



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบภาพสัญลักษณ์และตราสัญลักษณ์

เรื่อง การใช้โปรแกรม illustrator ออกแบบตราสัญลักษณ์

หน่วยกิต 0.5 เวลาเรียน 1 คาบ/สัปดาห์

รายวิชา ง31222 งานกราฟิกเบื้องต้น 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

รวมเวลาเรียน 3 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่ 1

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้ของสถานศึกษา

มาตรฐาน ง.2.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็นมีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพมีคุณธรรมและมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

ตัวชี้วัด เลือกและใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมกับอาชีพ

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและอธิบายการใช้งานโปรแกรม illustrator เพื่อการสร้างตราสัญลักษณ์ได้
2. นักเรียนสามารถสร้างตราสัญลักษณ์ได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน และรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย

### 3. สาระสำคัญ

สัญลักษณ์หรือโลโก้ (Logo) มาจากคำเต็ม Logotype หมายถึง สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ตัวแทน หรือสื่ออย่างใดอย่างหนึ่งที่บ่งบอก ประเภท รูปแบบ หรือรูปพรรณสัณฐานของสิ่งที่เป็นเจ้าของสัญลักษณ์ หรือโลโก้ (Logo) นั้น ๆ โลโก้ (Logo) คือสัญลักษณ์ที่แสดงถึงภาพสัญลักษณ์ และเครื่องหมายต่าง ๆ ได้แก่ สินค้าและบริษัทผู้ผลิต การออกแบบโลโก้สินค้าและบริษัทให้มีเอกลักษณ์แบบเฉพาะตนเอง จะช่วยให้มีความน่าเชื่อถือ และตราตรงต่อผู้บริโภคตลอดไปดังนั้นโลโก้จึงสามารถสร้างแรงบันดาลใจ ความเชื่อ ความนิยม และการจดจำเกี่ยวกับองค์กรหรือสินค้าและมันคืองานของ Designer ในการสร้างสรรค์โลโก้ เพื่อวัตถุประสงค์ดังกล่าว เพราะโลโก้ไม่ได้เป็นแค่เครื่องหมาย แต่โลโก้สะท้อนถึงภาพลักษณ์ในทางการตลาดของธุรกิจอีกด้วย

### 4. สาระการเรียนรู้

1. สัญลักษณ์หรือโลโก้
2. การใช้งานโปรแกรม illustrator เพื่อการสร้างสร้งงานตราสัญลักษณ์
3. การผลิตตราสัญลักษณ์

## 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มุ่งมั่นใน การทำงาน

กล้าแสดงออกในทางที่เหมาะสม

### สมรรถนะสำคัญ

ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## 6. การจัดกระบวนการเรียนรู้

### สัปดาห์ที่ 1

#### ชั้นนำ (10 นาที)

- ครูทบทวนเนื้อหาที่เรียนในคาบสัปดาห์ที่แล้ว เรื่องเครื่องมือรูปแบบ วิธีการใช้งาน การเลือกสี
- ครูแจ้งเตือนกำหนดการส่งชิ้นงาน การใช้เครื่องมือรูปร่างสร้างภาพนิ่งในหัวข้อเรื่อง “โรงเรียนในอนาคต”
- ครูให้นักเรียนดูตัวอย่างชิ้นงานตราสัญลักษณ์ เพื่อสร้างความเข้าใจก่อนเริ่มเรียน

#### ขั้นสอน อธิบายความรู้ (35 นาที)

- ครูอธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบตราสัญลักษณ์

- ครูให้นักเรียนเปิดโปรแกรม illustrator cs6 เพื่อเรียนรู้วิธีการใช้เครื่องมือต่างๆ ในการสร้างตราสัญลักษณ์ พร้อมทั้งอธิบายหน้าที่การทำงานของเครื่องมือต่างๆ

- ครูสาธิตวิธีใช้เครื่องมือรูปร่าง เพื่อสร้างกรอบ หรือสัญลักษณ์ และการใช้คำสั่ง Pathfinder พร้อมให้นักเรียนทดลองปฏิบัติตาม

#### ขั้นสรุป ( 5 นาที)

- ครูสอบถามความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้คำสั่ง Pathfinder ร่วมกับเครื่องมือรูปร่าง โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นได้อิสระ
- ครูแจ้งนักเรียนเรื่องการเรียนในสัปดาห์ถัดไป ว่าจะเป็นการใส่ข้อความเพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์

### สัปดาห์ที่ 2

#### ชั้นนำ (10 นาที)

- ครูทบทวนความรู้จากเมื่อสัปดาห์ที่แล้ว เรื่องการใช้คำสั่ง Pathfinder ร่วมกับเครื่องมือรูปร่าง
- ครูถามนักเรียนถึงองค์ประกอบในการออกแบบตราสัญลักษณ์ว่าควรจะต้องออกแบบอย่างไร ให้นักเรียนตอบตามอิสระ

#### ขั้นสอน ( 35 นาที)

- ครูให้นักเรียนดาวน์โหลดไฟล์งานเก่าจากเมื่อสัปดาห์ที่แล้ว เพื่อนำมาเรียนต่อ
- ครูอธิบายถึงการใช้ตัวอักษรในรูปลักษณะต่างๆ ว่าสามารถให้อารมณ์ ความรู้สึก และสื่อถึงความหมายของตราสัญลักษณ์แตกต่างกัน

