



ภาควิชาพยาบาล

ภาควิชาพยาบาล

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1. รองศาสตราจารย์ยุพิน อินทะยะ | คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.วีรพงษ์ แสง-ชูโต | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ |
| 3. อาจารย์ถนัด บุญชัย | รองอธิการบดี
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ |
| 4. อาจารย์พวง กิตติเวทยานุสรณ์ | ครู คศ.3
โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปราสุทโธ |
| 5. อาจารย์ทวีวรรณ ฉลาดเชื้อ | ครู คศ.3
โรงเรียนพระทองคำวิทยา |

ภาคผนวก ข

หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ



ที่ ศธ ๐๕๓๓.๐๖/ว.๕๒/๕

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
๓๐๒ ถนนห้างเมืง อ.เมือง
จ.เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๔ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรื่อง ขอบขออนุญาตตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.วีระพงษ์ แสง-ชูโต

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นายสุภาพ บริบูรณ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปราสาท" โดยมี อาจารย์ ดร.วชิรา เครือคำซ้าย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หนูวัน รมแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบและให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชิต จิตวิจารย์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์. ๐๕๓-๘๔๕๔๔๔

โทรสาร. ๐๕๓-๘๔๕๔๔๔



ที่ ศธ ๐๕๓๓.๐๖/ว.๕๖๕

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง

จ.เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๘ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน รองศาสตราจารย์ยุพิน ชินทะยะ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นายสุภาพ บริบูรณ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อดูน ประจวบคีรีขันธ์” โดยมี อาจารย์ ดร.อริยา เครือคำอ้าย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หนูวัน ร่มแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบและให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวิต จิตร์วิจารณ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท. ๐๕๓-๘๘๕๓๓๙

โทรสาร. ๐๕๓-๘๘๕๓๖๙



ที่ ศษ ๐๕๓๓.๐๖/๕๘๑

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง
จ.เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๔ กรกฎาคม ๒๕๕๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน อาจารย์ถนัด บุญชัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นายสุภาพ บริบูรณ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรตรุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปริสุทโธ” โดยมี อาจารย์ ดร.ฉวีรา เครือคำด้าย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หนูบัว ร่มแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบและให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวิศ ชิตริจารณ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๙

โทรสาร. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๙



ที่ ศธ ๐๕๓๓.๐๖/๖๕๘๘

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง
จ.เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๘ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรื่อง ขอลาความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์
เรียน อาจารย์หญิง กิตติเวทย์นาสุรณ
สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นายสุภาพ บริบูรณ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนมัธยมหลวงพอศุณ ปรีสุทโธ" โดยมี อาจารย์ ดร.วชิรา เครือคำอ้าย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญวัน ร่มแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบและให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วชิรา จิตวชิรารัตน์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัทพ์. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๙

โทรสาร. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๙



ที่ ศธ ๐๕๓๓.๐๖/ร.๕๔๕

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง
จ.เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๔ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรื่อง ขอบทามอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน อาจารย์ทวิวรรณ ผลิตเชื้อ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นายสุภาพ บวิบูรณ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุศล ปรีสุทโธ” โดยมี อาจารย์ ดร.วชิรา เครือคำอ้าย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หนูวัน ร่มแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบและให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวิศ ชิตริจารณ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, ๐๕๓-๘๘๕๕๙๙

โทรสาร, ๐๕๓-๘๘๕๕๙๙

โรงเรียนมัธยมศึกษาจังหวัดนนทบุรี
วันที่ ๑๕/๑๒/๒๕๖๓
ที่โรงเรียน ม.ป.น. นนทบุรี

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
๒๐๘ ถนนช้างเผือก อ.เมือง
จ. เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๑๓ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนมัธยมหลวงพระพัตถ์ไชย

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นายสุภาพ ประิบุญนงค์ นักศึกษา
ระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
“การพัฒนานาฏกรรมทางเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๖
โรงเรียนมัธยมหลวงพ้ออุดร ปิสุทโธ” โดยมี อาจารย์ ดร.วิภา เจริญคำอ้าย และ ผู้วิจัยสายตรงจารย์
ศรหน้อยวัน ช่มแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่แจ้งใ้โรงเรียนอนุบาลให้เด็กศึกษาทดลองใช้เครื่องมือ
 เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ กำหนดทดลองใช้เครื่องมือในระหว่างวันที่ ๓๑ กรกฎาคม - ๕ ตุลาคม ๒๕๕๙
 ส่วนรายละเอียดอื่นๆ นักศึกษารับประสานกับท่านโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ข้อเสียของความนับถือ

นาย อภัยสิทธิ์

[illegible]

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวีส จิตตวิจารย์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

23 N.A. 25551

บัณฑิตวิทยาลัย

1117. 0501-සසඳුනාව

โทรสาร. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๙

- 1980-1981

2/11
N.A. 100

1967
933
N.A.
14.00

១៣ កាក្បាក ២៥៥៥

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนปทุมมาทวีกาญจน์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่จึงใคร่ขออนุญาตให้นักศึกษาทดลองใช้เครื่องมือ
เพื่อทำวิทยานิพนธ์ กำหนดทดลองใช้เครื่องมือในระหว่างวันที่ ๒๓-๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๕
ส่วนรายละเอียดอื่นๆ นักศึกษาระบุรายละเอียดในใบขอทดลองไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

٢٥

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวีกิจ จิตวิจิตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

197. 053-555555

இரண்டாம். ௦௧௦-௧௧௧௧௧௧

[Handwritten signature]

จังหวัดเชียงใหม่ 1 ฉบับ



โรงเรียนวังโป่งพัฒนา
วันที่ 24 / 5 / 55
วันที่ 26 ก.ค. 55
เวลา 10.00 น.

ที่ ศร ๐๕๓๓.๐๖/ ๖๐๖

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง
จ. เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๑๓ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรื่อง ขออนุญาตทดลองใช้เครื่องมือเพื่อทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนวังโป่งพัฒนา

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นายสุภาพ นริบวรณัฏ นักศึกษา
ระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
"การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๖
โรงเรียนมัธยมคลองปล่อง ประจวบคีรีขันธ์" โดยมี อาจารย์ ดร.วชิรา นเรศคำชัย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ศรทพวัน ร่มแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่จึงใคร่ขออนุญาตให้นักศึกษาทดลองใช้เครื่องมือ
เพื่อทำวิทยานิพนธ์ กำหนดทดลองใช้เครื่องมือในระหว่างวันที่ ๒๓-๒๗ กรกฎาคม ๒๕๕๕
ส่วนรายละเอียดอื่นๆ นักศึกษาจะประสานกับท่านโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิศ จิตวิจารย์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

- พรว

- นิตยา ขว -

- นิตยา ขว -

นางสาวทศพร ไร่สี ๑๕๖๔๗๕๗

ที่งานบริหาร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐๕๓-๔๔๕๕๕๗

ส.ก.๑๖๖ โทรสาร. ๐๕๓-๔๔๕๕๕๗

- นางสาวศิริกานต์ ศรีนิเวศ

นางสาว ก.ก

๒๖/๖.๓/๕๕



ที่ ศษ ๐๕๓๓.๐๖/๖๐๖

โรงเรียนมัธยมพ่วงพ่วง พ่วงพ่วง
วันที่ ๓/๑๐/๒๕๖๓
วันที่ ๓๑/๑๐/๒๕๖๓

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง
จ. เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตทดลองใช้เครื่องมือเพื่อทำวิทยานิพนธ์
เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนมัธยมพ่วงพ่วง พ่วงพ่วง

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นายสุภาพ นริขุภรณ์ นักศึกษา
ระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
"การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๖
โรงเรียนมัธยมพ่วงพ่วง พ่วงพ่วง" โดยพี่ ข้าราชการ ครูวิชา ครูคำช่วย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร.บุญวัน ร่มแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จึงได้ขออนุญาตให้นักศึกษาทดลองใช้เครื่องมือ
เพื่อทำวิทยานิพนธ์ กำหนดทดลองใช้เครื่องมือในระหว่างวันที่ ๒๓-๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
ส่วนรายละเอียดอื่นๆ นักศึกษาจะประสานงานกับท่านโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ศาสตราจารย์

ศาสตราจารย์

ศาสตราจารย์

ศาสตราจารย์

ศาสตราจารย์

ศาสตราจารย์

โทร. ๐๕๓-๘๘๕๕๕๕

โทรสาร. ๐๕๓-๘๘๕๕๕๕

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิศ จิตวิจิตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

- ผอ.กองบริหารงานทั่วไป

๒๓ ก.ค. ๖๓

ภาคผนวก ง

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียน
มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อดูน ประจวบคีรีขันธ์

คำชี้แจง

หน่วยการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ ของรายวิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มเติม เรื่อง การใช้งาน
ซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อการนำเสนองาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ใช้เวลาเรียน จำนวน 20 ชั่วโมงและ
มีแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน ประกอบด้วย ดังนี้

