



โครงการสอน (มคอ.3)

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ง31222 รายวิชา งานกราฟิกเบื้องต้น 1
กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

2. ชั้นเรียน/จำนวน

มัธยมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวน 31 คน
รวม จำนวน 31 คน

3. ภาคเรียน / ปีการศึกษา

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

4. จำนวนหน่วยกิต / เวลาเรียน

0.5 หน่วยกิต / 20 ชั่วโมง

5. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อ.สาวิตรี ผิวงาม

6. มาตรฐานและตัวชี้วัดของรายวิชา

มาตรฐาน

ง. 2.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็นมีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพ
มีคุณธรรมและมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

ตัวชี้วัด

1 เลือกและใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมกับอาชีพ

7. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาคุณสมบัติของโปรแกรมในงานกราฟิก การเขียนรูป การวาดรูปด้วยโปรแกรมกราฟิก การสร้างรูปภาพ การสร้างภาพสำหรับงานทำป้ายประกาศ การนำเสนอข้อมูลด้วยกราฟิก การพิมพ์รูปภาพงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ ปฏิบัติการสร้างภาพ โดยใช้คำสั่งพื้นฐานจากโปรแกรมกราฟิก สร้างภาพ วาดภาพ เก็บภาพ เรียกภาพมาแก้ไข ระบายสี สำเนาภาพ ขยายและลดขนาดภาพ รูปแบบตัวอักษร พิมพ์งาน เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจและทักษะเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเบื้องต้นและสร้างแนวคิดเกี่ยวกับงานกราฟิก

มีความรู้ความเข้าใจ การคิด การวิเคราะห์ การฝึกทักษะและปฏิบัติงาน การแก้ปัญหา การทำงานกลุ่ม การเสริมสร้างเจตคติ และกระบวนการเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะที่ดีในด้านทักษะการทำงาน สร้างสรรค์ผลงานในการดำรงชีวิต และการประกอบอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ มีคุณธรรม จริยธรรมและมีวินัย ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่อย่างคุ้มค่าถูกวิธี

8. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

เวลาปฏิบัติการสอนในห้องเรียน	สอนเสริม	การศึกษาด้วยตนเอง
1 ชั่วโมง / สัปดาห์	-	ตามอัธยาศัย และเวลาว่างของนักเรียน

9. แผนการสอนและการประเมินผล

แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หน่วยการเรียนรู้	หัวข้อ / รายละเอียด	มาตรฐาน / ตัวชี้วัด	จำนวน (ชั่วโมง)	ใบงาน / ชิ้นงาน / แบบทดสอบ	คะแนน	แผนการ สอน	เอกสาร ประกอบการ สอน / สื่อ การสอน	วัดและ ประเมินผล
1	หน่วยการเรียนรู้ ที่ 1 : การ ออกแบบกราฟิก	- แนะนำโครงการสอน - ความหมายและความสำคัญของ การออกแบบกราฟิก	ง.2.1 / 1	1	-	-			
2		- การออกแบบเพื่อสื่อความหมาย - การใช้งานโปรแกรม Illustrator ทำความรู้จัก เครื่องมือ	ง.2.1 / 1	1	ชิ้นงานปฏิบัติ : ออกแบบ ภาพปกเล่า เรื่องราวโดยใช้	-			
3		- การใช้งาน Rectangle tools	ง.2.1 / 1	1	Rectangle tools	10 คะแนน			
4	หน่วยการเรียนรู้ ที่ 2 : การ ออกแบบภาพ สัญลักษณ์และ ตราสัญลักษณ์	- ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการ ออกแบบสัญลักษณ์ - การใช้งานโปรแกรม Illustrator เรียงลำดับวัตถุ และ การใช้คำสั่ง Pathfinder	ง.2.1 / 1	1	ชิ้นงานปฏิบัติ : ออกแบบ Logo ผลิตภัณฑ์				
5		- การผลิตตราสัญลักษณ์	ง.2.1 / 1	1					
6		- การผลิตตราสัญลักษณ์ (ต่อ)	ง.2.1 / 1	1		10 คะแนน			