- ครูสาธิตวิธีการใส่ข้อความลงในตราสัญลักษณ์ และการเปลี่ยน font สี ของตัวอักษร พร้อมให้นักเรียนทดลองปฏิบัติ
- ครูสาธิตวิธีการดาวน์โหลดไฟล์รูปภาพจากเว็บไซต์ที่ให้บริการไฟล์ภาพ vector แล้วนำภาพมาใช้งานใน illustrator พร้อมทั้งให้นักเรียนทดลองปฏิบัติ

#### ขั้นสรุป (5 นาที)

- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการใส่ข้อความเพื่อการออกแบบตราสัญลักษณ์ และการนำไฟล์ภาพจากภายนอกมาใช้ในโปรแกรม illustrator

### สัปดาห์ที่ 3

#### ขั้นนำ ( 5 นาที)

- ครูอธิบายสรุปความรู้ที่เรียนมาในคาบที่แล้ว เรื่องเครื่องมือ และวิธีการออกแบบตราสัญลักษณ์

#### ขั้นสอน (40 นาที)

- ครูให้นักเรียนออกแบบตราสัญลักษณ์ที่มีองค์ประกอบของเครื่องมือรูปทรง ข้อความ และภาพนิ่ง ตามความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
- นักเรียนใช้โปรแกรม illustrator ในการออกแบบตราสัญลักษณ์

#### ขั้นสรุป (5 นาที)

- ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปถึงวิธีการออกแบบตราสัญลักษณ์ และสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบตราสัญลักษณ์

### 7. การวัดและประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. การประเมินก่อนเรียน จากการใช้เครื่อง illustrator ในกิจกรรมหน่วยการเรียนรู้ที่ 1	1. สังเกตการใช้เครื่องมือ และการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม illustrator	1. แบบสังเกต	1. ประเมินตามสภาพจริง
2. พฤติกรรมมีส่วนร่วมของนักเรียน	2. สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน	3. แบบสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมของนักเรียน	2. ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์	3. สังเกตความมีวินัย รับผิดชอบ ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน	3. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
4. ประเมินชิ้นงาน	4. ตรวจสอบชิ้นงาน ตราสัญลักษณ์	4. แบบวัดผลและประเมินชิ้นงาน	ระดับ 70% ผ่านเกณฑ์

แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

คำชี้แจง : ครูพิจารณาให้คะแนนนักเรียนรายบุคคลตาม

โดยใช้เกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้

3 = มาก

2 = ปานกลาง

1 = น้อย

พฤติกรรมที่สังเกต	ระดับคะแนน		
	3	2	1
1. แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ			
2. มีความตั้งใจ			
3. พยายามแสวงหาความรู้			
4. เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้			
5. ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้			
รวม (15)			

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-15	ดีมาก
11-13	ดี
8-10	พอใช้
1-7	ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบภาพสัญลักษณ์และตราสัญลักษณ์

คำชี้แจง ผู้สอนประเมินพฤติกรรมของนักเรียน แล้วเขียนตัวเลข 3,2,1 ลงในช่องว่างที่ตรงกับค่าระดับคะแนน

เกณฑ์การประเมิน

3 หมายถึง ดีมาก 2 หมายถึง ดี 1 หมายถึง ปานกลาง 0 หมายถึง ควรปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ-นามสกุล	คุณลักษณะที่ 6	คุณลักษณะที่ 9
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

## หมายเหตุ

คุณลักษณะที่ 1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

คุณลักษณะที่ 2 ซื่อสัตย์สุจริต

คุณลักษณะที่ 3 มีวินัย

คุณลักษณะที่ 4 ใฝ่เรียนรู้

คุณลักษณะที่ 5 อยู่อย่างพอเพียง

คุณลักษณะที่ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน

คุณลักษณะที่ 7 รักความเป็นไทย

คุณลักษณะที่ 8 มีจิตสาธารณะ

คุณลักษณะที่ 9 กล้าแสดงออกในทางที่เหมาะสม

แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนรายบุคคล  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบภาพสัญลักษณ์และตราสัญลักษณ์

คำชี้แจง : ผู้สอนประเมินพฤติกรรมของนักเรียนแล้วเขียนตัวเลข 3,2,1 ลงในช่องว่างที่ตรงกับค่าระดับคะแนน  
เกณฑ์การประเมิน

3 = ดีมาก

2 = ดี

1 = ปานกลาง

0 = ควรปรับปรุง

เลขที่	ชื่อ-นามสกุล	แผนที่ 2
		สมรรถนะข้อที่ 5
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		

หมายเหตุ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

8. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

1. PowerPoint เรื่อง การออกแบบตราสัญลักษณ์

8.2 แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
2. อินเทอร์เน็ต

ผู้จัดทำแผน

.....  
สาวิตรี ผิวงาม  
อาจารย์

ความเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

ถูกต้อง  ไม่ถูกต้อง

.....  
ลงชื่อ

.....  
(อาจารย์ศราวดี แยมดี)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ



ความเห็นของรองผู้อำนวยการโรงเรียนกลุ่มบริหารวิชาการ

ทราบ

.....  
ลงชื่อ

.....  
(อาจารย์สุดารัตน์ ศรีมา)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