

บทที่ 5

ต้นแบบชิ้นงาน

การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 1

ภาคที่ 1 บทนำ ประกอบด้วย

- คำอธิบายรายวิชา / วัตถุประสงค์
- รายละเอียดวิชา / หลักสูตร
- การเตรียมตัวของครูและนักเรียน
- สิ่งที่ต้องเตรียมล่วงหน้า
- ตารางเปรียบเทียบหน่วยเนื้อหาและหน่วยประสบการณ์

ภาคที่ 2 รายละเอียดประสบการณ์ในแต่ละหน่วยประสบการณ์ ประกอบด้วย

- แบบเสนอหน่วยประสบการณ์
- แบบเสนอภารกิจและงาน
- แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์
- แผนเผชิญประสบการณ์ที่ 11.1
- แผนกำกับประสบการณ์ที่ 11.1
- เส้นทางการเรียน ที่ 11.1
- แผนเผชิญประสบการณ์ที่ 11.2
- แผนกำกับประสบการณ์ที่ 11.2
- เส้นทางการเรียน ที่ 11.2
- ประมวลสาระ
- แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศประสบการณ์
- แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

ภาคที่ 3 คู่มือเผชิญประสบการณ์ (สำหรับนักเรียน) ประกอบด้วย

- คู่มือเผชิญประสบการณ์
- แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์
- แบบฝึกปฏิบัติ
- แบบประเมินชิ้นงาน
- เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ
- แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์
- เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ / หลังเผชิญประสบการณ์





ภาคที่ 1

บทนำ

วัตถุประสงค์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพ และเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียงและมีความสุข โดยมีจุดเน้นในการสร้างคุณภาพของนักเรียน ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการตกแต่งภาพและตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการตกแต่งภาพและตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
3. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตกแต่งภาพและตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
4. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถได้รับการพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับการตกแต่งภาพและตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อขยายประสบการณ์ไปสู่การเรียนรู้ด้านคอมพิวเตอร์ด้านอื่นๆ ต่อไปในอนาคต

รายละเอียดวิชา / หลักสูตร

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้กำหนดการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปีตามมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

สาระที่ ๑ การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง๑.๑ เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมเพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

สาระที่ ๒ การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง ๒.๑ เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

สาระที่ ๓ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง ๓.๑ เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

สาระที่ ๔ การอาชีพ

มาตรฐาน ง ๔.๑ เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ



การเตรียมตัวของครูและนักเรียน

1. การเตรียมตัวของครู

การเตรียมตัวครู ประกอบด้วย การเตรียมตัวก่อนใช้ชุดการสอน ขณะใช้ชุดการสอน และหลังใช้ชุดการสอน

1.1 ก่อนใช้ชุดการสอน

1.1.1 ครูควรศึกษาคู่่มือการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์โดยละเอียด ประกอบด้วยแผนการสอนแบบอิงประสบการณ์ แผนเผชิญประสบการณ์ แผนกำกับประสบการณ์ แผนผลิตสื่อ และเส้นทางการเรียน

1.1.2 ครูจัดชั้นเรียนโดยดูจากแผนผังการจัดชั้นเรียนและจัดมุมต่าง ๆ ได้แก่ มุมหนังสือมุมความรู้

1.1.3 ครูควรศึกษาประมวลสาระ และคู่มือเผชิญประสบการณ์พร้อมจัดเตรียมให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน

1.1.4 ครูต้องเตรียมส่งอำนวยความสะดวกให้มีสภาพพร้อมใช้งาน ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องโปรเจกเตอร์ ลำโพง และเครื่องปรี้นเตอร์สำหรับพิมพ์ผลงาน

1.2 ขณะใช้ชุดการสอน

1.2.1 ครูควรชี้แจงผู้เรียนให้เข้าใจถึงวิธีการเรียนแบบอิงประสบการณ์

1.2.2 ครูควรดำเนินการตามขั้นตอนการสอนแบบอิงประสบการณ์มี 7 ขั้นตอน ดังนี้

1) ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ เป็นการทดสอบผู้เรียนก่อนเผชิญประสบการณ์ โดยใช้แบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ

2) ปฐมนิเทศประสบการณ์ เป็นการชี้แจงให้ทราบประสบการณ์หลัก และประสบการณ์รองที่นักเรียนต้องเผชิญ วัตถุประสงค์ของประสบการณ์ บริบทและสถานการณ์ ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจ และงานที่กำหนดให้ สื่อที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ และการประเมิน

3) เผชิญประสบการณ์ เป็นการเผชิญประสบการณ์ตามขั้นตอนของภารกิจ และงานตามแผนเผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วย การเรียนกับครู (TDL) การเรียนกับเพื่อน (PDL) และการเรียนด้วยตนเอง (SDL)

การเรียนรู้กับครู (TDL) เป็นการเรียนที่ครูเป็นผู้กำกับการเรียนรู้ ได้แก่ ให้คำแนะนำขณะที่นักเรียนปฏิบัติแต่ละภารกิจและงาน สาธิตขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม วิพากษ์ผลงาน สรุปผลงาน และตรวจแบบฝึกหัด

การเรียนรู้กับเพื่อน (PDL) เป็นการเรียนที่เพื่อนกำกับการเรียนรู้ ได้แก่ จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับการสร้างชิ้นงาน กำหนดรูปแบบชิ้นงาน ร่วมกันสร้างชิ้นงาน นำเสนอ และประเมินชิ้นงาน

การเรียนรู้ด้วยตนเอง (SDL) เป็นการเรียนที่ให้นักเรียนเรียนรู้ตามความสามารถของตนเอง โดยคำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล ได้แก่ ศึกษาประมวลสาระบันทึกสาระสำคัญ ชมมัลติมีเดีย ปฐมนิเทศมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ศึกษาตัวอย่างชิ้นงาน และทำแบบฝึกหัด

4) รายงานความก้าวหน้า โดยให้นักเรียนรายงานความก้าวหน้าในแต่ละภารกิจที่ได้เผชิญประสบการณ์แล้วให้ครูทราบ

5) รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ ให้นักเรียนนำเสนอผลงานจากการเผชิญประสบการณ์

6) สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์

7) ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นการทดสอบนักเรียนหลังเผชิญประสบการณ์ โดยใช้แบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ

1.3 หลังใช้ชุดการสอน

1.3.1 ครูควรตรวจสอบส่วนประกอบของชุดการสอน ได้แก่ ประมวลสาระ มัลติมีเดีย ตัวอย่างชิ้นงาน และคู่มือเผชิญประสบการณ์ให้อยู่ในสภาพเรียบร้อย

1.3.2 ครูควรเก็บกระดาษคำตอบและคู่มือเผชิญประสบการณ์ แล้วนำมาตรวจสอบเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูล

2. การเตรียมตัวของนักเรียน

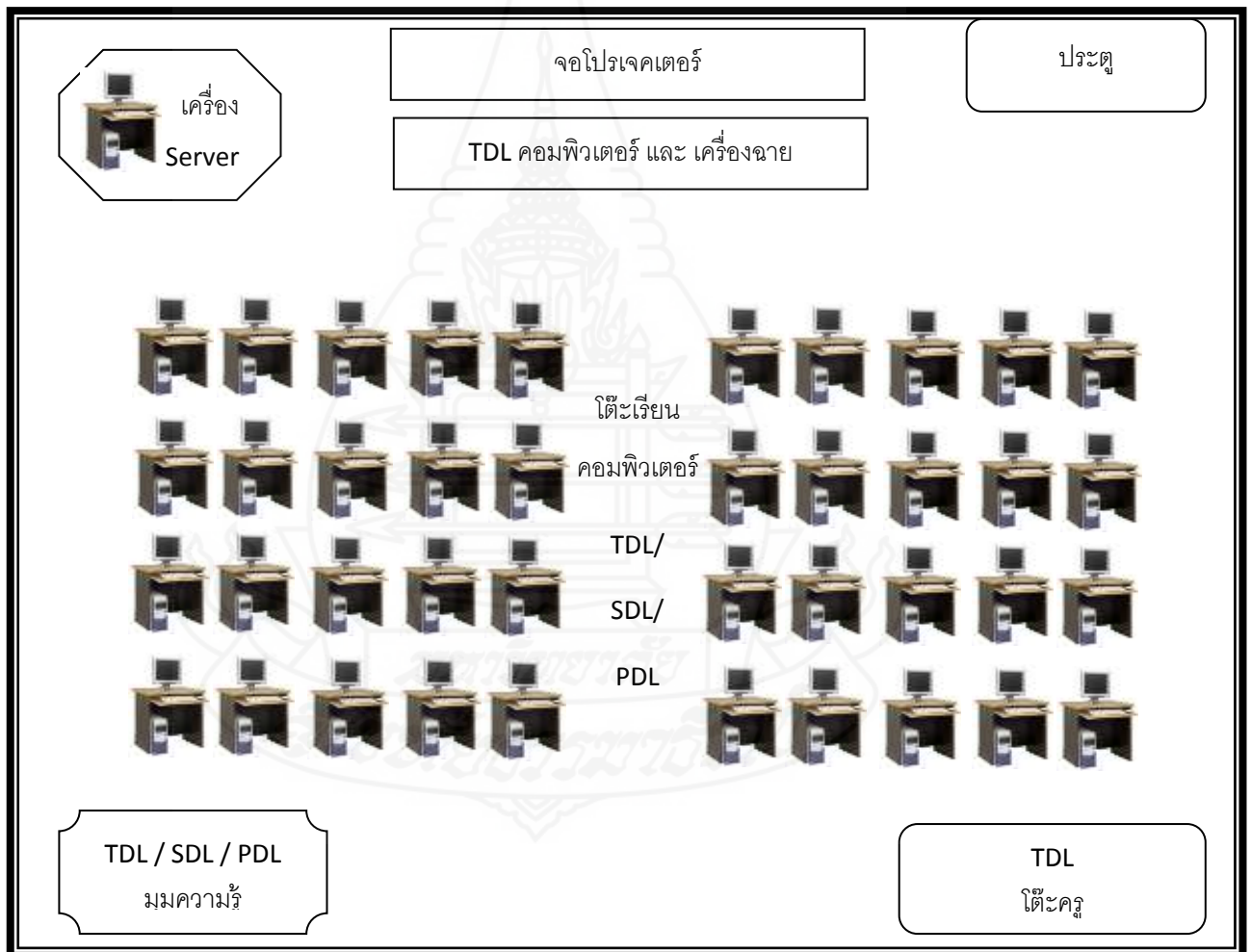
การเตรียมตัวของนักเรียนในการเผชิญประสบการณ์ มีดังนี้

2.1 นักเรียนต้องศึกษาคู่มือเผชิญประสบการณ์ ภารกิจและงานอย่างละเอียดก่อนเผชิญประสบการณ์

2.2 การเผชิญประสบการณ์ในแต่ละภารกิจ และงานที่ให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม ต้องมีหัวหน้ากลุ่มเพื่อดูแลให้กิจกรรมของกลุ่มดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย สมาชิกในกลุ่มต้องร่วมมือกันทำงาน ร่วมรับผิดชอบ ช่วยกันแก้ปัญหาหากพบปัญหาในการเผชิญประสบการณ์ และยอมรับคำแนะนำจากเพื่อนสมาชิกในกลุ่มและจากครู พร้อมทั้งปรับปรุงงานและพฤติกรรมการทำงาน



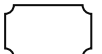
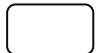
2.3 แบบทดสอบภาคทฤษฎีทั้งก่อนเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์ และภารกิจและงานให้นักเรียนตั้งใจทำเต็มความสามารถของตนเอง ไม่คุยหรือปรึกษารื้อกันขณะปฏิบัติภารกิจและงานนี้

แผนผังการจัดห้องเรียน “ภายในห้องคอมพิวเตอร์”



ภาพที่ 5.1 แผนผังแบบสถานที่เผชิญประสบการณ์

หมายเหตุ

SDL	หมายถึง การเผชิญประสบการณ์แบบเรียนด้วยตนเอง
PDL	หมายถึง การเผชิญประสบการณ์แบบเรียนกับเพื่อน
TDL	หมายถึง การเผชิญประสบการณ์แบบเรียนกับครู
	หมายถึง คอมพิวเตอร์ จอ โปรเจกเตอร์ และเครื่องฉาย
	หมายถึง โต๊ะเรียนคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียน และ เครื่องคอมพิวเตอร์ Sever
	หมายถึง มุมความรู้ทางการตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์
	หมายถึง โต๊ะครูผู้สอน

สิ่งที่ต้องเตรียมล่วงหน้า

ในการสอนแบบอิงประสบการณ์ ครูต้องจัดเตรียมสื่อ และอุปกรณ์ให้เพียงพอกับจำนวนผู้เรียนและกลุ่มของนักเรียนไว้ล่วงหน้า 1 หน่วยประสบการณ์

หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
จัดเตรียมสื่อ ดังนี้ ประมวลสาระ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ และตัวอย่างชิ้นงาน

ประสบการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
จัดเตรียมสื่อ ดังนี้ ประมวลสาระ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ และตัวอย่างชิ้นงาน

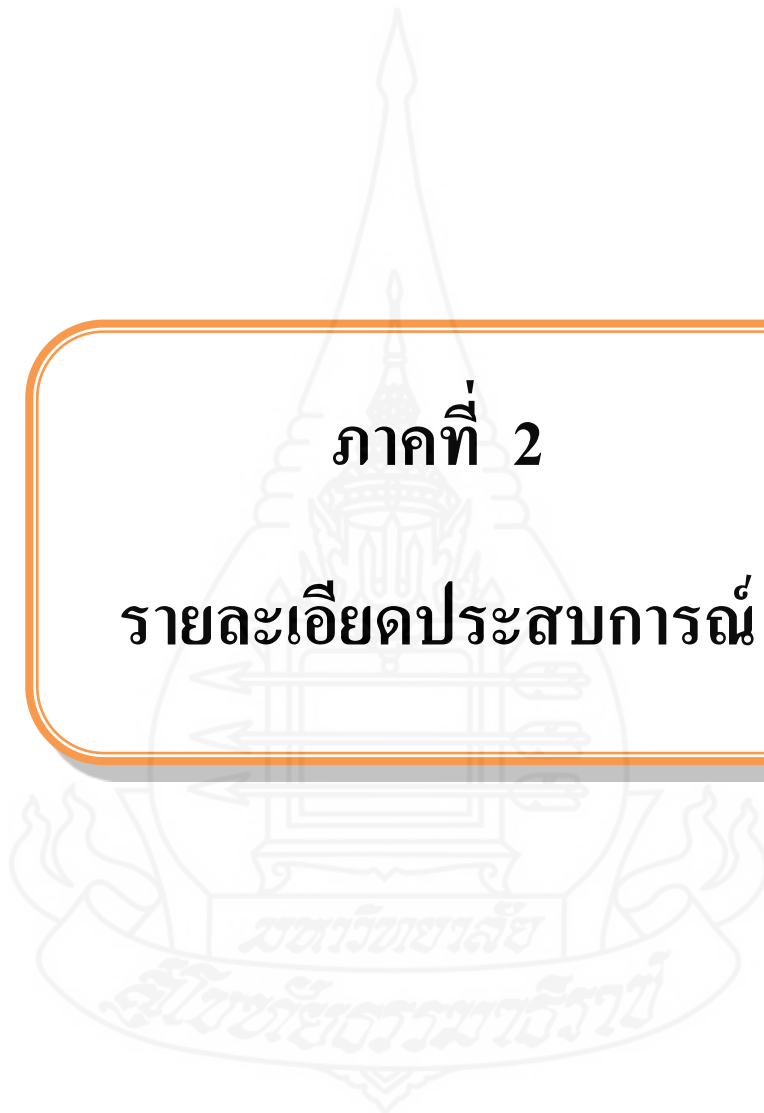
ตารางเปรียบเทียบหน่วยเนื้อหาและหน่วยประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มเนื้อหา	รายชื่อหน่วยเนื้อหา	หน่วยประสบการณ์
1.ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1.ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2. เครื่องมือใน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3. คำสั่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. การวิเคราะห์การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2. การใช้เครื่องมือในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3. การใช้คำสั่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2.ภาพที่ตกแต่งได้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	4. รีวิวรอยของภาพ 5. ภาพสีพื้น 6. แต่งหน้าภาพบุคคล 7. การตัดต่อภาพ 8. ขนาดภาพและวิธีหมุนภาพ 9. เอฟเฟ็คภาพ 10.กรอปรูปตกแต่งภาพ	4. การลบรีวรอยของภาพ 5. การแก้ไขภาพสีพื้น 6. การเพิ่มสีสันด้วยการแต่งหน้าให้ภาพบุคคล 7. การปฏิบัติการตัดต่อภาพ 8. การปรับขนาดและการหมุนภาพ 9. การใส่เอฟเฟ็คภาพ 10.การใส่กรอปรูปให้ภาพ
3. ตัวอักษรที่ตกแต่งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	11.ตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ 12.ตัวอักษรแบบปีโป้ 13.ตัวอักษรแบบโคนพับ 14.ตัวอักษรแบบกระพริบ 15.ตัวอักษรแบบหมุน	11.การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ 12.การสร้างตัวอักษรแบบปีโป้ 13.การสร้างตัวอักษรแบบโคนพับ 14.การสร้างตัวอักษรแบบกระพริบ 15.การสร้างตัวอักษรแบบหมุน

ภาคที่ 2

รายละเอียดประสบการณ์



แบบเสนอหน่วยประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

รายชื่อหน่วยประสบการณ์

หน่วยประสบการณ์	ประสบการณ์หลัก	ประสบการณ์รอง
11. การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์	11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	11.1.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 11.1.2 การปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
	11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	11.2.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 11.2.2 การปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

แบบเสนอภารกิจและงาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม

คอมพิวเตอร์ ประสงค์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสงค์รอง	ภารกิจ	งาน
11.1.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. ศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากประมวลสาระ 2. ศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากมัลติมีเดีย	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างแบบอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ 1.3 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างแบบอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1.4 บันทึกสาระสำคัญจากการชมมัลติมีเดีย
11.1.2 การปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1.1 สร้างไฟล์ใหม่โดยเลือกคำสั่ง File >> New กำหนดขนาดไฟล์เป็น 800x600 พิกเซล 1.2 เลือกเครื่องมือ Type 1.3 กำหนดรูปแบบและขนาดของตัวอักษร (ในที่นี้กำหนดให้เลือกรูปแบบ Berlin Sans FB และกำหนดตัวอักษรขนาด 144.68 pt) ซึ่งรูปแบบและขนาดนี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความต้องการ 1.4 พิมพ์ข้อความ KHAOWANG ลงไป 1.5 คลิกกำหนดสี Foreground = #6e523f และสี Background = #472007 1.6 เลือกคำสั่ง Filter >> Render >> Fibers เพื่อกำหนดค่าให้มีสีเป็นลายไม้

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
		<p>1.7 สร้างเลเยอร์ใหม่เหนือเลเยอร์ Background โดยคลิกเลือกเลเยอร์ Background แล้วคลิกพาเนล Color จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น Color</p> <p>1.8 เลือกเครื่องมือ Brush แล้วกำหนด ออปชั่นบาร์ (สามารถกำหนดขนาดของบรัชได้ตามต้องการ)</p> <p>1.9 คลิกที่พาเนล Color เพื่อเลือกสี Foreground ตามใจชอบ จากนั้นคลิกเมาส์ระบายสีลงไปทั่วอักษร (กำหนดให้เหมือนตัวอักษรแบบลายไม้ที่ถูกดอกตะปู)</p> <p>1.10 คลิก OPEN เลือกภาพเพื่อ กำหนดให้เป็นพื้นหลัง(ตามความต้องการ) ในขั้นตอนนี้กำหนดให้ใช้ File ที่ชื่อ M79</p> <p>1.11 คลิกเมาส์ที่ภาพแล้วลากลงมาใต้พื้นที่สร้างตัวอักษร</p> <p>1.12 บันทึกไฟล์งานโดยกำหนดนามสกุลเป็น JPEG</p>

แบบเสนอภารกิจและงาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสพการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรม

คอมพิวเตอร์ ประสพการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสพการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
11.2.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. ศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากประมวลสาระ 2. ศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากมัลติมีเดีย	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างแบบอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ 1.3 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างแบบอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1.4 บันทึกสาระสำคัญจากการชมมัลติมีเดีย
11.2.2 การปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1.1 สร้างไฟล์ใหม่โดยเลือกคำสั่ง File >> New กำหนดขนาดไฟล์เป็น 800x600 พิกเซล 1.2 เลือกเครื่องมือ Type 1.3 กำหนดรูปแบบและขนาดของตัวอักษร พิมพ์ข้อความ G 1.4 กด Enter 1.5 ทำการกำหนดสีให้กับตัวอักษร 1.6 กำหนดแสงและเงาให้กับตัวอักษรโดยใช้คำสั่ง Drop Shadow และ Satin 1.7 บันทึกไฟล์งาน โดยกำหนดนามสกุล เป็น JPEG 1.8 สร้างไฟล์ใหม่โดยเลือกคำสั่ง File >> New กำหนดขนาดไฟล์เป็น 800x600 พิกเซล 1.9 คลิกที่พาเนลสี เพื่อกำหนดสี Foreground ให้กับวงรี

