบัติงาน
๗. เลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ ตามความเหมาะสมในสร้างชิ้นงาน
๘. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นประชาธิปไตยและไกลยาเสพติด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๓.๑ด้านความรู้

๓.๑.๑ เพื่อให้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบของหน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe Indesign CS๖ ทุกส่วนประกอบ

๓.๑.๒ เพื่อให้มีทักษะในการเลือกใช้แถบคำสั่งตามลักษณะความต้องการใช้งาน

๓.๑.๓ เพื่อให้มีทักษะในการกำหนดค่าในหน้าต่างด็อกอิเวนท์ เซตอัป

๓.๑.๔ เพื่อให้มีทักษะการสร้างไฟล์งานด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์

๓.๑.๕ เพื่อให้มีทักษะในการบันทึก เปิด ปิดและพิมพ์งานทางเครื่องพิมพ์

๓.๒ด้านทักษะ

๓.๒.๑ อธิบายเกี่ยวกับส่วนประกอบของหน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe Indesign CS๖ ทุกส่วนประกอบได้

๓.๒.๒ เลือกใช้แถบคำสั่งตามลักษณะความต้องการใช้งานได้

๓.๒.๓ กำหนดค่าในหน้าต่างดอคอิเมนท์ เซตอัพได้

๓.๒.๔ สร้างไฟล์งานด้วยโปรแกรมโปรแกรมมอดูปี อินดีไซน์ ซีเอส ๖ ได้

๓.๒.๕ ทำการบันทึก เปิด ปิดและพิมพ์งานทางเครื่องพิมพ์ได้

๓.๒.๖ เพิ่มหน้าเอกสาร ลดหน้าเอกสารและย้ายหน้าเอกสารตามการใช้งานได้

๓.๑ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๓.๑.๒ ความสนใจใฝ่รู้

๓.๑.๓ มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน

๓.๑.๔ มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

๓.๑.๕ ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

5. สารการเรียนรู้

เริ่มต้นใช้งานโปรแกรมผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

6. กิจกรรมการเรียนรู้

๖.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน

๑.ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน เนื่องจากการเป็นการสอนครั้งแรก

๒.ผู้สอนตรวจสอบรายชื่อผู้เรียน

๓.ผู้สอนบอกจุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา

๔.ผู้สอนแจกแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อทดสอบผู้เรียน

7. สื่อและแหล่งเรียนรู้

๗.๑ หนังสือการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. ประภาวรรณ เกษวิริยะการณ. สำนักพิมพ์เมืองไทย

๗.๒ สื่อประกอบการเรียน เช่น VDO, PowerPoint, YouTube และอุปกรณ์จริง

8. หลักฐานการเรียนรู้

๘.๑ หลักฐานความรู้

.....คะแนนจากการตอบคำถามท้ายบทเรียน และแบบทดสอบ ในหนังสือประกอบการเรียน.....

๘.๒ หลักฐานการปฏิบัติงาน

.....คะแนนการทำกิจกรรมการเรียนรู้ และภาพถ่ายการทำกิจกรรมของผู้เรียน.....

๙. การวัดและการประเมินผล

๙.๑ วิธีวัดและการประเมินผล

๑) ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

๒) ตรวจใบงาน

๓) ประเมินการนำเสนอผลงาน

๔) สังเกตพฤติกรรม

๙.๒ เครื่องมือวัดและการประเมินผล

๑) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

- ๒) ใบงาน
- ๓) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) แบบสังเกตพฤติกรรม

๙.๓ เกณฑ์วัดและการประเมินผล

- ๑) เกณฑ์การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๒) เกณฑ์การประเมินใบงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๓) เกณฑ์การประเมินผลการนำเสนอผลงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๔) เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

๑๐. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

๑๐.๑ ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๑๐.๒ ปัญหา อุปสรรคที่พบ

๑๐.๓ การแก้ไขปัญหา

๑) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

๒) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

	ใบความรู้ที่ ๓	หน่วยที่ ๓
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๕-๖
	ชื่อหน่วย เริ่มต้นใช้งานโปรแกรมผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

๑. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

เริ่มต้นใช้งานโปรแกรมผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

๒. อ้างอิงมาตรฐาน / เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ถ้ามี)

-

9. สมรรถนะประจำหน่วย

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบของหน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe Indesign CS๖ ทุกส่วนประกอบ
๒. เลือกใช้แถบคำสั่งตามลักษณะความต้องการใช้งาน
๓. ตั้งค่าในหน้าต่างด็อกอิเม้นท์ เซตอัพ ทุกค่าอย่างเหมาะสม
๔. สร้างไฟล์งานด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์
๕. บันทึก เปิด ปิดและพิมพ์งานทางเครื่องพิมพ์ ด้วยคำสั่งที่ถูกต้อง
๖. เตรียมวัสดุอุปกรณ์เหมาะสมกับการปฏิบัติงาน
๗. เลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ ตามความเหมาะสมในสร้างชิ้นงาน
๘. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นประชาธิปไตยและไกลยาเสพติด

10. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๓.๓ด้านความรู้

๓.๓.๑ เพื่อให้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบของหน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe Indesign CS๖ ทุกส่วนประกอบ

๓.๓.๒ เพื่อให้มีทักษะในการเลือกใช้แถบคำสั่งตามลักษณะความต้องการใช้งาน

๓.๓.๓ เพื่อให้มีทักษะในการกำหนดค่าในหน้าต่างด็อกอิเม้นท์ เซตอัพ

๓.๓.๔ เพื่อให้มีทักษะการสร้างไฟล์งานด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์

๓.๓.๕ เพื่อให้มีทักษะในการบันทึก เปิด ปิดและพิมพ์งานทางเครื่องพิมพ์

๓.๔ด้านทักษะ

๓.๔.๑ อธิบายเกี่ยวกับส่วนประกอบของหน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe Indesign CS๖ ทุกส่วนประกอบได้

๓.๔.๒ เลือกใช้แถบคำสั่งตามลักษณะความต้องการใช้งานได้

๓.๔.๓ กำหนดค่าในหน้าต่างด็อกอิเม้นท์ เซตอัพได้

๓.๔.๔ สร้างไฟล์งานด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖ ได้

๓.๔.๕ ทำการบันทึก เปิด ปิดและพิมพ์งานทางเครื่องพิมพ์ได้

๓.๔.๖ เพิ่มหน้าเอกสาร ลดหน้าเอกสารและย้ายหน้าเอกสารตามการใช้งานได้

๓.๒ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๓.๒.๒ ความสนใจใฝ่รู้

๓.๒.๓ มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน

๓.๒.๔ มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

๓.๒.๕ ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕. เนื้อหาสาระ

โปรแกรมอินโดนีส์ เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างงานด้านสื่อสิ่งพิมพ์ เพราะเป็นโปรแกรมที่มีความละเอียดสูง ใช้สำหรับจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร โบรชัวร์ เป็นต้น

ระบบการทำงานของโปรแกรมอินโดนีส์ ซีเอส ๖ นั้น ผู้ใช้ไม่สามารถใช้เดี่ยว ๆ ได้ ต้องมีความรู้พื้นฐานของโปรแกรมโฟโตช็อป และโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ เพราะต้องมีการเตรียมรูปภาพจากโปรแกรมโฟโตช็อป และเตรียมคลิปอาร์ต หรือโลโกต่าง ๆ มาจากอิลลัสเตรเตอร์ ส่วนข้อความสามารถเตรียมมาจากโปรแกรมประเภทเวิร์ดโปรเซสซิ่ง แล้วจึงนำมาประกอบรวมกันเป็นหนังสือ หรือแผ่นพับ ต่าง ๆ ในโปรแกรมอินโดนีส์

๕.๑ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรมอินโดนีส์ ซีเอส ๖

๑. แถบคำสั่ง (Menu Bar) เก็บคำสั่งหลักและคำสั่งย่อยของโปรแกรม
๒. แถบคอนโทรลพาเนล (Control Panel) ใช้สำหรับกำหนดคุณสมบัติของวัตถุและข้อความ
๓. ปุ่มควบคุมการทำงาน ปิด ย่อ/ขยาย หน้าต่าง
๔. ปุ่มเรียกใช้งานโปรแกรมอินโดนีส์บริดจ์ (Adobe Bridge)
๕. กล่องเครื่องมือ (Toolbox) เก็บเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง ปรับแต่ง แก้ไขภาพและข้อความ
๖. อาร์ตบอร์ด (Artboard) พื้นที่การทำงาน
๗. ด็อกพาเนล (Dock Panel) พาเนลต่าง ๆ ที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงาน

๕.๒ การตั้งค่าในหน้าต่างด็อกอิเวนท์ เซตอัพ

๑. ด็อกอิเวนท์ พร็เซต (Document Preset) ผู้ใช้สามารถเลือกกำหนด การตั้งค่าหน้าเอกสารได้จากหน้าต่างด็อกอิเวนท์ พร็เซต มีให้เลือก ๒ รูปแบบ คือ

(๑) การกำหนดค่าด็อกอิเวนท์ พร็เซต แบบที่กำหนดไว้แล้วในโปรแกรม (Default) เช่น การกำหนดจำนวนหน้ากระดาษ ขนาดกระดาษ จำนวนคอลัมน์ และระยะขอบกระดาษ เป็นต้น

(๒) การกำหนดค่าแบบกำหนดเอง (Custom) เป็นการกำหนดค่าหน้าเอกสารใหม่ตามความต้องการของผู้ใช้

๒. นัมเบอร์ ออฟ เพจ (Number of Pages) กำหนดจำนวนหน้าในเอกสาร

๓. สตาร์ท เพจ นัมเบอร์ (Start Page No.) หมายเลขหน้าเอกสารที่ต้องการเริ่มต้น

๔. เฟซซิง เพจ (Facing Page) กำหนดการแสดงรูปแบบของหน้ากระดาษหน้าคู่หรือหน้าคี่

๕. มาสเตอร์ เท็กซ์ เฟรม (Master Text Frame) กำหนดกรอบข้อความในหน้ามาสเตอร์เพจ (Master Page)

๖. เพจไซส์ (Page Size) กำหนดขนาดของหน้ากระดาษ

๗. คอลัมน์ (Columns) การแบ่งพื้นที่บนกระดาษออกเป็นส่วน ๆ ตามแนวตั้ง

(๑) นัมเบอร์ (Number) จำนวนพื้นที่บนกระดาษที่แบ่งเป็นส่วน ๆ

(๒) กัดเตอร์ (Gutter) ช่องว่างระหว่างการแบ่งแนว หรือช่องว่างระหว่างคอลัมน์

๘. มาร์จินส์ (Margins) กำหนดระยะขอบหน้ากระดาษ

๔.๓ การสร้างไฟล์งาน

การสร้างไฟล์งานด้วยโปรแกรมอโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖ สามารถสร้างไฟล์งานได้ ดังนี้
การสร้างไฟล์งานจากดอกเย็บเมินท เซทอัพ ผู้ใช้สามารถกำหนดค่าต่าง ๆ และรูปแบบของชิ้นงานตามที่ต้องการ เช่น การกำหนดค่าระยะขอบกระดาษ แนววางกระดาษ

การสร้างไฟล์งานจากดอกเย็บเมินท เซทอัพ ผู้ใช้สามารถกำหนดค่าต่าง ๆ และรูปแบบของชิ้นงานตามที่ต้องการ เช่น การกำหนดค่าระยะขอบกระดาษ แนววางกระดาษ เป็นต้น

๔.๔ การบันทึกไฟล์งาน

เมื่อมีการสร้างไฟล์งาน ผู้ใช้ย่อมมีความจำเป็นที่จะต้องบันทึกไฟล์งาน (Save) เพื่อเก็บไว้ใช้ในครั้งต่อไป หรือแจกจ่ายต้นฉบับของไฟล์งานไปยังบุคคลอื่น การบันทึกไฟล์งานจึงมีความสำคัญในการทำงานทุกครั้ง ซึ่งในการบันทึกไฟล์งานผู้ใช้สามารถปฏิบัติได้ดังนี้

๑. เลือกคำสั่งไฟล์บนแถบเมนู มีคำสั่งการบันทึก ๒ คำสั่ง ได้แก่

(๑) บันทึก (Save) ใช้ในการบันทึกไฟล์ งานในชื่อเดิมที่ผู้ใช้เรียกมาแก้ไข แล้วบันทึกในชื่อเดิมหรือการบันทึกไฟล์งานเป็นครั้งแรก

(๒) บันทึกแฟ้มเป็น (Save as) ใช้ในการบันทึกไฟล์งานเป็นครั้งแรก บันทึกไฟล์งานเดิมเป็นชื่อใหม่หรือบันทึกในรูปแบบของฟอร์แมตใหม่

๔.๕ การเพิ่มและลดจำนวนหน้า

การเพิ่มจำนวนหน้าเอกสารในไฟล์ มีขั้นตอนดังนี้

๑. เลือกคำสั่งไฟล์ (File) > ดอคคิวเมนต์ เซตอัพ (Document Setup)

๒. ปรากฏหน้าต่างดอคคิวเมนต์ เซตอัพ เพื่อเพิ่มจำนวนหน้าตามที่ต้องการในตำแหน่งของ นัมเบอร์ ออฟ เพจ (Number of Pages)

๓. คลิกปุ่มตกลง

๔.๖ การลบจำนวนหน้าเอกสาร

๑. คลิกที่แถบเมนูเลือกคำสั่งเลย์เอาต์ > เพจ > ดิลีทเพจ (Layout > Pages > Delete Pages)

๒. ปรากฏหน้าต่างดิลีทเพจ กำหนดเลขหน้าเอกสารที่ต้องการลบ (Delete Pages)

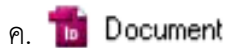
๖. แบบทดสอบ/แบบฝึกหัด

จากโจทย์คำถาม จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

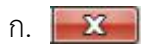
แบบฝึกหัดหน่วยที่ ๓

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. สัญลักษณ์ในข้อใดเป็นสัญลักษณ์การเข้าสู่โปรแกรมอโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖



๒. ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับการออกจากโปรแกรม



ข. คำสั่ง Exit

ค. คอนโทรล+คิว (Ctrl + Q)

ง. คอนโทรล+ดับเบิลยู (Ctrl + W)

๓. ข้อใดอธิบายหน้าที่ของคอนโทรลพาเนลในโปรแกรมอโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖ ได้ถูกต้อง

ก. เป็นการเก็บคำสั่งย่อยไว้เป็นหมวดหมู่

ข. เป็นการกำหนดคุณสมบัติของวัตถุและข้อความ

ค. ใช้ในการเก็บคำสั่งหลักเพื่อสะดวกในการเรียกใช้งาน

ง. เป็นแหล่งเก็บเครื่องมือที่ใช้ในการปรับแต่งแก้ไขภาพและข้อความ

๔. อาร์ตบอร์ดมีความสำคัญในการใช้งานโปรแกรมอโดบีอินดีไซน์ ซีเอส ๖ อย่างไร

ก. ใช้เป็นพื้นที่การทำงานของโปรแกรม

ข. เป็นพื้นที่รวบรวมพาเนลทั้งหมด

ค. เป็นพื้นที่รวบรวมเครื่องมือทุกชนิด

ง. พื้นที่เก็บคำสั่งหลักและคำสั่งย่อย

๕. การกำหนดหน้ากระดาษในการพิมพ์เป็น Sequence : Even Pages Only คือการกำหนดหน้ากระดาษลักษณะใด

ก. กำหนดหน้ากระดาษทั้งหมด

ข. กำหนดหน้ากระดาษหน้าคี่

ค. กำหนดหน้ากระดาษหน้าคู่

ง. กำหนดหน้ากระดาษเฉพาะเลขหน้าที่กำหนด

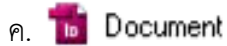
๗. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

วิชาการผลิตสื่อดิจิทัล

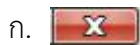
๘.ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. สัญลักษณ์ในข้อใดเป็นสัญลักษณ์การเข้าสู่โปรแกรมอโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖



๒. ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับการออกจากโปรแกรม



ข. คำสั่ง Exit

ค. คอนโทรล+คิว (Ctrl + Q)

ง. คอนโทรล+ดับเบิลยู (Ctrl + W)

๓. ข้อใดอธิบายหน้าที่ของคอนโทรลพาเนลในโปรแกรมอโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖ ได้ถูกต้อง

ก. เป็นการเก็บคำสั่งย่อยไว้เป็นหมวดหมู่

ข. เป็นการกำหนดคุณสมบัติของวัตถุและข้อความ

ค. ใช้ในการเก็บคำสั่งหลักเพื่อสะดวกในการเรียกใช้งาน

ง. เป็นแหล่งเก็บเครื่องมือที่ใช้ในการปรับแต่งแก้ไขภาพและข้อความ

๔. อาร์ตบอร์ดมีความสำคัญในการใช้งานโปรแกรมอโดบีอินดีไซน์ ซีเอส ๖ อย่างไร

ก. ใช้เป็นพื้นที่การทำงานของโปรแกรม

ข. เป็นพื้นที่รวบรวมพาเนลทั้งหมด

ค. เป็นพื้นที่รวบรวมเครื่องมือทุกชนิด

ง. พื้นที่เก็บคำสั่งหลักและคำสั่งย่อย

๕. การกำหนดหน้ากระดาษในการพิมพ์เป็น Sequence : Even Pages Only คือการกำหนดหน้ากระดาษลักษณะใด

ก. กำหนดหน้ากระดาษทั้งหมด

ข. กำหนดหน้ากระดาษหน้าคี่

ค. กำหนดหน้ากระดาษหน้าคู่

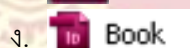
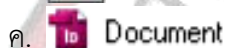
ง. กำหนดหน้ากระดาษเฉพาะเลขหน้าที่กำหนด

	ใบงานที่ ๓	หน่วยที่ ๓
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๕-๖
	ชื่อหน่วย เริ่มต้นใช้งานโปรแกรมผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

ใบงานที่ ๓

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. สัญลักษณ์ในข้อใดเป็นสัญลักษณ์การเข้าสู่โปรแกรมอโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖



๒. ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับการออกจากโปรแกรม



ข. คำสั่ง Exit

ค. คอนโทรล+คิว (Ctrl + Q)

ง. คอนโทรล+ดับเบิลยู (Ctrl + W)

๓. ข้อใดอธิบายหน้าที่ของคอนโทรลพาเนลในโปรแกรมอโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖ ได้ถูกต้อง

ก. เป็นการเก็บคำสั่งย่อยไว้เป็นหมวดหมู่

ข. เป็นการกำหนดคุณสมบัติของวัตถุและข้อความ

ค. ใช้ในการเก็บคำสั่งหลักเพื่อสะดวกในการเรียกใช้งาน

ง. เป็นแหล่งเก็บเครื่องมือที่ใช้ในการปรับแต่งแก้ไขภาพและข้อความ

๔. อาร์ตบอร์ดมีความสำคัญในการใช้งานโปรแกรมอโดบีอินดีไซน์ ซีเอส ๖ อย่างไร

ก. ใช้เป็นพื้นที่การทำงานของโปรแกรม

ข. เป็นพื้นที่รวบรวมพาเนลทั้งหมด

ค. เป็นพื้นที่รวบรวมเครื่องมือทุกชนิด

ง. พื้นที่เก็บคำสั่งหลักและคำสั่งย่อย

๕. การกำหนดหน้ากระดาษในการพิมพ์เป็น Sequence : Even Pages Only คือการกำหนดหน้ากระดาษลักษณะใด

ก. กำหนดหน้ากระดาษทั้งหมด

ข. กำหนดหน้ากระดาษหน้าคี่

ค. กำหนดหน้ากระดาษหน้าคู่

ง. กำหนดหน้ากระดาษเฉพาะเลขหน้าที่กำหนด

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอน

๑) วัน เดือน ปีสอนครั้งที่ .../.... สาขา/ชั้นปีจำนวนผู้เรียน.....คน
มาเรียนปกติ.....คน ขาดเรียน.....คน ลาป่วย.....คน ลากิจ.....คน มาสาย.....คน

๒) หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

☐ สอนครบตามหัวข้อเรื่องในแผนฯ ☐ สอนไม่ครบเนื่องจาก.....