- แผนที่ 1 ศึกษาซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนองาน
- แผนที่ 2 เลือกประเภทซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนองาน
- แผนที่ 3 ทำการปฏิบัติโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอย
- แผนที่ 4 ทำการปฏิบัติโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป
- แผนที่ 5 ทำการปฏิบัติโปรแกรมวินโดวส์ มูฟวี่ เมคเกอร์
- แผนที่ 6 ทำการปฏิบัติการสร้างชิ้นงานการนำเสนอโดยโปรแกรมต่างๆ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชา คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม.....
รหัส 333206..... ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6.....
เรื่อง ศึกษาซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนองาน..... เวลา 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

1.2 ตัวชี้วัด

ม.4-6/11 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสมกับลักษณะงาน

1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) อธิบายความหมายและวัตถุประสงค์ของการนำเสนอผลงานโดยใช้คอมพิวเตอร์ได้
- 2) บอกหลักการออกแบบผลงานสำหรับการนำเสนอโดยใช้คอมพิวเตอร์ได้
- 3) สามารถใช้ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอผลงานได้ถูกต้อง

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ปัจจุบันการนำเสนองานสามารถทำให้ผู้รับรู้และเข้าใจ รวมทั้งกระตุ้นความสนใจของผู้ฟังได้ตลอดระยะเวลาที่นำเสนอ นั้น ผู้นำเสนอนิยมใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ ซอฟต์แวร์และอุปกรณ์แสดงผลที่มีประสิทธิภาพ ร่วมกับการใช้เทคนิคการนำเสนอเพื่อสื่อสารไปยังผู้ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 ความหมายและวัตถุประสงค์ของการนำเสนอ
- 3.2 หลักการออกแบบสื่อสำหรับการนำเสนอ
- 3.3 ความหมายของซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอผลงาน

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 4.2 ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้
- 4.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

5.1 มีวินัย

5.2 ใฝ่เรียนรู้

5.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน
มัธยมหลวงพ่อกุณปริศนา
ชั่วโมงที่ 1 เรื่อง ซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนองาน

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ชั้นที่ 1 ชั้น นำการรับรู้	แบบทดสอบ ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนด้านความรู้ ก่อนเรา	1. ทำแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียน 2. ครูซักถามเรื่องเกี่ยวกับการนำเสนอผลงานโดยคอมพิวเตอร์ 3. ครูนำตัวอย่างผลงานที่สร้างจากซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอผลงาน 4. ครูบอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 5. ครูอธิบายความหมายและวัตถุประสงค์ของการนำเสนอหลักการออกแบบสื่อสำหรับการนำเสนองาน ความหมายของซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอผลงาน 6. ครูอธิบายวิธีการวางแผนขั้นตอนการการออกแบบสื่อสำหรับการนำเสนอ พร้อมแสดงตัวอย่าง Storyboard	ผู้เรียนอธิบายความหมายและวัตถุประสงค์ของการนำเสนอผลงานโดยใช้คอมพิวเตอร์ได้

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียนที่คาดหวัง
ขั้นที่ 2 ขั้นวิเคราะห์กำหนดเครื่องมือที่ใช้และขั้นตอน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. ครูกำหนดหัวข้อให้นักเรียนออกแบบสื่อโดยการบอกขั้นตอนเป็นข้อๆ 2. นักเรียนทำโครงร่าง สำหรับการวางแผนการออกแบบสื่อการนำเสนอ 3. นักเรียนวิเคราะห์งานที่จะต้องใช้อุปกรณ์อะไรบ้างในการนำเสนอ	นักเรียนบอกหลักการออกแบบผลงานสำหรับการนำเสนองานโดยใช้คอมพิวเตอร์ได้
ขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติตามใบงาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนทำใบงานเรื่องความหมายของซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอผลงาน 2. นักเรียนทำใบงานเรื่องหลักการออกแบบสื่อการนำเสนอผลงาน	นักเรียนสามารถใช้ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอผลงานได้ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 2 เรื่อง การสร้าง Storyboard

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียนที่คาดหวัง
ขั้นที่ 4 ลงมือปฏิบัติสร้างชิ้นงานตามใบงาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนนำโครงร่างมาทำ Storyboard ในแผ่นบอร์ดที่ครูแจกให้ 2. ครูให้คำแนะนำอยู่ตลอดในการลงมือปฏิบัติสร้างชิ้นงาน	นักเรียนสามารถใช้ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอผลงานได้ถูกต้อง

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 5 ขั้น นำเสนอ ชิ้นงาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการ ปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนนำเสนอ Storyboard โดยนำเสนอ ขั้นตอนการปฏิบัติอย่าง ละเอียด 2. เพื่อนในห้องแสดงความ คิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ	สามารถใช้ซอฟต์แวร์ที่ เหมาะสมกับการ นำเสนอผลงานได้ ถูกต้อง
ขั้นที่ 6 ขั้น ประเมิน ชิ้นงานและ เนื้อหา	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการ ปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	ครูตรวจ Storyboard ขณะที่ นักเรียนออกนำเสนอ	สามารถใช้ซอฟต์แวร์ที่ เหมาะสมกับการ นำเสนอผลงานได้ ถูกต้อง
ขั้นที่ 7 ขั้นคิด ริเริ่มประยุกต์ ใช้งาน	ตรวจชิ้นงาน แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการ ปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนสร้าง Storyboard หนังสือเรื่องอะไรก็ได้ 2. ส่งชิ้นงานในสัปดาห์ต่อไป	สามารถใช้ซอฟต์แวร์ที่ เหมาะสมกับการ นำเสนอผลงานได้ ถูกต้อง

7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

7.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) พิวเจอร์บอร์ดสำหรับทำ Storyboard
- 2) คอมพิวเตอร์
- 3) ใบงานที่ 1 เรื่อง ซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนองาน
- 4) แบบวัดทักษะปฏิบัติ
- 5) แบบทดสอบเรื่อง ศึกษาซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนองาน
- 6) แบบทดสอบความรู้ก่อนเรียน

7.2 แหล่งการเรียนรู้

- 1) ห้องสมุดโรงเรียน
- 2) ห้องคอมพิวเตอร์

8. บันทึกหลังการสอน

ผลการเรียนรู้

ปัญหาที่พบและแนวทางแก้ไข

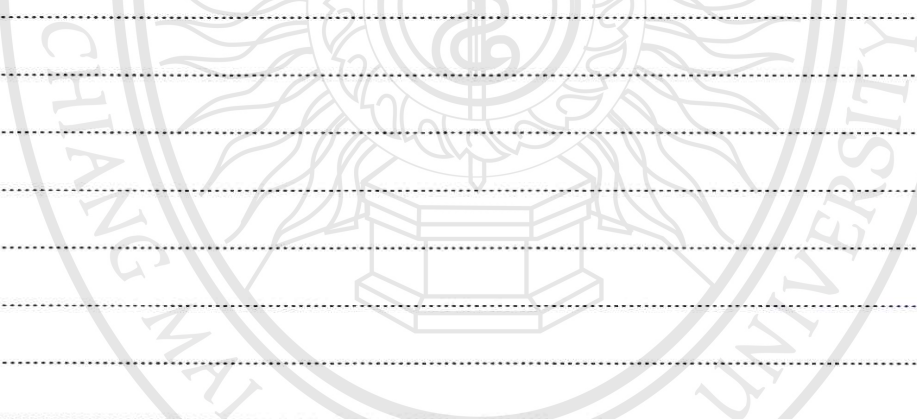
ข้อเสนอแนะ

ใบงานที่ 1 เรื่อง ซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนองาน

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ โดยการศึกษาวิเคราะห์ ค้นหาข้อมูลจากระบบอินเทอร์เน็ต มีทั้งจำนวน 5 ข้อ ใช้เวลาในการตอบคำถาม 20 นาที ให้ทำทุกข้อ (20 คะแนน)

1. จงบอกความหมายและวัตถุประสงค์ของการนำเสนอผลงานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์

2. อธิบายหลักการออกแบบผลงานสำหรับการนำเสนองานโดยใช้คอมพิวเตอร์.....

The image features a large, faint watermark of the Chiang Mai University logo. The logo is circular, with the words "CHIANG MAI UNIVERSITY" around the perimeter. In the center is a stylized sunburst or flame-like design above a tiered pedestal.

3. จงบอกความหมายของซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอผลงานพร้อมยกตัวอย่าง

.....

.....

.....

.....

.....

4. อธิบายความหมายของ Storyboard

5. จงออกแบบเค้าโครงการนำเสนองานเรื่อง ประชาคมอาเซียน.....

ชื่อ.....เลขที่.....ห้อง.....