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
		<p>1.10 คลิกเมาส์ค้างเพื่อลากรูปเป็นวงรี</p> <p>1.11 คลิกคัดลอกเลเยอร์ (COPY LAYER) วงรีแล้วลากมาวางต่อกัน</p> <p>1.12 คลิกคัดลอกเลเยอร์ (COPY LAYER) วงรีแล้วหมุนเรียงกันเป็นรูปดอกไม้</p> <p>1.13 บันทึกไฟล์ชื่อ Flower नामสกุล .JPEG >> คลิก SAVE</p> <p>1.14 เปิดไฟล์งานที่บันทึกทั้ง 2 ไฟล์งานคู่กันแล้วลากดอกไม้มาใส่ที่ตัว G</p> <p>1.15 ลากดอกไม้มาใส่ที่ตัว G</p> <p>1.16 คลิกที่เครื่องมือ Magic wand tool เพื่อคลิกตัดพื้นสีขาวของดอกไม้</p> <p>1.17 กด Delete เพื่อลบส่วนที่เลือก</p> <p>1.18 ทำการย่อดอกไม้ให้เหมาะสมแล้ววางตำแหน่งที่สวยงาม >> จากนั้นทำการคัดลอกเลเยอร์ flower เพื่อให้ได้ดอกไม้หลายๆ ดอก (ทำได้มากเท่าที่ต้องการ)</p> <p>1.19 คลิกเครื่องมือ MOVE เพื่อกำหนดสถานะให้พร้อมสำหรับการย่อ / ขยาย</p> <p>1.20 กำหนดการย่อดอกไม้แล้วลากไว้ตำแหน่งที่ต้องการตกแต่งได้ตามความต้องการ</p>

แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เวลา 3 ชั่วโมง

ประสบการณ์

ประสบการณ์หลัก	ประสบการณ์รอง
11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์	11.1.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 11.1.2 การปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์	11.2.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 11.2.2 การปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสบการณ์ “การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์” แล้วนักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสบการณ์ “การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์” แล้วนักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง

บริบทและสถานการณ์

บริบท

การเผชิญประสบการณ์ที่ 11 เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ มีกิจกรรม 2 อย่างที่นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ตามลำดับก่อนหลัง คือ (1) การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ และ (2) การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ ใช้เวลาในการเผชิญประสบการณ์ 3 ชั่วโมง

ในการศึกษาเรื่องการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ต้องเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องโปรเจ็คเตอร์ สถานที่เผชิญประสบการณ์ ได้แก่ ห้องเรียน มุมหนังสือ มุมความรู้

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเป็นสมาชิกในชุมนุม ได้รับมอบหมายจากหัวหน้าชุมนุม ให้สร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์

ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้แบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

ขั้นที่ 2 ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์

เป็นขั้นชี้แจงวัตถุประสงค์ ประสบการณ์ บริบท / สถานการณ์ ภารกิจ / งาน สื่อ และการประเมิน

- วัตถุประสงค์ มีดังนี้ คือ (1) นักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง และ (2) นักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้ถูกต้อง
- ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญมี 2 ประสบการณ์หลัก คือ (1) การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และ (2) การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- บริบท ในการเผชิญประสบการณ์ คือ ห้องเรียน มุมหนังสือ มุมความรู้ มุมแสดงผลงาน เวลาที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ 3 ชั่วโมง สิ่งที่นักเรียนต้องเตรียม คือ สมุด และ ปากกา
- สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเป็นสมาชิกในชุมนุม ได้รับมอบหมายจากหัวหน้าชุมนุม ให้สร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- การกิจ / งาน ในการเผชิญประสบการณ์ ครอบคลุม การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- สื่อที่ใช้ ได้แก่ ประมวลสาระ มัลติมีเดีย คู่มือเผชิญประสบการณ์ และตัวอย่างชิ้นงาน
- การประเมินผล เป็นการประเมินจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนหลังเผชิญประสบการณ์ ชิ้นงาน การสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม และการทำแบบฝึกหัด

ขั้นที่ 3 เผชิญประสบการณ์

นักเรียนจะต้องเผชิญประสบการณ์หลัก 2 ประสบการณ์ คือ (1) การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และ (2) การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขั้นที่ 4 รายงานความก้าวหน้า

เมื่อนักเรียนได้เผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานแล้ว นักเรียนต้องรายงานความก้าวหน้าเกี่ยวกับการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขั้นที่ 5 รายงานผลการเผชิญประสบการณ์

เมื่อนักเรียนได้เผชิญประสบการณ์แล้วนักเรียนต้องรายงานผลการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขั้นที่ 6 สรุปผลการเผชิญประสบการณ์

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ และครูเป็นผู้ดำเนินการชี้แนะแหล่งความรู้เพิ่มเติม

ขั้นที่ 7 ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์

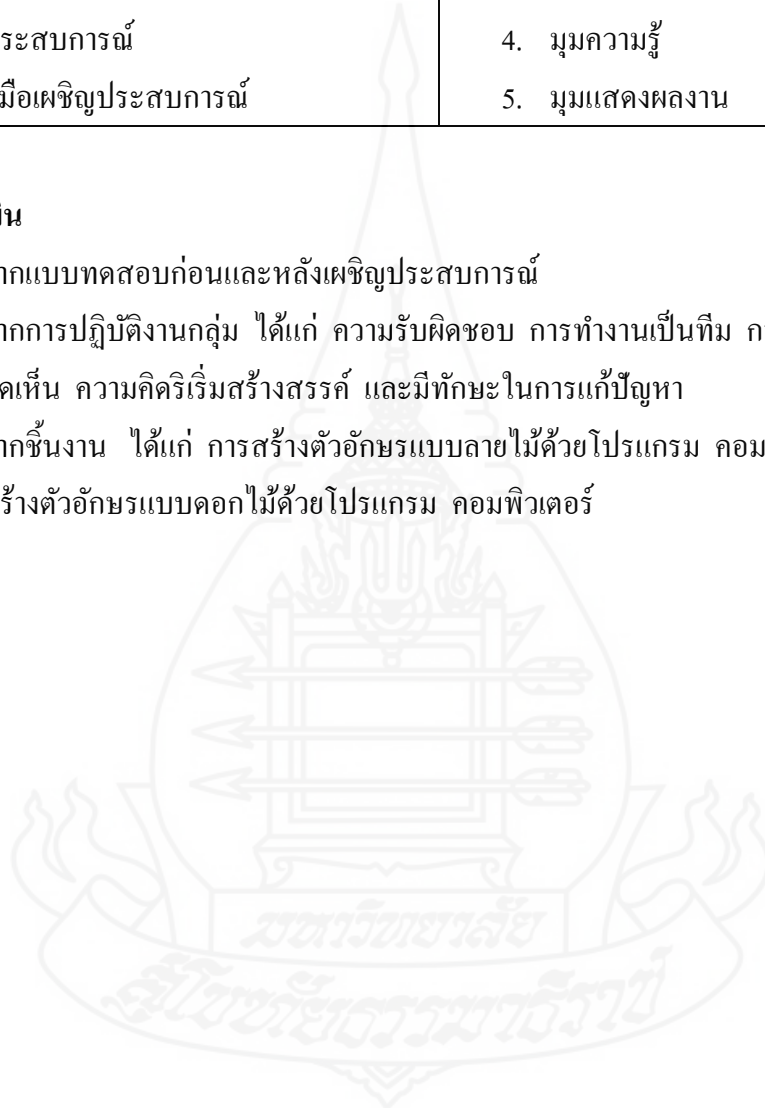
ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้แบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

สื่อและแหล่งประสบการณ์

สื่อเผชิญประสบการณ์	แหล่งประสบการณ์
1. ประมวลสาระ	1. ห้องเรียน
2. มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	2. มุมหนังสือ
3. มัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสบการณ์	3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. คู่มือเผชิญประสบการณ์	4. มุมความรู้
	5. มุมแสดงผลงาน

การประเมิน

1. จากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์
2. จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความรับผิดชอบ การทำงานเป็นทีม การแสดงความคิดเห็น ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีทักษะในการแก้ปัญหา
3. จากชิ้นงาน ได้แก่ การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ และ การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์



แผนเผชิญประสพการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสพการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

หน่วยประสพการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

วัตถุประสงค์

1. เมื่อเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์” แล้วนักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง
2. เมื่อเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์” แล้วนักเรียนสามารถปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง

ประสพการณ์และบริบท

ก. ประสพการณ์ที่คาดหวัง

นักเรียนได้รับประสพการณ์การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แล้วสามารถดำเนินการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้

ข. บริบทและสถานการณ์

บริบท

นักเรียนศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่ห้องเรียน มุมหนังสือ มุมแสดงผลงาน และมุมความรู้ นักเรียนต้องจัดหา สมุด ปากกา เพื่อบันทึกสาระสำคัญ

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะสมาชิกชุมนุม ได้รับมอบหมายจากหัวหน้าชุมนุมให้สร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ โดยรูปแบบเผชิญประสพการณ์เป็นกลุ่ม นักเรียนจะต้องปฏิบัติ 3 ขั้นตอน ดังนี้

- (1) อ่านประมวลสาระ และชมมัลติมีเดีย
- (2) ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- และ (3) เสนอผลงาน

รายละเอียดการเผชิญประสบการณ์ที่ 11.1 เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
11.1.1 การศึกษา การสร้าง ตัวอักษรแบบ ลายไม้ด้วย โปรแกรม คอมพิวเตอร์	1. ศึกษาการสร้าง ตัวอักษรแบบ แบบลายไม้ด้วย โปรแกรม คอมพิวเตอร์ จากประมวลสาระ 2.ศึกษาการสร้าง ตัวอักษรแบบลาย ไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ จากมัลติมีเดีย	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้างตัวอักษร แบบลายไม้ด้วย โปรแกรม คอมพิวเตอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ เรื่อง การสร้างตัวอักษร แบบลายไม้ด้วย โปรแกรม คอมพิวเตอร์ 2.1 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบ ลายไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ 2.2 บันทึกสาระสำคัญ จากการชมมัลติมีเดีย	SDL SDL SDL	การสร้าง ตัวอักษรแบบ ลายไม้ด้วย โปรแกรม คอมพิวเตอร์	- ห้องเรียน - มุมหนังสือ - มุมความรู้	- มัลติมีเดีย เรื่องการ สร้าง ตัวอักษร แบบลายไม้ ด้วย โปรแกรม - คอมพิวเตอร์ รู้ ประมวล สาระ	- เครื่อง คอมพิวเตอร์ - เครื่อง โปรเจกเตอร์	จากการบันทึก สาระสำคัญ

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
11.1.2 การปฏิบัติกรสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. ปฏิบัติกรสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	<p>1.1 สร้างไฟล์ใหม่โดยเลือกคำสั่ง File >> New กำหนดขนาดไฟล์เป็น 800x600 พิกเซล</p> <p>1.2 เลือกเครื่องมือ Type</p> <p>1.3 กำหนดรูปแบบและขนาดของตัวอักษร (ในที่นี้กำหนดให้เลือกรูปแบบ Berlin Sans FB และกำหนดตัวอักษรขนาด 144.68 pt) ซึ่งรูปแบบและขนาดนี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความต้องการ</p>	<p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p>	<p>การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	- ห้องเรียน	<p>- มัลติมีเดีย เรื่องการ สร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>- คู่มือเผชิญประสบการณ์</p> <p>- ตัวอย่างชิ้นงาน</p>	<p>- คอมพิวเตอร์</p> <p>- โปรเจ็คเตอร์</p>	- จากการปฏิบัติงานกลุ่ม

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		1.4 พิมพ์ข้อความ KHAOWANG ลง ไป 1.5 สร้างเลเซอร์ใหม่ เนื้อเลเซอร์ Background โดย คลิกเลือกเลเซอร์ Background แล้ว คลิกพาด Color จากนั้นเปลี่ยนชื่อ เป็น Color 1.6 เลือกเครื่องมือ Brush แล้วกำหนด ออปชั่นบาร์ (สามารถกำหนด ขนาดของบรัชได้ ตามต้องการ)	PDL PDL PDL					

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		<p>1.7 คลิกที่พาเนล Color เพื่อเลือกสี Foreground ตามใจชอบ จากนั้นคลิกเมาส์ ระบายสีลงไปทีตัวอักษร (กำหนดให้เหมือนตัวอักษรแบบลายไม้ที่ถูกตอกตะปู)</p> <p>1.8 คลิก OPEN เลือกภาพเพื่อกำหนดให้เป็นพื้นหลัง(ตามความต้องการ) ในขั้นตอนนี้ กำหนดให้ใช้ File ที่ชื่อ M79</p> <p>1.9 คลิกเมาส์ที่ภาพ แล้วลากลงมาใส่พื้นที่สร้างตัวอักษร</p>	<p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p>					

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		1.10 บันทึกไฟล์งานโดยกำหนดนามสกุลเป็นJPEG	PDL					
	2. เสนอผลงาน	2.1 รายงานผลงาน 2.2 วิพากษ์ 2.3 สรุป	SDL/PDL TDL TDL/PDL		- ห้องเรียน			- จากการปฏิบัติงาน กลุ่ม - จากชิ้นงาน



แผนกำกับประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เวลา 1 ชั่วโมง
30 นาที

ผู้สอน นางชลลดา จารุภา

จำนวนผู้เรียน SDL = 32

PDL = 8

TDL = 1

ลำดับที่	กิจกรรม /ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
1	ประเมินก่อนเผชิญ ประสบการณ์ 1.1 ทดสอบก่อนเผชิญ ประสบการณ์ - ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี - ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	- แบบทดสอบ	- ห้องเรียน	(15) 10 5
2	ปฐมนิเทศประสบการณ์ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท / สถานการณ์ 2.4 ภารกิจ / งาน 2.5 ชี้นำแหล่งความรู้ / สื่อ 2.6 การประเมิน	- มัลติมีเดีย สำหรับ ปฐมนิเทศ	- ห้อง คอมพิวเตอร์	(10)
3	เผชิญประสบการณ์ 3.1 การศึกษาการสร้าง ตัวอักษรแบบลายไม้ด้วย โปรแกรม คอมพิวเตอร์ 3.2 การปฏิบัติการสร้าง ตัวอักษรแบบลายไม้ ด้วย โปรแกรม คอมพิวเตอร์	- ประมวลสาระ - มัลติมีเดีย ประกอบการ เผชิญ ประสบการณ์ - คู่มือเผชิญ ประสบการณ์	- ห้องเรียน - มุม หนังสือ - มุมความรู้	(50)

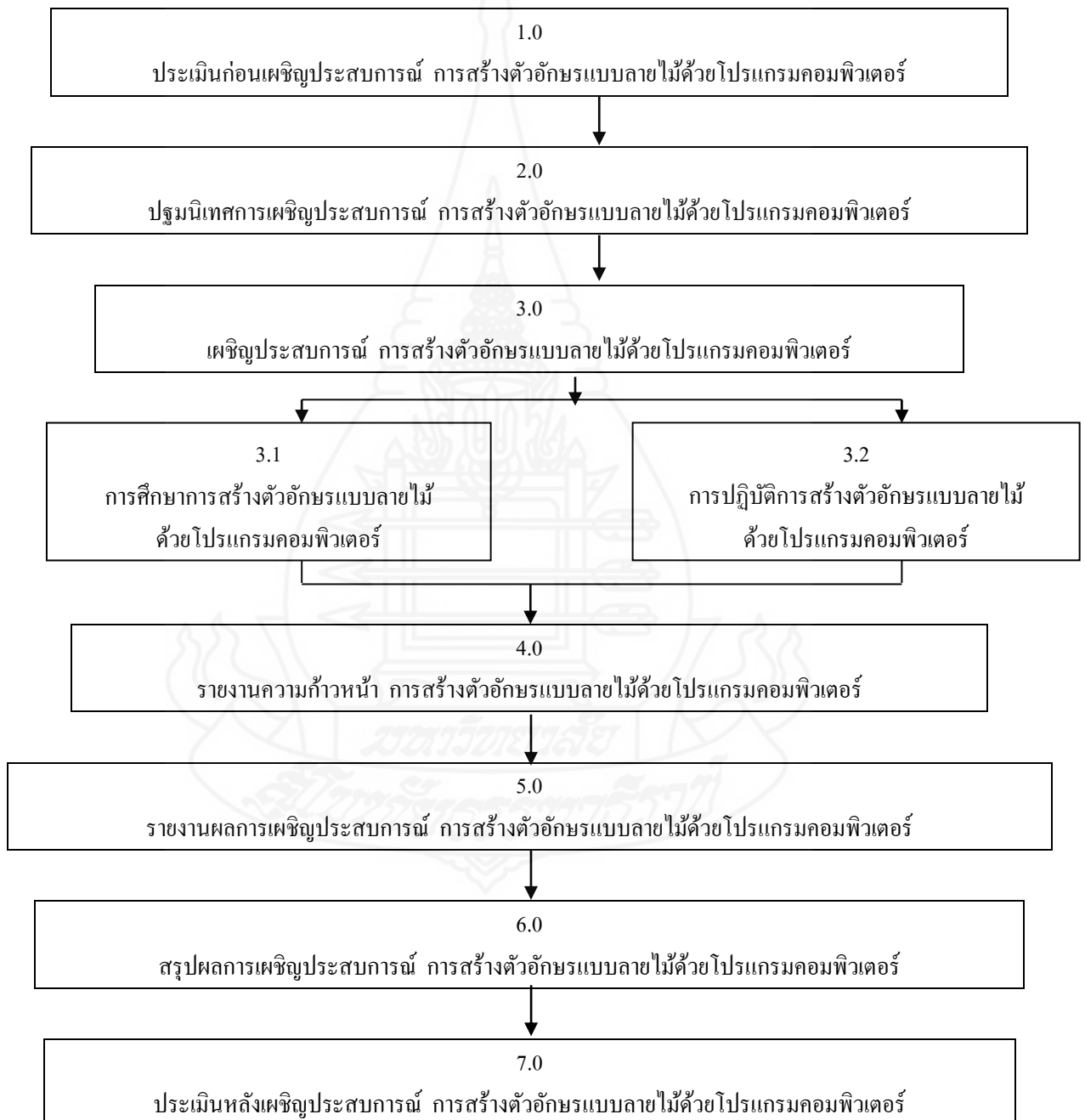
ลำดับที่	กิจกรรม /ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
4	รายงานความก้าวหน้า	- ชิ้นงาน	- ห้องเรียน	(5)
5	รายงานผลการเผชิญ ประสบการณ์	- ชิ้นงาน	- ห้องเรียน	(5)
6	สรุปผลการเผชิญ ประสบการณ์	- ชิ้นงาน	- ห้องเรียน	(5)
7	ประเมินหลังเผชิญ ประสบการณ์ 7.1 ทดสอบหลังเผชิญ ประสบการณ์ - ทดสอบภาคทฤษฎี - ทดสอบภาคปฏิบัติ	- แบบทดสอบ	- ห้องเรียน	-



เส้นทางการเรียนและการออกแบบสถานที่เผชิญประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	
หน่วยประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	
ประสบการณ์รองที่ 11.1.1 – 11.1.2	เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

เส้นทางการเรียน



แผนเผชิญประสพการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสพการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์

หน่วยประสพการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์

วัตถุประสงค์

1. เมื่อเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์” แล้ว นักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้ถูกต้อง
2. เมื่อเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์” แล้ว นักเรียนสามารถปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้ถูกต้อง

ประสพการณ์และบริบท

ค. ประสพการณ์ที่คาดหวัง

นักเรียนได้รับประสพการณ์การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แล้วสามารถ ดำเนินการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้

ง. บริบทและสถานการณ์

บริบท

นักเรียนศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ ที่ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ มุมหนังสือ มุมแสดงผลงาน และมุมความรู้ นักเรียนต้องจัดหา สมุด และปากกา เพื่อบันทึกสาระสำคัญ

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะสมาชิกชุมนุม ได้รับมอบหมายจากหัวหน้าชุมนุมให้สร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยรูปแบบเผชิญประสพการณ์เป็นกลุ่ม นักเรียนจะต้องปฏิบัติ 3 ขั้นตอน ดังนี้

- (1) ชมมัลติมีเดีย และอ่านประมวลสาระ
- (2) ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบกระพริบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- และ (3) เสนอผลงาน

รายละเอียดการเผชิญประสพการณ์ที่ 11.2 เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
11.2.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. ศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากประมวลสาระ	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์	SDL SDL	การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	- ห้องเรียน - มุมหนังสือ - มุมความรู้	- มัลติมีเดียเรื่อง การสร้างแบบอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ - ประมวลสาระ	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - เครื่องโปรเจคเตอร์	จากการบันทึกสาระสำคัญ
	2. ศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากมัลติมีเดีย	2.1 ชมมัลติมีเดียเรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2.2 บันทึกสาระสำคัญจากการชมมัลติมีเดีย	SDL					