๓) กิจกรรม/วิธีการสอน

☐ ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์ ☐ ครูอธิบาย/ถาม-ตอบ/สาธิต/

☐ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ☐ ทำแบบทดสอบหลังเรียน

☐ ทำแบบฝึกหัด/โจทย์ปัญหา ☐ ทำใบกิจกรรม/ใบงาน

☐ อื่น ๆ (ระบุ).....

๔) สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้ :

๑๑.๒ ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน/ผลการสอนของครู/ปัญหาที่พบ

๑) การวัดผลและประเมินผล/ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน :

๒) สมรรถนะที่ผู้เรียนได้รับ :

๓) สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม :

๔) ผลการสอนของครู :

๕) ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย :

๑๑.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการสอน/แก้ปัญหา

๑) ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอนครั้งนี้ :

๒) แนวทางพัฒนาคุณภาพวิธีสอน/สื่อ/การวัดผล/เอกสารช่วยสอน

ลงชื่อ

(.....)

ครูผู้สอน

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

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ๔
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สัปดาห์ที่ ๗-๘
	ชื่อหน่วย การสร้างข้อความเพื่อผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำงานกับข้อความ เป็นส่วนที่สำคัญอย่างมากในการสร้างงานพิมพ์ โดยเริ่มเรียนรู้ตั้งแต่การสร้างข้อความ และการทำงานกับข้อความที่สร้างไว้ โดยรูปแบบของข้อความใน Indesign CS6 มีอยู่ 2 ประเภท คือ Text block และ Text frame โดยที่ข้อความทั้ง 2 รูปแบบมีคุณสมบัติที่แตกต่างกัน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

3. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของข้อความที่ใช้ในโปรแกรม Indesign CS6
2. สร้างข้อความในรูปแบบของ Text block และ Text frame ตามวัตถุประสงค์การทำงาน
3. สร้างเส้น path จากเครื่องมือใน Toolbox ตามความเหมาะสม
4. สร้างข้อความตามแนวเส้น path และตกแต่งเหมาะสมกับชิ้นงาน
5. กำหนดการไหลของข้อความตามตำแหน่งที่ต้องการ
6. ปรับแต่งตัวอักษรจากพาเนล Character
7. ปรับแต่งตัวอักษรจากคอนโทรลพาเนล
8. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็น

ประชาธิปไตย และห่างไกลยาเสพติด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.1 ด้านความรู้

3.1.1 เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบของข้อความที่ใช้ในโปรแกรม Indesign CS6

3.1.2 เพื่อให้มีทักษะในการสร้างข้อความในรูปแบบของ Text block และ Text frame ตามวัตถุประสงค์การทำงาน

3.1.3 เพื่อให้มีทักษะในการสร้างเส้น path จากเครื่องมือใน Toolbox ตามความเหมาะสม

3.1.4 เพื่อให้มีทักษะในการสร้างข้อความตามแนวเส้น path และตกแต่งเหมาะสมกับชิ้นงาน

- 3.1.5 เพื่อให้มีทักษะในการกำหนดการไหลของข้อความตามตำแหน่งที่ต้องการ
- 3.1.6 เพื่อให้มีทักษะในการปรับแต่งตัวอักษรจากพาเนล Character
- 3.1.7 เพื่อให้มีทักษะในการปรับแต่งตัวอักษรจากคอนโทรลพาเนล

3.2 ด้านทักษะ

- 3.2.1 อธิบายเกี่ยวกับรูปแบบของข้อความที่ใช้ในโปรแกรม Indesign CS6 ได้
- 3.2.2 สร้างข้อความในรูปแบบของ Text block และ Text frame ตามวัตถุประสงค์การทำงานได้
- 3.2.3 สร้างเส้น path จากเครื่องมือใน Toolbox ตามความเหมาะสมได้
- 3.2.4 สร้างข้อความตามแนวเส้น path และตกแต่งเหมาะสมกับชิ้นงานได้
- 3.2.5 กำหนดการไหลของข้อความตามตำแหน่งที่ต้องการได้
- 3.2.6 ปรับแต่งตัวอักษรจากพาเนล Character ได้
- 3.2.7 ปรับแต่งตัวอักษรจากคอนโทรลพาเนลได้

3.3 คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 3.3.1 ความสนใจใฝ่รู้
- 3.3.2 มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน
- 3.3.3 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 3.3.4 ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

5. สารการเรียนรู้

การสร้างข้อความเพื่อผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

6. กิจกรรมการเรียนรู้

๖.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน

- ๑.ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน เนื่องจากการเป็นการสอนครั้งแรก
- ๒.ผู้สอนตรวจสอบรายชื่อผู้เรียน
- ๓.ผู้สอนบอกจุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
- ๔.ผู้สอนแจกแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อทดสอบผู้เรียน

7. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- ๗.๑ หนังสือการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. ประภาวรรณ เกษวิริยะการณ. สำนักพิมพ์เมืองไทย
- ๗.๒ สื่อประกอบการเรียน เช่น VDO, PowerPoint, YouTube และอุปกรณ์จริง

8. หลักฐานการเรียนรู้

๘.๑ หลักฐานความรู้

....คะแนนจากการตอบคำถามท้ายบทเรียน และแบบทดสอบในหนังสือประกอบการเรียน.....

๘.๒ หลักฐานการปฏิบัติงาน

.....คะแนนการทํากิจกรรมการเรียนรู้ และภาพถ่ายการทํากิจกรรมของผู้เรียน.....

๙. การวัดและการประเมินผล

๙.๑ วิธีวัดและการประเมินผล

- ๑) ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ตรวจใบงาน
- ๓) ประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) สังเกตพฤติกรรม

๙.๒ เครื่องมือวัดและการประเมินผล

- ๑) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ใบงาน
- ๓) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) แบบสังเกตพฤติกรรม

๙.๓ เกณฑ์วัดและการประเมินผล

- ๑) เกณฑ์การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๒) เกณฑ์การประเมินใบงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๓) เกณฑ์การประเมินผลการนำเสนอผลงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๔) เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

๑๐. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

๑๐.๑ ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

๑๐.๒ ปัญหา อุปสรรคที่พบ

.....

.....

.....

๑๐.๓ การแก้ไขปัญหา

๑) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

.....

.....

๒) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

.....

	ใบความรู้ที่ ๔	หน่วยที่ ๔
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๗-๘
	ชื่อหน่วย การสร้างข้อความเพื่อผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

๑. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การสร้างข้อความเพื่อผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

๒. อ้างอิงมาตรฐาน / เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ถ้ามี)

-

๓. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของข้อความที่ใช้ในโปรแกรม Indesign CS6
2. สร้างข้อความในรูปแบบของ Text block และ Text frame ตามวัตถุประสงค์การทำงาน
3. สร้างเส้น path จากเครื่องมือใน Toolbox ตามความเหมาะสม
4. สร้างข้อความตามแนวเส้น path และตกแต่งเหมาะสมกับชิ้นงาน
5. กำหนดการไหลของข้อความตามตำแหน่งที่ต้องการ
6. ปรับแต่งตัวอักษรจากพาเนล Character
7. ปรับแต่งตัวอักษรจากคอนโทรลพาเนล
8. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็น

ประชาธิปไตย และห่างไกลยาเสพติด

๔. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.2 ด้านความรู้

3.2.1 เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบของข้อความที่ใช้ในโปรแกรม Indesign CS6

3.1.2 เพื่อให้มีทักษะในการสร้างข้อความในรูปแบบของ Text block และ Text frame ตามวัตถุประสงค์การทำงาน

3.1.3 เพื่อให้มีทักษะในการสร้างเส้น path จากเครื่องมือใน Toolbox ตามความเหมาะสม

3.2.4 เพื่อให้มีทักษะในการสร้างข้อความตามแนวเส้น path และตกแต่งเหมาะสมกับชิ้นงาน

3.1.5 เพื่อให้มีทักษะในการกำหนดการไหลของข้อความตามตำแหน่งที่ต้องการ

3.1.6 เพื่อให้มีทักษะในการปรับแต่งตัวอักษรจากพาเนล Character

3.1.7 เพื่อให้มีทักษะในการปรับแต่งตัวอักษรจากคอนโทรลพาเนล

3.3 ด้านทักษะ

- 3.3.5 อธิบายเกี่ยวกับรูปแบบของข้อความที่ใช้ในโปรแกรม Indesign CS6 ได้
- 3.3.6 สร้างข้อความในรูปแบบของ Text block และ Text frame ตามวัตถุประสงค์การทำงานได้
- 3.3.7 สร้างเส้น path จากเครื่องมือใน Toolbox ตามความเหมาะสมได้
- 3.3.8 สร้างข้อความตามแนวเส้น path และตกแต่งเหมาะสมกับชิ้นงานได้
- 3.3.9 กำหนดการไหลของข้อความตามตำแหน่งที่ต้องการได้
- 3.3.10 ปรับแต่งตัวอักษรจากพาเนล Character ได้
- 3.3.11 ปรับแต่งตัวอักษรจากคอนโทรลพาเนลได้

3.4 คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 3.4.1 ความสนใจใฝ่รู้
- 3.4.2 มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน
- 3.4.3 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 3.4.4 ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕. เนื้อหาสาระ

ตัวอักษรเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งในสื่อสิ่งพิมพ์ที่แตกต่างไปจากองค์ประกอบอื่น ๆ การใช้ตัวอักษรสามารถบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้ผู้อ่านได้โดยตรงไม่ต้องแปลความหมายเหมือนกับองค์ประกอบอื่น ตัวอักษรสามารถตกแต่งได้ด้วยรูปแบบ ขนาดสีเส้นและการจัดวางในรูปแบบต่าง ๆ กันเพื่อสร้างความน่าสนใจ และน่าติดตาม นอกจากนี้ตัวอักษรยังเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน โดยผ่านการอ่านหรือบันทึกเรื่องราว มีการนำตัวอักษรมาประยุกต์ใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์ด้วยกระบวนการเรียง ประมวลผลและนำมาใช้ในการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น รายงาน แบบฟอร์ม หนังสือ เป็นต้น

1. การสร้างข้อความ

การสร้างข้อความในโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ ซีเอส 6 ผู้ใช้สามารถสร้างข้อความได้ 2 ประเภท คือ

1.1 ข้อความแบบเท็กซ์บล็อก (Text Block)

ข้อความแบบเท็กซ์บล็อก เป็นประเภทข้อความที่สร้างจากเครื่องมือไทป์ทูล (Type Tool) จากกล่องเครื่องมือสำหรับพิมพ์บนพื้นที่การทำงานบนอาร์ตบอร์ด (Art Board) และเครื่องมือไทป์ออนอะพาทูล (Type on a Path Tool) สำหรับสร้างข้อความบนเส้นพาท (Path)

1.2 ข้อความแบบเท็กซ์เฟรม (Text frame)

ข้อความแบบเท็กซ์เฟรม เป็นการสร้างข้อความให้อยู่ภายในเฟรม ในการสร้างข้อความประเภทนี้จะสร้างเฟรมก่อน การสร้างข้อความสามารถสร้างได้จากเครื่องมือไทป์ทูลและ ไทป์ออนอะพาทูล เช่นเดียวกับเท็กซ์บล็อก

ในการสร้างข้อความแบบเท็กซ์เฟรม ผู้ใช้ต้องสร้างเฟรมขึ้นก่อนพิมพ์จะพิมพ์ข้อความ รูปแบบของเฟรม ดังนี้

1.2.1  เรคแทงเกิล เฟรมทูล (Rectangle Frame Tool)

เฟรมรูปสี่เหลี่ยม

1.2.2  อีลลิปส์ เฟรมทูล (Ellipse Frame Tool)

เฟรมรูปวงกลมหรือวงรี

1.2.3  โพลีกอน เฟรมทูล (Polygon Frame Tool)

เฟรมรูปหลายเหลี่ยม

2. การไหลของข้อความ

การไหลของข้อความ คือ เมื่อมีการนำไฟล์งานหรือข้อความจากโปรแกรมอื่นเข้ามาวางในโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ ซีเอส 6 แล้วปรากฏว่าไฟล์งานหรือข้อความนั้นมีความยาวมากกว่าหน้ากระดาษ ทำให้ไม่สามารถแสดงข้อความทั้งหมดในหน้าเดียวได้ มีข้อความบางส่วนที่ถูกซ่อนไว้ โดยจะสังเกตได้จากเครื่องหมายบนกรอบข้อ  ।

3. เครื่องมือปรับแต่งตัวอักษรและข้อความ

ในการปรับแต่งตัวอักษรและข้อความ เช่น การกำหนดรูปแบบตัวอักษร ลักษณะตัวอักษร ขนาดตัวอักษร ระยะห่างระหว่างบรรทัด ตัวอักษรตัวบน ตัวห้อย เป็นต้น ด้วยการใช้เครื่องมือที่โปรแกรม อะโดบี อินดีไซน์ ซีเอส 6 มีไว้เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้ให้สามารถใช้งานได้ง่ายยิ่งขึ้น

3.1 พาเนลชาแรคเตอร์ (Panel Character)

3.2 คอนโทรลพาเนล (Control Panel)

การปรับแต่งตัวอักษรหรือข้อความ นอกจากที่ผู้ใช้จะสามารถใช้เครื่องมือพาเนล ชาแรคเตอร์แล้ว ในโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ ซีเอส 6 ยังมีเครื่องมือที่อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้อีกหนึ่งเครื่องมือ คือคอนโทรลพาเนล ซึ่งผู้ใช้สามารถเลือกใช้ในการปรับแต่งตัวอักษรหรือข้อความได้

4. การจัดตำแหน่งข้อความ

การทำงานเกี่ยวกับการสร้างข้อความ นอกจากจะสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบข้อความ ขนาด หรือลักษณะอื่น ๆ แล้ว โปรแกรมอะโดบีอินดีไซน์ ซีเอส 6 ยังจะช่วยให้ผู้ใช้โปรแกรมสามารถจัดตำแหน่งของข้อความให้จัดเรียงตามแนวที่ผู้ใช้ต้องการได้ เช่น การจัดตำแหน่งข้อความชิดซ้าย การจัดตำแหน่งข้อความชิดขวา จัดตำแหน่งความเยื้องเต็มทุกบรรทัด เป็นต้น

เครื่องมือที่จะช่วยผู้ใช้ในการจัดตำแหน่งข้อความคือ พาเนลพารากราฟ (Paragraph Panel) และ คอนโทรลพาเนล (Control Panel) โดยการคลิกที่ไอคอนพารากราฟ  เพื่อแสดงเครื่องมือในการควบคุมรูปแบบการจัดตำแหน่งข้อความ (Paragraph Formatting Controls)

๖. แบบทดสอบ/แบบฝึกหัด

จากโจทย์คำถาม จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

แบบฝึกหัดหน่วยที่ ๔

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. ข้อใดเป็นเครื่องมือในการสร้างข้อความ

- ก. ไทป์ทูล (Type Tool)
- ข. เพนเชิลทูล (Pencil Tool)
- ค. เพนทูล (Pen Tool)
- ง. เรคแทงเกิลทูล (Rectangle Tool)

๒. ส่วนของเนื้อเรื่องนิยมใช้ตัวพิมพ์ขนาดเท่าใด

- ก. ๓๐ พอยต์ ขึ้นไป จะง่ายต่อการอ่าน
- ข. ๒๕-๓๐ พอยต์ และมีความหนา
- ค. ๒๐ พอยต์ มีขนาดเท่า ๆ กับหัวเรื่อง
- ง. ๑๔-๑๖ พอยต์ ขนาดไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป

๓. ข้อใดเป็นลักษณะการใช้เครื่องมือไทป์ออนอะพาททูล (Type on a path tool) ที่ต่างจากไทป์ทูล

- ก. ชนิดของตัวอักษรที่ใช้แตกต่างกัน
- ข. ไทป์ทูลใช้สร้างข้อความบนเส้นพาร
- ค. ไทป์ออนอะพาททูลใช้สร้างข้อความบนเส้นพาร
- ง. ไทป์ทูลใช้ร่วมกับเพนทูล และไทป์ออนอะพาททูลใช้ร่วมกับเพนเชิลทูล

๔. ข้อใดเป็นคำสั่งที่ใช้ในการนำไฟล์จากโปรแกรมอื่นเข้ามาใช้งานในโปรแกรมอินโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖

- ก. ไฟล์ > เพลส (File > Place)
- ข. ไฟล์ > อิมพอร์ต (File > Import)
- ค. เอดิต > เพลส (Edit > Place)
- ง. เอดิต > อิมพอร์ต (Edit > Import)

๕.  สัญลักษณ์ข้างต้น มีความหมายตรงกับข้อใด

- ก. การเพิ่มหน้าเอกสาร
- ข. การคัดลอกงานข้ามไฟล์
- ค. มีข้อความที่เป็นตารางถูกซ่อนไว้
- ง. มีข้อความบางส่วนถูกซ่อนไว้

๗. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

วิชาการผลิตสื่อดิจิทัล

๘.ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. ข้อใดเป็นเครื่องมือในการสร้างข้อความ

ก. ไทป์ทูล (Type Tool)

ข. เพนเชิลทูล (Pencil Tool)

ค. เพนทูล (Pen Tool)

ง. เรคแทงเกิลทูล (Rectangle Tool)

๒. ส่วนของเนื้อเรื่องนิยมใช้ตัวพิมพ์ขนาดเท่าใด

ก. ๓๐ พอยต์ ขึ้นไป จะง่ายต่อการอ่าน

ข. ๒๕-๓๐ พอยต์ และมีความหนา

ค. ๒๐ พอยต์ มีขนาดเท่า ๆ กับหัวเรื่อง

ง. ๑๔-๑๖ พอยต์ ขนาดไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป

๓. ข้อใดเป็นลักษณะการใช้เครื่องมือไทป์ออนอะพาททูล (Type on a path tool) ที่ต่างจากไทป์ทูล

ก. ชนิดของตัวอักษรที่ใช้แตกต่างกัน

ข. ไทป์ทูลใช้สร้างข้อความบนเส้นพาท

ค. ไทป์ออนอะพาททูลใช้สร้างข้อความบนเส้นพาท

ง. ไทป์ทูลใช้ร่วมกับเพนทูล และไทป์ออนอะพาททูลใช้ร่วมกับเพนเชิลทูล

๔. ข้อใดเป็นคำสั่งที่ใช้ในการนำไฟล์จากโปรแกรมอื่นเข้ามาใช้งานในโปรแกรมอินโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖

ก. ไฟล์ > แพลส (File > Place)

ข. ไฟล์ > อิมพอร์ต (File > Import)

ค. เอดิต > แพลส (Edit > Place)

ง. เอดิต > อิมพอร์ต (Edit > Import)

๕.  สัญลักษณ์ข้างต้น มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. การเพิ่มหน้าเอกสาร

ข. การคัดลอกงานข้ามไฟล์

ค. มีข้อความที่เป็นตารางถูกซ่อนไว้

ง. มีข้อความบางส่วนถูกซ่อนไว้

	ใบงานที่ ๔	หน่วยที่ ๔
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๗-๘
	ชื่อหน่วย การสร้างข้อความเพื่อผลิตสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

ใบงานที่ ๓

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. ข้อใดเป็นเครื่องมือในการสร้างข้อความ

- ก. ไทป์ทูล (Type Tool)
- ข. เพนเชิลทูล (Pencil Tool)
- ค. เพนทูล (Pen Tool)
- ง. เรคแทงเกิลทูล (Rectangle Tool)

๒. ส่วนของเนื้อเรื่องนิยมใช้ตัวพิมพ์ขนาดเท่าใด

- ก. ๓๐ พอยต์ ขึ้นไป จะง่ายต่อการอ่าน
- ข. ๒๕-๓๐ พอยต์ และมีความหนา
- ค. ๒๐ พอยต์ มีขนาดเท่า ๆ กับหัวเรื่อง
- ง. ๑๔-๑๖ พอยต์ ขนาดไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป

๓. ข้อใดเป็นลักษณะการใช้เครื่องมือไทป์ออนอะพาททูล (Type on a path tool) ที่ต่างจากไทป์ทูล

- ก. ชนิดของตัวอักษรที่ใช้แตกต่างกัน
- ข. ไทป์ทูลใช้สร้างข้อความบนเส้นพาท
- ค. ไทป์ออนอะพาททูลใช้สร้างข้อความบนเส้นพาท
- ง. ไทป์ทูลใช้ร่วมกับเพนทูล และไทป์ออนอะพาททูลใช้ร่วมกับเพนเชิลทูล

๔. ข้อใดเป็นคำสั่งที่ใช้ในการนำไฟล์จากโปรแกรมอื่นเข้ามาใช้งานในโปรแกรมอินโดนีเซียน ซีเอส ๖

- ก. ไฟล์ > แพลส (File > Place)
- ข. ไฟล์ > อิมพอร์ต (File > Import)
- ค. เอดิต > แพลส (Edit > Place)
- ง. เอดิต > อิมพอร์ต (Edit > Import)

๕.  สัญลักษณ์ข้างต้น มีความหมายตรงกับข้อใด

- ก. การเพิ่มหน้าเอกสาร
- ข. การคัดลอกงานข้ามไฟล์
- ค. มีข้อความที่เป็นตารางถูกซ่อนไว้
- ง. มีข้อความบางส่วนถูกซ่อนไว้

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอน

๑) วัน เดือน ปีสอนครั้งที่ .../.... สาขา/ชั้นปีจำนวนผู้เรียน.....คน
มาเรียนปกติ.....คน ขาดเรียน.....คน ลาป่วย.....คน ลากิจ.....คน มาสาย.....คน

๒) หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

☐ สอนครบตามหัวข้อเรื่องในแผนฯ ☐ สอนไม่ครบเนื่องจาก.....

๓) กิจกรรม/วิธีการสอน

☐ ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์ ☐ ครูอธิบาย/ถาม-ตอบ/สาธิต/

☐ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ☐ ทำแบบทดสอบหลังเรียน

☐ ทำแบบฝึกหัด/โจทย์ปัญหา ☐ ทำใบกิจกรรม/ใบงาน

☐ อื่น ๆ (ระบุ).....

๔) สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้ :

๑๑.๒ ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน/ผลการสอนของครู/ปัญหาที่พบ

๑) การวัดผลและประเมินผล/ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน :

๒) สมรรถนะที่ผู้เรียนได้รับ :

๓) สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม :

๔) ผลการสอนของครู :

๕) ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย :

๑๑.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการสอน/แก้ปัญหา

๑) ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอนครั้งนี้ :

๒) แนวทางพัฒนาคุณภาพวิธีสอน/สื่อ/การวัดผล/เอกสารช่วยสอน

ลงชื่อ

(.....)

ครูผู้สอน

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

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ๕
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สัปดาห์ที่ ๙-๑๐
	ชื่อหน่วย ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ภาพประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์ ทั้งที่เป็นภาพวาดและภาพถ่ายต่างก็ใช้เพื่อสื่อความหมายเช่นเดียวกับตัวอักษร แต่มีลักษณะพิเศษคือให้รายละเอียดได้มากกว่าและยังสามารถทำให้เห็นภาพได้เหมือนจริง การได้มองเห็นภาพจะทำให้เกิดความเข้าใจได้ทันทีโดยไม่ต้องใช้เวลาตีความหรือทำความเข้าใจ นอกจากนี้ภาพยังถือว่าเป็นภาษาสากล แม้คนที่ไม่รู้หนังสือก็สามารถดูรู้เรื่องได้ การใช้ภาพประกอบจึงมีความหมายและสำคัญต่อสิ่งพิมพ์ไม่น้อยไปกว่าตัวพิมพ์

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

๓.สมรรถนะประจำหน่วย

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในการตกแต่งภาพ และการใช้ภาพประกอบอย่างเหมาะสม
๒. เลือกประเภทของภาพเพื่อนำไปใช้ประกอบสื่อสิ่งพิมพ์อย่างเหมาะสม
๓. เลือกใช้เครื่องมือที่นำมาใช้สร้างรูปทรงตายตัวและรูปทรงอิสระในการสร้างชิ้นงาน
๔. นำรูปภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรมอย่างเหมาะสม
๕. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นประชาธิปไตย และห่างไกลยาเสพติด

๔.จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๔.๑ ด้านความรู้

๑. อธิบายเกี่ยวกับความหมายของภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ได้
- ๒.เลือกประเภทของภาพเพื่อนำไปใช้ประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ได้
- ๓.ใช้เครื่องมือที่นำมาใช้สร้างรูปทรงตายตัวและรูปทรงอิสระได้
- ๔.วาดภาพเส้นพารที่มีรูปทรงตายตัวและรูปทรงอิสระได้
- ๕.นำรูปภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรมอินดีไซน์ ซีเอส ๖ ได้

๔.๒ ด้านทักษะ

๑. อธิบายเกี่ยวกับรูปแบบของข้อความที่ใช้ในโปรแกรม Indesign CS๖ ได้
- ๒.สร้างข้อความในรูปแบบของ Text block และ Text frame ตามวัตถุประสงค์การทำงานได้
๓. สร้างเส้น path จากเครื่องมือใน Toolbox ตามความเหมาะสมได้
๔. สร้างข้อความตามแนวเส้น path และตกแต่งเหมาะสมกับชิ้นงานได้
๕. กำหนดการไหลของข้อความตามตำแหน่งที่ต้องการได้

๖. ปรับแต่งตัวอักษรจากพาเนล Character ได้
๗. ปรับแต่งตัวอักษรจากคอนโทรลพาเนลได้

๔.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. ความสนใจใฝ่รู้
๒. มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน
๓. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
๔. ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

3. สารการเรียนรู้

ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์

4. กิจกรรมการเรียนรู้

๖.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน เนื่องจากการสอนครั้งแรก
๒. ผู้สอนตรวจสอบรายชื่อผู้เรียน
๓. ผู้สอนบอกจุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
๔. ผู้สอนแจกแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อทดสอบผู้เรียน

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- ๕.๑ หนังสือการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. ประภาวรรณ เกษวิริยะการณ. สำนักพิมพ์เมืองไทย
- ๕.๒ สื่อประกอบการเรียน เช่น VDO, PowerPoint, YouTube และอุปกรณ์จริง

6. หลักฐานการเรียนรู้

๘.๑ หลักฐานความรู้

.....คะแนนจากการตอบคำถามท้ายบทเรียน และแบบทดสอบ ในหนังสือประกอบการเรียน.....

๘.๒ หลักฐานการปฏิบัติงาน

.....คะแนนการทำกิจกรรมการเรียนรู้ และภาพถ่ายการทำกิจกรรมของผู้เรียน.....

๙. การวัดและการประเมินผล

๙.๑ วิธีวัดและการประเมินผล

- ๑) ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ตรวจใบงาน
- ๓) ประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) สังเกตพฤติกรรม

๙.๒ เครื่องมือวัดและการประเมินผล

- ๑) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ใบงาน
- ๓) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) แบบสังเกตพฤติกรรม

๙.๓ เกณฑ์วัดและการประเมินผล

- ๑) เกณฑ์การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

- ๒) เกณฑ์การประเมินใบงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๓) เกณฑ์การประเมินผลการนำเสนอผลงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๔) เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

๑๐. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

๑๐.๑ ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๑๐.๒ ปัญหา อุปสรรคที่พบ

๑๐.๓ การแก้ไขปัญหา

๑) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

๒) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป



	ใบความรู้ที่ ๕	หน่วยที่ ๕
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๙-๑๐
	ชื่อหน่วย ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

๑. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์

๒. อ้างอิงมาตรฐาน / เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ถ้ามี)

-

๓. สมรรถนะประจำหน่วย

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในการตกแต่งภาพ และการใช้ภาพประกอบอย่างเหมาะสม
๒. เลือกประเภทของภาพเพื่อนำไปใช้ประกอบสื่อสิ่งพิมพ์อย่างเหมาะสม
๓. เลือกใช้เครื่องมือที่นำมาใช้สร้างรูปทรงตายตัวและรูปทรงอิสระในการสร้างชิ้นงาน
๔. นำรูปภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรมอย่างเหมาะสม
๕. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นประชาธิปไตย และห่างไกลยาเสพติด

๔. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๔.๑ ด้านความรู้

๑. อธิบายเกี่ยวกับความหมายของภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ได้
๒. เลือกประเภทของภาพเพื่อนำไปใช้ประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ได้
๓. ใช้เครื่องมือที่นำมาใช้สร้างรูปทรงตายตัวและรูปทรงอิสระได้
๔. วาดภาพเส้นพารที่มีรูปทรงตายตัวและรูปทรงอิสระได้
๕. นำรูปภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรมอโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖ ได้

๔.๒ ด้านทักษะ

๑. อธิบายเกี่ยวกับรูปแบบของข้อความที่ใช้ในโปรแกรม Indesign CS๖ ได้
๒. สร้างข้อความในรูปแบบของ Text block และ Text frame ตามวัตถุประสงค์การทำงานได้
๘. สร้างเส้น path จากเครื่องมือใน Toolbox ตามความเหมาะสมได้
๙. สร้างข้อความตามแนวเส้น path และตกแต่งเหมาะสมกับชิ้นงานได้
๑๐. กำหนดการไหลของข้อความตามตำแหน่งที่ต้องการได้
๑๑. ปรับแต่งตัวอักษรจากพาเนล Character ได้
๑๒. ปรับแต่งตัวอักษรจากคอนโทรลพาเนลได้

๔.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. ความสนใจใฝ่รู้
๒. มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน

๓. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

๔. ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕. เนื้อหาสาระ

ความหมายของภาพ

“ภาพ” ในความหมายตามพจนานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒ หมายถึง ความมี ความเป็น มักใช้ประกอบเป็นส่วนท้ายของคำสมาส เช่น มรณภาพ เป็นต้น รูปที่ปรากฏเห็นหรือนึกเห็น เช่น ภาพทิวทัศน์ ภาพในฝัน เป็นต้น สิ่งที่ว่าตื้นเป็นรูป หรือสิ่งที่ถ่ายแบบไว้ เช่น ภาพสีน้ำมัน ภาพถ่าย เป็นต้น

ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง เนื้อหาส่วนที่เป็นภาพที่ปรากฏอยู่ในเอกสารสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ นอกจากเนื้อหาที่เป็นข้อความและตัวอักษร ภาพเหล่านี้อาจจะเป็นภาพวาดหรือภาพถ่ายก็ได้ และยังนับรวมถึงภาพกราฟิกต่าง ๆ ได้แก่ จุด เส้น สี แถบกราฟิก ภาพลายเส้น และภาพเรขาคณิตอื่น ๆ ที่ใช้ในการตกแต่งสื่อสิ่งพิมพ์

ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์

ภาพประกอบสิ่งพิมพ์ทั้งภาพวาดและภาพถ่ายต่างก็ใช้เพื่อสื่อความหมายเช่นเดียวกับตัวอักษร แต่มีลักษณะพิเศษคือให้รายละเอียดได้มากกว่าและสามารถทำให้เห็นภาพได้เหมือนจริง การได้มองเห็นภาพจะทำให้เกิดความเข้าใจได้ทันที โดยไม่ต้องใช้เวลาตีความหรือทำความเข้าใจ นอกจากนี้ภาพยังถือว่าเป็นภาษาสากล แม้คนไม่รู้หนังสือก็สามารถดูรู้เรื่องได้ การใช้ภาพประกอบจึงมีความหมายและสำคัญต่อสื่อสิ่งพิมพ์ไม่น้อยไปกว่าตัวพิมพ์

ลักษณะของภาพวาดในโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖

ลักษณะการวาดภาพในโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖ จะมีลักษณะในรูปของเส้นพาท (Path) สามารถสร้างเป็นเส้นตรง หรือสร้างเป็นเส้นโค้งให้เกิดรูปร่างต่าง ๆ ได้ตามที่ต้องการ ลักษณะของเส้นพาทแบ่งได้เป็น ๒ ประเภท

เส้นพาทที่มีรูปทรงตายตัว

เส้นพาทที่มีรูปทรงตายตัว เป็นเส้นพาทที่สร้างจากเครื่องมือไลน์ทูล (Line Tool) ใช้เป็นเครื่องมือในการวาดภาพในกลุ่มการวาดเส้น และการสร้างเส้นตรง นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือ เรคแทเงิลทูล (Rectangle Tool) เครื่องมืออีลลิปส์ทูล (Ellipse Tool) และเครื่องมือโพลีกอนทูล (Polygon Tool) เป็นเครื่องมือในกลุ่มวาดรูปทรง เพื่อใช้ในการสร้างรูปสี่เหลี่ยม รูปหลายเหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี และรูปดาว

เส้นพาทที่มีรูปทรงอิสระ

เส้นพาทที่มีรูปทรงอิสระ เป็นการวาดภาพวัตถุแบบอิสระ สามารถวาดรูปทรงต่าง ๆ ได้อย่างเป็นอิสระด้วยเครื่องมือเพนทูล และเพนเชิลทูล

ภาพประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์ช่วยทำให้ผู้อ่านสื่อสิ่งพิมพ์สามารถมองเห็นภาพและ ทำให้เกิดความเข้าใจได้ทันทีโดยไม่ต้องใช้เวลาตีความหรือทำความเข้าใจ การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปสามารถทำได้ทั้งการวาดภาพและการแทรกรูปภาพจากภายนอก การวาดภาพ เป็นภาพในลักษณะรูปร่างและรูปทรงต่าง ๆ ในรูปแบบของเส้นพาท ทั้งแบบเส้นตรงและเส้นโค้ง การใช้เครื่องมือในการสร้าง ได้แก่ เครื่องมือไลน์ทูล (Line Tool) เครื่องมือเรคแทเงิลทูล (Rectangle Tool) เครื่องมืออีลลิปส์ทูล (Ellipse Tool) โพลีกอนทูล (Polygon Tool) เครื่องมือ เพนทูล (Pen Tool) และเพนเชิลทูล (Pencil Tool) นอกจากการวาดภาพแล้วผู้ใช้โปรแกรมสามารถนำภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรมได้ ได้แก่ ไฟล์รูปภาพที่สร้างจากโปรแกรมกราฟิกต่าง ๆ หรือภาพที่นำมาจากระบบอินเทอร์เน็ต

การใช้เครื่องมือในการวาดภาพรูปร่าง และรูปทรงต่าง ๆ หรือการนำไฟล์จากภายนอกเข้ามาใช้ในโปรแกรมต่างก็ช่วยให้การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ทำได้ง่ายและสะดวกในการทำงานมากขึ้น

การนำรูปภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรมอโดบี อินดีไซน์ ซีเอส ๖

1. คลิกเลือกคำสั่งไฟล์ > เพลส (File > Place)
๒. ปรากฏหน้าต่างเพลสขึ้นมา
๓. เลือกโฟลเดอร์ที่เก็บไฟล์รูปภาพที่ต้องการ
๔. เลือกไฟล์รูปภาพที่ต้องการ
๕. คลิกปุ่มโอเพ่น (Open)



๖. แบบทดสอบ/แบบฝึกหัด

จากโจทย์คำถาม จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

แบบฝึกหัดหน่วยที่ ๕

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์

- ก. ใช้สร้างความเข้าใจ
- ข. ใช้สร้างความแตกต่าง
- ค. ใช้เป็นหลักฐานอ้างอิง
- ง. ใช้ตกแต่งหน้าสิ่งพิมพ์

๒. ข้อใดไม่ใช่ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์

- ก. ภาพวาดในหนังสือ
- ข. ภาพกราฟิกบนโปสเตอร์
- ค. ภาพถ่ายที่อยู่ในอัลบั้มรูป
- ง. ภาพตามจินตนาการที่รอการจัดพิมพ์

๓. เมื่อต้องการเลือกไฟล์ประเภทบิตแมปมาประกอบงานพิมพ์ควรเลือกใช้ไฟล์ภาพในข้อใด

- ก. บีเอ็มพี (BMP), ทีเอฟ (TIF)
- ข. อีพีเอส (EPS), เอไอ (AI)
- ค. เอฟแอลเอ (FLA), ทีเอฟ (TIF)
- ง. เอสดับเบิลยูเอฟ (SWF), อีพีเอส (EPS)

๔. เมื่อต้องการใช้ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ที่ให้ความรู้เหมือนจริงและสร้างสรรค์ควรเลือกใช้ภาพชนิดใด

- ก. ภาพถ่าย
- ข. ภาพวาด
- ค. ภาพพิมพ์
- ง. ภาพลายเส้น

๕. ข้อใดอธิบายคำสั่งที่ใช้ในการสร้างรูปดาวได้ถูกต้อง

- ก. คำสั่งสตาร์เซตติง (Star Setting) กำหนดมุมรูปดาว
- ข. คำสั่งสตาร์เซต (Star Set) กำหนดแกนของรูปดาว
- ค. คำสั่งสตาร์อินเซต (Star Inset) กำหนดรูปแบบรูปดาว
- ง. คำสั่งสตาร์ออฟไซด์ (Star of Side) กำหนดด้านของรูปดาว

๗. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

วิชาการผลิตสื่อดิจิทัล

๘.ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์

ก. ใช้สร้างความเข้าใจ

ข. ใช้สร้างความแตกต่าง

ค. ใช้เป็นหลักฐานอ้างอิง

ง. ใช้ตกแต่งหน้าสิ่งพิมพ์

๒. ข้อใดไม่ใช่ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์

ก. ภาพวาดในหนังสือ

ข. ภาพกราฟิกบนโปสเตอร์

ค. ภาพถ่ายที่อยู่ในอัลบั้มรูป

ง. ภาพตามจินตนาการที่รอการจัดพิมพ์

๓. เมื่อต้องการเลือกไฟล์ประเภทบิตแมปมาประกอบงานพิมพ์ควรเลือกใช้ไฟล์ภาพในข้อใด

ก. บีเอ็มพี (BMP), ทิฟ (TIF)

ข. อีพีเอส (EPS), เอไอ (AI)

ค. เอฟแอลเอ (FLA), ทิฟ (TIF)

ง. เอสดับเบิลยูเอฟ (SWF), อีพีเอส (EPS)

๔. เมื่อต้องการใช้ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ที่ให้ความรู้เหมือนจริงและสร้างสรรค์ควรเลือกใช้ภาพชนิดใด

ก. ภาพถ่าย

ข. ภาพวาด

ค. ภาพพิมพ์

ง. ภาพลายเส้น

๕. ข้อใดอธิบายคำสั่งที่ใช้ในการสร้างรูปดาวได้ถูกต้อง

ก. คำสั่งสตาร์เซตติง (Star Setting) กำหนดมุมรูปดาว

ข. คำสั่งสตาร์เซต (Star Set) กำหนดแกนของรูปดาว

ค. คำสั่งสตาร์อินเซต (Star Inset) กำหนดรูปแบบรูปดาว

ง. คำสั่งสตาร์ออฟไซด์ (Star of Side) กำหนดด้านของรูปดาว

	ใบงานที่ ๕	หน่วยที่ ๕
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๙-๑๐
	ชื่อหน่วย ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

ใบงานที่ ๕

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์

- ก. ใช้สร้างความเข้าใจ
- ข. ใช้สร้างความแตกต่าง
- ค. ใช้เป็นหลักฐานอ้างอิง
- ง. ใช้ตกแต่งหน้าสิ่งพิมพ์

๒. ข้อใดไม่ใช่ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์

- ก. ภาพวาดในหนังสือ
- ข. ภาพกราฟิกบนโปสเตอร์
- ค. ภาพถ่ายที่อยู่ในอัลบั้มรูป
- ง. ภาพตามจินตนาการที่รอการจัดพิมพ์

๓. เมื่อต้องการเลือกไฟล์ประเภทบิตแมปมาประกอบงานพิมพ์ควรเลือกใช้ไฟล์ภาพในข้อใด

- ก. บีเอ็มพี (BMP), ทีฟ (TIF)
- ข. อีพีเอส (EPS), เอไอ (AI)
- ค. เอฟแอลเอ (FLA), ทีฟ (TIF)
- ง. เอสดับเบิลยูเอฟ (SWF), อีพีเอส (EPS)

๔. เมื่อต้องการใช้ภาพประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ที่ให้ความรู้เหมือนจริงและสร้างสรรค์ควรเลือกใช้ภาพชนิดใด

- ก. ภาพถ่าย
- ข. ภาพวาด
- ค. ภาพพิมพ์
- ง. ภาพลายเส้น

๕. ข้อใดอธิบายคำสั่งที่ใช้ในการสร้างรูปดาวได้ถูกต้อง

- ก. คำสั่งสตาร์เซตติง (Star Setting) กำหนดมุมรูปดาว
- ข. คำสั่งสตาร์เซต (Star Set) กำหนดแกนของรูปดาว
- ค. คำสั่งสตาร์อินเซต (Star Inset) กำหนดรูปแบบรูปดาว
- ง. คำสั่งสตาร์ออฟไซด์ (Star of Side) กำหนดด้านของรูปดาว

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอน

๑) วัน เดือน ปีสอนครั้งที่ .../.... สาขา/ชั้นปีจำนวนผู้เรียน.....คน
มาเรียนปกติ.....คน ขาดเรียน.....คน ลาป่วย.....คน ลากิจ.....คน มาสาย.....คน

๒) หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

☐ สอนครบตามหัวข้อเรื่องในแผนฯ ☐ สอนไม่ครบเนื่องจาก.....

๓) กิจกรรม/วิธีการสอน

☐ ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์ ☐ ครูอธิบาย/ถาม-ตอบ/สาธิต/

☐ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ☐ ทำแบบทดสอบหลังเรียน

☐ ทำแบบฝึกหัด/โจทย์ปัญหา ☐ ทำใบกิจกรรม/ใบงาน

☐ อื่น ๆ (ระบุ).....

๔) สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้ :

๑๑.๒ ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน/ผลการสอนของครู/ปัญหาที่พบ

๑) การวัดผลและประเมินผล/ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน :

๒) สมรรถนะที่ผู้เรียนได้รับ :

๓) สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม :

๔) ผลการสอนของครู :

๕) ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย :

๑๑.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการสอน/แก้ปัญหา

๑) ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอนครั้งนี้ :

๒) แนวทางพัฒนาคุณภาพวิธีสอน/สื่อ/การวัดผล/เอกสารช่วยสอน

ลงชื่อ

(.....)

ครูผู้สอน

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

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ๖
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สัปดาห์ที่ ๑๑-๑๓
	ชื่อหน่วย สีสื่อพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สืบจนภาพหรือสิ่งพิมพ์ที่เราเห็นนั้นเกิดจากการผสมสีที่ลอกเลียนแบบธรรมชาติ ซึ่งโปรแกรม Indesign ได้นำหลักการแสดงสีของโมเดลสีเข้ามาประยุกต์ให้เกิดเป็นโหมดสำหรับการใช้งานได้หลากหลาย ทั้งการใส่ให้กับวัตถุ การเลือกสีจากพาเนล Color และ พาเนล Swatches

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

๓.สมรรถนะประจำหน่วย

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับโหมดสีที่ใช้ในโปรแกรม Indesign
๒. แยกชนิดของโหมดสีที่ใช้งานใน Indesign โดยยึดหลักกรรมมองเห็นสีในโมเดลสีต่าง ๆ
๓. ปรับเปลี่ยนโหมดสีของวัตถุด้วยพาเนล Color ตามสีที่ต้องการ
๔. เลือกสีจากพาเนล Swatches ในการเก็บสีที่เรียกใช้บ่อย ๆ
๕. ปรับภาพปกติเป็นภาพโปร่งแสงให้มีความใสเหมือนกับกระจกเงา

๔.จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๔.๑ ด้านความรู้

๑. เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับโหมดสีที่ใช้ในโปรแกรม
๒. เพื่อให้มีทักษะในการวาดภาพวัตถุด้วยเครื่องมือสร้างภาพต่าง ๆ
๓. เพื่อให้มีทักษะในการปรับเปลี่ยนโหมดสีของวัตถุด้วยพาเนล Color ตามสีที่

ต้องการ

๔. เพื่อให้มีทักษะในการเลือกสีจากพาเนล Swatches ในการเก็บสีที่เรียกใช้บ่อย ๆ
๕. เพื่อให้มีทักษะในการปรับภาพปกติเป็นภาพโปร่งแสงให้มีความใสเหมือนกับกระจก

๔.๒ ด้านทักษะ

๑. อธิบายเกี่ยวกับโหมดสีที่ใช้ในโปรแกรม Indesign
๒. วาดภาพวัตถุด้วยเครื่องมือสร้างภาพต่าง ๆ ได้
๓. ปรับเปลี่ยนโหมดสีของวัตถุด้วยพาเนล Color ตามสีที่ต้องการได้
๔. เลือกสีจากพาเนล Swatches ในการเก็บสีที่เรียกใช้บ่อย ๆ ได้
๕. ปรับภาพปกติเป็นภาพโปร่งแสงให้มีความใสเหมือนกับกระจกเงาได้
๖. เลือกใช้เครื่องมือในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม

๔.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. ความสนใจใฝ่รู้
๒. มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน

๓. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

๔. ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕. สารการเรียนรู้

สื่อในสื่อพิมพ์

๖. กิจกรรมการเรียนรู้

๖.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน เนื่องจากการเป็นการสอนครั้งแรก

๒. ผู้สอนตรวจสอบรายชื่อผู้เรียน

๓. ผู้สอนบอกจุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา

๔. ผู้สอนแจกแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อทดสอบผู้เรียน

๗. สื่อและแหล่งเรียนรู้

๒.๑ หนังสือการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. ประภาวรรณ เกษวิริยะการณ. สำนักพิมพ์เมืองไทย

๒.๒ สื่อประกอบการเรียน เช่น VDO, PowerPoint, YouTube และอุปกรณ์จริง

๘. หลักฐานการเรียนรู้

๘.๑ หลักฐานความรู้

.....คะแนนจากการตอบคำถามท้ายบทเรียน และแบบทดสอบ ในหนังสือประกอบการเรียน.....

๘.๒ หลักฐานการปฏิบัติงาน

.....คะแนนการทํากิจกรรมการเรียนรู้ และภาพถ่ายการทำกิจกรรมของผู้เรียน.....

๙. การวัดและการประเมินผล

๙.๑ วิธีวัดและการประเมินผล

๑) ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

๒) ตรวจใบงาน

๓) ประเมินการนำเสนอผลงาน

๔) สังเกตพฤติกรรม

๙.๒ เครื่องมือวัดและการประเมินผล

๑) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

๒) ใบงาน

๓) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

๔) แบบสังเกตพฤติกรรม

๙.๓ เกณฑ์วัดและการประเมินผล

๑) เกณฑ์การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

๒) เกณฑ์การประเมินใบงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

๓) เกณฑ์การประเมินผลการนำเสนอผลงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

๔) เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

๑๐. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

๑๐.๑ ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๑๐.๒ ปัญหา อุปสรรคที่พบ

๑๐.๓ การแก้ไขปัญหา

๑) ผลการแก้ไขปัญหาส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

๒) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป



	ใบความรู้ที่ ๖	หน่วยที่ ๖
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๑๑-๑๓
	ชื่อหน่วย สีสื่อพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

๑. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

สีในสื่อพิมพ์

๒. อ้างอิงมาตรฐาน / เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ถ้ามี)

-

๓. สมรรถนะประจำหน่วย

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับโหมดสีที่ใช้ในโปรแกรม Indesign
๒. แยกชนิดของโหมดสีที่ใช้งานใน Indesign โดยยึดหลักกรรมมองเห็นสีในโมเดลสีต่าง ๆ
๓. ปรับเปลี่ยนโหมดสีของวัตถุด้วยพาเนล Color ตามสีที่ต้องการ
๔. เลือกสีจากพาเนล Swatches ในการเก็บสีที่เรียกใช้บ่อย ๆ
๕. ปรับภาพปกติเป็นภาพโปร่งแสงให้มีความใสเหมือนกับกระจกเงา

๔. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๔.๑ ด้านความรู้

๑. เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับโหมดสีที่ใช้ในโปรแกรม
๒. เพื่อให้มีทักษะในการวาดภาพวัตถุด้วยเครื่องมือสร้างภาพต่าง ๆ
๓. เพื่อให้มีทักษะในการปรับเปลี่ยนโหมดสีของวัตถุด้วยพาเนล Color ตามสีที่ต้องการ
๔. เพื่อให้มีทักษะในการเลือกสีจากพาเนล Swatches ในการเก็บสีที่เรียกใช้บ่อย ๆ
๕. เพื่อให้มีทักษะในการปรับภาพปกติเป็นภาพโปร่งแสงให้มีความใสเหมือนกับกระจก

๔.๒ ด้านทักษะ

๑. อธิบายเกี่ยวกับโหมดสีที่ใช้ในโปรแกรม Indesign
๒. วาดภาพวัตถุด้วยเครื่องมือสร้างภาพต่าง ๆ ได้
๓. ปรับเปลี่ยนโหมดสีของวัตถุด้วยพาเนล Color ตามสีที่ต้องการได้
๔. เลือกสีจากพาเนล Swatches ในการเก็บสีที่เรียกใช้บ่อย ๆ ได้
๕. ปรับภาพปกติเป็นภาพโปร่งแสงให้มีความใสเหมือนกับกระจกเงาได้
๖. เลือกใช้เครื่องมือในการใช้สีอย่างเหมาะสม

๔.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. ความสนใจใฝ่รู้
๒. มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน
๓. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
๔. ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕. เนื้อหาสาระ

๕.๑ ความหมายของสี

สีเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติ ที่นำมผัสจรรย สีมียอยู่ในแสงแดด เป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่งจะปรากฏให้เห็น เมื่อแสงแดดส่องผ่านละอองน้ำในอากาศและเกิดการหักเหเกิดเป็นแถบสี ต่าง ๆ ๗ สีเรียงติดกัน เรียกแถบสีที่เรียงติดกันนี้ว่า สเปกตรัม ลักษณะเป็นสีรุ้งที่เห็นในท้องฟ้า คือ สีม่วง สีม่วงน้ำเงิน สีนํ้าเงิน สีเขียว สีเหลือง สีส้ม และสีแดง แต่ละสีมีความถี่ของคลื่นแสง ไม่เท่ากัน สีแดงมีความถี่ต่ำที่สุด และมีช่วงคลื่นยาวที่สุด คลื่นแสงจะมีความถี่สูงขึ้นเรื่อย ๆ จากสีแดงไปสีส้ม จนถึงสีม่วงที่มีความถี่สูงสุด คลื่นแสงที่มีความต่ำกว่าสีแดงหรือสูงกว่าสีม่วงยังมีอยู่อีก มากมาย เช่น แสงอินฟราเรดที่มีความถี่ต่ำกว่าแดง หรือแสงอัลตราไวโอเล็ตที่มีความถี่สูงกว่าม่วง แต่ตาของมนุษย์ไม่อาจรับความถี่ขนาดนั้น เป็นต้น