เจดย

1. จงบอกความหมายและวัตถุประสงค์ของการนำเสนอผลงานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์
 การนำเสนอ คือ การถ่ายทอดความรู้จากผู้ส่งสารหรือผู้พูดไปยังผู้รับสารหรือผู้ฟัง เพื่อให้ผู้รับทราบ
 ได้รับความรู้ หรือ โน้มน้าวใจของผู้รับสารตามที่วัตถุประสงค์ที่ผู้ส่งสารต้องการส่งไปให้ โดยผู้ส่งสารอาจใช้
 วิธีการกระตุ้นความสนใจของผู้รับสารให้เกิดความสนใจอย่างต่อเนื่อง โดยใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยวัตถุประสงค์
 เพื่อให้ผู้รับสารทราบข้อมูลหรือความรู้ตามที่ผู้ส่งสารต้องการถ่ายทอดเพื่อให้ผู้รับสารเกิดการเรียนรู้และเข้าใจสิ่ง
 ที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารได้อย่างชัดเจน เพื่อ โน้มน้าวใจของผู้รับสารให้เกิดการยอมรับตามที่ผู้ส่งสาร
 ต้องการ

2. อธิบายหลักการออกแบบผลงานสำหรับการนำเสนอโดยใช้คอมพิวเตอร์.....
 สำหรับนำเสนอเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การนำเสนอประสบความสำเร็จ สิ่งที่ดีและมี
 คุณภาพมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการกำหนดวัตถุประสงค์ เป็นขั้นตอนสำหรับกำหนดเนื้อหาสื่อได้ตรงกับวัตถุประสงค์
 ของผู้รับสาร การกำหนดวัตถุประสงค์เป็นการกำหนดผลลัพธ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้รับสารเมื่อสิ้นสุดการ
 นำเสนอ

2. การวิเคราะห์ผู้รับสาร เป็นการวิเคราะห์ความต้องการ ความรู้ ความสนใจของผู้รับสารจากอายุ
 การศึกษา อาชีพ เป็นต้น เป็นการกำหนดเนื้อหา ภาพ และเสียงที่เหมาะสมกับผู้รับสาร

3. การวางแผนโครงสร้างเนื้อหาการนำเสนอ เป็นการรวบรวมเนื้อหาของเรื่องที่จะผลิต และออกแบบ
 โครงสร้าง เนื้อหา หรือหัวข้อย่อยที่สื่อความหมายของงานทั้งหมดให้ครบถ้วนและกระชับ

4. การออกแบบดำเนินเรื่อง เป็นการเขียนกรอบการดำเนินเรื่อง โดยออกแบบสไลด์แต่ละหน้าว่ามี
 อักษร ภาพ เสียง และเทคนิคการนำเสนออย่างไร รวมทั้งลำดับการนำเสนอของเนื้อหาให้ต่อเนื่องตั้งแต่เริ่มต้นจน
 จบ

5. การผลิตสื่อที่มีประสิทธิภาพเป็นการสร้างสื่อนำเสนอจากบทดำเนินเรื่องที่ออกแบบไว้โดยอาศัย
 หลักการทางศิลปะ เพื่อให้สื่อมีความสวยงาม และเหมาะสมกับการนำเสนอ

3. จงบอกความหมายของซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอผลงานพร้อมยกตัวอย่าง
 ซอฟต์แวร์นำเสนอ เป็นโปรแกรมที่ใช้นำเสนอข้อมูลด้วยระบบคอมพิวเตอร์ เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่
 สามารถนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตัวอักษร ตาราง กราฟ ภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว และเสียง ตัวอย่างเช่น
 ไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์

4. อธิบายความหมายของ Storyboard เป็นการเขียนภาพนิ่งเพื่อสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่ง
 แตกต่างจากการวาดภาพการ์ตูน ที่เป็นเพียงการร่างภาพแบบคร่าวๆ ซึ่งจะนำไปสร้างในรูปแบบของสไลด์มัลติมีเดีย
 หรือสื่อประสมเป็นการใช้สื่อในหลายรูปแบบ ได้แก่ ภาพ เสียง หรือภาพเคลื่อนไหว มีจุดประสงค์คือ ใช้เพื่อการ
 ลำดับเรื่องราว และเพื่อให้ทราบว่าเรื่องราวจะออกมาเป็นอย่างไร

5. จงออกแบบเค้าโครงการนำเสนองานเรื่อง ประชาคมอาเซียน.....

สไลด์ที่ 1 แนะนำหัวข้อ รูปภาพธง 10 ประเทศ และ โลโก้	สไลด์ที่ 2 เนื้อหาประเทศไทย รูปภาพธง ภาพประเทศไทย
สไลด์ที่ 3 เนื้อหาประเทศลาว รูปภาพธง ภาพประเทศลาว	สไลด์ที่ 4 เนื้อหาประเทศเวียดนาม รูปภาพธง ภาพประเทศเวียดนาม
สไลด์ที่ 5 เนื้อหาประเทศกัมพูชา รูปภาพธง ภาพประเทศกัมพูชา	สไลด์ที่ 6 เนื้อหาประเทศพม่า รูปภาพธง ภาพประเทศพม่า
สไลด์ที่ 7 เนื้อหาประเทศฟิลิปปิน รูปภาพธง ภาพประเทศฟิลิปปิน	สไลด์ที่ 8 เนื้อหาประเทศสิงคโปร์ รูปภาพธง ภาพประเทศสิงคโปร์
สไลด์ที่ 9 เนื้อหาประเทศอินโดนีเซีย รูปภาพธง ภาพประเทศอินโดนีเซีย	สไลด์ที่ 10 เนื้อหาประเทศบรูไน รูปภาพธง ภาพประเทศบรูไน
สไลด์ที่ 11 เนื้อหาประเทศมาเลเซีย รูปภาพธง ภาพประเทศมาเลเซีย	สไลด์ที่ 12 รายชื่อผู้จัดทำ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชา คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม
รหัส ง33206 ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6
เรื่อง เลือกประเภทซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนอ เวลา 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

1.2 ตัวชี้วัด

ม.4-6/11 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสมกับลักษณะงาน

1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) บอกความหมายของซอฟต์แวร์การนำเสนอได้
- 2) อธิบายหลักการทำงานของซอฟต์แวร์การนำเสนอได้
- 3) สามารถเลือกใช้ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอได้
- 4) บอกประโยชน์ของซอฟต์แวร์การนำเสนอได้

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ซอฟต์แวร์การนำเสนอ เป็น โปรแกรมที่ใช้นำเสนอข้อมูลด้วยระบบคอมพิวเตอร์ และเป็ซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่สามารถนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตัวอักษร ตาราง กราฟ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงทำให้งานนำเสนอมีรูปแบบที่หลากหลายส่งผลให้ผู้รับสารสนใจและเข้าใจในเนื้อหาได้มากขึ้น

3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 ความหมายของซอฟต์แวร์การนำเสนอ
- 3.2 หลักการทำงานของซอฟต์แวร์การนำเสนอ
- 3.3 ประเภทของซอฟต์แวร์การนำเสนอ
- 3.4 ประโยชน์ของซอฟต์แวร์การนำเสนอ

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.2 ความสามารถในการคิด

- ทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้

4.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1) มีวินัย

2) ใฝ่เรียนรู้

3) มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปริสุทฺโธ

ชั่วโมงที่ 1 เรื่อง เลือกประเภทซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนองาน

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่คาดหวัง
ขั้นที่ 1 ขั้นนำ การรับรู้	อภิปราย ถาม-ตอบ	1. ครูซักถามเรื่องเกี่ยวกับการซอฟต์แวร์นำเสนอผลงาน 2. ครูนำซอฟต์แวร์ที่ใช้กับการนำเสนอผลงาน 4. ครูบอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 5. ครูอธิบายความหมายของซอฟต์แวร์การนำเสนอ หลักการทำงานของซอฟต์แวร์การนำเสนอ วิธีการเลือกใช้ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอ	นักเรียนบอก ความหมายของซอฟต์แวร์การนำเสนอได้ นักเรียนบอก หลักการทำงานของซอฟต์แวร์การนำเสนอได้

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 2 ขั้น วิเคราะห์ กำหนด เครื่องมือที่ใช้ และขั้นตอน	อภิปราย ถาม-ตอบ	ครูนำผลงานชิ้นงานที่สร้าง เสร็จมาให้ให้นักเรียนวิเคราะห์ ว่าใช้โปรแกรมอะไรสร้าง ขึ้นมาได้บ้าง	นักเรียนบอก โปรแกรมที่ใช้สร้าง ชิ้นงานการนำเสนอ งาน
ขั้นที่ 3 ฝึก ปฏิบัติตาม ใบงาน	แบบ วัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการ ปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	นักเรียนทำใบงานเรื่อง ซอฟต์แวร์การนำเสนองาน	นักเรียนบอก หลักการความหมาย ของซอฟต์แวร์การ นำเสนอได้

ชั่วโมงที่ 2 เรื่อง เลือกประเภทซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนองาน

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับ ผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 4 ลงมือ ปฏิบัติสร้าง ชิ้นงานตามใบ งาน	สังเกตการณ์ปฏิบัติงาน โดยใช้แบบวัดทักษะ ปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงาน ระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. ทำผังความคิดเกี่ยวกับการ เลือกใช้ซอฟต์แวร์ในการ นำเสนอผลงาน ลงในกระดาษ ที่แจกและทำในโปรแกรม ไมโครซอฟต์ เวิร์ด 2. ครูให้คำแนะนำอยู่ตลอดใน การลงมือปฏิบัติสร้างชิ้นงาน	นักเรียน อธิบาย ประเภทของ ซอฟต์แวร์ การนำเสนอ
ขั้นที่ 5 ขั้น นำเสนอชิ้นงาน	แบบ วัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงาน ระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนนำเสนอ ผังความคิด โดยนำเสนอขั้นตอนวิธีเลือก อย่างละเอียด 2. เพื่อนในห้องแสดงความ คิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ	นักเรียน อธิบาย ประเภทของ ซอฟต์แวร์ การนำเสนอ

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับ ผู้เรียน ที่คาดหวัง
ชั้นที่ 6 ชั้น ประเมินชิ้นงาน และเนื้อหา	แบบวัดทักษะปฏิบัติ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนด้านความรู้ ชุดที่ 1 เรื่อง ศึกษาซอฟต์แวร์ ประยุกต์ในการนำเสนอ และเลือกประเภทซอฟต์แวร์ ประยุกต์ในการนำเสนอ ได้คะแนน ร้อยละ 70 ขึ้นไป	ครูตรวจ ฟังความคิด ขณะที่ นักเรียนออกนำเสนอ	นักเรียน อธิบาย ประเภทของ ซอฟต์แวร์ การนำเสนอ
ชั้นที่ 7 ชั้นคิด ริเริ่ม ประยุกต์ใช้งาน	ตรวจชิ้นงาน แบบ วัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงาน ระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนสร้าง ทำรายงาน เกี่ยวกับการเลือกใช้ซอฟต์แวร์ ในการนำเสนอผลงาน ทำใน รูปแบบใดก็ได้ 2. ส่งชิ้นงานในสัปดาห์ต่อไป	นักเรียน อธิบาย ประเภทของ ซอฟต์แวร์ การนำเสนอ

7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

7.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) ฟิวเจอร์บอร์ดทำผังความคิด
- 2) คอมพิวเตอร์
- 3) ใบงานที่ 2 เรื่อง ซอฟต์แวร์การนำเสนอ
- 4) แบบวัดทักษะปฏิบัติ
- 5) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ชุดที่ 1 เรื่อง ศึกษาซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนอ และเลือกประเภทซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนอ

7.2 แหล่งการเรียนรู้

- 1) ห้องสมุดโรงเรียน
- 2) ห้องคอมพิวเตอร์

8. บันทึกหลังการสอน

ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาที่พบและแนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ใบงานที่ 2 เรื่องซอฟต์แวร์การนำเสนอ

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ โดยการศึกษาวิเคราะห์ ค้นหาข้อมูลจากระบบอินเทอร์เน็ต มีทั้งจำนวน 4 ข้อ ใช้เวลาในการตอบคำถาม 20 นาที ให้ทำทุกข้อ (15 คะแนน)

1. จงบอกความหมายของซอฟต์แวร์การนำเสนอ.....

.....

2. จงบอกประเภทของซอฟต์แวร์การนำเสนอพร้อมยกตัวอย่างของโปรแกรมที่ใช้สร้างสไลด์ โดยคอมพิวเตอร์

.....

3. อธิบายปัจจัยในการเลือกใช้ซอฟต์แวร์การนำเสนอมีอะไรบ้าง.....

.....

4. จงเขียนฟังก์ชันความคิดของประเภทซอฟต์แวร์การนำเสนอ โดยคอมพิวเตอร์ และวิธีการเลือกใช้ซอฟต์แวร์.....



ชื่อ.....เลขที่.....ห้อง.....

เฉลย

1. จงบอกความหมายของซอฟต์แวร์การนำเสนอ.....ซอฟต์แวร์นำเสนอ เป็นโปรแกรมที่ใช้
นำเสนอข้อมูลด้วยระบบคอมพิวเตอร์ เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่สามารถนำเสนอข้อมูลในรูปแบบ
ตัวอักษร ตาราง กราฟ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง.....

2. จงบอกประเภทของซอฟต์แวร์การนำเสนอพร้อมยกตัวอย่างของโปรแกรมที่ใช้สร้างสื่อ
โดยคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์นำเสนอที่นิยมใช้ในปัจจุบัน มี 2 ประเภท คือ ซอฟต์แวร์กรรมสิทธิ์ที่
ผู้ให้ต้องซื้อจากบริษัทผู้เป็นเจ้าของ ได้แก่ ไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยท์ โดคัส ฟรีแลนซ์กราฟิก
และซอฟต์แวร์เปิดเผยแพร่ได้ ได้แก่ โอเพน ออฟฟิศ ปลาดาวออฟฟิศ อิมเพรส ที่ผู้ใช้งานสามารถดาวน์โหลด
ได้ฟรี.....

3. อธิบายปัจจัยในการเลือกใช้ซอฟต์แวร์การนำเสนอมีอะไรบ้าง.....

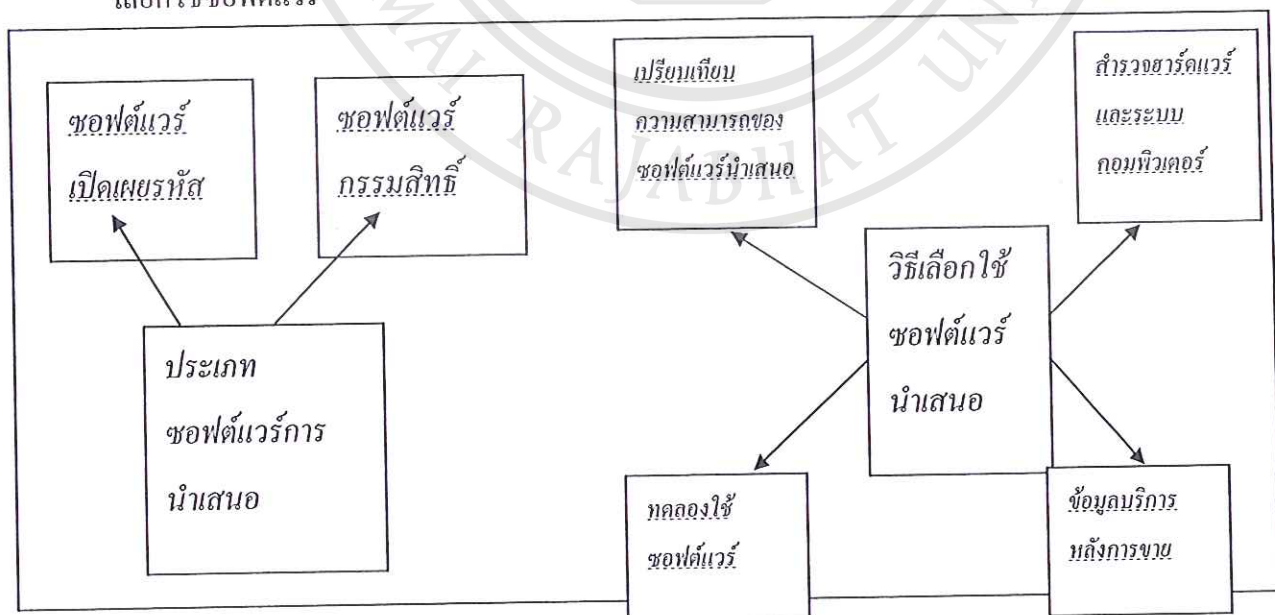
.....1. สำรวจและเปรียบเทียบความสามารถของซอฟต์แวร์นำเสนอเพื่อเลือกให้ตรงกับความต้องการ
ของผู้ใช้มากที่สุด.....

.....2. สำรวจฮาร์ดแวร์และระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ ได้แก่ ระบบหน่วยปฏิบัติการ รุ่นของ
หน่วยประมวลผลกลาง ขนาดของหน่วยความจำหลัก ความจุของฮาร์ดดิสก์ และรุ่นของการ์ด
แสดงผล.....

.....3. ทดลองใช้ซอฟต์แวร์โดยพิจารณาจากความง่ายของการใช้ระบบความช่วยเหลือและ
คู่มือการใช้ที่อ่านทำความเข้าใจได้ง่าย.....

.....4. ตรวจสอบข้อมูลบริการหลังการขายและระยะเวลาการรับประกัน.....