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
11.2.2 การปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้	<p>1.21 สร้างไฟล์ใหม่โดยเลือกคำสั่ง File >> New กำหนดขนาดไฟล์เป็น 800x600 พิกเซล</p> <p>1.22 เลือกเครื่องมือ Type</p> <p>1.22 กำหนดรูปแบบและขนาดของตัวอักษรพิมพ์ข้อความ G</p> <p>1.23 กด Enter</p> <p>1.24 ทำการกำหนดสีให้กับตัวอักษร</p> <p>1.25 กำหนดแสงและเงาให้กับตัวอักษรโดยใช้คำสั่ง Drop Shadow และ Satin</p> <p>1.26 บันทึกไฟล์งานโดยกำหนดนามสกุลเป็น JPEG</p> <p>1.27 สร้างไฟล์ใหม่โดย</p>	<p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p>	<p>การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	- ห้องเรียน	<p>- มัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างแบบอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>- คู่มือเผชิญประสบการณ์</p> <p>- ตัวอย่างชิ้นงาน</p>	<p>- คอมพิวเตอร์</p> <p>- โปรเจ็คเตอร์</p>	- จากการปฏิบัติงานกลุ่ม

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		<p>เลือกคำสั่ง File >> New กำหนดขนาดไฟล์เป็น 800x600 พิกเซล</p> <p>1.28 คลิกที่พาเนลสีเพื่อกำหนดสี Forground ให้กับวงรี</p> <p>1.29 คลิกเมาส์ข้างเพื่อลากรูปเป็นวงรี</p> <p>1.30 คลิกคัดลอกเลเยอร์ (COPY LAYER) วงรี แล้วลากมาวางต่อกัน</p> <p>1.31 คลิกคัดลอกเลเยอร์ (COPY LAYER) วงรี แล้วหมุนเรียงกันเป็นรูปดอกไม้</p> <p>1.32 บันทึกไฟล์ชื่อ Flower นามสกุล .JPEG >> คลิก SAVE</p> <p>1.33 เปิดไฟล์งานที่บันทึกทั้ง 2 ไฟล์งานคู่กันแล้ว</p>	<p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p>					

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		<p>ลากดอกไม้มาใส่ที่ตัว G</p> <p>1.34 ลากดอกไม้มาใส่ที่ตัว G</p> <p>1.35 คลิกที่เครื่องมือ Magic wand tool เพื่อคลิกตัดพื้นสีขาวของดอกไม้</p> <p>1.36 กด Delete เพื่อลบส่วนที่เลือก</p> <p>1.37 ทำการย่อดอกไม้ให้เหมาะสมแล้ววางตำแหน่งที่สวยงาม >> จากนั้นทำการคัดลอกเลเยอร์ flower เพื่อให้ได้ดอกไม้หลายๆดอก (ทำได้มากเท่าที่ต้องการ)</p> <p>1.38 คลิกเครื่องมือ MOVE เพื่อกำหนดสถานะให้พร้อมสำหรับการย่อ / ขยาย</p>	<p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p> <p>PDL</p>					

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		1.39 กำหนดการข้อ ดอกไม้แล้วลากไว้ ตำแหน่งที่ต้องการ ตกแต่งได้ตามความ ต้องการ						
	2. เสนอผลงาน	2.1 รายงานผลงาน 2.2 วิพากษ์ 2.3 สรุป	SDL/P DL TDL TDL/P DL		- ห้องเรียน			- จากการ ปฏิบัติงาน กลุ่ม - จากชิ้นงาน



แผนกำกับประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

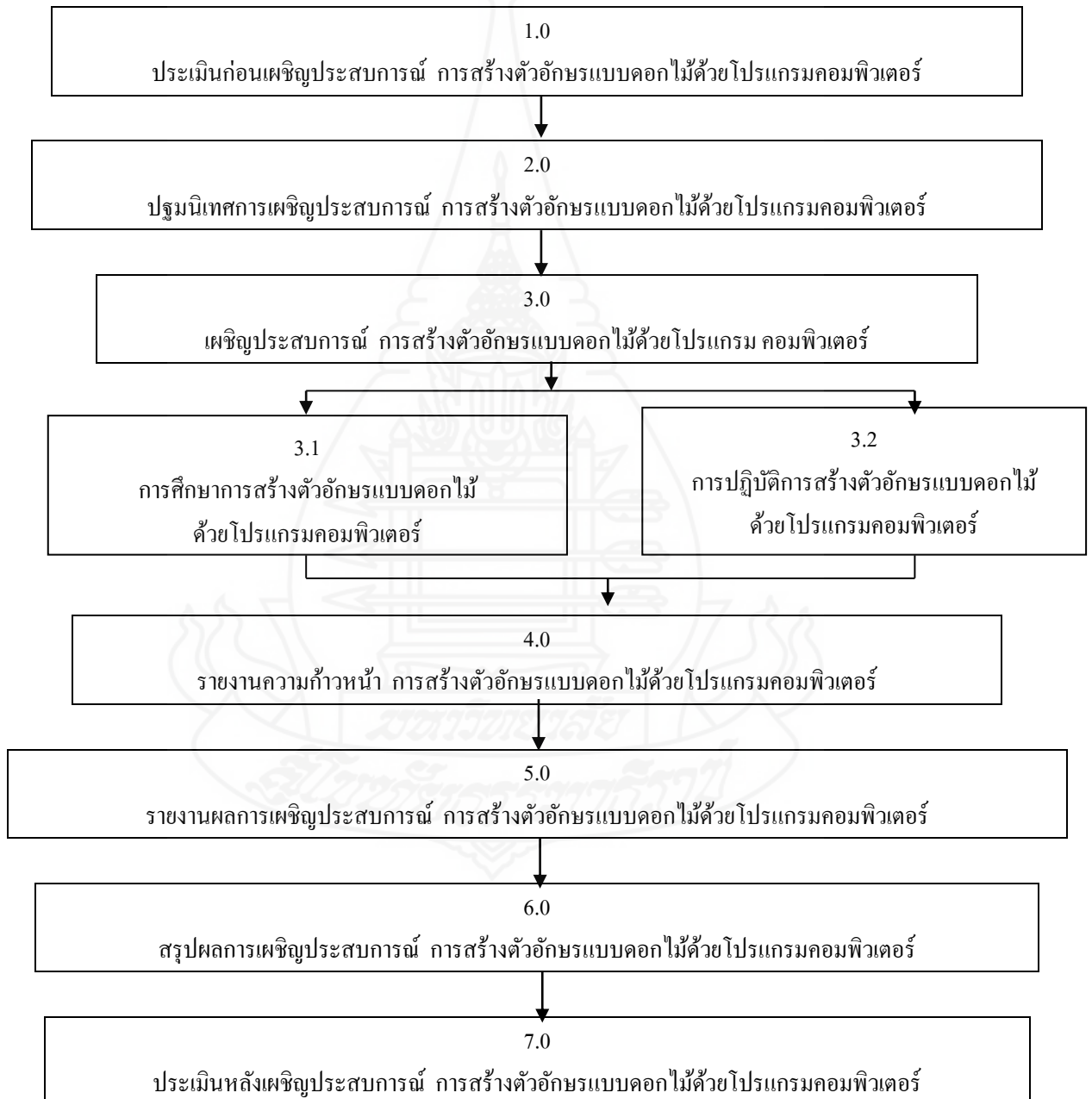
ผู้สอน นางชลลดา จารุภา จำนวนผู้เรียน SDL = 32 PDL = 8 TDL = 1

ลำดับที่	กิจกรรม / ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
1	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.2 ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ - ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี - ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	- แบบทดสอบ	- ห้องเรียน	-
2	ปฐมนิเทศประสบการณ์ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท / สถานการณ์ 2.4 ภารกิจ / งาน 2.5 ชี้นำแหล่งความรู้ / สื่อ 2.6 การประเมิน	- มัลติมีเดีย สำหรับ ปฐมนิเทศ	- ห้อง คอมพิวเตอร์	-
3	เผชิญประสบการณ์ 3.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบ ดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3.2 การปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบ ดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	- ประมวลสาระ - มัลติมีเดีย ประกอบการ เผชิญ ประสบการณ์ - คู่มือเผชิญ ประสบการณ์	- ห้องเรียน - มุมหนังสือ - มุมความรู้	(60)
4	รายงานความก้าวหน้า	- ชิ้นงาน	- ห้องเรียน	(5)
5	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	- ชิ้นงาน	- ห้องเรียน	(5)
6	สรุปผลการเผชิญประสบการณ์	- ชิ้นงาน	- ห้องเรียน	(10)
7	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ 7.1 ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ - ทดสอบภาคทฤษฎี - ทดสอบภาคปฏิบัติ			(15) (5) (10)

เส้นทางการเรียนและการออกแบบสถานที่เผชิญประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	
หน่วยประสบการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	
ประสบการณ์รองที่ 11.2.1 – 11.2.2	เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

เส้นทางการเรียน



ประมวลสาระ

หน่วยที่ 11

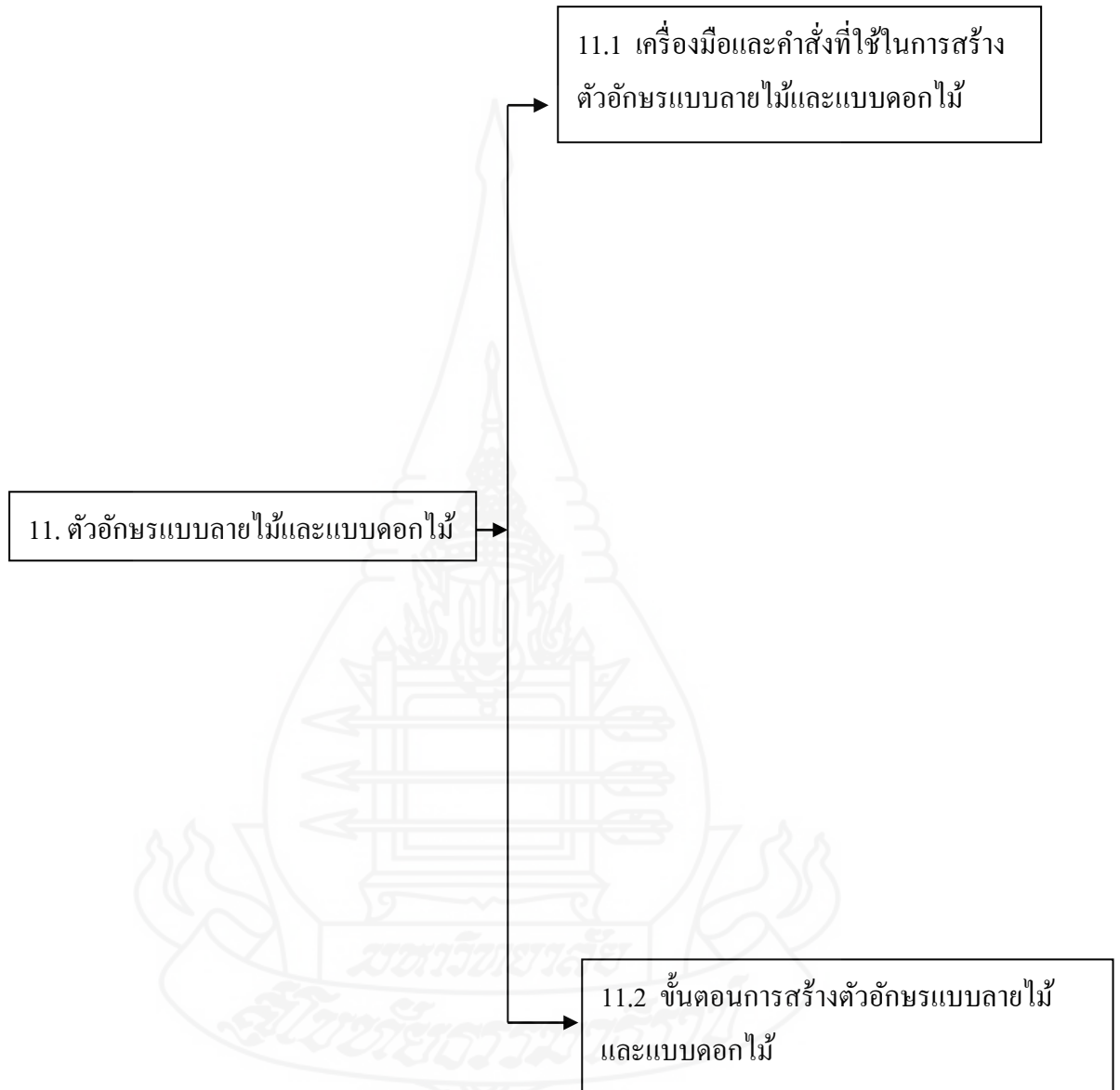
การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้
ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์



โดย

ชลลดา จารุภา

แผนผังแนวคิด



แผนการสอนประจำหัวเรื่อง 11.1

โปรดอ่านหัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์ แล้วจึงศึกษารายละเอียดในหัวเรื่องที่ 11.1.1 – 11.1.2

หัวเรื่อง

11.1.1 เครื่องมือและคำสั่งที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

11.1.2 ขั้นตอนการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

แนวคิด

1. เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ได้แก่ (1) เครื่องมือ Type (2) เครื่องมือ Type และคำสั่งที่ใช้ในการตกแต่งตัวอักษรแบบลายไม้ ได้แก่ คำสั่ง Filter ซึ่งเป็นเครื่องมือและคำสั่งที่ใช้สำหรับการพิมพ์ตัวอักษรและตกแต่งตัวอักษรแบบลายไม้
2. ขั้นตอนการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้เป็นวิธีการที่จะทำให้สามารถปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ได้อย่างถูกต้องและสวยงาม

วัตถุประสงค์


1. หลังจากศึกษาเรื่อง “เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้” แล้วนักเรียนสามารถบอกเครื่องมือและคำสั่งที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ได้
2. หลังจากศึกษาเรื่อง “ขั้นตอนการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้” แล้วนักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ได้

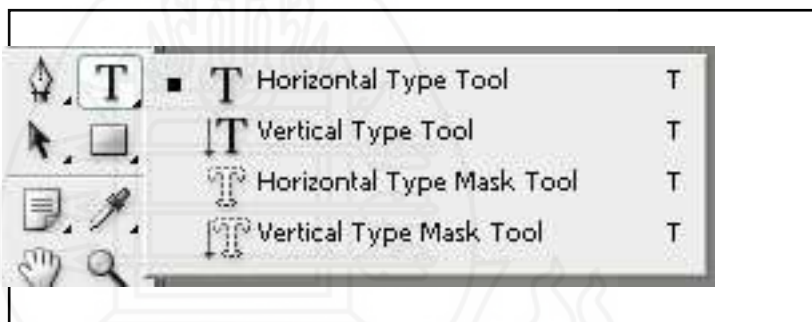
บทนำ

การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ เป็นการเลือกรูปแบบตัวอักษรธรรมดา ๆ ทั่วไปมาเติมแต่งด้วยการใส่เอฟเฟ็คต์และลงสีบรัชเพียงเล็กน้อย การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้เป็นการใช้เทคนิคง่าย ๆ แต่ผลลัพธ์ที่ได้มานั้นน่ารักและสวยงาม โดยสามารถนำวิธีการทำนี้ไปสร้างเป็นการจัดอวยพรตามเทศกาล ต่าง ๆ ได้


เรื่องที่ 11.1.1 เครื่องมือและคำสั่งที่ใช้การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้

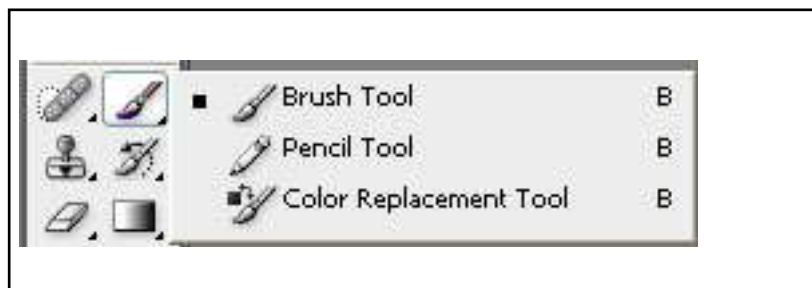
เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ประกอบด้วย (1) เครื่องมือ Type และ(2) เครื่องมือ Paint Brus

1. เครื่องมือ Type  เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญและใช้บ่อย ใช้สำหรับสร้างตัวอักษรซึ่งสามารถนำมาจัดประกอบภาพได้ทันที โดยสามารถเลือกสีได้และมีให้เลือก 2 แบบ ได้แก่ การสร้างตัวอักษรแบบทึบและแบบโปร่งเพื่อเติมสีที่เหมาะสมสำหรับจะนำภาพมาสร้างตัวอักษร



ภาพที่ 5.2 เครื่องมือ Type สำหรับสร้างตัวอักษรแบบลายไม้

2. เครื่องมือ Paint Brus  เป็นอุปกรณ์สำหรับการ วาดภาพและระบายสีซึ่งลักษณะการใช้งานจริง ๆ คล้ายพู่กันหรือดินสอ และมีให้เลือกใช้หลายลักษณะ



ภาพที่ 5.3 เครื่องมือ Paint Burs

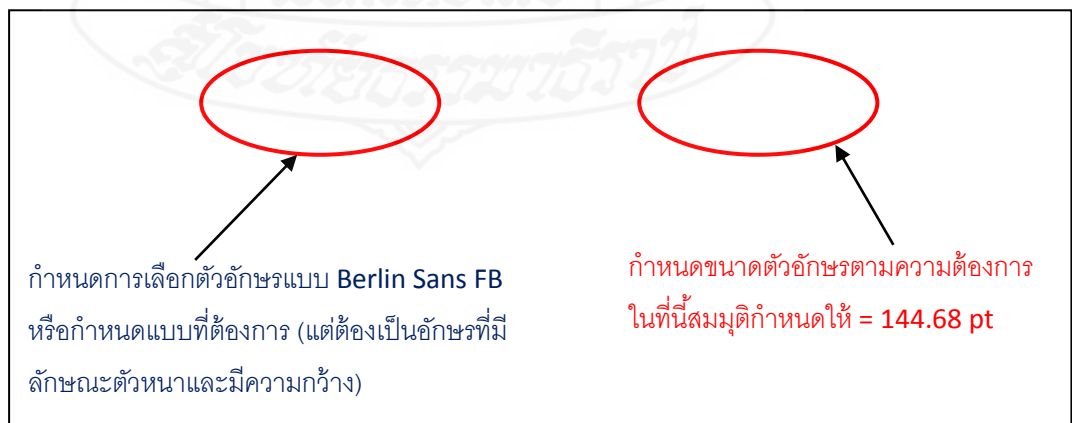
3. คำสั่งที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ คือกลุ่มคำสั่งสำคัญคำสั่งหนึ่งมีตำแหน่งคำสั่งอยู่ในแถบเมนู Filter ซึ่งเป็นเมนูสำหรับการตกแต่งแสงเงา มิติต่าง ๆ ให้กับตัวอักษร Filter มีคุณสมบัติเด่นอย่างหนึ่งในการทำงานคือเป็นคำสั่งที่ทำหน้าที่เป็นตัวปรับแต่งภาพให้มีลักษณะที่พิเศษออกไป ซึ่งจะมีคำสั่งย่อย ๆ ต่าง ๆ มากมาย ได้แก่ Last Filter , Extract , Filter Gallery , Liquify , Pattern Maker , Vanishing Point , Artistec , Blur , Brush Stroker , Distort , Noise , Pixelate , Render , Sharpen , Sharpen , Sketch , Stylize , Texture , Video , Other , Digimarc

โดยสรุป การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ เป็นการใส่รูปแบบตัวอักษรธรรมดา ๆ ทั่วๆ ไปมาเติมแต่งด้วยการใส่เอฟเฟ็คต์และลงสีบรัชเพียงเล็กน้อย เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ ได้แก่ (1) เครื่องมือ Type (2) เครื่องมือ Paint Brus และใช้คำสั่ง Filter สำหรับการตกแต่งแสงเงา และมิติต่าง ๆ ให้กับตัวอักษร

เรื่องที่ 11.1.2 ขั้นตอนการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นวิธีการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ซึ่งมีวิธีการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างไฟล์ใหม่โดยเลือกคำสั่ง File >> New กำหนดขนาดไฟล์เป็น 800x600 พิกเซล

ขั้นตอนที่ 2 เลือกเครื่องมือ | T Horizontal Type แล้วกำหนดคอปชันบาร์ ดังรูป



ภาพที่ 5.4 การกำหนดรูปแบบและขนาดของตัวอักษร

ขั้นตอนที่ 3 พิมพ์ข้อความลงไปตามความต้องการ เสร็จแล้วกดคีย์ Enter



ภาพที่ 5.5 การพิมพ์ข้อความ KHAOWANG

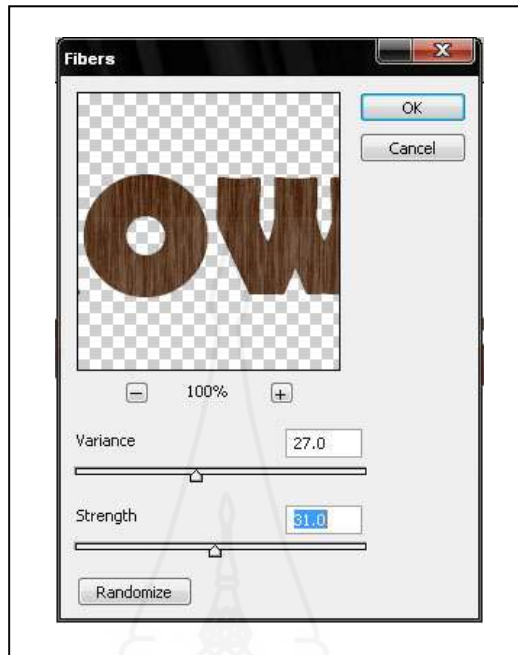
ขั้นตอนที่ 4 คลิก  ที่พาเนล Color เพื่อเลือกสี Foreground ตามค่า #6e523f และสี Background ตามค่า #472007