๕.๒ ระบบสี (Color Model)

การใช้สีกับงานกราฟิกในคอมพิวเตอร์ มีรายละเอียดหลายอย่างที่เป็นลักษณะเฉพาะ ระบบสีของคอมพิวเตอร์ จะเกี่ยวข้องกับการแสดงผลแสงที่แสดงบนจอคอมพิวเตอร์ โดยมีลักษณะการแสดงผล คือถ้าไม่มีแสดงผลสีใดเลย บนจอภาพจะแสดงเป็นสีดำ หากสีทุกสีแสดงผลพร้อมกัน

จะเห็นสีบนจอภาพเป็นสีขาว ส่วนสีอื่น ๆ เกิดจากการแสดงสีหลาย ๆ สี แต่มีค่าแตกต่างกัน

สีที่ใช้ในงานด้านกราฟิกทั่วไป มี ๔ ระบบ คือ

๔.๑ ระบบสีอาร์จีบี (RGB = Read, Green, Blue)

๔.๒ ระบบสีซีเอ็มวายเค (CMYK = Cyan, Magenta, Yellow, Black)

๔.๓ ระบบสีเอชเอสบี (HSB = Hue Saturation Brightness)

๔.๔ ระบบสีแอลเอบี (LAB)

๕.๓ การใส่สีวัตถุ

เมื่อผู้สร้างวัตถุได้ตามต้องการแล้ว การเพิ่มสีสันให้วัตถุมีความสวยงาม สามารถใส่สีพื้น (Fill) และสีเส้น (Stroke) ด้วยคัลเลอร์พิกเกอร์ (Color Picker) จากกล่องเครื่องมือ แพนเนล คัลเลอร์ (Panel Color) และแพนเนลสวอตเชส (Panel Swatches)

๕.๔ การใส่สีด้วยเครื่องมืออายดรอปปอร์ทูล

เครื่องมือที่ใช้ในการระบายสีวัตถุ โดยใช้วิธีการดึงสีของวัตถุอื่นมาใส่ในวัตถุที่เลือก ด้วยเครื่องมืออายดรอปปอร์ทูล (Eyedropper Tool) สามารถทำได้ดังนี้

๔. คลิกวัตถุเพื่อระบายสี วัตถุจะมีสีเดียวกับสีต้นฉบับ

๕.๕ การสร้างภาพโปร่งแสง

การสร้างภาพโปร่งแสง (Opacity) เป็นการทำให้ภาพหรือวัตถุที่ซ้อนกันอยู่มีความโปร่งแสง ใสเหมือนกระจก สามารถมองเห็นทะลุถึงภาพหรือวัตถุที่อยู่ด้านหลัง สามารถทำได้ดังนี้

๑. คลิกเลือกวัตถุ

๒. คลิกเลือกพาเนลเอฟเฟกต์ (Panel Effects)

๓. กำหนดค่าความโปร่งแสงของวัตถุ

๔. ผลลัพธ์จะได้ภาพโปร่งแสงที่สามารถมองเห็นภาพด้านหลัง

๖. แบบทดสอบ/แบบฝึกหัด

จากโจทย์คำถาม จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

แบบฝึกหัดหน่วยที่ ๖

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. ข้อใดให้คำจำกัดความของสีได้ชัดเจนที่สุด

- ก. สีมีความไวกว่าแสง
- ข. สีคือลักษณะหนึ่งของแสง
- ค. สีคือลักษณะของสิ่งที่อยู่ในอากาศ
- ง. สีเกิดขึ้นจากการรวมตัวของฝุ่นละอองในอากาศ

๒. ระบบสีใดเป็นระบบสีแบบการมองเห็นของสายตามนุษย์

- ก. ระบบอาร์จีบี (RGB)
- ข. ระบบสีแอลเอบี (LAB)
- ค. ระบบสีเอชเอสบี (HSB)
- ง. ระบบสีซีเอ็มวายเค (CMYK)

๓. การเปลี่ยนโหมดสีของวัตถุ ผู้ใช้โปรแกรมควรเลือกใช้พาเนลใด

- ก. คัลเลอร์ (Color)
- ข. พิกเจอร์ (Picker)
- ค. สวอตเชส (Swatches)
- ง. เกรเดียนต์ (Gradient)

๔.  ภาพเครื่องมือชนิดนี้ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทำงานอย่างไร

- ก. กำหนดไม่ให้มีสีพื้น
- ข. กำหนดให้มีสีพื้นเพียงสีเดียว
- ค. กำหนดการไล่โทนสีให้กับสีพื้น
- ง. กำหนดการใส่สีให้กับตัวอักษรและวัตถุ

๕.  จากภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทำงานในลักษณะใด

- ก. ใช้ในการไล่ระดับสี
- ข. เป็นการลดสีในพาเนล
- ค. ปรับพื้นวัตถุให้เป็นสีขาว
- ง. เป็นการเพิ่มสีในพาเนล

๗. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

วิชาการผลิตสื่อดิจิทัล

๘.ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. ข้อใดให้คำจำกัดความของสีได้ชัดเจนที่สุด

ก. สีมีความไวกว่าแสง

ข. สีคือลักษณะหนึ่งของแสง

ค. สีคือลักษณะของสิ่งที่อยู่ในอากาศ

ง. สีเกิดขึ้นจากการรวมตัวของฝุ่นละอองในอากาศ

๒. ระบบสีใดเป็นระบบสีแบบการมองเห็นของสายตามนุษย์

ก. ระบบอาร์จีบี (RGB)

ข. ระบบสีแอลเอบี (LAB)

ค. ระบบสีเอชเอสบี (HSB)

ง. ระบบสีซีเอ็มวายเค (CMYK)

๓. การเปลี่ยนโหมดสีของวัตถุ ผู้ใช้โปรแกรมควรเลือกใช้พาเนลใด

ก. คัลเลอร์ (Color)

ข. พิกเกอร์ (Picker)

ค. สวอตเชส (Swatches)

ง. เกรเดียนต์ (Gradient)

๔.  ภาพเครื่องมือชนิดนี้ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทำงานอย่างไร

ก. กำหนดไม่ให้มีสีพื้น

ข. กำหนดให้มีสีพื้นเพียงสีเดียว

ค. กำหนดการไล่โทนสีให้กับสีพื้น

ง. กำหนดการไล่สีให้กับตัวอักษรและวัตถุ

๕.  จากภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทำงานในลักษณะใด

ก. ใช้ในการไล่ระดับสี

ข. เป็นการลดสีในพาเนล

ค. ปรับพื้นวัตถุให้เป็นสีขาว

ง. เป็นการเพิ่มสีในพาเนล

	ใบงานที่ ๖	หน่วยที่ ๖
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๑๑-๑๓
	ชื่อหน่วย สีนสื่อพิมพ์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

ใบงานที่ ๖

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. ข้อใดให้คำจำกัดความของสีได้ชัดเจนที่สุด

- ก. สีมีความไวกว่าแสง
- ข. สีคือลักษณะหนึ่งของแสง
- ค. สีคือลักษณะของสิ่งที่อยู่ในอากาศ
- ง. สีเกิดขึ้นจากการรวมตัวของฝุ่นละอองในอากาศ

๒. ระบบสีใดเป็นระบบสีแบบการมองเห็นของสายตามนุษย์

- ก. ระบบอาร์จีบี (RGB)
- ข. ระบบสีแอลเอบี (LAB)
- ค. ระบบสีเอชเอสบี (HSB)
- ง. ระบบสีซีเอ็มวายเค (CMYK)

๓. การเปลี่ยนโหมดสีของวัตถุ ผู้ใช้โปรแกรมควรเลือกใช้พาเนลใด

- ก. คัลเลอร์ (Color)
- ข. พิกเกอร์ (Picker)
- ค. สวอตเชส (Swatches)
- ง. เกรเดียนต์ (Gradient)

๔.  ภาพเครื่องมือชนิดนี้ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทำงานอย่างไร

- ก. กำหนดไม่ให้มีสีพื้น
- ข. กำหนดให้มีสีพื้นเพียงสีเดียว
- ค. กำหนดการไล่โทนสีให้กับสีพื้น
- ง. กำหนดการไล่สีให้กับตัวอักษรและวัตถุ

๕.  จากภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทำงานในลักษณะใด

- ก. ใช้ในการไล่ระดับสี
- ข. เป็นการลดสีในพาเนล
- ค. ปรับพื้นวัตถุให้เป็นสีขาว
- ง. เป็นการเพิ่มสีในพาเนล

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอน

๑) วัน เดือน ปีสอนครั้งที่ .../.... สาขา/ชั้นปีจำนวนผู้เรียน.....คน
มาเรียนปกติ.....คน ขาดเรียน.....คน ลาป่วย.....คน ลากิจ.....คน มาสาย.....คน

๒) หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

☐ สอนครบตามหัวข้อเรื่องในแผนฯ ☐ สอนไม่ครบเนื่องจาก.....

๓) กิจกรรม/วิธีการสอน

☐ ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์ ☐ ครูอธิบาย/ถาม-ตอบ/สาธิต/

☐ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ☐ ทำแบบทดสอบหลังเรียน

☐ ทำแบบฝึกหัด/โจทย์ปัญหา ☐ ทำใบกิจกรรม/ใบงาน

☐ อื่น ๆ (ระบุ).....

๔) สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้ :

๑๑.๒ ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน/ผลการสอนของครู/ปัญหาที่พบ

๑) การวัดผลและประเมินผล/ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน :

๒) สมรรถนะที่ผู้เรียนได้รับ :

๓) สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม :

๔) ผลการสอนของครู :

๕) ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย :

๑๑.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการสอน/แก้ปัญหา

๑) ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอนครั้งนี้ :

๒) แนวทางพัฒนาคุณภาพวิธีสอน/สื่อ/การวัดผล/เอกสารช่วยสอน

ลงชื่อ

(.....)

ครูผู้สอน

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

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ๗
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๑๓-๑๕
	ชื่อหน่วย การทำงานกับวัตถุ	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำงานกับวัตถุสามารถใช้งานวัตถุได้หลายอย่าง ได้แก่ การเลือกวัตถุ การเคลื่อนย้ายวัตถุ การปรับขนาด การคัดลอก การหมุน การกลับภาพ การบิด การครี๊อป และการล๊อค เป็นต้น การใช้งานวัตถุขั้นพื้นฐานเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมาก ในการจัดวางชิ้นงานบนหน้ากระดาษ เพราะองค์ประกอบที่แสดงอยู่บนหน้ากระดาษนั้นเป็นวัตถุทั้งหมด

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

๓.สมรรถนะประจำหน่วย

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้งานวัตถุด้วยวิธีการต่าง ๆ อย่างเหมาะสม
๒. เลือกวัตถุในลักษณะของวัตถุหลาย ๆ รูปแบบ ทั้งวัตถุเดี่ยว หลายวัตถุ เลือกหลายวัตถุพร้อมกันครั้งเดียว เลือกวัตถุทั้งหมดที่อยู่บนหน้ากระดาษ
๓. เลือกวิธีการในการปรับขนาดของวัตถุให้เล็กลง หรือใหญ่ขึ้นได้ทั้ง ๒ รูปแบบ คือลากเมาส์ และใช้คอนโทรลพาเนล
๔. มาร์กรูปร่างให้อยู่ในรูปทรงของเฟรม ทั้ง ๓ รูปได้อย่างสวยงาม
๕. เลือกใช้คำสั่งในการแทรกรูปภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรม
๖. เลือกใช้เครื่องมือในการควบคุมวัตถุและรูปภาพอย่างเหมาะสม
๗. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นประชาธิปไตย และห่างไกลยาเสพติด

๔.จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๔.๑ ด้านความรู้

๑. เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานวัตถุด้วยวิธีการต่าง ๆ
๒. เพื่อให้มีทักษะในการเลือกวัตถุในลักษณะของวัตถุหลาย ๆ รูปแบบ ทั้งวัตถุเดี่ยว หลายวัตถุ เลือกหลายวัตถุพร้อมกันครั้งเดียว เลือกวัตถุทั้งหมดที่อยู่บนหน้ากระดาษ
๓. เพื่อให้มีทักษะในการเลือกวิธีการในการปรับขนาดของวัตถุให้เล็กลง หรือใหญ่ขึ้นได้ทั้ง ๒ รูปแบบ คือลากเมาส์ และใช้คอนโทรลพาเนล
๔. เพื่อให้มีทักษะในการมาร์กรูปร่างให้อยู่ในรูปทรงของเฟรม ทั้ง ๓ รูปได้อย่างสวยงาม
๕. เพื่อให้มีทักษะในการแทรกรูปภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรม
- เพื่อให้มีทักษะในการเลือกใช้เครื่องมือในการควบคุมวัตถุและรูปภาพอย่างเหมาะสม

๔.๒ ด้านทักษะ

- ๑.อธิบายเกี่ยวกับการใช้งานวัตถุด้วยวิธีการต่าง ๆ ได้
- ๒.เลือกวัตถุในลักษณะของวัตถุหลาย ๆ รูปแบบ ทั้งวัตถุเดียว หลายวัตถุ เลือกหลายวัตถุพร้อมกันครั้งเดียว เลือกวัตถุทั้งหมดที่อยู่บนหน้ากระดาษได้
- ๓.เลือกวิธีการในการปรับขนาดของวัตถุให้เล็กลง หรือใหญ่ขึ้นได้ทั้ง ๒ รูปแบบ คือ ลากเมาส์ และใช้คอนโทรลพาเนลได้
- ๔.มาร์กสกรูปภาพให้อยู่ในรูปทรงของเฟรม ทั้ง ๓ รูปได้อย่างสวยงามได้
- ๕.แทรกกรูปร่างจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรมได้
- ๖.เลือกใช้เครื่องมือในการควบคุมวัตถุและรูปภาพอย่างเหมาะสมได้

๔.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. ความสนใจใฝ่รู้
๒. มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน
๓. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
๔. ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕.สาระการเรียนรู้

การทำงานกับวัตถุ

๖.กิจกรรมการเรียนรู้

๖.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน

- ๑.ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน เนื่องจากการสอนครั้งแรก
- ๒.ผู้สอนตรวจสอบรายชื่อผู้เรียน
- ๓.ผู้สอนบอกจุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
- ๔.ผู้สอนแจกแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อทดสอบผู้เรียน

๗.สื่อและแหล่งเรียนรู้

- ๒.๑ หนังสือการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. ประภาวรรณ เกษวิริยะการณ. สำนักพิมพ์เมืองไทย
- ๒.๒ สื่อประกอบการเรียน เช่น VDO, PowerPoint, YouTube และอุปกรณ์จริง

๘.หลักฐานการเรียนรู้

๘.๑ หลักฐานความรู้

....คะแนนจากกวรตอนคำถามท้ายบทเรียน และแบบทดสอบ ในหนังสือประกอบการเรียน.....

๘.๒ หลักฐานการปฏิบัติงาน

....คะแนนการทํากิจกรรมการเรียนรู้ และภาพถ่ายการทํากิจกรรมของผู้เรียน.....

๙. การวัดและการประเมินผล

๙.๑ วิธีวัดและการประเมินผล

- ๑) ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ตรวจใบงาน
- ๓) ประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) สังเกตพฤติกรรม

๙.๒ เครื่องมือวัดและการประเมินผล

- ๑) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ใบงาน
- ๓) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) แบบสังเกตพฤติกรรม

๙.๓ เกณฑ์วัดและการประเมินผล

- ๑) เกณฑ์การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๒) เกณฑ์การประเมินใบงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๓) เกณฑ์การประเมินผลการนำเสนอผลงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๔) เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

๑๐. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

๑๐.๑ ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๑๐.๒ ปัญหา อุปสรรคที่พบ

๑๐.๓ การแก้ไขปัญหา

๑) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

๒) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

	ใบความรู้ที่ ๗	หน่วยที่ ๗
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๑๓-๑๕
	ชื่อหน่วย การทำงานกับวัตถุ	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

๑. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การทำงานกับวัตถุ

๒. อ้างอิงมาตรฐาน / เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ถ้ามี)

-

๓. สมรรถนะประจำหน่วย

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้งานวัตถุด้วยวิธีการต่าง ๆ อย่างเหมาะสม
๒. เลือกวัตถุในลักษณะของวัตถุหลาย ๆ รูปแบบ ทั้งวัตถุเดี่ยว หลายวัตถุ เลือกหลายวัตถุพร้อมกัน ครั้งเดียว เลือกวัตถุทั้งหมดที่อยู่บนหน้ากระดาษ
๓. เลือกวิธีการในการปรับขนาดของวัตถุให้เล็กลง หรือใหญ่ขึ้นได้ทั้ง ๒ รูปแบบ คือลากเมาส์ และใช้คอนโทรลพาเนล
๔. มาร์กสกรูปภาพให้อยู่ในรูปทรงของเฟรม ทั้ง ๓ รูปได้อย่างสวยงาม
๕. เลือกใช้คำสั่งในการแทรกรูปภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรม
๖. เลือกใช้เครื่องมือในการควบคุมวัตถุและรูปภาพอย่างเหมาะสม
๗. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นประชาธิปไตย และห่างไกลยาเสพติด

๔. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๔.๑ ด้านความรู้

๑. เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานวัตถุด้วยวิธีการต่าง ๆ
๒. เพื่อให้มีทักษะในการเลือกวัตถุในลักษณะของวัตถุหลาย ๆ รูปแบบ ทั้งวัตถุเดี่ยว หลายวัตถุ เลือกหลายวัตถุพร้อมกันครั้งเดียว เลือกวัตถุทั้งหมดที่อยู่บนหน้ากระดาษ
๓. เพื่อให้มีทักษะในการเลือกวิธีการในการปรับขนาดของวัตถุให้เล็กลง หรือใหญ่ขึ้นได้ทั้ง ๒ รูปแบบ คือลากเมาส์ และใช้คอนโทรลพาเนล
๔. เพื่อให้มีทักษะในการมาร์กสกรูปภาพให้อยู่ในรูปทรงของเฟรม ทั้ง ๓ รูปได้อย่างสวยงาม
๕. เพื่อให้มีทักษะในการแทรกรูปภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรม
- เพื่อให้มีทักษะในการเลือกใช้เครื่องมือในการควบคุมวัตถุและรูปภาพอย่างเหมาะสม