4. จงเขียนผังความคิดของประเภทซอฟต์แวร์การนำเสนองาน โดยคอมพิวเตอร์ และวิธีการ
เลือกใช้ซอฟต์แวร์



แบบทดสอบท้ายบท (5 คะแนน)

คำชี้แจง

1. มีจำนวนทั้งหมด 5 ข้อ

2. เลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดแล้วกากบาทในกระดาษคำตอบที่แจกให้

1. ข้อใดอธิบายความหมายของซอฟต์แวร์ (software) ได้ถูกต้องที่สุด ก. ตัวประมวลผลความเร็วสูง ข. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ช่วยทำงานตามคำสั่ง ค. คำสั่งหรือโปรแกรมที่ใช้สั่งงานให้คอมพิวเตอร์ทำงาน ง. การเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกัน
2. ข้อใดอธิบายคุณสมบัติของซอฟต์แวร์นำเสนอ ได้ถูกต้อง ก. ซอฟต์แวร์นำเสนอที่นิยมใช้คือ Microsoft Word ข. ทำให้การนำเสนอมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ค. สามารถแสดงข้อมูลในลักษณะที่สื่อความได้ง่าย ง. ช่วยให้การนำเสนอทำได้ง่าย สะดวก รวดเร็วมยิ่งขึ้น
3. ข้อใดคือลักษณะของการสร้างงานนำเสนอที่มีประสิทธิภาพ ก. เลือกสีพื้นหลังที่โดดเด่นเพื่อดึงดูดสายตาผู้ชม ข. เลือกลักษณะแบบอักษรตามความสนใจของผู้สร้างงาน ค. ใช้ข้อความบรรยายเนื้อเรื่องในแต่ละสไลด์อย่างละเอียด ง. ใช้สัญลักษณ์แสดงหัวข้อย่อหรือประโยคแบบสั้น
4. การเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลมาช่วยในการนำเสนอ มีประโยชน์อย่างไร ก. ช่วยลดระยะเวลาในการนำเสนอ ข. ช่วยเพิ่มสีสันให้กับผลงานที่นำเสนอ ค. ช่วยให้ผู้นำเสนองานไม่ต้องเตรียมตัวมาก ง. ช่วยประหยัดงบประมาณในการนำเสนอ
5. หลักการใช้ตัวอักษรควรคำนึงถึงอะไรเป็นสำคัญ ก. รูปแบบตัวอักษรที่เป็นมาตรฐาน ข. ใช้แบบไหนก็ได้ ค. สีสันสวยงาม ง. ข้อความสั้น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชา คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม
รหัส ง33206 ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6
เรื่อง ทำการปฏิบัติโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ เวลา 4 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมี คุณธรรม

1.2 ตัวชี้วัด

ม.4-6/11 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสมกับลักษณะงาน

ม.4-6/13 บอกข้อควรปฏิบัติสำหรับผู้ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) อธิบายหลักการทำงานของโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ได้
- 2) บอกประโยชน์ของเครื่องมือแต่ละตัวของโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ได้
- 3) สามารถใช้เครื่องมือของโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ได้ถูกต้อง
- 4) วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์
- 5) ออกแบบชิ้นงานจากโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

โปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ ใช้สำหรับนำเสนอ (Present) ผลงานประเภทข้อความ ตัวเลข ตาราง กราฟ รูปภาพ ไลออะแกรม ฯลฯ และใส่ Effect ต่างๆ เพื่อให้ผลงานดูน่าสนใจมากขึ้น

3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 ส่วนประกอบของโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์
- 3.2 หลักการทำงานของเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์
- 3.3 หลักการเลือกใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์
- 3.4 การใช้เทคนิคโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.2 ความสามารถในการคิด

- ทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้

4.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

5.1 มีวินัย

5.2 ใฝ่เรียนรู้

5.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน
มัธยมหลวงพ่อกุณ ปราสุทโธ

ชั่วโมงที่ 1 เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 1 ขั้นนำ การรับรู้	อภิปราย ถาม-ตอบ	1. ครูซักถามเรื่องเกี่ยวกับการ นำเสนอผลงานโดยคอมพิวเตอร์ 2. ครูนำตัวอย่างผลงานที่สร้างจาก โปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์ พอยท์ 3. ครูบอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 4. ครูนำเสนอวิธีการทำงานเบื้องต้น ของเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม ไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ 5. ครูอธิบายวิธีการวางแผนขั้นตอน การทำงานก่อนการปฏิบัติการสร้าง ชิ้นงาน	อธิบายหลักการ ทำงานของ โปรแกรม ไมโครซอฟต์ เพาเวอร์พอยท์ได้

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 2 ขั้น วิเคราะห์ กำหนด เครื่องมือที่ใช้ และขั้นตอน	อภิปราย ถาม-ตอบ	1. ครูกำหนดหัวข้อในการทำชิ้นงาน 2. ครูและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ ชิ้นงานว่าจะมีขั้นตอนการทำงาน อย่างไรบ้าง 3. นักเรียนวิเคราะห์ชิ้นงานว่าจะต้อง กำหนดเครื่องมือใดที่จะทำให้ ชิ้นงานสำเร็จ	บอกประโยชน์ ของเครื่องมือแต่ละ ตัวของ โปรแกรม ไมโครซอฟต์ เพาเวอร์พอยท์ได้ วิเคราะห์ขั้นตอน การสร้างชิ้นงาน จากโปรแกรม ไมโครซอฟต์ เพาเวอร์พอยท์

ชั่วโมงที่ 2 เรื่อง ปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 3 ฝึก ปฏิบัติตาม ใบงาน	แบบวัดทักษะ ปฏิบัติ มีทักษะการ ปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. ครูแจกเนื้อหา คู่มือของ โปรแกรม 2. นักเรียนทำใบงานย่อย จำนวน 5 ใบงาน ได้แก่ ใบงานที่ 3.1 เรื่อง การพิมพ์และการแทรก รูปภาพ ใบงานที่ 3.2 เรื่อง การทำลูกเล่นให้ ตัวอักษรและรูปภาพ ใบงานที่ 3.3 เรื่อง การเพิ่มลูกเล่นในการ เปลี่ยนสไลด์ ใบงานที่ 3.4 เรื่อง การแทรกเสียงและ วีดีโอในสไลด์ ใบงานที่ 3.5 เรื่อง การตั้งค่าให้เล่น อัตโนมัติ เพื่อฝึกทักษะปฏิบัติการใช้งาน โปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ 3. ครูดูแลให้คำแนะนำนักเรียนในการ ทำงานตามใบงานที่กำหนด	สามารถใช้ เครื่องมือของ โปรแกรม ไมโครซอฟต์ เพาเวอร์พอยท์ได้ ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 3 เรื่อง ชื่นงานจากโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียนที่คาดหวัง
ขั้นที่ 4 ลงมือปฏิบัติ สร้างชิ้นงานตามใบงาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนนำชิ้นตอนและเครื่องมือที่ได้วิเคราะห์ในการสร้างชิ้นงานก่อนหน้าขึ้นมาเพื่อทำการสร้างชิ้นงานตามที่ได้วิเคราะห์เบื้องต้น 2. นักเรียนใช้ทักษะจากการฝึกตามใบงาน เพื่อนำมาสร้างชิ้นงานอย่างถูกต้อง 3. ครูให้คำแนะนำอยู่ตลอดในการลงมือปฏิบัติสร้างชิ้นงาน	สามารถใช้เครื่องมือของโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ได้ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 4 เรื่อง การนำเสนอผลงานจากโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียนที่คาดหวัง
ขั้นที่ 5 ขึ้นนำเสนอชิ้นงาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนนำเสนอชิ้นงาน โดยนำเสนอขั้นตอนการปฏิบัติอย่างละเอียดและเสนอเทคนิคเพิ่มเติมที่นักเรียนได้สร้างชิ้นงาน 2. เพื่อนในห้องแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ	สามารถใช้เครื่องมือของโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ได้ถูกต้อง
ขั้นที่ 6 ขึ้นประเมินชิ้นงานและเนื้อหา	แบบวัดทักษะปฏิบัติ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ชุดที่ 2 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ได้คะแนน ร้อยละ 70 ขึ้นไป	1. ครูตรวจชิ้นงานขณะที่นักเรียนออกนำเสนอชิ้นงาน 2. ทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ 3. ถ้าคะแนนไม่ถึงเกณฑ์ให้นักเรียนมาฝึกทักษะใหม่ในชั่วโมงสุดท้ายซึ่งเป็นชั่วโมงว่างของทุกวัน	อธิบายหลักการทำงานของโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ได้

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียนที่คาดหวัง
ชั้นที่ 7 ชั้น คิดริเริ่ม ประยุกต์ใช้ งาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงาน ระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. ครูให้นักเรียนกลับไปทำ ที่บ้าน โดยกำหนดประเด็นใน การทำงาน 2. นักเรียนสร้างชิ้นงานตาม รูปแบบของตนเอง 3. ส่งชิ้นงานในสัปดาห์ต่อไป	ออกแบบชิ้นงาน จากโปรแกรม ไมโครซอฟต์ เพาเวอร์พอยท์

7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

7.1 สื่อการเรียนรู้

1) หนังสือคู่มือโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์

2) แบบฝึกหัดสร้างชิ้นงาน

3) ใบงานที่ 3.1-3.5 จำนวน 5 ใบงาน

เรื่อง การพิมพ์และการแทรกรูปภาพ

เรื่อง การทำลูกเล่นให้ตัวอักษรและรูปภาพ

เรื่อง การเพิ่มลูกเล่นในการเปลี่ยนสไลด์

เรื่อง การแทรกเสียงและวิดีโอในสไลด์

เรื่อง การตั้งค่าให้เล่นอัตโนมัติ

4) การบ้านงานคิดริเริ่มประยุกต์ใช้งาน

5) คอมพิวเตอร์

6) แบบวัดทักษะปฏิบัติ

7) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ชุดที่ 2 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม

ไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์

7.2 แหล่งการเรียนรู้

1) ห้องสมุดโรงเรียน

2) ห้องคอมพิวเตอร์

8. บันทึกหลังการสอน

ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาที่พบและแนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบฝึกหัดสร้างชิ้นงาน

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ให้นักเรียนสร้างชิ้นงานโดยโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ เรื่อง สมาชิกอาเซียน
ให้มีส่วนประกอบของรูปภาพธงชาติ ชื่อประเทศ รูปเกี่ยวกับประเทศนั้นๆ แล้วแทรกเพลงอาเซียน
พร้อมทั้งแทรกวีดีโออาเซียนสไลด์สุดท้าย แล้วบันทึกลงในไดรฟ์ในแฟ้มงานของตนเอง โดยใช้ชื่อ
การบันทึกว่า “อาเซียนตามด้วยชื่อนักเรียน”

2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

- ### 3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน



ใบงานที่ 3.1 เรื่อง การพิมพ์และการแทรกรูปภาพ (2 คะแนน)

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ให้เปิดโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ ให้เพิ่มสไลด์จำนวน 10 สไลด์ ให้แทรกรูปภาพ ธงชาติประเทศไทยบนหน้าละ 1 รูป พร้อมคำบรรยายรูปภาพ ขนาดอักษร 32 รูปแบบอักษร Angsana New แล้วบันทึกลงในไดรฟ์ในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า ใบงานที่ 3.1

หมายเหตุ รูปถ่ายนำมาจากอินเทอร์เน็ตและให้ระบุแหล่งที่มาของรูปภาพด้วย

2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

ใบงานที่ 3.2 เรื่อง การทำลูกเล่นให้ตัวอักษร(2 คะแนน)

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ให้เปิดโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ ให้เพิ่มสไลด์จำนวน 10 สไลด์ ให้แทรกรูปภาพเมืองหลวงของประเทศอาเซียน หน้าละ 1 รูป พร้อมคำบรรยายรูปภาพ ขนาดอักษร 32 รูปแบบอักษร Angsana New เพิ่มลูกเล่นที่ภาพและกล่องข้อความทั้งหมด แล้วบันทึกลงในไดว์ดีในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า ใบงานที่ 3.2

หมายเหตุ รูปภาพนำมาจากอินเทอร์เน็ตและให้ระบุแหล่งที่มาของรูปภาพด้วย

2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

ใบงานที่ 3.3 เรื่อง การเพิ่มลูกเล่นในการเปลี่ยนสไลด์ (2 คะแนน)

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ให้เปิดโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ ให้เพิ่มสไลด์จำนวน 10 สไลด์ ให้แทรกรูปภาพชุดประจำชาติของประเทศสมาชิกอาเซียน หน้าละ 1 รูป พร้อมคำบรรยายรูปภาพ ขนาดอักษร 32 รูปแบบอักษร Angsana New เพิ่มลูกเล่นที่ภาพและกล่องข้อความ เพิ่มลูกเล่นการเปลี่ยนสไลด์ทุกสไลด์แล้วบันทึกลงในไดรว์ดีในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า ใบงานที่ 3.3

หมายเหตุ รูปภาพนำมาจากอินเทอร์เน็ตและให้ระบุแหล่งที่มาของรูปภาพด้วย

2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีกรใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

ใบงานที่ 3.4 เรื่อง การแทรกเสียงและวิดีโอในสไลด์ (2 คะแนน)

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ให้เปิดโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ ให้เพิ่มสไลด์จำนวน 10 สไลด์ ให้แทรกรูปภาพแหล่งท่องเที่ยวของประเทศอาเซียน หน้าละ 1 รูป พร้อมคำบรรยายรูปภาพ ขนาดอักษร 32 รูปแบบอักษร Angsana New แทรกเพลงอาเซียน ให้เล่นได้ทุกสไลด์และไฟล์วิดีโอการ์ตูนหน้าสุดท้าย แล้วบันทึกลงในไดรฟ์ในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า ใบงานที่ 3.4

หมายเหตุ รูปภาพนำมาจากอินเทอร์เน็ตและให้ระบุแหล่งที่มาของรูปภาพด้วย

2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

ใบงานที่ 3.5 เรื่อง การตั้งค่าให้เล่นอัตโนมัติ (2 คะแนน)

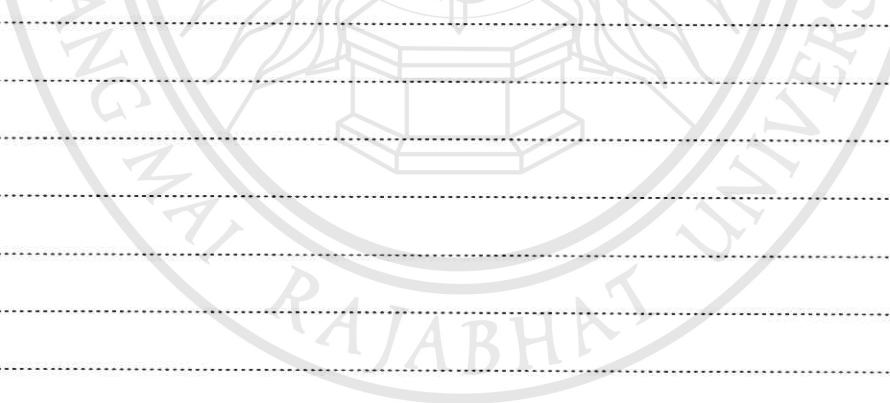
คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ให้เปิดโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ ให้เพิ่มสไลด์จำนวน 10 สไลด์ ให้แทรก
รูปภาพธนบัตรของประเทศสมาชิกอาเซียน หน้าละ 1 รูป แทรกเพลงอาเซียน ให้เล่นได้ทุกสไลด์
และตั้งการเปลี่ยนสไลด์อัตโนมัติ แล้วบันทึกลงในไดรว์ดีในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า ใบงานที่ 3.5

หมายเหตุ รูปภาพนำมาจากอินเทอร์เน็ตและให้ระบบแหล่งที่มาของรูปภาพด้วย

2. วิเคราะห์งานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน



การบ้านงานคดีริเริ่มประยุกต์ใช้งาน

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

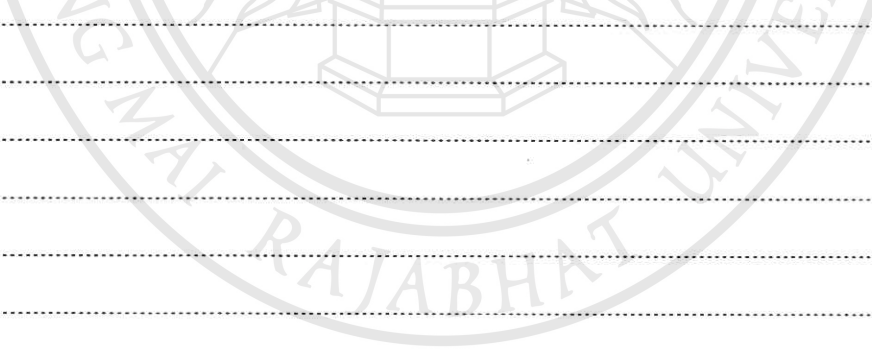
1. ให้นักเรียนสร้างชิ้นงานโดยโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ คือ คาราหรือนักร้องที่ชื่นชอบให้มีส่วนประกอบของรูปภาพคาราหรือนักร้องที่ชื่นชอบ ชื่อคาราหรือนักร้องที่ชื่นชอบ ประวัติโดยย่อ แทรกเพลงที่เกี่ยวข้องกับคาราหรือนักร้องที่ชื่นชอบ และแต่งการเปลี่ยนสไลด์อัตโนมัติ แล้วบันทึกชื่อว่า “การบ้านตามด้วยชื่อของตนเอง” ลงในชีตที่แจกให้

หมายเหตุ รูปภาพนำมาจากอินเทอร์เน็ตและให้ระบุแหล่งที่มาของรูปภาพด้วย

2. วิเคราะห์งานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง



3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน



แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

เรื่อง

ชื่อผู้ปฏิบัติงาน..... ประเมินผลงานที่.....