ขั้นตอนที่ 5 เลือกคำสั่ง Filter >> Render >> Fibers จะมีไดอะล็อกบ็อกซ์เตือนขึ้นมาให้คลิกปุ่ม OK ได้เลย




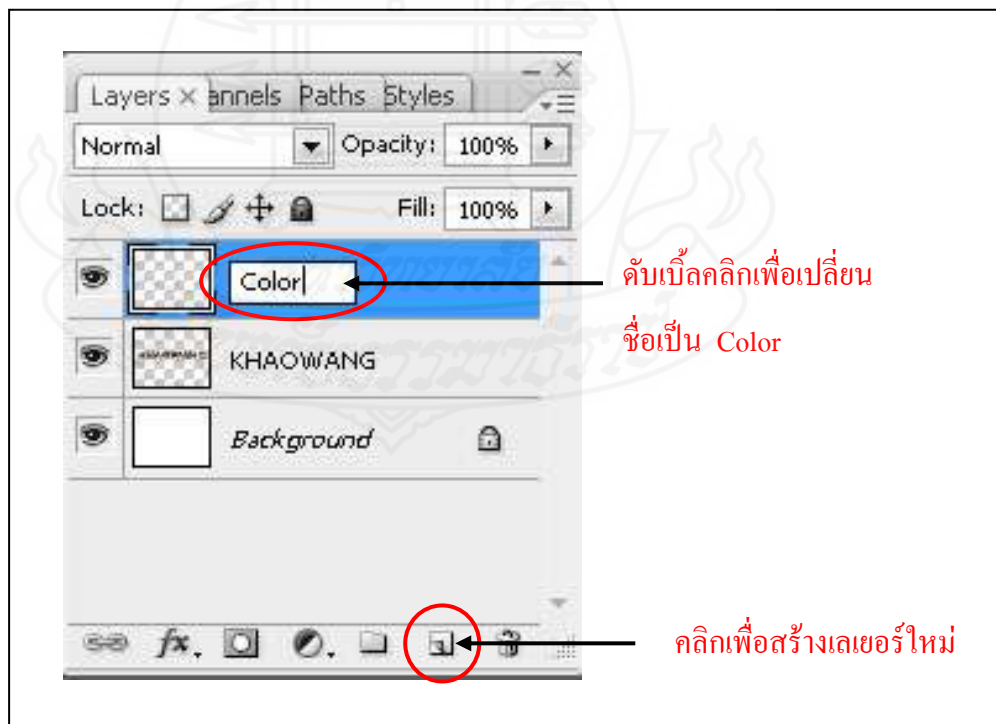
ภาพที่ 5.6 ไดอะล็อกบ็อกซ์เตือนเพื่อเข้าสู่ไดอะล็อกบ็อกซ์ Fiber

ขั้นตอนที่ 6 กำหนดค่าดังรูป เสร็จแล้วคลิกปุ่ม OK



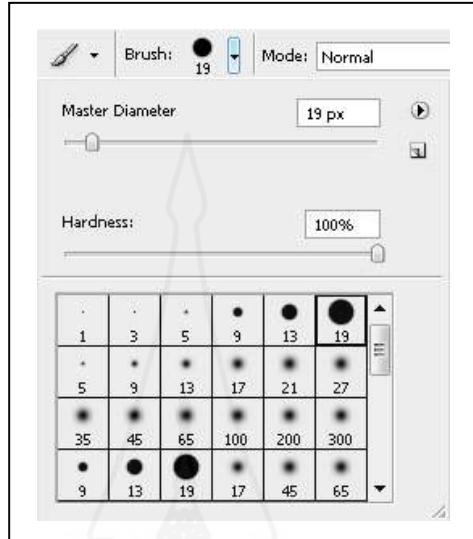
ภาพที่ 5.7 การกำหนดค่า Filter

ขั้นตอนที่ 7 สร้างเลเยอร์ใหม่เหนือเลเยอร์ Background โดยคลิกเลือกเลเยอร์ Background แล้วคลิก  จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น Color




ภาพที่ 5.8 การกำหนดเลเยอร์ใหม่และตั้งชื่อใหม่

ขั้นตอนที่ 8 เลือกเครื่องมือ  Brush แล้วกำหนดคอปชั้นบาร์ ดังรูป (สามารถกำหนดขนาดของบรัชได้ตามต้องการ)



ภาพที่ 5.9 การเลือกหัวแปรงแบบ Hard Round

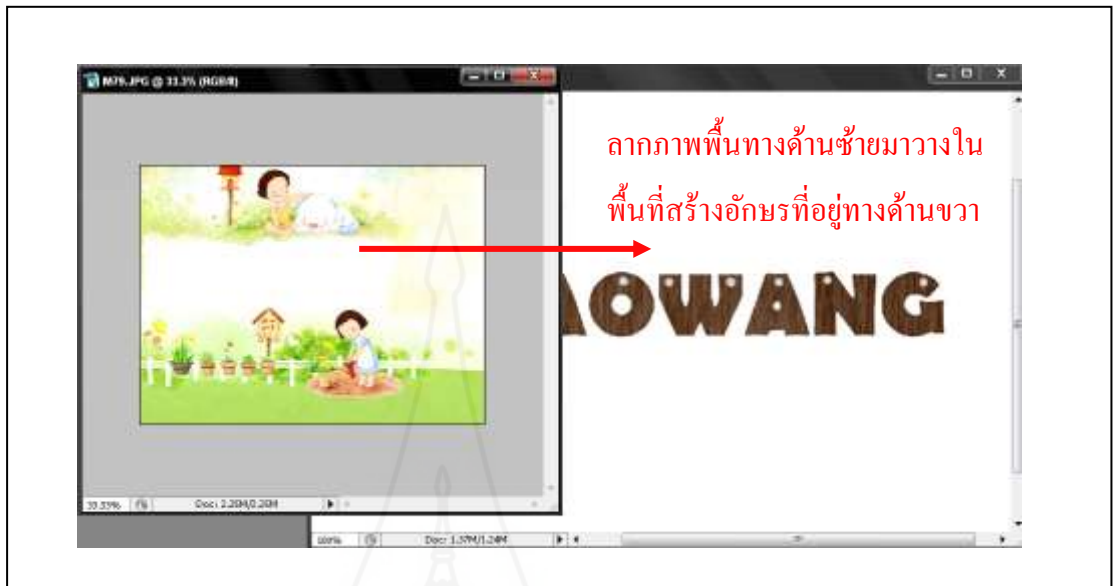
ขั้นตอนที่ 9 คลิก  ที่แผง Color เพื่อเลือกสี Foreground ตามใจชอบ จากนั้นคลิกเมาส์ระบายสีลงไปที่ตัวอักษร (กำหนดให้เหมือนตัวอักษรแบบลายไม้ที่ถูกตกแต่ง)



ภาพที่ 5.10 ตัวอักษรแบบลายไม้

ขั้นตอนที่ 10 คลิก OPEN เลือกภาพเพื่อกำหนดให้เป็นพื้นหลัง (ตามความต้องการ) ในขั้นตอนนี้กำหนดให้ใช้ File ที่ชื่อ M79

ขั้นตอนที่ 11 คลิกเมาส์ที่ภาพแล้วลากลงมาใส่ในพื้นที่สร้างตัวอักษร



ภาพที่ 5.11 การลากพื้นหลังมาใส่ให้ตัวอักษรสวยงาม



ภาพที่ 5.12 ตัวอักษรแบบลายไม้บนพื้นหลังที่สวยงาม

โดยสรุป ขั้นตอนในการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ เป็นขั้นตอนการปฏิบัติการสร้างตัวอักษร ครอบคลุมตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างไฟล์ใหม่ การพิมพ์ตัวอักษร และการใช้เครื่องมือและคำสั่งในการตกแต่งตัวอักษรแบบลายไม้

แผนการสอนประจำหัวเรื่อง 11.2

โปรดอ่านหัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์ แล้วจึงศึกษารายละเอียดในหัวเรื่องที่ 11.2.1 – 11.2.2

หัวเรื่อง

- 11.2.1 เครื่องมือและคำสั่งที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้
- 11.2.2 ขั้นตอนการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้

แนวคิด

1. เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ ได้แก่ เครื่องมือ Marquee Elliptical และคำสั่ง Select ซึ่งนำมาเสริมแต่งกันในการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้เพื่อให้ได้รูปแบบตัวอักษรใหม่ที่มีสีสันสวยงาม
2. ขั้นตอนการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้เป็นวิธีการที่จะทำให้สามารถปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ได้อย่างถูกต้องและสวยงาม

วัตถุประสงค์

1. หลังจากศึกษาเรื่อง “เครื่องมือและคำสั่งที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้” แล้วนักเรียนสามารถบอกเครื่องมือและคำสั่งที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ได้
2. หลังจากศึกษาเรื่อง “ขั้นตอนการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้” แล้วนักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ได้

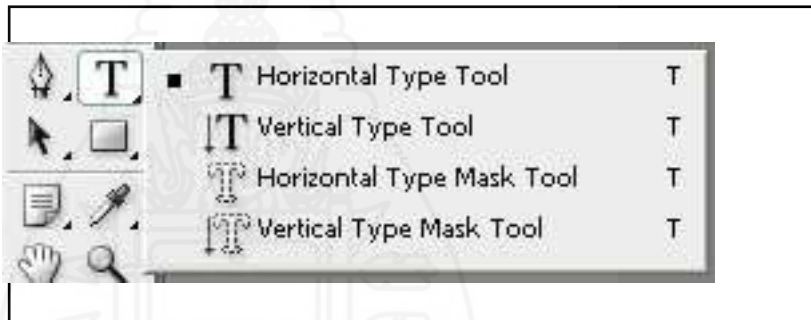
บทนำ

การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบดรอว์ เป็นการวาดภาพดรอว์ เพื่อตกแต่งตัวอักษรโดยใช้เครื่องมือที่มีอยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่นเครื่องมือในกลุ่ม Marquee หรือเครื่องมือวาด Shape รูปแบบต่าง ๆ มาประยุกต์ตกแต่งจนได้ผลงานตามที่ต้องการ


เรื่องที่ 11.2.1 เครื่องมือและคำสั่งที่ใช้การสร้างตัวอักษรแบบดรอว์

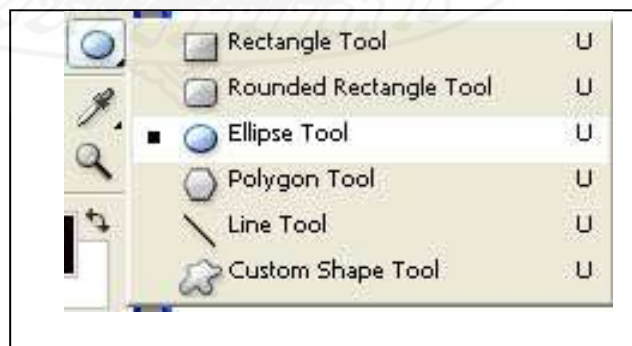
เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบดรอว์ ประกอบด้วย (1) เครื่องมือ Type และ(2) เครื่องมือ Marquee Ellipse

1. **เครื่องมือ Type** เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญและใช้บ่อย ใช้สำหรับสร้างตัวอักษรซึ่งสามารถนำมาจัดประกอบภาพได้ทันที โดยสามารถเลือกสีได้และมีให้เลือก 2 แบบ ได้แก่ การสร้างตัวอักษรแบบทึบและแบบโปร่งเพื่อเติมสีที่เหมาะสมสำหรับจะนำภาพมาสร้างตัวอักษร



ภาพที่ 5.13 เครื่องมือ Type สำหรับสร้างตัวอักษรแบบดรอว์

2. **เครื่องมือ Marquee**  เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเลือกพื้นที่ ของภาพตามต้องการโดยการคลิกเมา์ ค้างตรงรูปสามเหลี่ยมเล็กๆด้านข้าง โดยจะมีรูปแบบของ Marquee ให้เลือกมีทั้ง สีเหลี่ยม วงรี เส้นนอน เส้นตั้ง



ภาพที่ 5.14 เครื่องมือกลุ่ม Marquee (Ellipse Tool)

3. คำสั่งที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบดอกไม้ คือ กลุ่มคำสั่งสำคัญคำสั่งหนึ่ง มีตำแหน่งคำสั่งอยู่ในแถบเมนู Select เป็นเมนูสำหรับการเลือกพื้นที่หรือส่วนต่าง ๆ ของรูปภาพ และวัตถุในการที่จะใช้ Effects ต่างๆ ซึ่งจะมีคำสั่งย่อย ๆ ต่าง ๆ มากมาย ได้แก่

- 1) **Select > All** ใช้เลือกพื้นที่ทำงาน (Selection) ทั้ง Document
- 2) **Select > Deselect** ใช้ยกเลิกการเลือกพื้นที่ทำงาน (Selection)
- 3) **Select > Reselect** ใช้กลับไปใช้พื้นที่ทำงาน (Selection) ครั้งสุดท้ายที่ได้ยกเลิกไป
- 4) **Select > Inverse** ใช้สลับด้านระหว่างพื้นที่ทำงาน (Selection) กับพื้นที่ที่ไม่ได้ถูกเลือก
- 5) **Select > All Layers** ใช้เลือก Layer ทั้งหมด
- 6) **Select > Deselect Layers** ยกเลิกการเลือก Layer ทั้งหมด
- 7) **Select > Similar Layers** ใช้เลือก Layer ทั้งหมด ที่เป็น Layer ชนิดเดียวกันกับ Layer ที่เลือกอยู่
- 8) **Select > Color Range** ใช้เลือกพื้นที่ทำงานทั้งหมด (Selection) ที่เป็นเฉดสีเดียวกันกับเฉดสีที่กำหนดและจะมี Dialog Color Range ขึ้นมา
- 9) **Select > Refine Edge** ใช้ปรับแต่งเส้นขอบของพื้นที่ทำงาน (Selection) และจะมี Dialog Refine Edge ขึ้นมา
- 10) **Select > Refine Edge** ใช้ปรับแต่งเส้นขอบของพื้นที่ทำงาน (Selection) และจะมี Dialog Refine Edge ขึ้นมา
- 11) **Select > Modify > Smooth** ใช้กำหนดให้เส้นมุมของเส้นขอบของพื้นที่ทำงาน (Selection) มีความโค้งมน และจะมี Dialog Smooth Selection ขึ้นมา
- 12) **Select > Modify > Feather** ใช้กำหนดให้เส้นขอบของพื้นที่ทำงาน (Selection) มีความฟุ้งกระจาย และจะมี Dialog Feather Selection ขึ้นมา
- 13) **Select > Transform Selection** ใช้สำหรับย้ายตำแหน่ง หมุน ย่อขยายภาพอย่างอิสระ ของ Selection เท่านั้น โดยที่จะไม่มีผลกระทบใดๆกับตัวภาพเลย (สามารถกดปุ่ม Ctrl แล้วคลิกลากจุดทั้ง 4 มุมของภาพได้ เพื่อเปลี่ยนแปลงรูปทรงอย่างอิสระสามารถกดปุ่ม Shift ได้เพื่อช่วยในการเปลี่ยนแปลงขนาดหรืออื่นๆ ในสัดส่วนที่เท่ากัน)
- 14) **Select > Save Selection** ใช้บันทึก Selection เก็บไว้ใช้งาน โดยจะเก็บไว้ในรูปของ Channel และจะมี Dialog Save Selection ขึ้นมา
- 15) **Select > Load Selection** เรียก Selection ที่ได้บันทึกเอาไว้ออกมาใช้งาน และจะมี Dialog Load Selection ขึ้นมา

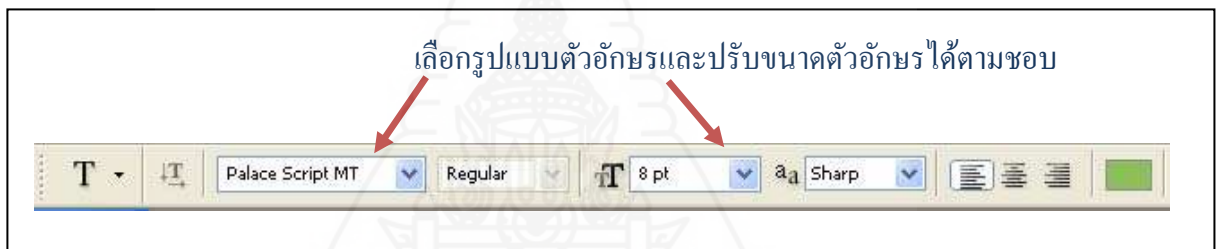
โดยสรุป เครื่องมือและคำสั่งที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ เป็นการใช้รูปแบบตัวอักษรธรรมดา ๆ ทั่วๆ ไปมาเติมแต่งด้วยการใส่เอฟเฟ็คต์และลงสีปรับเพียงเล็กน้อย เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ ได้แก่ (1) เครื่องมือ Type (2) เครื่องมือ Marquee Ellipse และใช้คำสั่ง Select เพื่อเลือกพื้นที่หรือส่วนต่าง ๆ ของรูปภาพและวัตถุที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้

เรื่องที่ 11.2.2 ขั้นตอนการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้

ขั้นตอนในการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ มีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างไฟล์ใหม่โดยเลือกคำสั่ง File >> New กำหนดขนาดไฟล์เป็น 800x600 พิกเซล

ขั้นตอนที่ 2 เลือกเครื่องมือ  Horizontal Type แล้วกำหนดคอปชั่นบาร์ ดังรูป



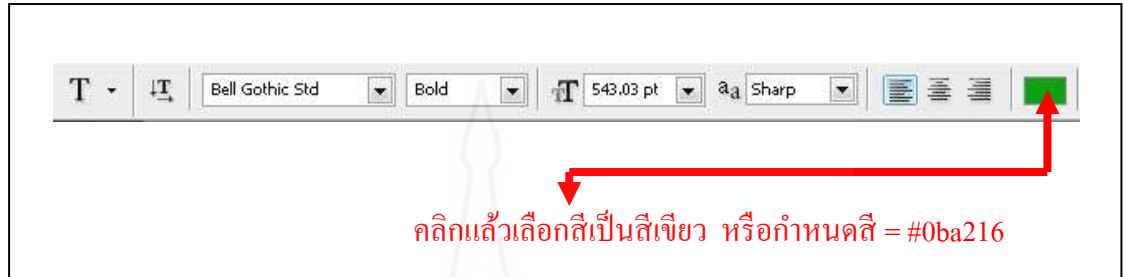
ภาพที่ 5.15 การเลือกรูปแบบและปรับขนาดตัวอักษร

ขั้นตอนที่ 3 พิมพ์ตัวอักษรแรกของข้อความลงไป เสร็จแล้วกดคีย์ Ctrl + Enter



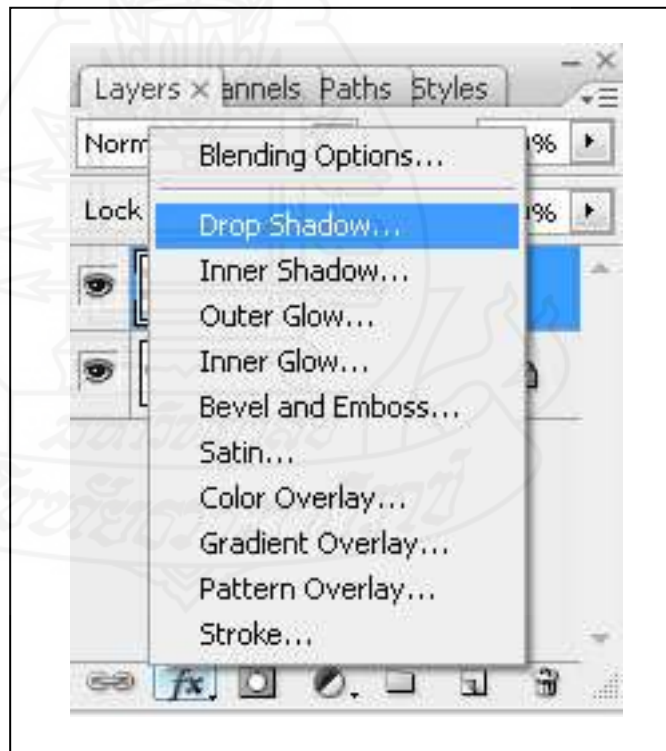
ภาพที่ 5.16 ตัวอักษรที่พิมพ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว

ขั้นตอนที่ 4 ทำการกำหนดสีให้กับตัวอักษร ในที่นี้ให้กำหนดเป็นสีเขียว โดยคลิกที่ **T Horizontal Type** >> คลิกคลุมดำที่ตัวอักษร G แล้วเลือกที่เครื่องมือ (ด้านบน)