๔.๒ ด้านทักษะ

๑. อธิบายเกี่ยวกับการใช้งานวัตถุด้วยวิธีการต่าง ๆ ได้

๒.เลือกวัตถุในลักษณะของวัตถุหลาย ๆ รูปแบบ ทั้งวัตถุเดียว หลายวัตถุ เลือกหลายวัตถุพร้อมกันครั้งเดียว เลือกวัตถุทั้งหมดที่อยู่บนหน้ากระดาษได้

๓.เลือกวิธีการในการปรับขนาดของวัตถุให้เล็กลง หรือใหญ่ขึ้นได้ทั้ง ๒ รูปแบบ คือ ลากเมาส์ และใช้คอนโทรลพาเนลได้

๔.มาร์กสภาพให้อยู่ในรูปทรงของเฟรม ทั้ง ๓ รูปได้อย่างสวยงามได้

๕.แทรกรูปภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรมได้

๖.เลือกใช้เครื่องมือในการควบคุมวัตถุและรูปภาพอย่างเหมาะสมได้

๔.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. ความสนใจใฝ่รู้
๒. มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน
๓. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- ๔.ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕. เนื้อหาสาระ

๕.๑ การเลือกวัตถุ

๕.๑.๑ การเลือกวัตถุเดียว

๑. คลิกเลือกเครื่องมือชี้เลือกชั้นทูล (Selection Tool)
๒. คลิกเมาส์เลือกวัตถุที่ต้องการ
๓. ปรากฏแฮนเดิล (Handle) บริเวณวัตถุที่เลือก

๕.๑.๒ การเลือกวัตถุหลายวัตถุ

๑. คลิกเลือกเครื่องมือชี้เลือกชั้นทูล
๒. คลิกเลือกวัตถุชิ้นแรก
๓. กดปุ่มชิฟต์ (Shift) แล้วคลิกเลือกวัตถุชิ้นต่อไปที่ต้องการเลือกจะปรากฏแฮนเดิล

บริเวณวัตถุทั้งหมดที่ถูกเลือก

๕.๒ การปรับขนาดวัตถุ

การใช้เมาส์ปรับขนาดวัตถุ

๑. คลิกเมาส์ที่ชี้เลือกชั้นทูล จะปรากฏแฮนเดิล รอบวัตถุที่จะเคลื่อนย้าย
๒. คลิกที่สัญลักษณ์  ตัวชี้เมาส์จะเปลี่ยนเป็น  เพื่อปรับขนาดวัตถุ
๓. เมื่อปล่อยเมาส์จะได้วัตถุที่มีขนาดตามที่ต้องการ

ปรับขนาดวัตถุจากคอนโทรลพาเนล

๑. คลิกเลือกเครื่องมือชี้เลือกชั้นทูล
๒. คลิกเลือกวัตถุ
๓. คลิกเมาส์เลือกจุดอ้างอิง (Proxy) บนคอนโทรลพาเนล
๔. ระบุค่าความกว้างและความสูงของวัตถุ
๕. วัตถุที่ได้จะมีขนาดความกว้างและความสูงตามที่กำหนดค่าไว้

๔.๓ การมาสก์วัตถุ

๑. เลือกรูปภาพที่ต้องการมาสก์
๒. คลิกเลือกเครื่องมือสร้างเฟรมตามรูปแบบที่ต้องการ ในที่นี้ให้เลือกเฟรมเป็นแบบวงกลม
๓. วาดวงกลมในบริเวณภาพเฉพาะที่ต้องการมาสก์
๔. คลิกเลือกภาพ และคลิกเลือกคำสั่งเอดิท > ก๊อปปี้ (Edit > Copy)
๕. คลิกเลือกวงกลมที่อยู่บนภาพ แล้วเลือกคำสั่งเอดิท > เพสต์ อินทู (Edit > Paste Into)
๖. ภาพในบริเวณที่มาสก์จะปรากฏในวงกลม และคลิกลาวงกลมออกจากพื้นที่รูปภาพเดิม

๔.๔ การจัดลำดับการซ้อนวัตถุ

การจัดลำดับการซ้อนวัตถุขึ้นมา ๑ ระดับ

๑. เลือกวัตถุที่อยู่ล่างสุด
๒. คลิกเลือกคำสั่งออบเจกต์ > อาร์เรนจ์ > ฟอว์เวิร์ด (Object > Arrange > Forward)

การจัดลำดับการซ้อนวัตถุขึ้นมาอยู่บนสุด

1. เลือกวัตถุที่อยู่ล่างสุด
2. คลิกคำสั่งออบเจกต์ > อาร์เรนจ์ > บริงทูฟรอนท์ (Object > Arrange > Bring to Front)
3. วัตถุจะเลื่อนขึ้นมาบนสุด

การจัดลำดับการซ้อนวัตถุลงไป ๑ ระดับ

๑. เลือกวัตถุที่อยู่บนสุด
๒. คลิกเลือกคำสั่งออบเจกต์ > อาร์เรนจ์ > เซนด์ แบ็กเวิร์ด (Object > Arrange > Send Backward)
๓. วัตถุจะเลื่อนลงไป ๑ ระดับ

๖. แบบทดสอบ/แบบฝึกหัด

จากโจทย์คำถาม จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

แบบฝึกหัดหน่วยที่ ๗

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. เครื่องมือชนิดใดใช้คลิกเลือกวัตถุ

- ก. แฮนด์ทูล (Hand Tool)
- ข. ซีเล็คชันทูล (Selection Tool)
- ค. เฟรมทูล (Frame Tool)
- ง. ไดรเร็ก ซีเล็คชันทูล (Direc Selection Tool)

๒. ข้อใดอธิบายการใช้เครื่องมือกับวัตถุได้ถูกต้อง

- ก. การใช้เครื่องมือฟลิปเวทิกัล (Flip Vertical) เพื่อกลับด้านวัตถุแนวนอน
- ข. การใช้เครื่องมือซีเล็คชันทูล (Selection Tool) เพื่อเลือกวัตถุ
- ค. การใช้เครื่องมือเชียร์ทูล (Shear Tool) เพื่อหมุนวัตถุ
- ง. การใช้เครื่องมือโรเตทูล (Rotate Tool) เพื่อบิดวัตถุ

๓. เครื่องมือชนิดใดในกลุ่มเครื่องมือที่ใช้สำหรับบิดรูปทรงวัตถุ

- ก. แฮนด์ทูล (Hand Tool)
- ข. สเกลทูล (Scale Tool)
- ค. เชียร์ทูล (Shear Tool)
- ง. โรเตทูล (Rotate Tool)

๔. เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงจุดอ้างอิงบนคอนโทรลพาเนลจะมีผลกับวัตถุอย่างไร

- ก. วัตถุจะมีการขยายขนาดให้ใหญ่ขึ้นหรือเล็กลง
- ข. วัตถุจะถูกคัดลอกให้มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น
- ค. วัตถุจะสามารถเคลื่อนย้ายไปยังตำแหน่งต่าง ๆ
- ง. เป็นการบิดรูปร่างของวัตถุตามจุดอ้างอิง

๕. สัญลักษณ์  เป็นสัญลักษณ์ที่เหมาะสมกับการใช้งานในลักษณะใด

- ก. การขยายวัตถุให้มีขนาดใหญ่ขึ้น
- ข. การพลิกกลับด้านวัตถุในแนวตั้ง
- ค. การพลิกกลับด้านวัตถุในแนวนอน
- ง. การหมุนวัตถุในองศาที่ต้องการ

๗. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

วิชาการผลิตสื่อดิจิทัล

๘.ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. เครื่องมือชนิดใดใช้คลิกเลือกวัตถุ

ก. แฮนด์ทูล (Hand Tool)

ข. ซีเล็คชันทูล (Selection Tool)

ค. เฟรมทูล (Frame Tool)

ง. ไดร็ก ซีเล็คชันทูล (Direc Selection Tool)

๒. ข้อใดอธิบายการใช้เครื่องมือกับวัตถุได้ถูกต้อง

ก. การใช้เครื่องมือฟลิปเวททิเคิล (Flip Vertical) เพื่อกลับด้านวัตถุแนวนอน

ข. การใช้เครื่องมือซีเล็คชันทูล (Selection Tool) เพื่อเลือกวัตถุ

ค. การใช้เครื่องมือเชียร์ทูล (Shear Tool) เพื่อหมุนวัตถุ

ง. การใช้เครื่องมือโรเตทูล (Rotate Tool) เพื่อบิดวัตถุ

๓. เครื่องมือชนิดใดในกลุ่มเครื่องมือที่ใช้สำหรับบิดรูปทรงวัตถุ

ก. แฮนด์ทูล (Hand Tool)

ข. สเกลทูล (Scale Tool)

ค. เชียร์ทูล (Shear Tool)

ง. โรเตทูล (Rotate Tool)

๔. เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงจุดอ้างอิงบนคอนโทรลพาเนลจะมีผลกับวัตถุอย่างไร

ก. วัตถุจะมีการขยายขนาดให้ใหญ่ขึ้นหรือเล็กลง

ข. วัตถุจะถูกคัดลอกให้มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น

ค. วัตถุจะสามารถเคลื่อนย้ายไปยังตำแหน่งต่าง ๆ

ง. เป็นการบิดรูปร่างของวัตถุตามจุดอ้างอิง

๕. สัญลักษณ์  เป็นสัญลักษณ์ที่เหมาะสมกับการใช้งานในลักษณะใด

ก. การขยายวัตถุให้มีขนาดใหญ่ขึ้น

ข. การพลิกกลับด้านวัตถุในแนวตั้ง

ค. การพลิกกลับด้านวัตถุในแนวนอน

ง. การหมุนวัตถุในองศาที่ต้องการ

	ใบงานที่ ๗	หน่วยที่ ๗
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๑๓-๑๕
	ชื่อหน่วย การทำงานกับวัตถุ	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

ใบงานที่ ๗

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. เครื่องมือชนิดใดใช้คลิกเลือกวัตถุ

- ก. แอนด์ทูล (Hand Tool)
- ข. ซีเล็กชันทูล (Selection Tool)
- ค. เฟรมทูล (Frame Tool)
- ง. ไดร็ก ซีเล็กชันทูล (Direc Selection Tool)

๒. ข้อใดอธิบายการใช้เครื่องมือกับวัตถุได้ถูกต้อง

- ก. การใช้เครื่องมือฟลิปเวทิกัล (Flip Vertical) เพื่อกลับด้านวัตถุแนวนอน
- ข. การใช้เครื่องมือซีเล็กชันทูล (Selection Tool) เพื่อเลือกวัตถุ
- ค. การใช้เครื่องมือเชียร์ทูล (Shear Tool) เพื่อหมุนวัตถุ
- ง. การใช้เครื่องมือโรเตทูล (Rotate Tool) เพื่อบิดวัตถุ

๓. เครื่องมือชนิดใดในกลุ่มเครื่องมือที่ใช้สำหรับบิดรูปทรงวัตถุ

- ก. แอนด์ทูล (Hand Tool)
- ข. สเกลทูล (Scale Tool)
- ค. เชียร์ทูล (Shear Tool)
- ง. โรเตทูล (Rotate Tool)

๔. เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงจุดอ้างอิงบนคอนโทรลพาเนลจะมีผลกับวัตถุอย่างไร

- ก. วัตถุจะมีการขยายขนาดให้ใหญ่ขึ้นหรือเล็กลง
- ข. วัตถุจะถูกคัดลอกให้มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น
- ค. วัตถุจะสามารถเคลื่อนย้ายไปยังตำแหน่งต่าง ๆ
- ง. เป็นการบิดรูปร่างของวัตถุตามจุดอ้างอิง

๕. สัญลักษณ์  เป็นสัญลักษณ์ที่เหมาะสมกับการใช้งานในลักษณะใด

- ก. การขยายวัตถุให้มีขนาดใหญ่ขึ้น
- ข. การพลิกกลับด้านวัตถุในแนวตั้ง
- ค. การพลิกกลับด้านวัตถุในแนวนอน
- ง. การหมุนวัตถุในองศาที่ต้องการ

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอน

๑) วัน เดือน ปีสอนครั้งที่ .../... สาขา/ชั้นปีจำนวนผู้เรียน.....คน
มาเรียนปกติ.....คน ขาดเรียน.....คน ลาป่วย.....คน ลากิจ.....คน มาสาย.....คน

๒) หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

☐ สอนครบตามหัวข้อเรื่องในแผนฯ ☐ สอนไม่ครบเนื่องจาก.....

๓) กิจกรรม/วิธีการสอน

☐ ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์ ☐ ครูอธิบาย/ถาม-ตอบ/สาธิต/

☐ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ☐ ทำแบบทดสอบหลังเรียน

☐ ทำแบบฝึกหัด/โจทย์ปัญหา ☐ ทำใบกิจกรรม/ใบงาน

☐ อื่น ๆ (ระบุ).....

๔) สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้ :

๑๑.๒ ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน/ผลการสอนของครู/ปัญหาที่พบ

๑) การวัดผลและประเมินผล/ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน :

๒) สมรรถนะที่ผู้เรียนได้รับ :

๓) สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม :

๔) ผลการสอนของครู :

๕) ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย :

๑๑.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการสอน/แก้ปัญหา

๑) ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอนครั้งนี้ :

๒) แนวทางพัฒนาคุณภาพวิธีสอน/สื่อ/การวัดผล/เอกสารช่วยสอน

ลงชื่อ

(.....)

ครูผู้สอน

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

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ๘
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สัปดาห์ที่ ๑๖-๑๗
	ชื่อหน่วย การทำงานกับวัตถุ	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การจัดวางภาพ ข้อความและวัตถุเป็นส่วนประกอบอื่น ๆ ที่ซ้อนกันอยู่ให้ลงตัวมากยิ่งขึ้น เรียกการทำงานนี้ว่า “เลเยอร์” ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดวางภาพและวัตถุแต่ละส่วนที่วางซ้อนกันอยู่เป็นชั้น ๆ ทำให้สามารถทำงานกับวัตถุเฉพาะส่วนได้โดยไม่มีผลกระทบกับส่วนอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

๓.สมรรถนะประจำหน่วย

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายของเลเยอร์ ในโปรแกรม Adobe Indesign
๒. เลือกใช้คำสั่งและเครื่องมือในการทำงานกับเลเยอร์อย่างเหมาะสม
๓. ลำดับขั้นตอนการสร้างเลเยอร์และสร้างชิ้นงานด้วยเลเยอร์
๔. ลบเลเยอร์ที่ต้องการด้วยคำสั่งและเครื่องมือของโปรแกรม

๔.จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๔.๑ ด้านความรู้

๑. เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของเลเยอร์ ในโปรแกรม Adobe Indesign
๒. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประโยชน์ของเลเยอร์
๓. เพื่อให้มีทักษะในการใช้คำสั่งและเครื่องมือที่ใช้งานเกี่ยวกับเลเยอร์
๔. เพื่อให้มีทักษะในการสร้าง ลบ และใช้งานเลเยอร์

๔.๒ ด้านทักษะ

๑. อธิบายเกี่ยวกับความหมายของเลเยอร์ในโปรแกรม Indesign ได้
๒. อธิบายเกี่ยวกับประโยชน์ของเลเยอร์ได้
๓. ใช้คำสั่งและเครื่องมือที่ใช้งานเกี่ยวกับเลเยอร์ได้
๔. เรียงลำดับขั้นตอนการสร้างเลเยอร์และสร้างชิ้นงานด้วยเลเยอร์เพื่อสร้างเป็นแผ่นโฆษณาได้
๕. สร้าง ลบ และใช้งานเลเยอร์ได้

๔.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. ความสนใจใฝ่รู้
๒. มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน
๓. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
๔. ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕.สาระการเรียนรู้

การใช้งานเลเยอร์

๖.กิจกรรมการเรียนรู้

๖.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน

- ๑.ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน เนื่องจากการสอนครั้งแรก
- ๒.ผู้สอนตรวจสอบรายชื่อผู้เรียน
- ๓.ผู้สอนบอกจุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
- ๔.ผู้สอนแจกแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อทดสอบผู้เรียน

๗.สื่อและแหล่งเรียนรู้

- ๒.๑ หนังสือการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. ประภาวรรณ เกษวิริยะการณ. สำนักพิมพ์เมืองไทย
- ๒.๒ สื่อประกอบการเรียน เช่น VDO, PowerPoint, YouTube และอุปกรณ์จริง

๘.หลักฐานการเรียนรู้

๘.๑ หลักฐานความรู้

.....คะแนนจากการตอบคำถามท้ายบทเรียน และแบบทดสอบ ในหนังสือประกอบการเรียน.....

๘.๒ หลักฐานการปฏิบัติงาน

.....คะแนนการทํากิจกรรมการเรียนรู้ และภาพถ่ายการทํากิจกรรมของผู้เรียน.....