ชื่อชิ้นงาน..... เวลา..... ชั่วโมง

องค์ประกอบที่ใช้ในการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
ประเมินกระบวนการปฏิบัติ					
1. ความตั้งใจในการทำงาน					
2. ทำงานตามขั้นตอน					
3. อธิบายขั้นตอนหลักการสร้างผลงานตนเองได้					
4. ผลงานของชิ้นงาน					
5. คุณธรรมจริยธรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียน					
รวมคะแนน					
คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้..... คะแนน				

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

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

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 21-25

คือ ดีเยี่ยม

คะแนน 16-20

คือ ดีมาก

คะแนน 11-15

คือ ดี

คะแนน 6-10

คือ พอใช้

คะแนน 5

คือ ควรปรับปรุง

กำหนดเกณฑ์และสัดส่วนการให้คะแนน

องค์ประกอบที่ใช้ในการประเมิน	ระดับคะแนนเกณฑ์				
	5	4	3	2	1
1. ความตั้งใจในการทำงาน	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง คล่องแคล่ว ชำนาญ	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง คล่องแคล่ว	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง เหมาะสมกับงาน	ใช้เครื่องมือโดยการแนะนำจากครู	ใช้เครื่องมือ ลองผิดลองถูก ไม่มั่นใจ
2. ทำงานตามขั้นตอน	ปฏิบัติตามได้ถูกต้องทุกขั้นตอน	ปฏิบัติตามขั้นตอน ได้ใน 3 ใน 4 ส่วน	ปฏิบัติตามขั้นตอน ได้ใน 1 ใน 3 ส่วน	ปฏิบัติตามได้แต่สลับขั้นตอน	ปฏิบัติตามได้แต่ทำไม่ตามขั้นตอน
3. อธิบายขั้นตอนหลักการสร้างผลงานตนเองได้	สามารถอธิบายขั้นตอนวิธีการทำงาน ได้อย่างชัดเจน และมีความมั่นใจ	สามารถอธิบายขั้นตอน วิธีการทำงาน ได้อย่างถูกต้อง	สามารถอธิบายวิธีการทำงาน ได้	อธิบายผลงานได้แต่ไม่ได้ อธิบายขั้นตอน	อธิบายผลงาน ไม่ถูกต้อง
4. ผลงานของชิ้นงาน	ความถูกต้องของเนื้อหา มีความสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์	ความถูกต้องของเนื้อหา มีความสวยงาม	ความถูกต้องของเนื้อหา	ทำชิ้นงานไม่ถูกต้องตามเนื้อหา	ทำชิ้นงานไม่ครบตามขั้นตอน
5. คุณธรรมจริยธรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียน	นักเรียนทำงานโดยตนเอง ตามขั้นตอน ไม่ไปคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน หรือใช้รูปภาพของผู้อื่นและทำการอ้างอิงแหล่งที่มาด้วย	นักเรียนทำงานโดยตนเอง ตามขั้นตอน ใช้รูปภาพของผู้อื่น และทำการอ้างอิงแหล่งที่มาด้วย	นักเรียนทำงานโดยตนเองโดยเลียนแบบงานจากงานที่เป็นตัวอย่าง	นักเรียนทำงานโดยตนเองโดยเลียนแบบงานจากเพื่อนในห้อง	นักเรียนทำงานโดยไม่คัดลอกจากแหล่งอื่น

หมายเหตุ ได้คะแนน 0 เมื่อ ไม่ได้ปฏิบัติงานในการสร้างชิ้นงาน

แบบทดสอบท้ายบท (10 คะแนน)

คำชี้แจง

1. มีจำนวนทั้งหมด 5 ข้อ
2. เลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดแล้วกากบาทในกระดาษคำตอบที่แจกให้

1. ข้อใดไม่ใช่ซอฟต์แวร์การนำเสนอ ก. โปรแกรม Windows Movie Maker ข. โปรแกรม Microsoft Office Access 2007 ค. โปรแกรม Microsoft Office PowerPoint 2007 ง. โปรแกรม OpenOffice.org 3.2 >Presentation
2. การสร้างชิ้นงานในโปรแกรม PowerPoint 2007 ขึ้นมาใหม่ใช้คำสั่งอะไร ก. เลือกคำสั่ง Office Button > เปิด ข. เลือกคำสั่ง Office Button > สร้าง ค. เลือกคำสั่ง File > เปิด ง. เลือกคำสั่ง File > สร้าง
3. การเลือกข้อความที่พิมพ์แล้วทั้งหมดมีวิธีทำอย่างไร ก. ดับเบิลคลิกที่ข้อความ ข. คลิกกระบายข้อความ ค. คลิกที่ข้อความแล้วใช้คำสั่ง Find ง. คลิกที่ข้อความแล้วใช้คำสั่ง Select
4. ปุ่ม  หมายถึงอะไร ก. แทรกคลิป ข. แทรกตาราง ค. แทรกไฟล์ภาพ ง. แทรกภาพตัดปะ
5. การใช้ภาพเคลื่อนไหวประกอบสไลด์นิยมใช้ไฟล์ภาพนามสกุลไฟล์ประเภทใด ก. ไฟล์ .gif ข. ไฟล์ .jpeg ค. ไฟล์ .bmp ง. ไฟล์ .mpeg

คู่มือโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์

คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาคู่มือโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ เพื่อเป็นแนวทางการทำแบบฝึกหัดใบงานและการบ้านงานคิดริเริ่มประยุกต์ใช้งาน

โปรแกรมนี้ใช้สำหรับนำเสนอ (Present) ผลงานประเภทข้อความ ตัวเลข ตาราง กราฟ รูปภาพ ไดอะแกรม ฯลฯ และใส่ Effect ต่างๆ เพื่อให้ผลงานดูน่าสนใจมากขึ้น

การเริ่มใช้งานโปรแกรม

หลังจากจบบทเรียนนี้ คุณจะสามารใช้งานเกี่ยวกับ :-

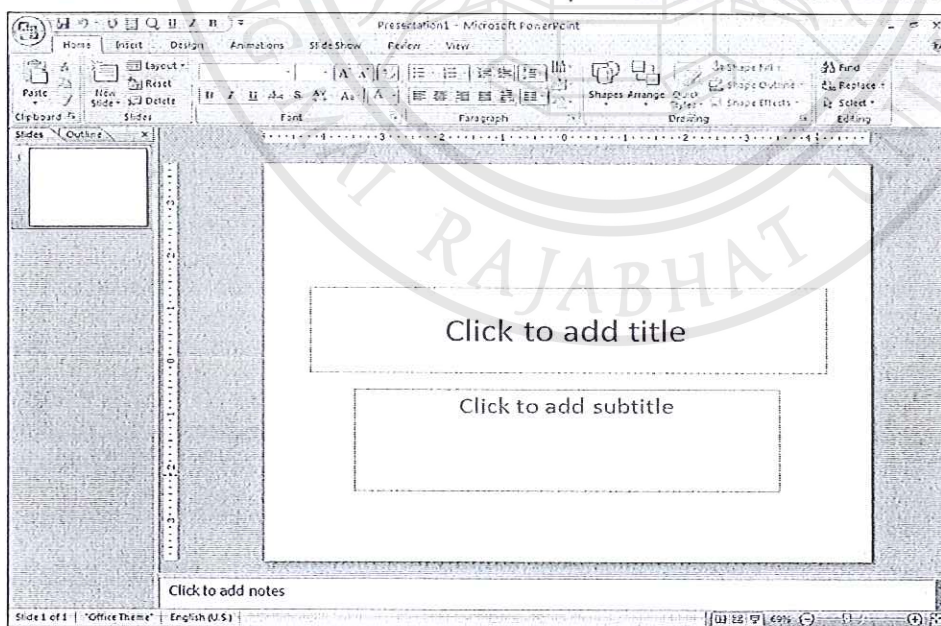
- เริ่มใช้งาน โปรแกรม Microsoft PowerPoint
- รู้จักส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม
- การสร้างงานนำเสนอใหม่จาก Template
- การสร้างงานนำเสนอเปล่า
- การบันทึก (Save) งานนำเสนอ

เริ่มใช้งานโปรแกรม Microsoft Office PowerPoint

1. คลิกปุ่ม Start บนแถบ Task bar
2. เลือก All Programs → Microsoft Office
3. เลือก Microsoft Office PowerPoint 2007 จะเปิดให้ใช้งานได้ทันที

ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม

ก่อนที่จะทำงานกับ โปรแกรม Microsoft Office PowerPoint คุณจะต้องรู้จักกับส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรมก่อน เพื่อจะได้เข้าใจถึงส่วนต่างๆ ที่จะกล่าวอ้างถึงในหนังสือเล่มนี้ได้ง่ายขึ้น



- **Office Button** เป็นปุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการทำงานของแฟ้มงาน เช่น New, Open, Save, Save As, Print, Close, ฯลฯ
 - **Quick Access Toolbar** เป็นแถบเครื่องมือให้คุณเรียกใช้งานได้อย่างรวดเร็ว ผู้ใช้สามารถเพิ่มปุ่มคำสั่งที่ใช้งานบ่อยๆ ไว้ในแถบเครื่องมือนี้ได้
 - **Title bar** แถบแสดงชื่อโปรแกรมและชื่อไฟล์ปัจจุบันที่คุณเปิดใช้งานอยู่
 - **แถบ Ribbon** เป็นแถบที่รวบรวมคำสั่งต่างๆ ของเมนูหรือทูลบาร์ เพื่อให้ผู้ใช้เลือกใช้งานง่ายขึ้น
 - **Status bar** แถบแสดงสถานะการทำงานปัจจุบันบนหน้าจอ
 - **View bar** แถบแสดงมุมมองเอกสารในแบบต่างๆ
- การสร้างงานนำเสนอใหม่
- โปรแกรม PowerPoint มีการสร้างงานใหม่ได้ 2 แบบ