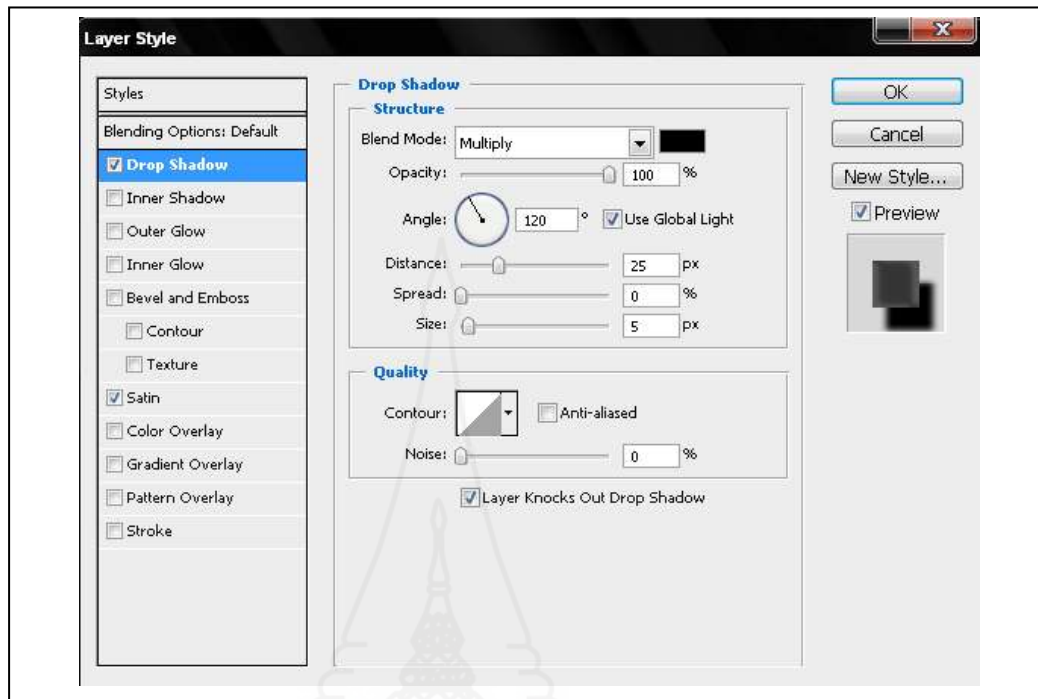
ภาพที่ 5.17 กำหนดการเปลี่ยนสีตัวอักษรเป็นสีเขียว

ขั้นตอนที่ 5 กำหนดแสงและเงาให้กับตัวอักษร โดยใช้คำสั่ง Drop Shadow

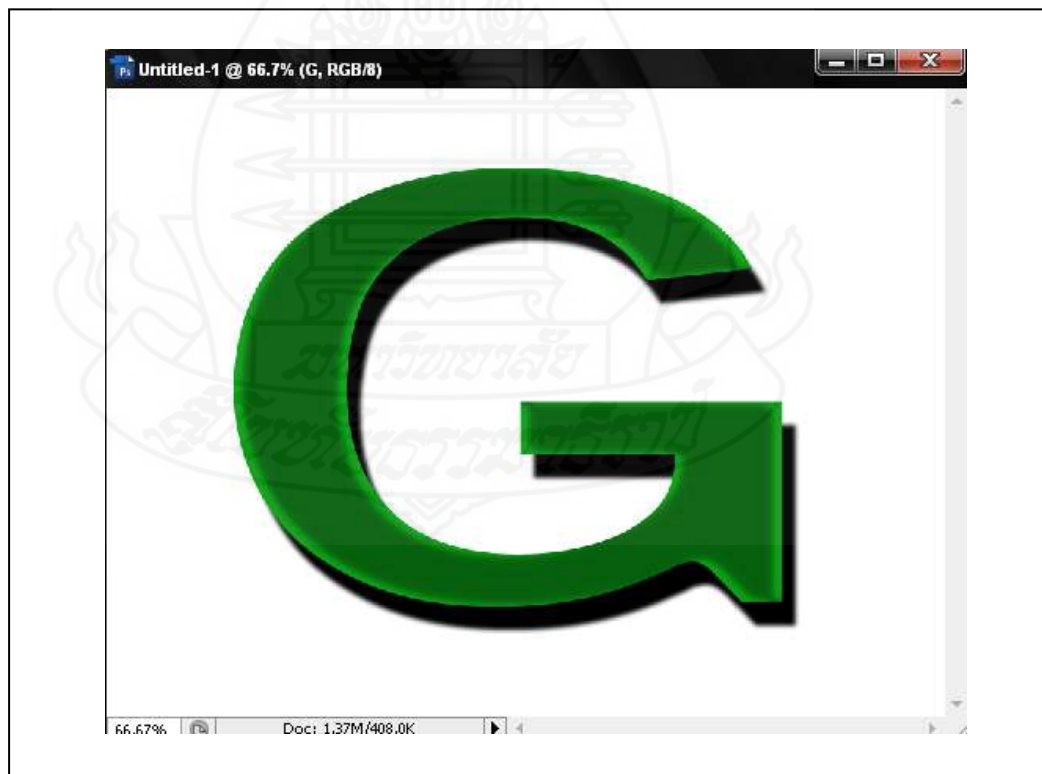


ภาพที่ 5.18 การคลิกเครื่องมือ Drop Shadow

ขั้นตอนที่ 6 กำหนดค่า ดังรูป

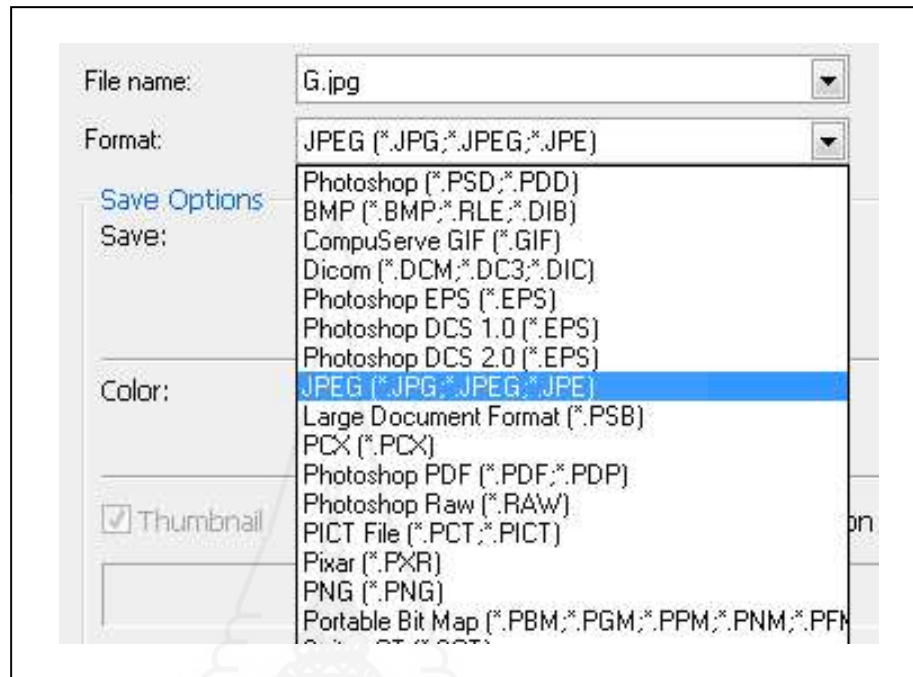


ภาพที่ 5.19 การกำหนดค่า Drop Shadow และ Satin



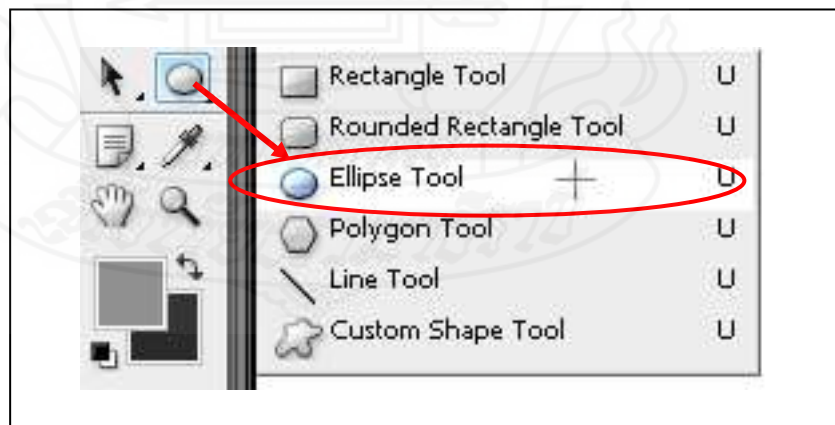
ภาพที่ 5.20 ตัวอักษรที่กำหนดแสงและเงาแล้ว

ขั้นตอนที่ 7 บันทึก File งาน ชื่อ G โดยเลือกนามสกุลเป็น .JPEG >> คลิก SAVE



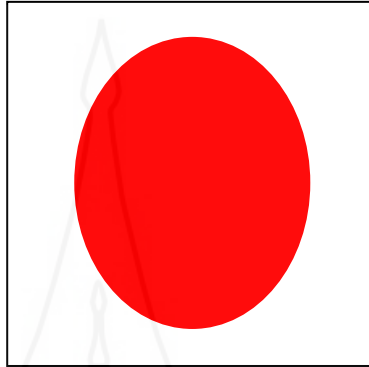
ภาพที่ 5.21 บันทึกไฟล์งานชื่อ G นามสกุล JPEG

ขั้นตอนที่ 8 สร้างไฟล์ใหม่โดยเลือกคำสั่ง File >> New กำหนดขนาดไฟล์เป็น 800x600 พิกเซล



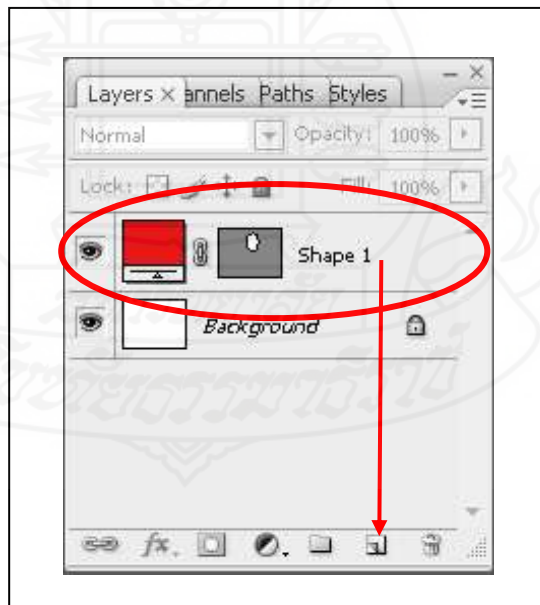
ภาพที่ 5.22 การเลือกเครื่องมือ Ellipse Tool

- ขั้นตอนที่ 9  คลิกที่พาเนลสี เพื่อกำหนดสี Foreground ให้กับวงรี
- ขั้นตอนที่ 10  คลิกเมาส์ค้างเพื่อลากรูปเป็นวงรี

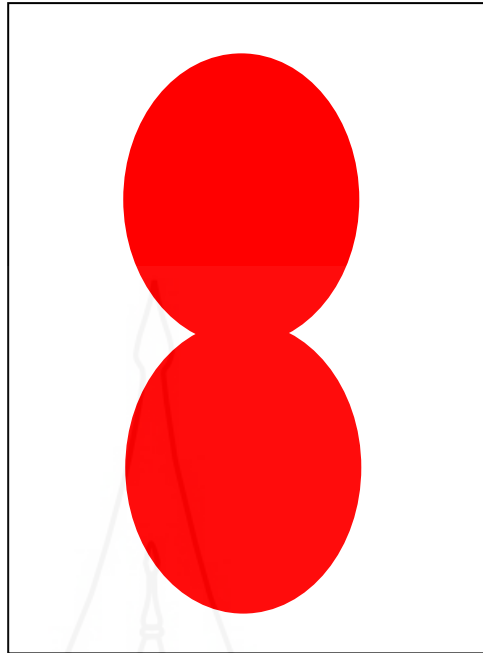


ภาพที่ 5.23 การลากเมาส์เป็นรูปวงรี

- ขั้นตอนที่ 11  คลิกคัดลอกเลเยอร์ (COPY LAYER) วงรีแล้วลากมาวางต่อกัน ดังภาพ

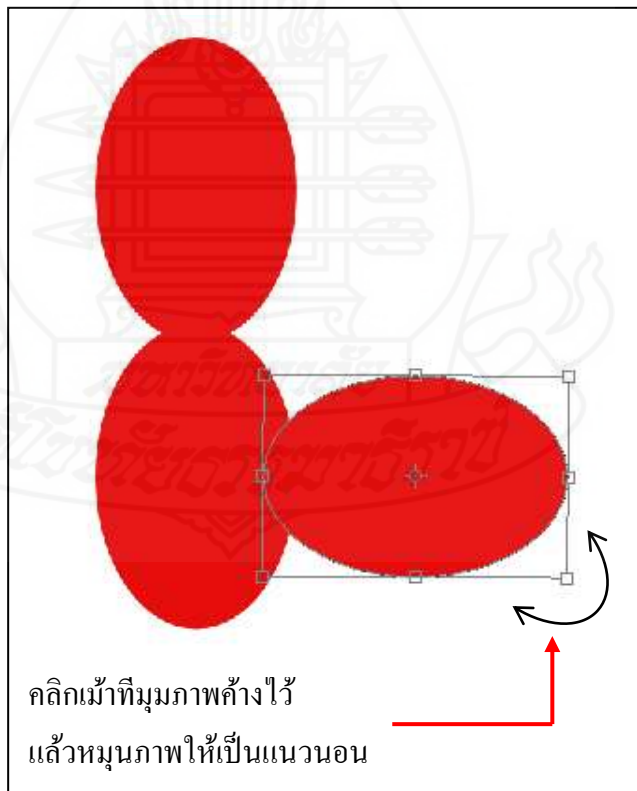


ภาพที่ 5.24 การคัดลอกเลเยอร์

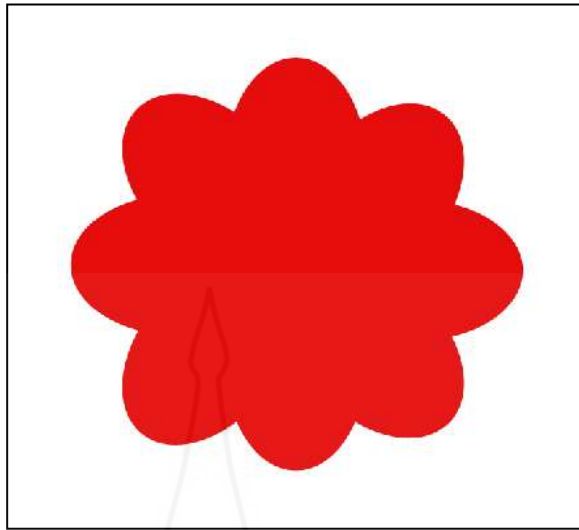


ภาพที่ 5.25 การลากวงรีมาวางเรียงต่อกัน

ขั้นตอนที่ 12 คลิกคัดลอกเลเยอร์ (COPY LAYER) วงรีแล้วหมุนเรียงกันเป็นรูปดอกไม้



ภาพที่ 5.26 การหมุนภาพ



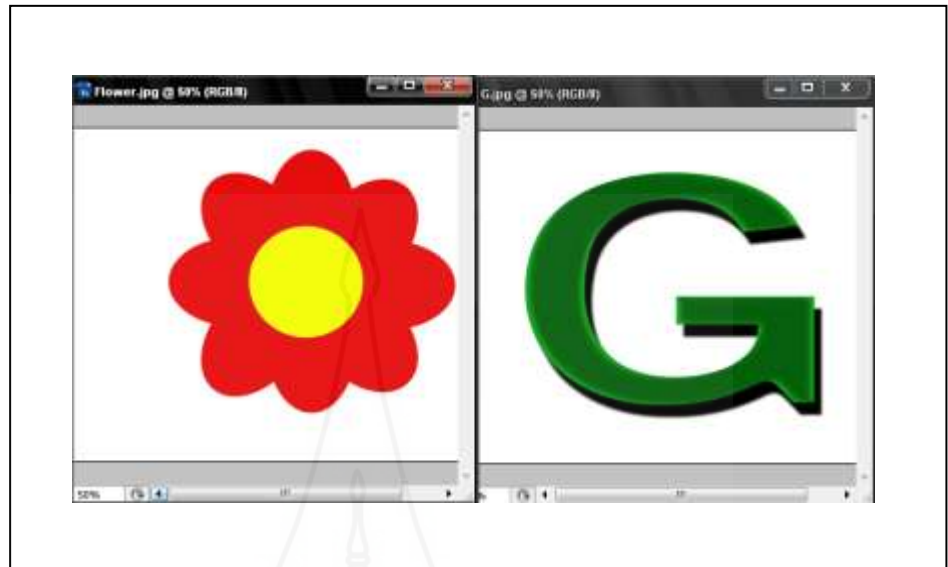
ภาพที่ 5.27 ภาพที่หมุนแล้วเป็นดอกไม้



ภาพที่ 5.28 ภาพดอกไม้ที่ตกแต่งเสร็จแล้ว

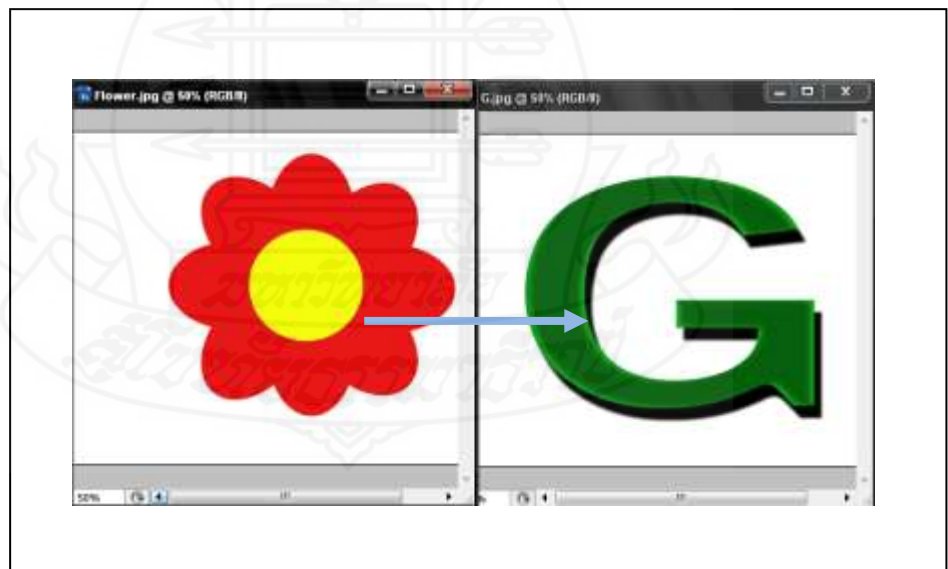
ขั้นตอนที่ 13 บันทึกไฟล์ชื่อ Flower นามสกุล .JPEG >> คลิก SAVE

ขั้นตอนที่ 14 เปิดไฟล์งานที่บันทึกทั้ง 2 ไฟล์งานคู่กันแล้วลากดอกไม้มาใส่ที่ตัว G




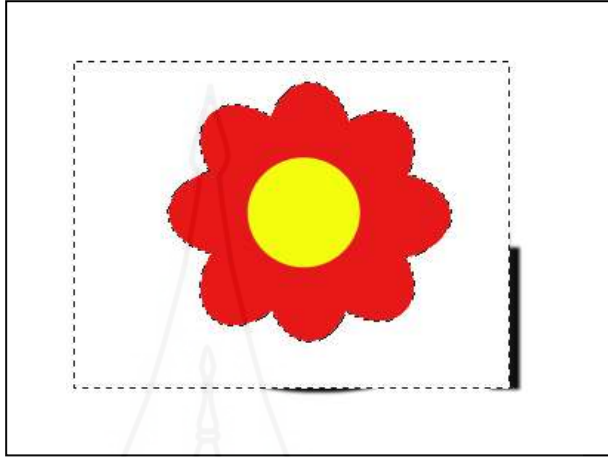
ภาพที่ 5.29 การเปิดไฟล์งานทั้ง 2 ไฟล์คู่กัน

ขั้นตอนที่ 15 ลากดอกไม้มาใส่ที่ตัว G ดังภาพ



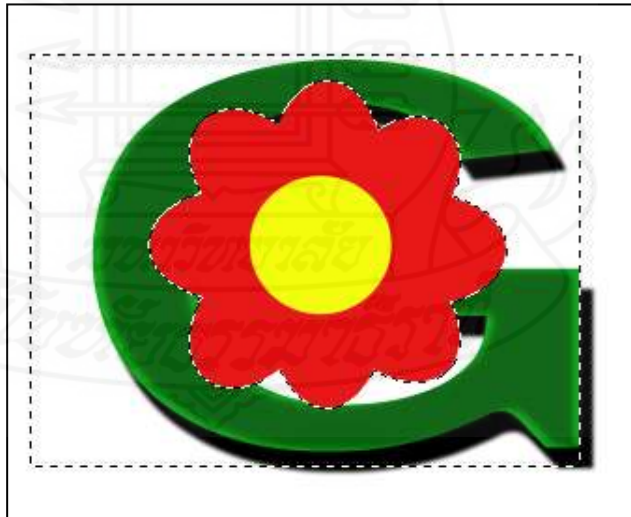
ภาพที่ 5.30 การลากดอกไม้มาใส่ตัว G

ขั้นตอนที่ 16 คลิกที่เครื่องมือ Magic wand tool  เพื่อคลิกตัดพื้นสีขาวของดอกไม้




ภาพที่ 5.31 การคลิก Magic wand tool ที่พื้นสีขาวของดอกไม้

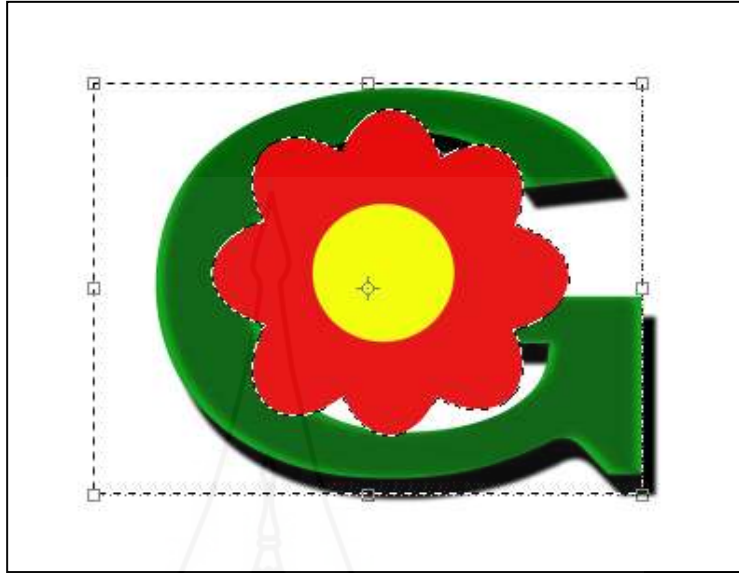
ขั้นตอนที่ 17 กด Delete เพื่อลบส่วนที่เลือก