๙. การวัดและการประเมินผล

๙.๑ วิธีวัดและการประเมินผล

- ๑) ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ตรวจใบงาน
- ๓) ประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) สังเกตพฤติกรรม

๙.๒ เครื่องมือวัดและการประเมินผล

- ๑) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ใบงาน
- ๓) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) แบบสังเกตพฤติกรรม

๙.๓ เกณฑ์วัดและการประเมินผล

- ๑) เกณฑ์การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๒) เกณฑ์การประเมินใบงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๓) เกณฑ์การประเมินผลการนำเสนอผลงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๔) เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

๑๐. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

๑๐.๑ ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....
.....
๑๐.๒ ปัญหา อุปสรรคที่พบ

.....
.....
๑๐.๓ การแก้ไขปัญหา

๑) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

๒) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป



	ใบความรู้ที่ ๘	หน่วยที่ ๘
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๑๖-๑๗
	ชื่อหน่วย การทำงานกับวัตถุ	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

๑. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การใช้งานเลเยอร์

๒. อ้างอิงมาตรฐาน / เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ถ้ามี)

-

๓. สมรรถนะประจำหน่วย

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายของเลเยอร์ ในโปรแกรม Adobe Indesign
๒. เลือกใช้คำสั่งและเครื่องมือในการทำงานกับเลเยอร์อย่างเหมาะสม
๓. ลำดับขั้นตอนการสร้างเลเยอร์และสร้างชิ้นงานด้วยเลเยอร์
๔. ลบเลเยอร์ที่ต้องการด้วยคำสั่งและเครื่องมือของโปรแกรม

๔. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๔.๑ ด้านความรู้

๑. เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของเลเยอร์ ในโปรแกรม Adobe Indesign
๒. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประโยชน์ของเลเยอร์
๓. เพื่อให้มีทักษะในการใช้คำสั่งและเครื่องมือที่ใช้งานเกี่ยวกับเลเยอร์
๔. เพื่อให้มีทักษะในการสร้าง ลบ และใช้งานเลเยอร์

๔.๒ ด้านทักษะ

๑. อธิบายเกี่ยวกับความหมายของเลเยอร์ในโปรแกรม Indesign ได้
๒. อธิบายเกี่ยวกับประโยชน์ของเลเยอร์ได้
๓. ใช้คำสั่งและเครื่องมือที่ใช้งานเกี่ยวกับเลเยอร์ได้
๔. เรียงลำดับขั้นตอนการสร้างเลเยอร์และสร้างชิ้นงานด้วยเลเยอร์เพื่อสร้างเป็นแผ่นโฆษณาได้
๕. สร้าง ลบ และใช้งานเลเยอร์ได้

๔.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. ความสนใจใฝ่รู้
๒. มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน
๓. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
๔. ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕. เนื้อหาสาระ

ความหมายของเลเยอร์

เลเยอร์ (Layer) เป็นการนำภาพหรือวัตถุมารจัดวางเป็นส่วนประกอบที่เรียงซ้อนกันอย่างลงตัว เลเยอร์ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดวางภาพและวัตถุแต่ละชิ้นที่วางซ้อนกัน ให้สามารถทำงานกับวัตถุเฉพาะส่วนได้โดยที่ไม่กระทบกับส่วนอื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง

ลักษณะการทำงานแบบเลเยอร์ เป็นเหมือนการวางแผนใส่ซ้อนทับกันเป็นลำดับชั้นขึ้นมาเรื่อย ๆ โดยแต่ละแผ่นใสเปรียบเสมือนเป็นแต่ละเลเยอร์ บริเวณของเลเยอร์ที่ไม่มีรูป จะเห็นทะลุถึง เลเยอร์ที่อยู่ด้านล่าง โดยกระบวนการเช่นนี้ จะทำให้เกิดเป็นรูปภาพสมบูรณ์ และทำให้สามารถจัดวางงานได้ง่าย

เลเยอร์เป็นตัวช่วยในการแก้ไขภาพเฉพาะส่วนใดส่วนหนึ่งได้ง่ายขึ้น การย้ายตำแหน่ง การปรับขนาด การปรับสี/แสงเงา จะทำได้อย่างอิสระจากกัน นอกจากนี้ ยังสามารถสลับลำดับ และซ่อน/แสดง เลเยอร์แต่ละชั้น ทำให้ทดลองจัดองค์ประกอบภาพแบบต่าง ๆ ได้หลากหลายก่อนที่จะเลือกภาพชุดสุดท้ายที่จะนำไปใช้จริง

ประโยชน์ของเลเยอร์

ในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ผู้ผลิตมีความจำเป็นจะต้องแก้ไขรายละเอียดเฉพาะในบางส่วนของชิ้นงาน ไม่จำเป็นต้องสร้างชิ้นงานนั้นใหม่ทั้งหมด แต่สามารถสร้างเฉพาะเลเยอร์ของวัตถุที่ต้องการแก้ไขหรือเพิ่มเติมเท่านั้น เช่น แผ่นพับ ใบปลิวโฆษณาที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงโปรโมชั่นรูปแบบใหม่ ๆ เป็นประจำ ซึ่งรายละเอียดของชิ้นงานส่วนใหญ่นั้นยังคงเหมือนเดิม เพียงแต่เปลี่ยนเฉพาะส่วนของภาพหรือข้อความใหม่ในโปรโมชั่นเท่านั้น ผู้ใช้สามารถสร้างเลเยอร์ใหม่มาทดแทนได้ และซ่อนเลเยอร์เดิมไว้เพื่ออาจจะนำมาใช้ได้อีกในภายหน้า โดยไม่ต้องเสียเวลาทำใหม่ทั้งหมด

การสร้างชิ้นงานด้วยเลเยอร์

1. การเริ่มต้นใช้งานพาเนลเลเยอร์ ด้วยการคลิกที่เมนูคำสั่งวินโดว์ > เลเยอร์ (Window > Layers)
2. คลิกที่พาเนลเลเยอร์ ดับเบิลคลิกที่เลเยอร์ ๑
3. ปรากฏหน้าต่างเลเยอร์ ออปชัน (Layer Options)
4. ตั้งชื่อเลเยอร์ และเลือกสีประจำเลเยอร์
5. นำรูปภาพวางบนพื้นที่อาร์ตบอร์ด ในเลเยอร์ ๑
6. คลิกที่  เพื่อสร้างเลเยอร์ ๒
7. ดับเบิลคลิกที่เลเยอร์ ๒ จะปรากฏหน้าต่างเลเยอร์ ออปชัน เพื่อตั้งชื่อเลเยอร์และเลือกสีประจำเลเยอร์
8. นำรูปภาพมาวางบนพื้นที่อาร์ตบอร์ด ในเลเยอร์ ๒
9. คลิกที่  เพื่อสร้างเลเยอร์ ๓
10. ดับเบิลคลิกที่เลเยอร์ ๓ จะปรากฏหน้าต่างเลเยอร์ ออปชัน ตั้งชื่อเลเยอร์และเลือกสีประจำเลเยอร์
11. . สร้างตัวอักษรด้วยการคลิกไทป์ทูล พิมพ์ข้อความลงบนพื้นที่ออปชัน ในเลเยอร์ ๓
12. คลิกเครื่องมือพรีวิว (Preview) จากกล่องเครื่องมือเพื่อดูผลลัพธ์จากการสร้างเลเยอร์

การลบเลเยอร์

ลบเลเยอร์และวัตถุทั้งหมดในเลเยอร์

การลบเลเยอร์และวัตถุทั้งหมดในเลเยอร์ สามารถทำได้ดังนี้

๑. คลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการลบ เพื่อลบเลเยอร์และวัตถุทั้งหมดในเลเยอร์
๒. คลิกที่สัญลักษณ์  เพื่อลบเลเยอร์ที่เลือกไว้
๓. คลิกยืนยันการลบ
๔. เลเยอร์ที่เลือกไว้จะถูกลบหายไป
๕. วัตถุในเลเยอร์จะหายไปพร้อมกับเลเยอร์



๖. แบบทดสอบ/แบบฝึกหัด

จากโจทย์คำถาม จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

แบบฝึกหัดหน่วยที่ ๘

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. เลเยอร์คืออะไร

- ก. การจัดวางรูปภาพหรือวัตถุซ้อนกันอย่างลงตัว
- ข. การตกแต่งรูปภาพหรือวัตถุให้มีลักษณะใกล้เคียงกัน
- ค. การจัดวางรูปภาพหรือวัตถุที่อยู่คนละหน้าให้ซ้อนกัน
- ง. การจัดวางรูปภาพหรือวัตถุที่มีขนาดพอดีกับพื้นที่การทำงาน

๒. ข้อใดอธิบายถึงประโยชน์ของเลเยอร์ได้ถูกต้อง

- ก. รูปภาพหรือวัตถุมีความสมบูรณ์
- ข. แสดงตำแหน่งของวัตถุได้ชัดเจน
- ค. ช่วยทำให้รูปภาพแสดงได้เสมือนจริง
- ง. แก้ไขภาพเฉพาะส่วนใดส่วนหนึ่งได้ง่ายขึ้น

๓.  จากภาพเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในการทำงานอย่างไร

- ก. เป็นการสร้างเลเยอร์ใหม่
- ข. เป็นการซ่อนและแสดงเลเยอร์
- ค. เป็นการแทรกภาพจากเลเยอร์อื่น ๆ
- ง. เป็นการแสดงการล็อกป้องกันการเคลื่อนย้ายและแก้ไขวัตถุ

๔. ข้อใดอธิบายการใช้คำสั่งซีเล็กชัน ไอเท็ม ออน เลเยอร์ (Selection Item on Layer) ได้ถูกต้อง

- ก. เป็นคำสั่งในการเลือกวัตถุ
- ข. เป็นคำสั่งในการเลือกเลเยอร์
- ค. เป็นคำสั่งที่ใช้เลือกเลเยอร์ทั้งหมด
- ง. เป็นคำสั่งที่ใช้เลือกวัตถุทั้งหมดบนเลเยอร์

๕.  จากภาพในส่วนที่วงกลมไว้ ข้อใดอธิบายวิธีการใช้งานได้ถูกต้อง

- ก. การเติมสีกับวัตถุบนเลเยอร์
- ข. การปรับขนาดของเลเยอร์
- ค. การวางตำแหน่งวัตถุบนเลเยอร์
- ง. การแสดงตำแหน่งเลเยอร์ปัจจุบัน

๗. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

วิชาการผลิตสื่อดิจิทัล

๘.ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. เลเยอร์คืออะไร

ก. การจัดวางรูปภาพหรือวัตถุซ้อนกันอย่างลงตัว

ข. การตกแต่งรูปภาพหรือวัตถุให้มีลักษณะใกล้เคียงกัน

ค. การจัดวางรูปภาพหรือวัตถุที่อยู่คนละหน้าให้ซ้อนกัน

ง. การจัดวางรูปภาพหรือวัตถุที่มีขนาดพอดีกับพื้นที่การทำงาน

๒. ข้อใดอธิบายถึงประโยชน์ของเลเยอร์ได้ถูกต้อง

ก. รูปภาพหรือวัตถุมีความสมบูรณ์

ข. แสดงตำแหน่งของวัตถุได้ชัดเจน

ค. ช่วยทำให้รูปภาพแสดงได้เสมือนจริง

ง. แก้ไขภาพเฉพาะส่วนใดส่วนหนึ่งได้ง่ายขึ้น

๓.  จากภาพเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในการทำงานอย่างไร

ก. เป็นการสร้างเลเยอร์ใหม่

ข. เป็นการซ่อนและแสดงเลเยอร์

ค. เป็นการแทรกภาพจากเลเยอร์อื่น ๆ

ง. เป็นการแสดงการล็อกป้องกันการเคลื่อนย้ายและแก้ไขวัตถุ

๔. ข้อใดอธิบายการใช้คำสั่งซีเล็กชัน ไอเท็ม ออน เลเยอร์ (Selection Item on Layer) ได้ถูกต้อง

ก. เป็นคำสั่งในการเลือกวัตถุ

ข. เป็นคำสั่งในการเลือกเลเยอร์

ค. เป็นคำสั่งที่ใช้เลือกเลเยอร์ทั้งหมด

ง. เป็นคำสั่งที่ใช้เลือกวัตถุทั้งหมดบนเลเยอร์

๕.  จากภาพในส่วนที่วงกลมไว้ ข้อใดอธิบายวิธีการใช้งานได้ถูกต้อง

ก. การเติมสีกับวัตถุบนเลเยอร์

ข. การปรับขนาดของเลเยอร์

ค. การวางตำแหน่งวัตถุบนเลเยอร์

ง. การแสดงตำแหน่งเลเยอร์ปัจจุบัน

	ใบงานที่ ๘	หน่วยที่ ๘
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๑๖-๑๗
	ชื่อหน่วย การทำงานกับวัตถุ	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

ใบงานที่ ๘

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. เลเยอร์คืออะไร

- ก. การจัดวางรูปภาพหรือวัตถุซ้อนกันอย่างลงตัว
- ข. การตกแต่งรูปภาพหรือวัตถุให้มีลักษณะใกล้เคียงกัน
- ค. การจัดวางรูปภาพหรือวัตถุที่อยู่คนละหน้าให้ซ้อนกัน
- ง. การจัดวางรูปภาพหรือวัตถุที่มีขนาดพอดีกับพื้นที่การทำงาน

๒. ข้อใดอธิบายถึงประโยชน์ของเลเยอร์ได้ถูกต้อง

- ก. รูปภาพหรือวัตถุมีความสมบูรณ์
- ข. แสดงตำแหน่งของวัตถุได้ชัดเจน
- ค. ช่วยทำให้รูปภาพแสดงได้เสมือนจริง
- ง. แก้ไขภาพเฉพาะส่วนใดส่วนหนึ่งได้ง่ายขึ้น

๓.  จากภาพเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในการทำงานอย่างไร

- ก. เป็นการสร้างเลเยอร์ใหม่
- ข. เป็นการซ่อนและแสดงเลเยอร์
- ค. เป็นการแทรกภาพจากเลเยอร์อื่น ๆ
- ง. เป็นการแสดงการล็อกป้องกันการเคลื่อนย้ายและแก้ไขวัตถุ

๔. ข้อใดอธิบายการใช้คำสั่งซีเล็กชัน ไอเท็ม ออน เลเยอร์ (Selection Item on Layer) ได้ถูกต้อง

- ก. เป็นคำสั่งในการเลือกวัตถุ
- ข. เป็นคำสั่งในการเลือกเลเยอร์
- ค. เป็นคำสั่งที่ใช้เลือกเลเยอร์ทั้งหมด
- ง. เป็นคำสั่งที่ใช้เลือกวัตถุทั้งหมดบนเลเยอร์

๕.  จากภาพในส่วนที่วงกลมไว้ ข้อใดอธิบายวิธีการใช้งานได้ถูกต้อง

- ก. การเพิ่มสีกับวัตถุบนเลเยอร์
- ข. การปรับขนาดของเลเยอร์
- ค. การวางตำแหน่งวัตถุบนเลเยอร์
- ง. การแสดงตำแหน่งเลเยอร์ปัจจุบัน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอน

๑) วัน เดือน ปีสอนครั้งที่ .../.... สาขา/ชั้นปีจำนวนผู้เรียน.....คน
มาเรียนปกติ.....คน ขาดเรียน.....คน ลาป่วย.....คน ลากิจ.....คน มาสาย.....คน

๒) หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

☐ สอนครบตามหัวข้อเรื่องในแผนฯ ☐ สอนไม่ครบเนื่องจาก.....

๓) กิจกรรม/วิธีการสอน

☐ ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์ ☐ ครูอธิบาย/ถาม-ตอบ/สาธิต/

☐ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ☐ ทำแบบทดสอบหลังเรียน

☐ ทำแบบฝึกหัด/โจทย์ปัญหา ☐ ทำใบกิจกรรม/ใบงาน

☐ อื่น ๆ (ระบุ).....

๔) สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้ :

๑๑.๒ ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน/ผลการสอนของครู/ปัญหาที่พบ

๑) การวัดผลและประเมินผล/ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน :

๒) สมรรถนะที่ผู้เรียนได้รับ :

๓) สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม :

๔) ผลการสอนของครู :

๕) ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย :

๑๑.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการสอน/แก้ปัญหา

๑) ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอนครั้งนี้ :

๒) แนวทางพัฒนาคุณภาพวิธีสอน/สื่อ/การวัดผล/เอกสารช่วยสอน

ลงชื่อ

(.....)