ลำดับที่	หน่วยการเรียนรู้	หัวข้อ / รายละเอียด	มาตรฐาน / ตัวชี้วัด	จำนวน (ชั่วโมง)	ใบงาน / ชิ้นงาน / แบบทดสอบ	คะแนน	แผนการสอน	เอกสารประกอบการสอน / สื่อการสอน	วัดและประเมินผล
7	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 : การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	- ความหมายและประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์	ง.2.1 / 1	1					
8		- การสร้าง Clipping Mask			ชิ้นงานปฏิบัติ : โปสเตอร์โฆษณาสินค้า				
9		- การปรับระดับความโปร่งใสและการ Blending	ง.2.1 / 1	1		10 คะแนน			
		- การทำงานด้วย Layer							
10	สอบกลางภาค หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 - 3			1	แบบทดสอบ	20 คะแนน			
11	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 : การทำภาพ 3 มิติ	- เทคนิคการสร้างภาพ 3 มิติ	ง.2.1 / 1	1	ชิ้นงานปฏิบัติ : ออกแบบงาน 3 มิติ				
12		- การสร้างแสงและเงา	ง.2.1 / 1	1					
13		- การปรับตำแหน่งสร้างสมดุล				10 คะแนน			
		- การออกแบบงาน 3 มิติด้วย Illustrator	ง.2.1 / 1	1					
14	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 : การดราฟรูปร่างเหมือน	- การใช้ Pentool เพื่อการดราฟรูปร่าง	ง.2.1 / 1	1	ชิ้นงานปฏิบัติ : ดราฟรูปร่างเหมือนที่เป็นรูปตนเอง				
15		- การลงสีภาพหลังจากการดราฟ	ง.2.1 / 1	1					
16		- การสร้างงานดราฟรูปร่างเหมือนของตนเอง	ง.2.1 / 1	1		10 คะแนน			
17			ง.2.1 / 1	1					

ลำดับที่	หน่วยการเรียนรู้	หัวข้อ / รายละเอียด	มาตรฐาน / ตัวชี้วัด	จำนวน (ชั่วโมง)	ใบงาน / ชิ้นงาน / แบบทดสอบ	คะแนน	แผนการสอน	เอกสารประกอบการสอน / สื่อการสอน	วัดและประเมินผล
18	หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 : การพิมพ์งาน	- การสร้างและนำเสนอ โดยการบอกเล่าเรื่องราวจากภาพ ใช้ทักษะความรู้ด้านเครื่องมือและเทคนิคต่างๆ เพื่อนำเสนอภาพที่น่าสนใจ บอกเล่าเรื่องราวได้เข้าใจ	ง.2.1 / 1	1					
19		งาน	ง.2.1 / 1	1	ชิ้นงานปฏิบัติ : งานนำเสนอ อีสาระ	10 คะแนน			
20	สอบปลายภาค : สร้างสรรค์ภาพกราฟิก			1					
รวม ชั่วโมง				20					

10. การวัดและประเมินผล

2.1 ชิ้นงาน / แบบฝึกหัด คะแนน 60 คะแนน

*** ทุกชิ้นงานปฏิบัติในคาบเรียน และให้ส่งภายในคาบเรียน ***

- ออกแบบภาพบอกเล่าเรื่องราวโดยใช้ Rectangle tools 10 คะแนน
- ออกแบบ Logo ผลิตภัณฑ์ 10 คะแนน
- โปสเตอร์โฆษณาสินค้า 10 คะแนน
- ออกแบบงาน 3 มิติ 10 คะแนน
- ดราฟรูปเหมือนที่เป็นรูปตนเอง 10 คะแนน
- งานนำเสนออิสระ 10 คะแนน

2.2 การสอบ คะแนน 40 คะแนน

- สอบกลางภาค 20 คะแนน
- สอบปลายภาค 20 คะแนน

11. ช่องทางติดต่อผู้สอน

E- mail : sawitree.ph@ssru.ac.th

Website : elsd.ssru.ac.th/sawitree.ph