ภาพที่ 5.32 ภาพหลังจาก Delete พื้นหลังแล้ว

ขั้นตอนที่ 18 ทำการย่อดอกไม้ให้เหมาะสมแล้ววางตำแหน่งที่สวยงาม >> จากนั้นทำการคัดลอกเลเยอร์ flower เพื่อให้ได้ดอกไม้หลายๆ ดอก (ทำได้มากเท่าที่ต้องการ)

ขั้นตอนที่ 19 คลิกเครื่องมือ  เพื่อกำหนดสถานะให้พร้อมสำหรับการย่อ / ขยาย



ภาพที่ 5.33 ภาพหลังจากคลิกเครื่องมือ MOVE

ขั้นตอนที่ 20 กำหนดการย่อดอกไม้แล้วลากไว้ตำแหน่งที่ต้องการตกแต่งได้ตามความต้องการ



ภาพที่ 5.34 ภาพการตกแต่งตัวอักษรแบบดอกไม้

โดยสรุป ขั้นตอนในการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ เป็นขั้นตอนการปฏิบัติการสร้างตัวอักษรครอบคลุมตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างไฟล์ใหม่ การพิมพ์ตัวอักษร และการใช้เครื่องมือและคำสั่งในการตกแต่งตัวอักษรแบบดอกไม้

บรรณานุกรม

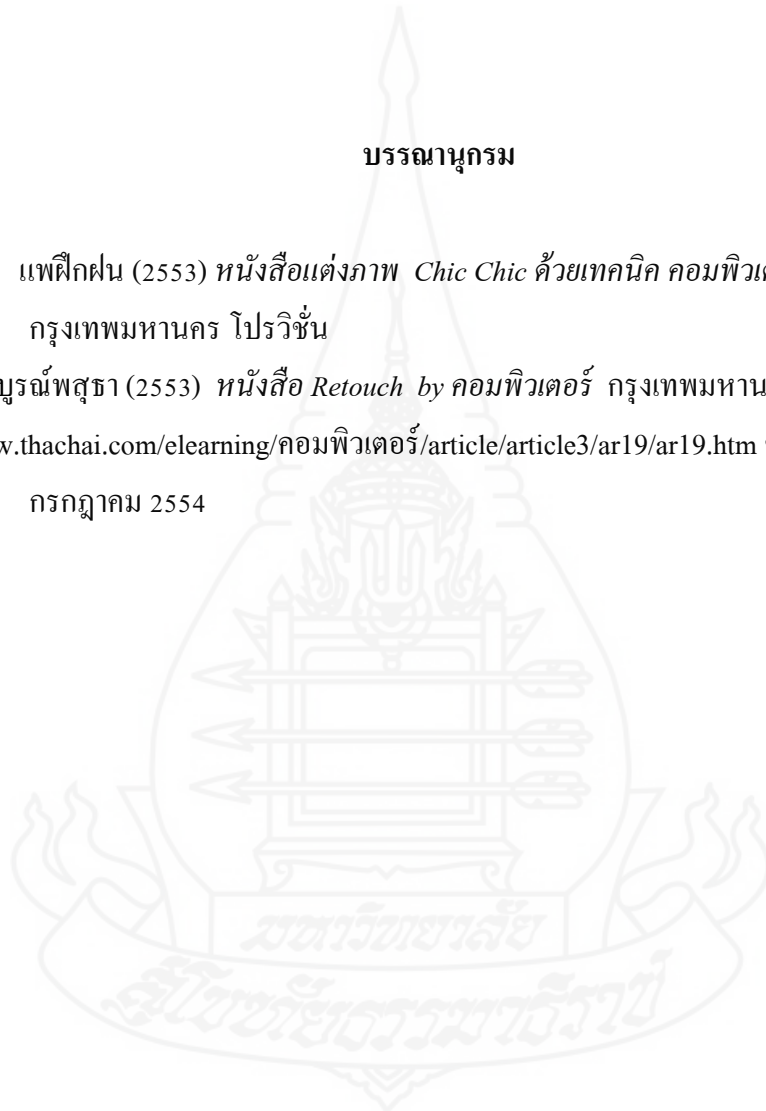
พรพรรณ แพ้ฝึกฝน (2553) หนังสือแต่งภาพ *Chic Chic* ด้วยเทคนิค คอมพิวเตอร์

กรุงเทพมหานคร โปรวิชั่น

ภาณุ สมบูรณ์พสุธา (2553) หนังสือ *Retouch* by คอมพิวเตอร์ กรุงเทพมหานคร ซีเอ็ดยูเคชั่น

<http://www.thachai.com/elearning/คอมพิวเตอร์/article/article3/ar19/ar19.htm> ค้นคืนวันที่ 30

กรกฎาคม 2554



แผนผลิตสื่อมัลติมีเดียปฐมนิเทศประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประเภทสื่อ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง ปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 11.1 – 11.2

วัตถุประสงค์

หลังจากชมมัลติมีเดีย ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์หลักที่ 11.1 และ 11.2 แล้ว นักเรียนสามารถระบุวัตถุประสงค์ของประสบการณ์หลักที่ 11.1 และ 11.2 บริบท / สถานการณ์ / ภารกิจ / งาน / สื่อ ที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์และการประเมินได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การเผชิญประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 11 เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แบ่งเป็น 2 ประสบการณ์หลัก คือ (1) ประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้ถูกต้อง และ (2) ประสบการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง บริบท ได้แก่ ห้องเรียนคอมพิวเตอร์ มุมหนังสือ มุมความรู้ มุมแสดงผลงาน สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเป็นสมาชิกในชุมชน ได้รับมอบหมายจากหัวหน้าชุมชน ให้สร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้สื่อที่ใช้ ได้แก่ ประมวลสาระ มัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ปฐมนิเทศ มัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ ประกอบการเผชิญประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ การประเมินจากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ งานที่กำหนดให้ทำและการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ มีขั้นตอนการผลิตครอบคลุม (1) ชั้นวางแผน (2) ชั้นเตรียมการ (3) ชั้นดำเนินการ และ (4) ชั้นประเมิน

1. ชั้นวางแผน

1.1 กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ครอบคลุมพฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.2 กำหนดหัวข้อการปฐมนิเทศที่จะนำเสนอในมัลติมีเดีย

2. ชั้นเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้บรรยายและบันทึกเสียง

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์การผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ และ ไมโครโฟน

3. ชั้นดำเนินการ

3.1 เขียนบทมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ตามแผนผลิตมัลติมีเดียที่ได้กำหนดไว้

3.2 สร้างมัลติมีเดีย

3.3 บันทึกเสียง

3.4 กำหนดเทคนิคการนำเสนอ

3.5 ตรวจสอบความชัดเจนของมัลติมีเดีย

3.6 บันทึกมัลติมีเดียที่ผลิตเสร็จแล้วลงแผ่นซีดีรอม

4. ชั้นประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ (1) ข้อความ ได้แก่ ความถูกต้องของข้อความ ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร สีตัวอักษร และสีพื้น (2) ภาพ ได้แก่ ความสอดคล้องของภาพและเสียง ความชัดเจนของภาพ และ (3) เสียง ได้แก่ ความชัดเจนของเสียงดนตรีและเสียงบรรยาย และความน่าสนใจของเสียงบรรยาย

ทรัพยากรที่ต้องใช้

1. บุคลากร 1 คน



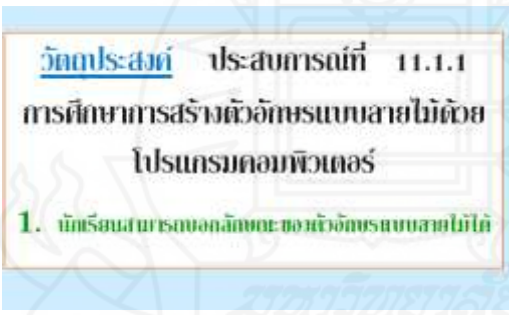
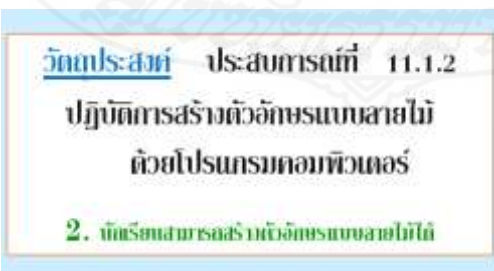
2. อุปกรณ์การผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ และไมโครโฟน


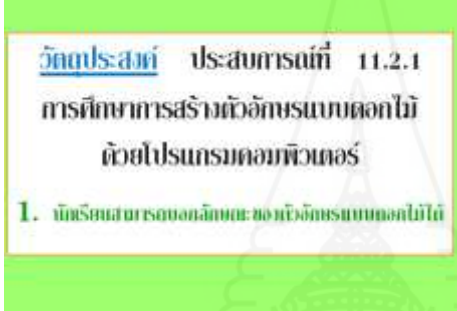
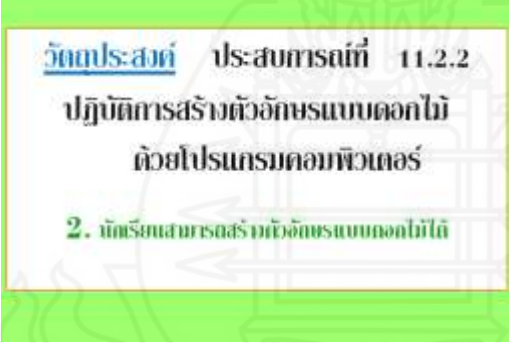

3. วัสดุการผลิต ได้แก่ กระดาษ A4





บทมัลติมีเดีย : สำหรับปฐมนิเทศ


หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรม
คอมพิวเตอร์

ลำดับที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
1	 <p>ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6</p>	<p>ดนตรีประจำรายการ นำเข้าสู่มัลติมีเดีย ปฐมนิเทศ</p>
2	 <p>หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	<p>หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบ ดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ ก่อนที่นักเรียนจะเข้าสู่การเผชิญ ประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 11 มีคำแนะนำนักเรียนในการเผชิญ ประสบการณ์ดังนี้</p>
3	 <p>ประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	<p>ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญ มี 2 ประสบการณ์หลัก คือ ประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้าง ตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์</p>





ลำดับที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
4	 <p>ประสบการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	ประสบการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
5	 <p>ประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>ประสบการณ์รอง</p> <p>11.1.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>11.1.2 ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	ประสบการณ์หลักที่ 11.1 ประสบการณ์รอง 11.1.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ 11.1.2 ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
6	 <p>วัตถุประสงค์ ประสบการณ์ที่ 11.1.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>1. นักเรียนสามารถบอกลักษณะของ ตัวอักษรแบบลายไม้ได้</p>	วัตถุประสงค์ของการเผชิญ ประสบการณ์ที่ 11.1 มีดังนี้ 1. นักเรียนสามารถบอกลักษณะของ ตัวอักษรแบบลายไม้ได้
7	 <p>วัตถุประสงค์ ประสบการณ์ที่ 11.1.2 ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>2. นักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ได้</p>	2. นักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ได้


ลำดับที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
8	 <p>ประสพการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>ประสพการณ์รอง</p> <p>11.2.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>11.2.2 ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	<p>ประสพการณ์หลักที่ 11.2</p> <p>การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>11.2.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>11.2.2 ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>
9	 <p>วัตถุประสงค์ ประสพการณ์ที่ 11.2.1</p> <p>การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>1. นักเรียนสามารถบอกลักษณะของตัวอักษรแบบดอกไม้ได้</p>	<p>วัตถุประสงค์ ของการเผชิญ</p> <p>ประสพการณ์ที่ 11.2 มีดังนี้</p> <p>1. นักเรียนสามารถบอกลักษณะของตัวอักษรแบบดอกไม้ได้</p>
10	 <p>วัตถุประสงค์ ประสพการณ์ที่ 11.2.2</p> <p>ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>2. นักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ได้</p>	<p>2. นักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ได้</p>
11	 <p>บริบท และสถานการณ์</p>	<p>บริบทและสถานการณ์</p>

ลำดับที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
12	 <p>บริษัท ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์</p>	บริบทในการเผชิญประสบการณ์ ได้แก่ ห้องเรียน ซึ่งประกอบด้วย
13	 <p>บริษัท : มุมหนังสือ</p>	มุมหนังสือ
14	 <p>บริษัท : มุมความรู้</p>	มุมความรู้
15	 <p>บริษัท : ตัวอย่างชิ้นงาน</p>	มุมตัวอย่างชิ้นงาน

ลำดับที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
16		<p>สถานการณ์นักเรียนในฐานะสมาชิก ของชุมชนได้รับมอบหมายจากหัวหน้า ชุมชนให้สร้างตัวอักษรแบบลายไม้และ แบบดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์</p>
17		<p>จากสถานการณ์ที่กำหนด มีภารกิจและ งานที่นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ ตามลำดับ ดังนี้</p>
18		<p>ชมมัลติมีเดีย</p>

ลำดับที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
19		<p>ศึกษาประมวลสาร หน่วยที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบ ดอกไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์</p>
20		<p>เมื่อศึกษาประมวลสารจนจบแล้ว ให้นักเรียนบันทึกสาระสำคัญลงสมุด</p>
21		<p>หลังจากบันทึกสาระสำคัญที่ได้ลงสมุด แล้วให้ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรตาม ประมวลสาร แล้วนำเสนอผลงานที่ ทำได้</p>
22		<p>สื่อที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ประมวลสาร 2. มัลติมีเดียปฐมนิเทศ 3. มัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสบการณ์ 4. ตัวอย่างชิ้นงาน

ลำดับที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
23		ประมวลสาระ
24		มัลติมีเดียสำหรับปฐมวัย
25		มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
26		ตัวอย่างชิ้นงาน

ลำดับที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
27		<p>การประเมิน จะประเมินจาก</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญ - ประสิทธิภาพทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ - ประเมินจากชิ้นงาน - ประเมินจากแบบฝึกปฏิบัติ - ประเมินจากการทำงานกลุ่ม
28		<p>ต่อไปนี่ ขอให้นักเรียนเข้าสู่การเผชิญ ประสิทธิภาพในหน่วยประสิทธิภาพที่ 11 ได้แล้วค่ะ</p>
29		<p>ดนตรีประจำรายการ</p>

แผนผลิตสื่อมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 ประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 ประสบการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประเภทสื่อ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
 มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

วัตถุประสงค์

หลังจากชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “ การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ” แล้วนักเรียนสามารถสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ได้

สรุปเนื้อหา

การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ เป็นการเลือกรูปแบบตัวอักษรธรรมดา ๆ ทั่วๆ ไปมาเติมแต่งด้วยการใส่เอฟเฟ็คต์และลงสีรัศเพียงเล็กน้อย การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้เป็นการใช้เทคนิคง่ายๆ แต่ผลลัพธ์ที่ได้มานั้นน่ารักและสวยงาม โดยสามารถนำวิธีการทำนี้ไปสร้างเป็นการ์ดอวยพรตามเทศกาลต่าง ๆ ได้ **การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้** เติมแต่งด้วยการใส่เอฟเฟ็คต์และลงสีรัศเพียงเล็กน้อย ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ ได้แก่ เครื่องมือ Type และ เครื่องมือ Paint Brus

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม

(1) ขั้นตอนวางแผน (2) ขั้นตอนเตรียมการ (3) ขั้นตอนดำเนินการ และ (4) ขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนวางแผน

1.1 กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ครอบคลุมพฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.2 กำหนดหัวข้อการปฐมนิเทศที่จะนำเสนอในมัลติมีเดีย

2. ขั้นตอนเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้บรรยายและบันทึกเสียง

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์การผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ และ ไมโครโฟน

3. ขั้นตอนดำเนินการ

3.1 เขียนบทมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ตามแผนผลิตมัลติมีเดียที่ได้กำหนดไว้

3.2 สร้างมัลติมีเดีย

3.3 บันทึกเสียง

3.4 กำหนดเทคนิคการนำเสนอ

3.5 ตรวจสอบความชัดเจนของมัลติมีเดีย

3.6 บันทึกมัลติมีเดียที่ผลิตเสร็จแล้วลงแผ่นซีดีรอม

4. ขั้นตอนประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ (1) ข้อความ ได้แก่ ความถูกต้องของข้อความ ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร สีตัวอักษร และสีพื้น (2) ภาพ ได้แก่ ความสอดคล้องของภาพและเสียง ความชัดเจนของภาพ และ (3) เสียง ได้แก่ ความชัดเจนของเสียงดนตรีและเสียงบรรยาย และความน่าสนใจของเสียงบรรยาย


ทรัพยากรที่ต้องใช้




1. บุคลากร 1 คน

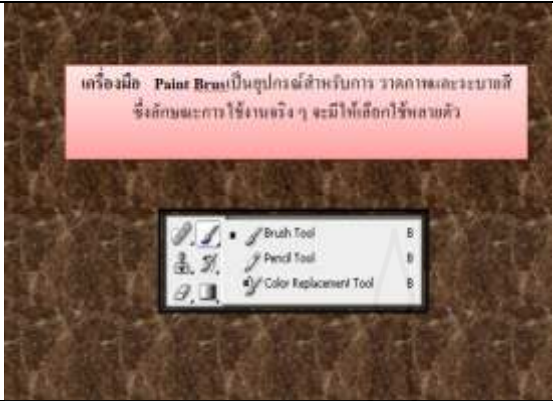


2. อุปกรณ์การผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ และไมโครโฟน




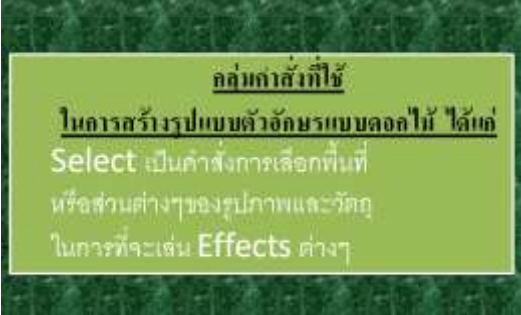
3. วัสดุการผลิต ได้แก่ กระดาษ A4

บทมัลติมีเดีย : ประกอบการเผชิญประสบการณ์
 หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรม
 คอมพิวเตอร์

ลำดับที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
1		ดนตรีประจำรายการ.....
2		การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ และแบบดอกไม้ด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์
3		กลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน อาชีพและเทคโนโลยี

ลำดับ ที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
4	<p>การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> 	การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
5	 <p>การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ เป็นการนำรูปแบบที่มีลักษณะต่างๆไปมา เพื่อใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การนำรูปแบบที่มีลักษณะ คล้ายกันมาใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์สามารถทำได้โดยการนำ รูปแบบที่มีลักษณะคล้ายกันมาใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์</p>	การสร้างรูปแบบตัวอักษร แบบลายไม้ เป็นการนำ รูปแบบตัวอักษรธรรมดา ๆ ต่างๆไปมาเติมแต่งด้วยการใส่ เอฟเฟ็คต์และลงสีรัซเพียง เล็กน้อย โดยสามารถนำ วิธีการทำนี้ไปสร้างเป็นการ์ด อวยพรตามเทศกาลต่าง ๆ ได้
6	<p>11 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ ได้แก่</p> <p>เครื่องมือ Type เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญและใช้บ่อยครั้ง ใช้สำหรับสร้างตัวอักษร ซึ่งสามารถนำมาจัดประกอบ ภาพ ได้ทันที โดยคุณสามารถคลิกสีได้ 16 สีและมีให้เลือก 2 แบบ ได้แก่ การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ไปรงค์เพื่อเติมสีที่หลังของภาพสำหรับตกแต่งภาพสร้างตัวอักษร</p> 	การศึกษาการสร้างตัวอักษร แบบลายไม้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ เครื่องมือ Type ซึ่งเป็น อุปกรณ์ที่สำคัญและใช้บ่อย ใช้สำหรับการสร้างตัวอักษร