ครูผู้สอน

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

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ ๙
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สัปดาห์ที่ ๑๘
	ชื่อหน่วย หน้ามาสเตอร์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การจัดหน้าที่มีหลาย ๆ หน้า จะมีรูปแบบกราฟิกดีไซน์ การใส่หัวกระดาษ ท้ายกระดาษ เลขหน้า และการวางเนื้อหา หรือที่เรียกว่าเลย์เอาต์ในลักษณะเดียวกัน ดังนั้นการที่เราจะต้องวางเลย์เอาต์การจัดหน้าเนื้อหาทีละหน้าจะเป็นอะไรที่เสียเวลา และอาจจะคลาดเคลื่อนไม่เป็นไปในแนวทางเดียวกันได้ ด้วยเหตุนี้จึงมีการสร้างหน้าต้นแบบที่เป็นเลย์เอาต์ของเนื้อหาขึ้นมาก่อน จากนั้นเราจึงเรียกหน้าต้นแบบนี้ไปใช้เป็นเลย์เอาต์ให้กับการจัดหน้าในหน้าอื่น ๆ ด้วย ซึ่งเราเรียกหน้าต้นแบบนี้ว่า หน้ามาสเตอร์

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

-

๓.สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบที่ใช้เป็นเลย์เอาต์บนหน้ามาสเตอร์ในหน้าเอกสารใหม่ที่สร้างขึ้น
2. เลือกใช้พาเนลเพจ สำหรับการจัดการหน้ามาสเตอร์
3. วางแผนการสร้างหน้ามาสเตอร์ด้วยวิธีการที่ทำงานได้สะดวกที่สุดและประหยัดเวลา
4. เรียงลำดับขั้นตอนการใช้งานหน้ามาสเตอร์จากไฟล์เอกสารอื่น
5. เลือกใช้เครื่องมือในการสร้างและใช้งานหน้ามาสเตอร์อย่างเหมาะสม
6. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นประชาธิปไตยและ

ห่างไกลยาเสพติด

๔.จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๔.๑ ด้านความรู้

1. เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบที่ใช้เป็นเลย์เอาต์บนหน้ามาสเตอร์ในหน้าเอกสารใหม่ที่สร้างขึ้น

2. เพื่อให้มีทักษะในการเลือกใช้พาเนลเพจ สำหรับการจัดการหน้ามาสเตอร์
3. เพื่อให้มีทักษะในการวางแผนการสร้างหน้ามาสเตอร์ด้วยวิธีการที่ทำงานได้สะดวกที่สุดและประหยัดเวลา
4. เพื่อให้มีทักษะในการเรียงลำดับขั้นตอนการใช้งานหน้ามาสเตอร์จากไฟล์เอกสารอื่น
5. เพื่อให้มีทักษะในการเลือกใช้เครื่องมือในการสร้างและใช้งานหน้ามาสเตอร์อย่างเหมาะสม

๔.๒ ด้านทักษะ

1. อธิบายเกี่ยวกับส่วนประกอบที่ใช้เป็นเลย์เอาต์บนหน้ามาสเตอร์ในหน้าเอกสารใหม่ที่สร้างขึ้นได้
2. เลือกใช้พาเนลเพจ สำหรับการจัดการหน้ามาสเตอร์ได้

- 3.วางแผนการสร้างหน้ามาสเตอร์ด้วยวิธีการที่ทำงานได้สะดวกที่สุดและประหยัดเวลาได้
- 4.เรียงลำดับขั้นตอนการใช้งานหน้ามาสเตอร์จากไฟล์เอกสารอื่นได้
- 5.เลือกใช้เครื่องมือในการสร้างและใช้งานหน้ามาสเตอร์อย่างเหมาะสมได้

๔.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. ความสนใจใฝ่รู้
๒. มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน
๓. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
๔. ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕.สาระการเรียนรู้

หน้ามาสเตอร์

๖.กิจกรรมการเรียนรู้

๖.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน

- ๑.ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน เนื่องจากการเป็นการสอนครั้งแรก
- ๒.ผู้สอนตรวจสอบรายชื่อผู้เรียน
- ๓.ผู้สอนบอกจุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
- ๔.ผู้สอนแจกแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อทดสอบผู้เรียน

๗.สื่อและแหล่งเรียนรู้

- ๒.๑ หนังสือการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. ประภาวรรณ เกษวิริยะการณ. สำนักพิมพ์เมืองไทย
- ๒.๒ สื่อประกอบการเรียน เช่น VDO, PowerPoint, YouTube และอุปกรณ์จริง

๘.หลักฐานการเรียนรู้

๘.๑ หลักฐานความรู้

.....คะแนนจากการตอบคำถามท้ายบทเรียน และแบบทดสอบ ในหนังสือประกอบการเรียน.....

๘.๒ หลักฐานการปฏิบัติงาน

.....คะแนนการทํากิจกรรมการเรียนรู้ และภาพถ่ายการทํากิจกรรมของผู้เรียน.....

๙. การวัดและการประเมินผล

๙.๑ วิธีวัดและการประเมินผล

- ๑) ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ตรวจใบงาน
- ๓) ประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) สังเกตพฤติกรรม

๙.๒ เครื่องมือวัดและการประเมินผล

- ๑) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ๒) ใบงาน
- ๓) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
- ๔) แบบสังเกตพฤติกรรม

๙.๓ เกณฑ์วัดและการประเมินผล

- ๑) เกณฑ์การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๒) เกณฑ์การประเมินใบงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๓) เกณฑ์การประเมินผลการนำเสนอผลงาน คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%
- ๔) เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่า ๘๐%

๑๐. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

๑๐.๑ ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๑๐.๒ ปัญหา อุปสรรคที่พบ

๑๐.๓ การแก้ไขปัญหา

๑) ผลการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียน

๒) แนวทางแก้ปัญหาในครั้งต่อไป

	ใบความรู้ที่ ๙	หน่วยที่ ๙
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๑๘
	ชื่อหน่วย หน้ามาสเตอร์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

๑. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

การใช้งานเลย์เออร์

๒. อ้างอิงมาตรฐาน / เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ (ถ้ามี)

-

๓. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบที่ใช้เป็นเลย์เออร์บนหน้ามาสเตอร์ในหน้าเอกสารใหม่ที่สร้างขึ้น
2. เลือกใช้พาเนลเพจ สำหรับการจัดการหน้ามาสเตอร์
3. วางแผนการสร้างหน้ามาสเตอร์ด้วยวิธีการที่ทำงานได้สะดวกที่สุดและประหยัดเวลา
4. เรียงลำดับขั้นตอนการใช้งานหน้ามาสเตอร์จากไฟล์เอกสารอื่น
5. เลือกใช้เครื่องมือในการสร้างและใช้งานหน้ามาสเตอร์อย่างเหมาะสม
6. แสดงพฤติกรรมความสนใจใฝ่รู้ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นประชาธิปไตยและ

ห่างไกลยาเสพติด

๔. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๔.๑ ด้านความรู้

1. เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบที่ใช้เป็นเลย์เออร์บนหน้ามาสเตอร์ในหน้าเอกสารใหม่ที่สร้างขึ้น
2. เพื่อให้มีทักษะในการเลือกใช้พาเนลเพจ สำหรับการจัดการหน้ามาสเตอร์
3. เพื่อให้มีทักษะในการวางแผนการสร้างหน้ามาสเตอร์ด้วยวิธีการที่ทำงานได้สะดวกที่สุดและประหยัดเวลา
4. เพื่อให้มีทักษะในการเรียงลำดับขั้นตอนการใช้งานหน้ามาสเตอร์จากไฟล์เอกสารอื่น
5. เพื่อให้มีทักษะในการเลือกใช้เครื่องมือในการสร้างและใช้งานหน้ามาสเตอร์อย่างเหมาะสม

๔.๒ ด้านทักษะ

1. อธิบายเกี่ยวกับส่วนประกอบที่ใช้เป็นเลย์เออร์บนหน้ามาสเตอร์ในหน้าเอกสารใหม่ที่สร้างขึ้นได้
2. เลือกใช้พาเนลเพจ สำหรับการจัดการหน้ามาสเตอร์ได้
3. วางแผนการสร้างหน้ามาสเตอร์ด้วยวิธีการที่ทำงานได้สะดวกที่สุดและประหยัดเวลาได้
4. เรียงลำดับขั้นตอนการใช้งานหน้ามาสเตอร์จากไฟล์เอกสารอื่นได้
5. เลือกใช้เครื่องมือในการสร้างและใช้งานหน้ามาสเตอร์อย่างเหมาะสมได้

๔.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. ความสนใจใฝ่รู้

- ๒. มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน
- ๓. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- ๔. ใช้เวลาว่างในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

๕. เนื้อหาสาระ

1. การใช้พาเนลเพจในการจัดการหน้ามาสเตอร์

การจัดการหน้ามาสเตอร์สามารถทำได้ด้วยพาเนลเพจ (Panel Page) เพื่อใช้ในการสร้างหน้ากระดาษ การคัดลอกหน้ากระดาษ การลบ และการกำหนดค่าเลย์เอาต์ การใช้งานพาเนลเพจประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

- 1.1 ชื่อพาเนล
- 1.2 พื้นที่จัดการกับหน้ามาสเตอร์
- 1.3 พื้นที่จัดการกับหน้ากระดาษ
- 1.4 การลบหน้ากระดาษ
- 1.5 การเพิ่มหน้ากระดาษ
- 1.6 การแสดงจำนวนหน้ากระดาษ

2. การสร้างหน้ามาสเตอร์

การสร้างหน้ามาสเตอร์ ผู้ใช้สามารถสร้างได้มากกว่า 1 มาสเตอร์ใน 1 ไฟล์ เพื่อรองรับการจัดหน้าในงานนั้น ๆ และผู้ใช้จำเป็นต้องมีการวางแผนที่จะสร้างหน้ามาสเตอร์ให้เหมาะสมช่วยให้สามารถทำงานได้สะดวกและรวดเร็ว การสร้างหน้ามาสเตอร์ทำได้ 2 แบบ คือ

2.1 การสร้างหน้ามาสเตอร์ใหม่

เป็นการสร้างหน้ามาสเตอร์ใหม่ สร้างข้อความและวัตถุต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นหน้าต้นแบบของหน้ากระดาษอื่น ๆ ในการทำงาน

2.2 การสร้างหน้ามาสเตอร์โดยคัดลอกจากหน้าเดิมมาแก้ไข

เป็นการนำหน้ามาสเตอร์ที่สร้างไว้แล้วมาทำการปรับปรุงให้เป็นหน้ามาสเตอร์ใหม่ สำหรับเป็นต้นแบบในหน้ากระดาษอื่น ๆ

3. การใช้งานหน้ามาสเตอร์

- 3.1 การใช้งานหน้ามาสเตอร์ในหน้ากระดาษ
- 3.2 การเพิ่มหน้ากระดาษโดยใช้หน้ามาสเตอร์
- 3.3 การยกเลิกหน้ามาสเตอร์ในหน้ากระดาษ

4. การนำหน้ามาสเตอร์จากไฟล์เอกสารอื่นเข้ามาใช้งาน

การนำหน้ามาสเตอร์จากไฟล์เอกสารอื่น ๆ เข้ามากำหนดเป็นหน้ามาสเตอร์ในชิ้นงานที่ต้องการ โดยชิ้นงานจะมีรูปแบบเหมือนกับหน้ามาสเตอร์ต้นแบบทุกประการ

5. การลบหน้ามาสเตอร์

เมื่อมีหน้ามาสเตอร์ใดที่ไม่จำเป็นต้องใช้งาน ผู้ใช้สามารถลบหน้ามาสเตอร์ที่ไม่ต้องการดังนี้

5.1 คลิกเลือกหน้ามาสเตอร์ที่ต้องการลบ ในกรณีลบพร้อมกันหลายหน้าให้กดปุ่มชิฟท์ (Shift) ในการเลือก

5.2 คลิกเมาส์ขวาในส่วนของมาสเตอร์เพจ เลือกคำสั่งดีลิต มาสเตอร์ สเปรด ดี-มาสเตอร์ ดีศูนย์ หนึ่ง (Delete Master Spread D-Master D-01)

๖. แบบทดสอบ/แบบฝึกหัด

จากโจทย์คำถาม จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

แบบฝึกหัดหน่วยที่ ๘

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. การกำหนดค่าพรีฟิกซ์ (Prefix) เป็นการกำหนดค่าใดให้กับหน้ามาสเตอร์

- ก. แสดงลำดับการสร้างหน้ามาสเตอร์
- ข. กำหนดชื่อหน้ามาสเตอร์
- ค. การนำหน้ามาสเตอร์อื่นมาใช้เป็นต้นแบบ
- ง. การกำหนดจำนวนหน้ามาสเตอร์

๒. การใช้งานหน้ามาสเตอร์ ต้องเลือกใช้คำสั่งใด

- ก. มาสเตอร์ ทุ เพจ
- ข. มาสเตอร์เพจ
- ค. แอปพลาย มาสเตอร์ ทุ เพจ
- ง. แอปพลาย มาสเตอร์

๓. ข้อใดให้คำจำกัดความของหน้ามาสเตอร์ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. การกำหนดหน้าต้นแบบเพื่อใช้เป็นเลย์เอาต์
- ข. การกำหนดรูปแบบหน้าเอกสารที่เหมือนกันทุกหน้าทุกประการ
- ค. การสร้างงานเอกสารโดยนำไฟล์จากงานอื่นเข้ามาเป็นต้นแบบ
- ง. การกำหนดจำนวนเอกสารที่แน่นอนและชัดเจน

๔. การยกเลิกหน้ามาสเตอร์ควรใช้คำสั่งใด

- ก. บี-มาสเตอร์ (B-Master)
- ข. เอ-มาสเตอร์ (A-Master)
- ค. นัน (None)
- ง. เคลียร์ (Clear)

๕. การจัดการหน้ามาสเตอร์ ผู้ใช้สามารถทำได้โดยใช้พาเนลใด

- | | |
|-------------------|------------------|
| ก. พาเนลเลย์เออร์ | ข. พาเนลเพจ |
| ค. พาเนลมาสเตอร์ | ง. พาเนลเอฟเฟกต์ |

๗. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

วิชาการผลิตสื่อดิจิทัล

๘. ภาควิชา (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. การกำหนดค่าพรีฟิกซ์ (Prefix) เป็นการกำหนดค่าใดให้กับหน้ามาสเตอร์

ก. แสดงลำดับการสร้างหน้ามาสเตอร์

ข. กำหนดชื่อหน้ามาสเตอร์

ค. การนำหน้ามาสเตอร์อื่นมาใช้เป็นต้นแบบ

ง. การกำหนดจำนวนหน้ามาสเตอร์

๒. การใช้งานหน้ามาสเตอร์ ต้องเลือกใช้คำสั่งใด

ก. มาสเตอร์ ทุ เพจ

ข. มาสเตอร์เพจ

ค. แอปพลาย มาสเตอร์ ทุ เพจ

ง. แอปพลาย มาสเตอร์

๓. ข้อใดให้คำจำกัดความของหน้ามาสเตอร์ได้ถูกต้องที่สุด

ก. การกำหนดหน้าต้นแบบเพื่อใช้เป็นเลย์เอาต์

ข. การกำหนดรูปแบบหน้าเอกสารที่เหมือนกันทุกหน้าทุกประการ

ค. การสร้างงานเอกสารโดยนำไฟล์จากงานอื่นเข้ามาเป็นต้นแบบ

ง. การกำหนดจำนวนเอกสารที่แน่นอนและชัดเจน

๔. การยกเลิกหน้ามาสเตอร์ควรใช้คำสั่งใด

ก. บี-มาสเตอร์ (B-Master)

ข. เอ-มาสเตอร์ (A-Master)

ค. นัน (None)

ง. เคลียร์ (Clear)

๕. การจัดการหน้ามาสเตอร์ ผู้ใช้สามารถทำได้โดยใช้พาเนลใด

ก. พาเนลเลย์เออร์

ข. พาเนลเพจ

ค. พาเนลมาสเตอร์

ง. พาเนลเอฟเฟกต์

	ใบงานที่ ๙	หน่วยที่ ๙
	รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๘ วิชา การผลิตสื่อดิจิทัล	สอนครั้งที่ ๑๘
	ชื่อหน่วย หน้ามาสเตอร์	ทฤษฎี ๒ ชม. ปฏิบัติ ๒ ชม.

ใบงานที่ ๙

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. การกำหนดค่าพรีฟิกซ์ (Prefix) เป็นการกำหนดค่าใดให้กับหน้ามาสเตอร์

- ก. แสดงลำดับการสร้างหน้ามาสเตอร์
- ข. กำหนดชื่อหน้ามาสเตอร์
- ค. การนำหน้ามาสเตอร์อื่นมาใช้เป็นต้นแบบ
- ง. การกำหนดจำนวนหน้ามาสเตอร์

๒. การใช้งานหน้ามาสเตอร์ ต้องเลือกใช้คำสั่งใด

- ก. มาสเตอร์ ทู เพจ
- ข. มาสเตอร์เพจ
- ค. แอปพลาย มาสเตอร์ ทู เพจ
- ง. แอปพลาย มาสเตอร์

๓. ข้อใดให้คำจำกัดความของหน้ามาสเตอร์ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. การกำหนดหน้าต้นแบบเพื่อใช้เป็นเลย์เอาต์
- ข. การกำหนดรูปแบบหน้าเอกสารที่เหมือนกันทุกหน้าทุกประการ
- ค. การสร้างงานเอกสารโดยนำไฟล์จากงานอื่นเข้ามาเป็นต้นแบบ
- ง. การกำหนดจำนวนเอกสารที่แน่นอนและชัดเจน

๔. การยกเลิกหน้ามาสเตอร์ควรใช้คำสั่งใด

- ก. บี-มาสเตอร์ (B-Master)
- ข. เอ-มาสเตอร์ (A-Master)
- ค. นัน (None)
- ง. เคลียร์ (Clear)

๕. การจัดการหน้ามาสเตอร์ ผู้ใช้สามารถทำได้โดยใช้พาเนลใด

- ก. พาเนลเลย์เออร์
- ข. พาเนลเพจ
- ค. พาเนลมาสเตอร์
- ง. พาเนลเอฟเฟกต์

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอน

๑) วัน เดือน ปีสอนครั้งที่ .../.... สาขา/ชั้นปีจำนวนผู้เรียน.....คน
มาเรียนปกติ.....คน ขาดเรียน.....คน ลาป่วย.....คน ลากิจ.....คน มาสาย.....คน

๒) หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

☐ สอนครบตามหัวข้อเรื่องในแผนฯ ☐ สอนไม่ครบเนื่องจาก.....

๓) กิจกรรม/วิธีการสอน

☐ ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์ ☐ ครูอธิบาย/ถาม-ตอบ/สาธิต/

☐ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ☐ ทำแบบทดสอบหลังเรียน

☐ ทำแบบฝึกหัด/โจทย์ปัญหา ☐ ทำใบกิจกรรม/ใบงาน

☐ อื่น ๆ (ระบุ).....

๔) สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้ :

๑๑.๒ ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน/ผลการสอนของครู/ปัญหาที่พบ

๑) การวัดผลและประเมินผล/ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน :

๒) สมรรถนะที่ผู้เรียนได้รับ :

๓) สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม :

๔) ผลการสอนของครู :

๕) ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย :

๑๑.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการสอน/แก้ปัญหา

๑) ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอนครั้งนี้ :

๒) แนวทางพัฒนาคุณภาพวิธีสอน/สื่อ/การวัดผล/เอกสารช่วยสอน

ลงชื่อ

(.....)

ครูผู้สอน

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