ลำดับที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
7	 <p>เครื่องมือ Paint เป็นอุปกรณ์สำหรับการวาดภาพและระบายสี ซึ่งลักษณะการใช้งานจริง ๆ จะมีให้สื่อมาใช้หลายตัว</p> <p>Brush Tool B Pencil Tool B Color Replacement Tool B</p>	เครื่องมือ Paint เป็นอุปกรณ์สำหรับการวาดภาพและระบายสี
8	 <p>กลุ่มคำสั่งที่ใช้</p> <p><u>ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ ได้แก่</u></p> <p>Filter เป็นคุณสมบัติเด่นอย่างหนึ่งในการทำงานกับโปรแกรม Photoshop โดยมันจะทำหน้าที่เป็นตัวปรับแต่งภาพให้มีลักษณะที่พิเศษออกไป ซึ่งใน Photoshop ก็มี Filter แบบต่าง ๆ ให้เราเลือกใช้จำนวนมากมานับร้อยชนิด สำหรับในบทนี้เราจะมาพูดถึงการใช้งาน Filter</p>	Filter เป็นคุณสมบัติเด่นอย่างหนึ่งในการทำงานกับคอมพิวเตอร์ เพราะจะทำให้หน้าที่เป็นตัวปรับแต่งภาพให้มีลักษณะพิเศษออกไป
9	 <p>การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ลำดับที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
10	 <p>การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบดอกไม้ เราสามารถใช้เครื่องมือที่มีอยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น เครื่องมือในกลุ่ม Marquee หรือ เครื่องมือวาดภาพ Shape รูปแบบต่าง ๆ มาประยุกต์ตกแต่งจนได้ผลงานตามที่ต้องการ</p>	<p>การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ เราสามารถใช้เครื่องมือที่มีอยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น เครื่องมือในกลุ่ม Marquee หรือ เครื่องมือวาดภาพ Shape</p>
11	<p>การเรียนการสอนการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบดอกไม้ ได้แก่</p> <p>เครื่องมือ Type เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญจะใช้ข้อความ ใช้ส่วนสร้างตัวอักษรจึงสามารถนำมาจัดประกอบ ภาพ ได้ทันที โดยคุณสามารถเลือกใช้ได้ส่วนและมีไป 2 แบบ ได้แก่ การสร้างตัวอักษรที่แบบ</p> <p>ไปร้อมเพื่อแก้ไขที่ลักษณะ สำหรับจะนำภาพมาสร้างตัวอักษร</p> 	<p>การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ เครื่องมือ Type ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่สำคัญและใช้บ่อยใช้สำหรับการสร้างตัวอักษร</p>
12	<p>เครื่องมือ Paint Brush เป็นอุปกรณ์สำหรับการ วาดภาพและระบายสี ซึ่งลักษณะการใช้งานจริง ๆ จะมีให้เลือกใช้หลายตัว</p> 	<p>เครื่องมือ Paint เป็นอุปกรณ์สำหรับการวาดภาพและระบายสี</p>
13	<p>กลุ่มคำสั่งที่ใช้</p> <p>ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบดอกไม้ ได้แก่</p> <p>Select เป็นคำสั่งการเลือกพื้นที่หรือส่วนต่างๆของรูปภาพและวัตถุในการที่จะเล่น Effects ต่างๆ</p> 	<p>กลุ่มคำสั่งที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบดอกไม้ Select เป็นคำสั่งการเลือกพื้นที่หรือส่วนต่างๆของรูปภาพและวัตถุในการที่จะเล่น Effects</p>

ลำดับที่	ข้อความ / ภาพ	เสียง
14		<p>อุปกรณ์ Marquee Tools เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเลือกพื้นที่ของภาพตามต้องการ</p>
		<p>VDO สอนการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้</p>



แบบประเมินชิ้นงาน

หน่วยประสบการณ์ที่ 11

การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้
ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์



แบบประเมินชิ้นงาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสงค์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง 1. แบบประเมินนี้ สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่างเผชิญประสงค์
2. ผู้สอนประเมินชิ้นงานนักเรียนรายกลุ่ม ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. ขนาดตัวอักษร

1.1 ขนาดของตัวอักษรพอเหมาะ	3	คะแนน
1.2 ขนาดของตัวอักษรใหญ่มาก	2	คะแนน
1.3 ขนาดของตัวอักษรเล็กมาก	1	คะแนน

2. ความชัดเจนของตัวอักษร

2.1 ตัวอักษรชัดเจนดี	3	คะแนน
2.2 ตัวอักษรเลือนรางแต่อ่านออก	2	คะแนน
2.3 ตัวอักษรอ่านไม่ออก	1	คะแนน

3. สีพื้นที่ตัวอักษร

3.1 สีพื้นที่เหมาะสมกับตัวอักษร	3	คะแนน
3.2 สีพื้นที่ไม่เหมาะสมกับตัวอักษร	2	คะแนน
3.3 ไม่ได้สีพื้นที่	1	คะแนน

4. การวางตำแหน่งของตัวอักษร

4.1 วางข้อความอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม	3	คะแนน
4.2 วางข้อความหนักไปข้างใดข้างหนึ่ง	2	คะแนน
4.3 วางข้อความไว้กระจัดกระจาย	1	คะแนน

5. รูปแบบของตัวอักษรกับความหมายของคำ

5.1 ข้อความสวยงามมากและเหมาะสมกับความหมายของคำ	3	คะแนน
5.2 ข้อความสวยงามแต่ไม่เหมาะสมกับความหมายของคำ	2	คะแนน
5.3 ข้อความไม่สวยงามและไม่เหมาะสมกับความหมายของคำ	1	คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 ประสงค์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

กลุ่มที่ชื่อกลุ่ม.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบประเมินตามความคิดเห็นของตน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3	2	1
1. ขนาดตัวอักษร			
2. ความชัดเจนของตัวอักษร			
3. สีพื้นกับตัวอักษร			
4. การวางตำแหน่งของตัวอักษร			
5. รูปแบบของตัวอักษรกับความหมายของคำ			
รวม			

เกณฑ์การประเมิน

ช่วงคะแนน	11-15	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
ช่วงคะแนน	6-10	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
ช่วงคะแนน	1-5	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่/...../.....

แบบสรุปการประเมินชิ้นงาน : การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ชื่อกลุ่ม / คุณภาพงาน	ขนาด ตัวอักษร	ความชัดเจน ของตัวอักษร	สีพื้นกับ ตัวอักษร	การวาง ตำแหน่งของ ตัวอักษร	รูปแบบของ ตัวอักษรกับ ความหมาย ของคำ	รวมคะแนน (15คะแนน)
กลุ่มที่ 1						
กลุ่มที่ 2						
กลุ่มที่ 3						
กลุ่มที่ 4						
กลุ่มที่ 5						
กลุ่มที่ 6						
กลุ่มที่ 7						
กลุ่มที่ 8						
กลุ่มที่ 9						
กลุ่มที่ 10						

เกณฑ์การประเมิน

ช่วงคะแนน	11-15	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
ช่วงคะแนน	6-10	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
ช่วงคะแนน	1-5	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่/...../.....

แบบประเมินชิ้นงาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 ประสงค์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง 1. แบบประเมินนี้ สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่างเผชิญประสงค์
 2. ผู้สอนประเมินชิ้นงานนักเรียนรายกลุ่ม ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. ขนาดตัวอักษร

1.1 ขนาดของตัวอักษรพอเหมาะ	3	คะแนน
1.2 ขนาดของตัวอักษรใหญ่มาก	2	คะแนน
1.3 ขนาดของตัวอักษรเล็กมาก	1	คะแนน

2. ความชัดเจนของตัวอักษร

2.1 ตัวอักษรชัดเจนดี	3	คะแนน
2.2 ตัวอักษรเลือนรางแต่อ่านออก	2	คะแนน
2.3 ตัวอักษรอ่านไม่ออก	1	คะแนน

3. สีพื้นที่ตัวอักษร

3.4 สีพื้นที่เหมาะสมกับตัวอักษร	3	คะแนน
3.5 สีพื้นที่ไม่เหมาะสมกับตัวอักษร	2	คะแนน
3.6 ไม่ได้สีพื้นที่	1	คะแนน

4. การวางตำแหน่งของตัวอักษร

4.4 วางข้อความกึ่งกลางของกระดาษ	3	คะแนน
4.5 วางข้อความหนักไปทางซ้ายหรือขวา	2	คะแนน
4.6 วางข้อความไว้ล่างหรือบนของหน้ากระดาษ	1	คะแนน

5. รูปแบบของตัวอักษรกับความหมายของคำ

5.4 ข้อความสวยงามมากและเหมาะสมกับความหมายของคำ	3	คะแนน
5.5 ข้อความสวยงามแต่ไม่เหมาะสมกับความหมายของคำ	2	คะแนน
5.6 ข้อความไม่สวยงามและไม่เหมาะสมกับความหมายของคำ	1	คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 ประสงค์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

กลุ่มที่ชื่อกลุ่ม.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบประเมินตามความคิดเห็นของตน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3	2	1
1. ขนาดตัวอักษร			
2. ความชัดเจนของตัวอักษร			
3. สีพื้นกับตัวอักษร			
4. การวางตำแหน่งของตัวอักษร			
5. รูปแบบของตัวอักษรกับความหมายของคำ			
รวม			

เกณฑ์การประเมิน

ช่วงคะแนน	11-15	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
ช่วงคะแนน	6-10	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
ช่วงคะแนน	1-5	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่/...../.....

แบบสรุปการประเมินชิ้นงาน : การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ชื่อกลุ่ม / คุณภาพงาน	ขนาด ตัวอักษร	ความชัดเจน ของตัวอักษร	สีพื้นกับ ตัวอักษร	การวาง ตำแหน่งของ ตัวอักษร	รูปแบบของ ตัวอักษรกับ ความหมาย ของคำ	รวมคะแนน (15คะแนน)
กลุ่มที่ 1						
กลุ่มที่ 2						
กลุ่มที่ 3						
กลุ่มที่ 4						
กลุ่มที่ 5						
กลุ่มที่ 6						
กลุ่มที่ 7						
กลุ่มที่ 8						
กลุ่มที่ 9						
กลุ่มที่ 10						

เกณฑ์การประเมิน

ช่วงคะแนน	11-15	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
ช่วงคะแนน	6-10	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
ช่วงคะแนน	1-5	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

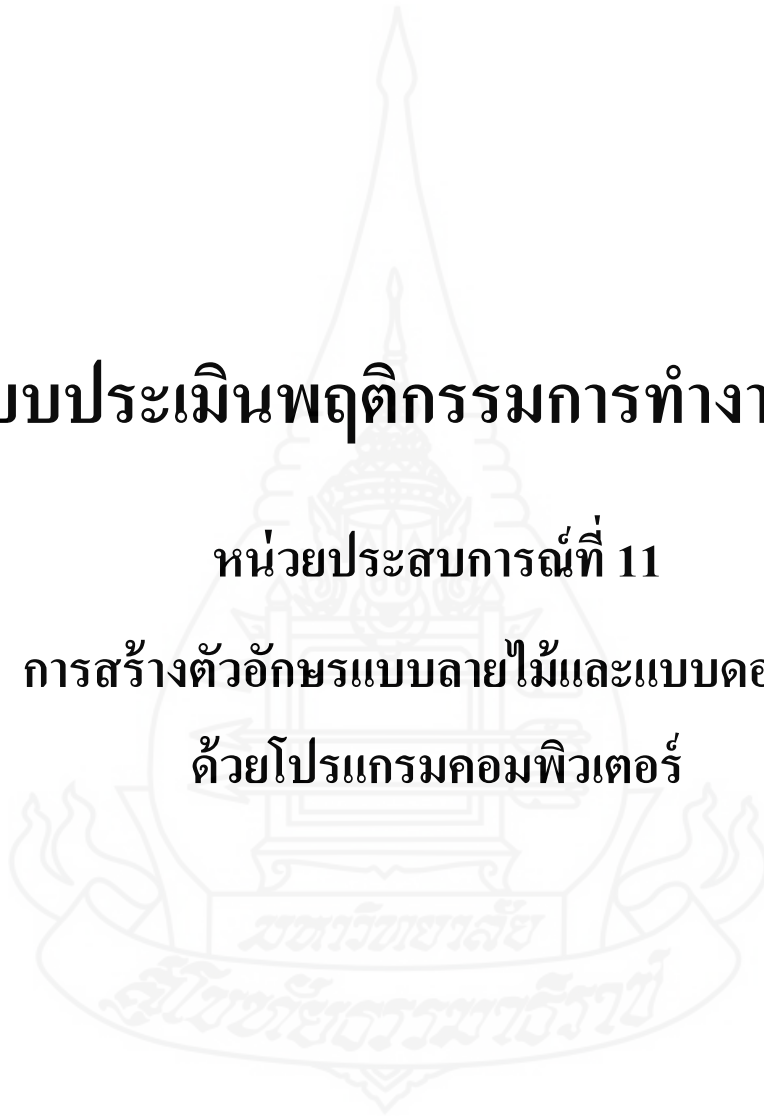
วันที่/...../.....

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

หน่วยประสบการณ์ที่ 11

การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้

ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง 1. แบบประเมินนี้ สำหรับผู้สอนใช้ประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

2. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนแต่ละคนในกลุ่มโดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนการทำงานที่ตรงกับความเป็นจริง ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. ความรับผิดชอบ

- | | | |
|--|---|-------|
| 1.1 สมาชิกรับผิดชอบงานทุกงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความตั้งใจ และเต็มใจที่จะทำงาน | 2 | คะแนน |
| 1.2 สมาชิกรับผิดชอบงานเป็นบางครั้ง มีความตั้งใจในการทำงานไม่สม่ำเสมอ | 1 | คะแนน |
| 1.3 สมาชิกไม่รับผิดชอบงาน | 0 | คะแนน |

2. การทำงานเป็นทีม

- | | | |
|---|---|-------|
| 2.1 สมาชิกกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำงานเป็นอย่างดี | 2 | คะแนน |
| 2.2 สมาชิกกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำงานเป็นบางครั้ง | 1 | คะแนน |
| 2.3 สมาชิกกลุ่มไม่ให้ความร่วมมือในการทำงาน | 0 | คะแนน |

3. การแสดงความคิดเห็น

- | | | |
|--|---|-------|
| 3.1 สมาชิกกลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของกลุ่ม | 2 | คะแนน |
| 3.2 สมาชิกกลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็นและไม่ยอมรับความคิดเห็นของกลุ่มบางครั้ง | 1 | คะแนน |
| 3.3 สมาชิกกลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็นและไม่ยอมรับความคิดเห็นของกลุ่ม | 0 | คะแนน |

4. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

- | | | |
|--|---|-------|
| 4.1 สมาชิกกลุ่มมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผลงานสวยงาม | 2 | คะแนน |
| 4.2 สมาชิกกลุ่มมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แต่ผลงานไม่ค่อยสวยงาม | 1 | คะแนน |
| 4.3 สมาชิกกลุ่มไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ | 0 | คะแนน |

5. การมีทักษะในการแก้ปัญหา

5.1 สมาชิกกลุ่มสามารถแก้ปัญหาในการทำงานได้ทุกปัญหา	2	คะแนน
5.2 สมาชิกกลุ่มสามารถแก้ปัญหาในการทำงานได้บางปัญหา	1	คะแนน
5.3 สมาชิกกลุ่มไม่สามารถแก้ปัญหาในการทำงานได้	0	คะแนน



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

สมาชิกกลุ่มที่ ชื่อกลุ่ม

เกณฑ์การให้คะแนน

- 2 หมายถึง ดีมาก
- 1 หมายถึง ดี
- 0 หมายถึง ต้องปรับปรุง

คนที่	พฤติกรรม	ความ รับผิดชอบ			การทำงาน เป็นทีม			การแสดง ความ คิดเห็น			ความคิด ริเริ่ม สร้างสรรค์			การมีทักษะ ในการ แก้ปัญหา			รวม
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	
	คะแนน																10
	1																
	2																
	3																

เกณฑ์การประเมินรวม

- ให้คะแนน 0-4 พฤติกรรมการทำงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง
- ให้คะแนน 5-7 พฤติกรรมการทำงานอยู่ในระดับพอใช้
- ให้คะแนน 8-10 พฤติกรรมการทำงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

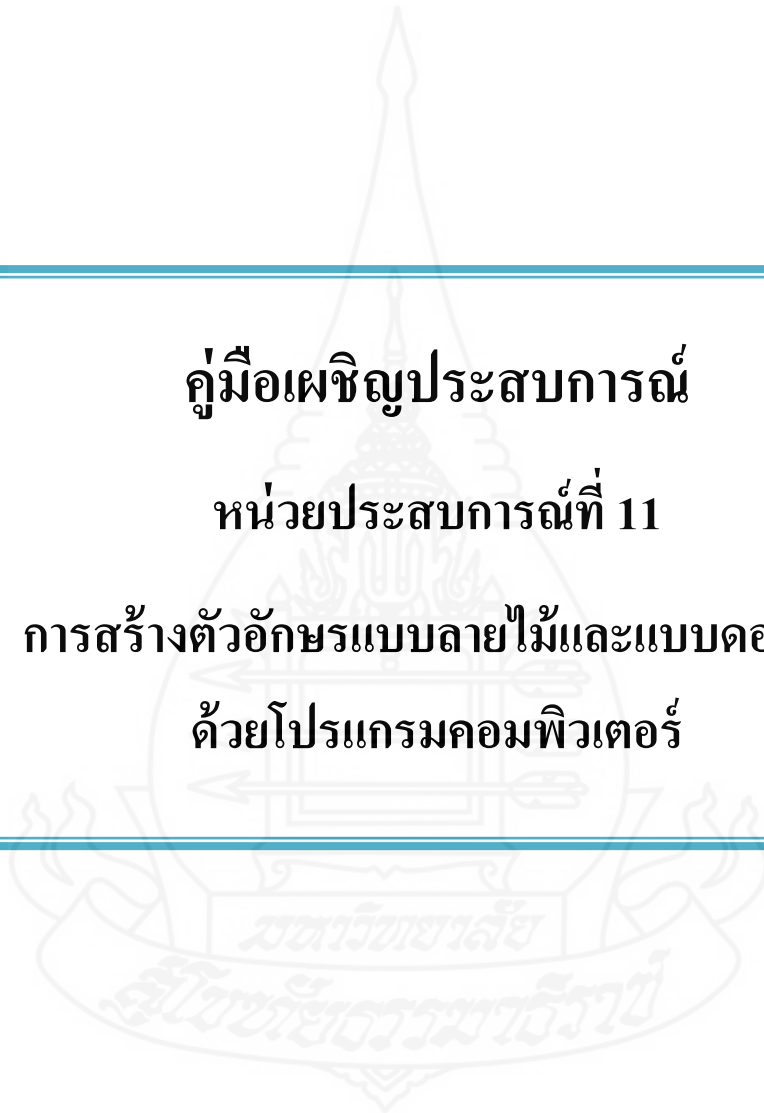
วันที่/...../.....

คู่มือเผชิญประสบการณ์

หน่วยประสบการณ์ที่ 11

การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้

ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์



แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 1 แบบทดสอบภาคทฤษฎี

- คำชี้แจง
1. แบบทดสอบนี้มีจำนวน 10 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 5 นาที (10 คะแนน)
 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด แล้วกาเครื่องหมาย × ลงในกระดาษคำตอบ

<p>1. เครื่องมือ Type T. คือเครื่องมือที่ใช้สำหรับปฏิบัติสิ่งใด</p> <p>ก. ใช้สำหรับพิมพ์อักษรตัว T</p> <p>ข. ใช้สำหรับพิมพ์อักษรแนวตั้ง</p> <p>ค. ใช้สำหรับพิมพ์อักษรแนวนอน</p> <p>ง. ใช้สำหรับพิมพ์อักษรในโปรแกรม คอมพิวเตอร์</p>
<p>2. อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการวาดภาพและระบายสีซึ่งลักษณะการใช้งานจริง ๆ คล้ายพู่กันหรือดินสอคือเครื่องมือที่มีชื่อเรียกว่าอะไร</p> <p>ก. Pen</p> <p>ข. Pencil</p> <p>ค. Paint Brus</p> <p>ง. Pencil Brus</p>
<p>3. Filter ทำหน้าที่อะไร</p> <p>ก. ทำหน้าที่ตัดภาพและตัวอักษร</p> <p>ข. ทำหน้าที่ลบภาพและตัวอักษร</p> <p>ค. ทำหน้าที่ปรับแสงภาพและตัวอักษร</p> <p>ง. ปรับแต่งภาพและตัวอักษรให้มีลักษณะที่พิเศษ</p>
<p>4. หากจะเปลี่ยนกำหนดตัวอักษรให้เป็นลักษณะของตัวอักษรแบบลายไม้ต้องใช้คำสั่งใด</p> <p>ก. Filter >> Shapen</p> <p>ข. Filter >> Distort</p> <p>ค. Filter >> Render >> Blur</p> <p>ง. Filter >> Render >> Fibers</p>

แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้มีจำนวน 1 ข้อ 20 คะแนน ใช้เวลา 10 นาที (20 คะแนน)
2. ให้นักเรียนสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ตามภาพที่กำหนดให้

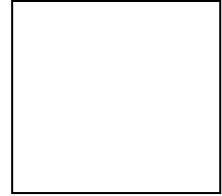
ตัวอักษรแบบลายไม้

KHAOWANG

ตัวอักษรแบบดอกไม้



กระดาษคำตอบ
แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรม
คอมพิวเตอร์



รวมคะแนน

ข้อที่	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

แบบฝึกปฏิบัติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์รองที่ 11.1.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ภารกิจที่ 1 งานที่ 1.1-1.3

- 1.1 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 1.2 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 1.3 บันทึกสาระสำคัญ เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (3 คะแนน)

1) การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ คือ

.....

.....

2) เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ ได้แก่

.....

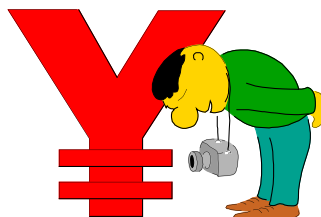
.....

3) คำสั่งที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ ได้แก่

.....

.....

.....



แบบฝึกปฏิบัติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์รองที่ 11.1.2 ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ภารกิจที่ 1 งานที่ 2.1-2.3

2.1 ให้นักเรียนปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้ผลลัพธ์ตามภาพที่กำหนด (5 คะแนน)



2.2 ให้นักเรียนรวมกลุ่มกับเพื่อนกลุ่มละ 4 คน แล้วปฏิบัติการออกแบบตัวอักษรแบบลายไม้ให้ได้ผลลัพธ์ตามภาพที่กำหนด พร้อมทั้งสรุปวิธีการทำลงในแบบฟอร์มที่กำหนดให้ (15 คะแนน)

I Love Graphics

แบบฝึกปฏิบัติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์รองที่ 11.2.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ภารกิจที่ 1 งานที่ 1.1-1.3

- 1.1 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 1.2 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 1.3 บันทึกสาระสำคัญ เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (3 คะแนน)

1) การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบดอกไม้ คือ

.....

.....

2) เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบดอกไม้ ได้แก่

.....

.....

3) คำสั่งที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบดอกไม้ ได้แก่

.....

.....



แบบฝึกปฏิบัติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

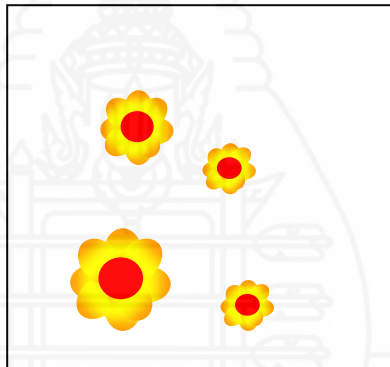
ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์รองที่ 11.2.2 ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ภารกิจที่ 1 งานที่ 2.1-2.3

2.1 ให้นักเรียนปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้ผลลัพธ์ตามภาพ ที่กำหนด (คะแนน 5 คะแนน)



2.2 ให้นักเรียนรวมกลุ่มกับเพื่อนกลุ่มละ 4 คน แล้วปฏิบัติการออกแบบตัวอักษรแบบดอกไม้ให้ ได้ผลลัพธ์ตามภาพที่กำหนด พร้อมทั้งสรุปวิธีการทำลงในแบบฟอร์มที่กำหนดให้ (15 คะแนน)

แบบประเมินชิ้นงาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสงค์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- คำชี้แจง
1. แบบประเมินนี้ สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่างเผชิญประสงค์
 2. ผู้สอนประเมินชิ้นงานนักเรียนรายกลุ่ม ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. ขนาดตัวอักษร

- | | | |
|----------------------------|---|-------|
| 1.1 ขนาดของตัวอักษรพอเหมาะ | 1 | คะแนน |
| 1.2 ขนาดของตัวอักษรใหญ่มาก | 1 | คะแนน |
| 1.3 ขนาดของตัวอักษรเล็กมาก | 1 | คะแนน |

2. ความชัดเจนของตัวอักษร

- | | | |
|--------------------------------|---|-------|
| 2.1 ตัวอักษรชัดเจนดี | 1 | คะแนน |
| 2.2 ตัวอักษรเลือนรางแต่อ่านออก | 1 | คะแนน |
| 2.3 ตัวอักษรอ่านไม่ออก | 1 | คะแนน |

3. สีพื้นกับตัวอักษร

- | | | |
|---------------------------------|---|-------|
| 3.1 สีพื้นเหมาะสมกับตัวอักษร | 1 | คะแนน |
| 3.2 สีพื้นไม่เหมาะสมกับตัวอักษร | 1 | คะแนน |
| 3.3 ไม่ได้สีพื้น | 1 | คะแนน |

4. การวางตำแหน่งของตัวอักษร

- | | | |
|--|---|-------|
| 4.1 วางข้อความกึ่งกลางของกระดาษ | 1 | คะแนน |
| 4.2 วางข้อความหนักไปทางซ้ายหรือขวา | 1 | คะแนน |
| 4.3 วางข้อความไว้ล่างหรือบนของหน้ากระดาษ | 1 | คะแนน |

5. รูปแบบของตัวอักษรกับความหมายของคำ

- | | | |
|---|---|-------|
| 5.1 ข้อความสวยงามมากและเหมาะสมกับความหมายของคำ | 1 | คะแนน |
| 5.2 ข้อความสวยงามแต่ไม่เหมาะสมกับความหมายของคำ | 1 | คะแนน |
| 5.3 ข้อความไม่สวยงามและไม่เหมาะสมกับความหมายของคำ | 1 | คะแนน |

รวม	15	คะแนน
------------	-----------	--------------

แบบประเมินชิ้นงาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสงค์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

กลุ่มที่ชื่อกลุ่ม.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบประเมินตามความคิดเห็นของตน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3	2	1
6. ขนาดตัวอักษร			
7. ความชัดเจนของตัวอักษร			
8. สีสันกับตัวอักษร			
9. การวางตำแหน่งของตัวอักษร			
10. รูปแบบของตัวอักษรกับความหมายของคำ			
รวม			

เกณฑ์การประเมิน

ช่วงคะแนน 11-15 หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ช่วงคะแนน 6-10 หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ช่วงคะแนน 1-5 หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่/...../.....

แบบประเมินชิ้นงาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสงค์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง	1. แบบประเมินนี้ สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่างเผชิญประสงค์	
	2. ผู้สอนประเมินชิ้นงานนักเรียนรายกลุ่ม ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้	
1. ขนาดตัวอักษร		
1.1	ขนาดของตัวอักษรพอเหมาะ	1 คะแนน
1.2	ขนาดของตัวอักษรใหญ่มาก	1 คะแนน
1.3	ขนาดของตัวอักษรเล็กมาก	1 คะแนน
2. ความชัดเจนของตัวอักษร		
2.4	ตัวอักษรชัดเจนดี	1 คะแนน
2.5	ตัวอักษรเลือนรางแต่อ่านออก	1 คะแนน
2.6	ตัวอักษรอ่านไม่ออก	1 คะแนน
3. สีสันกับตัวอักษร		
3.4	สีพื้นเหมาะสมกับตัวอักษร	1 คะแนน
3.5	สีพื้นไม่เหมาะสมกับตัวอักษร	1 คะแนน
3.6	ไม่ได้สีพื้น	1 คะแนน
4. การวางตำแหน่งของตัวอักษร		
4.4	วางข้อความกึ่งกลางของกระดาษ	1 คะแนน
4.5	วางข้อความหนักไปทางซ้ายหรือขวา	1 คะแนน
4.6	วางข้อความไว้ล่างหรือบนของหน้ากระดาษ	1 คะแนน
5. รูปแบบของตัวอักษรกับความหมายของคำ		
5.1	ข้อความสวยงามมากและเหมาะสมกับความหมายของคำ	1 คะแนน
5.2	ข้อความสวยงามแต่ไม่เหมาะสมกับความหมายของคำ	1 คะแนน
5.3	ข้อความไม่สวยงามและไม่เหมาะสมกับความหมายของคำ	1 คะแนน
	รวม	15 คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสงค์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

กลุ่มที่ชื่อกลุ่ม.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบประเมินตามความคิดเห็นของตน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3	2	1
1. ขนาดตัวอักษร			
2. ความชัดเจนของตัวอักษร			
3. สีสันกับตัวอักษร			
4. การวางตำแหน่งของตัวอักษร			
5. รูปแบบของตัวอักษรกับความหมายของคำ			
รวม			

เกณฑ์การประเมิน

ช่วงคะแนน	11-15	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
ช่วงคะแนน	6-10	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
ช่วงคะแนน	1-5	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่/...../.....

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์รองที่ 11.1.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ภารกิจที่ 1 งานที่ 1.1-1.3

1.1 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

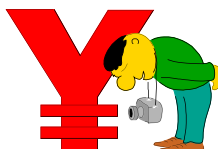
1.2 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1.3 บันทึกสาระสำคัญ เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1) การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ คือ เป็นการใช้อนุกรมตัวอักษรธรรมดา ๆ ทั่วๆ ไป มาเติมแต่งด้วยการใส่เอฟเฟ็คต์และลงสีรัศเพียงเล็กน้อย การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้เป็นการใช้เทคนิคง่ายๆ แต่ผลลัพธ์ที่ได้มานั้นน่ารักและสวยงาม โดยสามารถนำวิธีการทำนี้ไปสร้างเป็นการ์คอสตูมตามเทศกาลต่าง ๆ ได้

2) เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ ได้แก่ (1) เครื่องมือ **Type T.** เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญและใช้บ่อยด้วย ใช้สำหรับสร้างตัวอักษรซึ่งสามารถนำมาจัดประกอบภาพได้ทันที โดยคุณสามารถเลือกสีได้ด้วย (2) เครื่องมือ **Paint Brus** เป็นอุปกรณ์สำหรับการ วาดภาพและระบายสีซึ่งลักษณะการใช้งานจริง ๆ จะมีให้เลือกใช้หลายตัว

3) คำสั่งที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบลายไม้ ได้แก่ **Filter** เป็นคุณสมบัติเด่นอย่างหนึ่งในการทำงานกับ โปรแกรม คอมพิวเตอร์ โดยมันจะทำหน้าที่เป็นตัวปรับแต่งภาพให้มีลักษณะที่พิเศษออกไป ซึ่งใน คอมพิวเตอร์ ก็มี Filter แบบต่าง ๆ ให้เราเลือกใช้งานมากมายนับร้อยชนิด สำหรับในบทนี้เราจะมาพูดถึงการใช้งาน Filter



เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

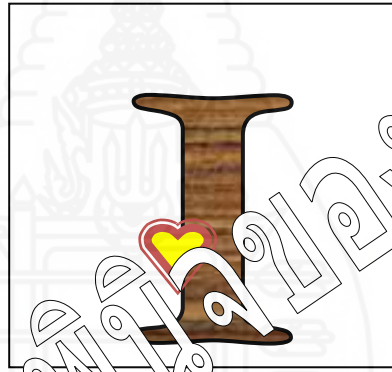
ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 11.1 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์รองที่ 11.1.2 ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ภารกิจที่ 1 งานที่ 2.1-2.3

2.1 ให้นักเรียนปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้ผลลัพธ์ตามภาพที่กำหนด



อยู่ในความคุ้มครองลิขสิทธิ์

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ประสบการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์รองที่ 11.2.1 การศึกษาการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ภารกิจที่ 1 งานที่ 1.1-1.3

- 1.1 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 1.2 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 1.3 บันทึกสาระสำคัญ เรื่อง การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1) การสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบดอกไม้ คือ เป็นการวาดภาพดอกไม้ เราสามารถใช้เครื่องมือที่มีอยู่ในโปรแกรม คอมพิวเตอร์ เช่นเครื่องมือในกลุ่ม Marquee หรือเครื่องมือวาด Shape รูปแบบต่าง ๆ มาประยุกต์ตกแต่งจนได้ผลงานตามที่ต้องการ

2) เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบดอกไม้ ได้แก่ (1) เครื่องมือ Type  เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญและใช้บ่อยด้วย ใช้สำหรับสร้างตัวอักษรซึ่งสามารถนำมาจัดประกอบภาพได้ทันที โดยคุณสามารถเลือกสีได้ด้วย (2) เครื่องมือ Paint Brus  เป็นอุปกรณ์สำหรับการ วาดภาพและระบายสีซึ่งลักษณะการใช้งานจริง ๆ จะมีให้เลือกใช้หลายตัว

3) คำสั่งที่ใช้ในการสร้างรูปแบบตัวอักษรแบบดอกไม้ ได้แก่ Select เป็นคำสั่งการเลือกพื้นที่หรือส่วนของรูปภาพและวัตถุในการที่จะเล่น Effects ต่างๆ



เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์

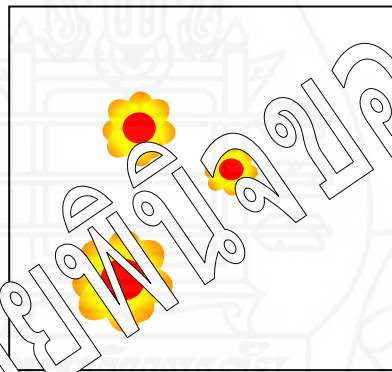
ประสบการณ์หลักที่ 11.2 การสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์รองที่ 11.2.2 ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ภารกิจที่ 1 งานที่ 2.1-2.3

2.1 ให้นักเรียนปฏิบัติการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้ผลลัพธ์

ภาพที่กำหนด



อยู่ในความคุ้มครองลิขสิทธิ์

แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี





- คำชี้แจง
1. แบบทดสอบนี้มีจำนวน 10 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 5 นาที (10 คะแนน)
 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด แล้วกาเครื่องหมาย × ลงใน

กระดาษคำตอบ

1. ถ้าต้องการพิมพ์ตัวอักษรในโปรแกรม คอมพิวเตอร์ต้องใช้เครื่องมือชนิด





- ก. เครื่องมือ Brush
- ข. เครื่องมือ Text
- ค. เครื่องมือ Type
- ง. เครื่องมือ Magic wandtool

2. เครื่องมือชนิดใดคือสัญลักษณ์ของ Paint Brush

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

3. ถ้าต้องการปรับตัวอักษรให้มีลักษณะพิเศษกว่าตัวอักษรธรรมดาควรใช้คำสั่งใดในการปรับตัวอักษร

- ก. Render
- ข. Filter
- ค. Sharpen
- ง. Set blur

<p>4. ชุดคำสั่ง Filter >> Render >> Fibers เป็นชุดคำสั่งเพื่อกระทำสิ่งใด</p> <p>ก. เพื่อเปลี่ยนลักษณะของตัวอักษรเป็นลายไม้</p> <p>ข. เพื่อเปลี่ยนลักษณะของตัวอักษรเป็นดอกไม้</p> <p>ค. เพื่อเปลี่ยนลักษณะของตัวอักษรให้มีแสงและเงา</p> <p>ง. เพื่อเปลี่ยนลักษณะของตัวอักษรให้มีลักษณะต่างๆ</p>
<p>5. งานชนิดใดไม่เหมาะสมที่จะนำตัวอักษรแบบลายไม้ไปประยุกต์ใช้ร่วม</p> <p>ก. การสร้างการ์ดงานแต่ง</p> <p>ข. การสร้างการ์ดงานเกษียณ</p> <p>ค. การสร้างการ์ดงานฉาปนกิจ</p> <p>ง. การสร้างการ์ดทำบุญขึ้นบ้านใหม่</p>
<p>6. กลุ่มเครื่องมือ Marquee เรียกกี้อีกอย่างว่าอะไร</p> <p>ก. กลุ่มเครื่องมือวาด Shape</p> <p>ข. กลุ่มเครื่องมือวาด Paint</p> <p>ค. กลุ่มเครื่องมือวาด Brush</p> <p>ง. กลุ่มเครื่องมือวาด Pencil</p>
<p>7. เครื่องมือในกลุ่ม Marquee ชนิดใดใช้สำหรับการสร้างวงกลมและวงรี</p> <p>ก. Polygon Tool</p> <p>ข. Rectangle Tool</p> <p>ค. Ellipse Tool</p> <p>ง. Line Tool</p>
<p>8. วิธีการใดเป็นวิธีการที่จะไม่ทำให้วงรีผิดรูปร่างเมื่อปฏิบัติการหมุนวงรี</p> <p>ก. การกด Shift ค้างไว้พร้อมกับคลิกเมาส์หมุนวงรี</p> <p>ข. การกด Alt ค้างไว้พร้อมกับคลิกเมาส์หมุนวงรี</p> <p>ค. การกด Ctrl ค้างไว้พร้อมกับคลิกเมาส์หมุนวงรี</p> <p>ง. การกด Enter ค้างไว้พร้อมกับคลิกเมาส์ หมุนวงรี</p>
<p>9. เครื่องมือชนิดใดใช้เพื่อคลิกกลับส่วนที่เป็นพื้นหลังของดอกไม้</p> <p>ก. </p> <p>ข. </p> <p>ค. </p> <p>ง. </p>

10. วิธีการบันทึกไฟล์งานเพื่อไม่ให้ผู้อื่นแก้ไขงานได้ในโปรแกรม คอมพิวเตอร์ ต้องบันทึกเป็นไฟล์นามสกุลอะไร

ก. .JPEG

ข. .GIF

ค. .PDF

ง. .PSD



แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้มีจำนวน 1 ข้อ 20 คะแนน ใช้เวลา 10 นาที (20 คะแนน)
2. ให้นักเรียนสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ตามภาพที่กำหนดให้

ตัวอักษรแบบลายไม้

KHAOWANG

ตัวอักษรแบบดอกไม้



กระดาษคำตอบ

แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์

หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ ด้วยโปรแกรม
คอมพิวเตอร์



รวมคะแนน

ข้อที่	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี

หน่วยประสบการณ์ที่ 11

การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้
ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ข้อที่	ก	ข	ค	ง
1				×
2			×	
3				×
4				×
5				×
6		×		
7				×
8		×		
9	×			
10	×			

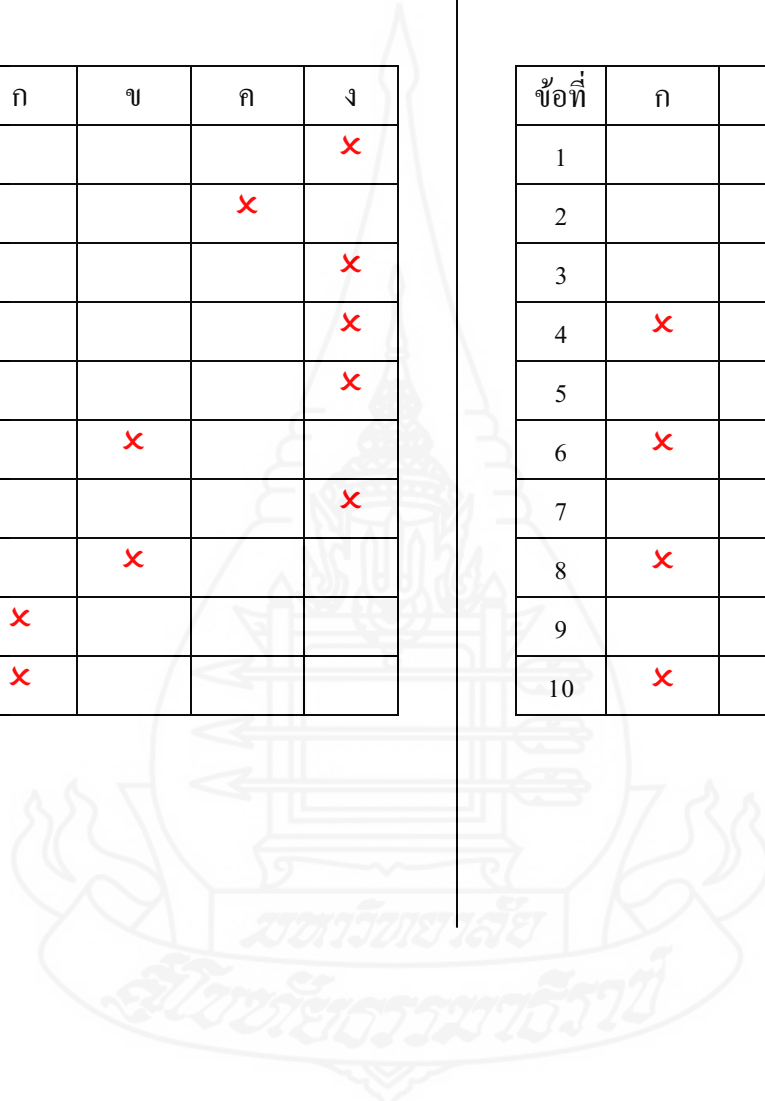
เฉลยแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์

ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี

หน่วยประสบการณ์ที่ 11

การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้
ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ข้อที่	ก	ข	ค	ง
1			×	
2		×		
3		×		
4	×			
5		×		
6	×			
7		×		
8	×			
9		×		
10	×			



เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ

รายการประเมิน	คะแนน			
	4	3	2	1
1. ขนาดตัวอักษร				
2. ความชัดเจนของตัวอักษร				
3. สีพื้นกับตัวอักษร				
4. การวางตำแหน่งของตัวอักษร				
5. รูปแบบของตัวอักษรกับความหมายของคำ				
รวม				

เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ

รายการประเมิน	คะแนน			
	4	3	2	1
1. ขนาดตัวอักษร				
2. ความชัดเจนของตัวอักษร				
3. สีพื้นกับตัวอักษร				
4. การวางตำแหน่งของตัวอักษร				
5. รูปแบบของตัวอักษรกับความหมายของคำ				
รวม				