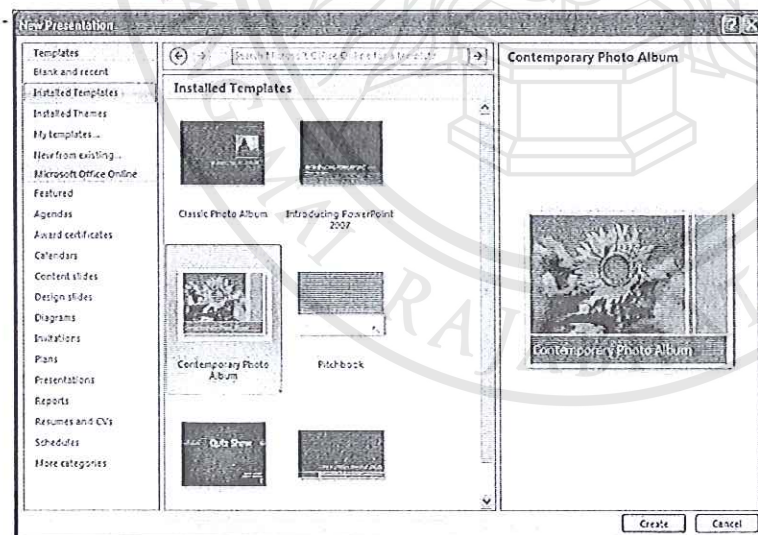
- สร้างจาก Template (ต้นแบบ)
- สร้างแบบ New Blank Presentation

การสร้างงานนำเสนอใหม่จาก Template

เป็นการสร้างงาน Presentation โดยมีพื้นสไลด์สวยงามให้เลือกใช้ มีขั้นตอนดังนี้

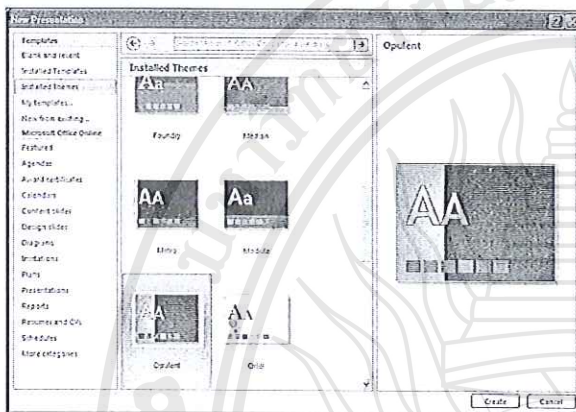
1. คลิก  ปุ่ม Office Button เลือกคำสั่ง New
2. จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ New Presentation ส่วนของ Template เลือกคำสั่ง

Installed Template



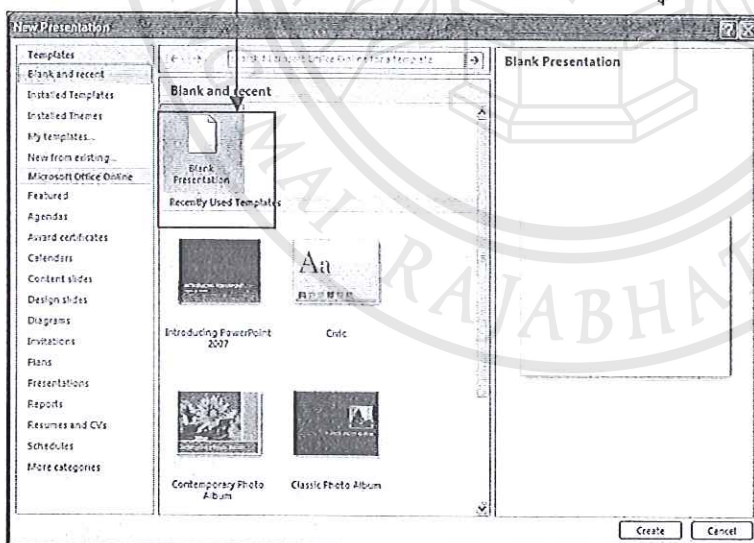
3. เลือกแบบที่ต้องการ ดูตัวอย่างด้านขวา เสร็จแล้วคลิกปุ่ม Create
หรืออีกวิธีหนึ่ง คือ สร้าง Template จาก คำสั่ง Installed Themes ก็ได้ มีขั้นตอนดังนี้

1. คลิก  ปุ่ม Office Button เลือกคำสั่ง New
2. จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ New Presentation ส่วนของ Template เลือกคำสั่ง Installed Themes

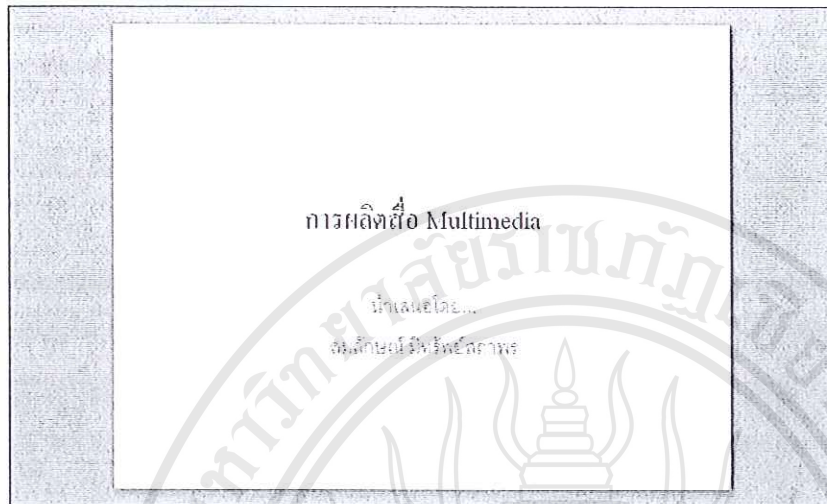


3. เลือกแบบที่ต้องการ ดูตัวอย่างด้านขวา เสร็จแล้วคลิกปุ่ม Create
การสร้างงานนำเสนอใหม่จาก Blank Presentation

1. คลิก  ปุ่ม Office Button เลือกคำสั่ง New
2. จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ New Presentation ส่วนของ Template ที่หัวข้อ Blank and recent เลือกคำสั่ง Blank Presentation → คลิกปุ่ม Create



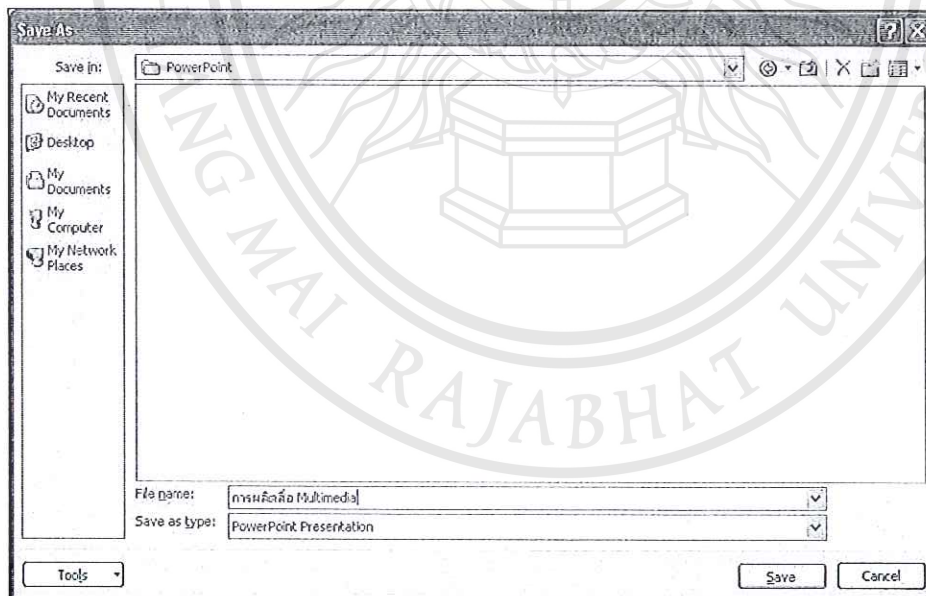
3. คลิกในกรอบข้อความแล้วพิมพ์ได้เลย



การบันทึกเอกสาร

เมื่อคุณพิมพ์งานเอกสารเสร็จแล้ว ก็ต้องทำการบันทึกข้อมูลลงใน disk มีขั้นตอนดังนี้

1. คลิก  ปุ่ม Save บนแถบ Quick Access Toolbar หรือ  คลิกปุ่ม Office Button เลือกคำสั่ง Save หรือ Save As ก็ได้
2. จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ของ Save As ให้กำหนดรายละเอียด



3. ที่ช่อง Save in เลือกตำแหน่งไดรฟ์และโฟลเดอร์ที่ต้องการเก็บข้อมูล

4. ที่ช่อง File name พิมพ์ชื่อไฟล์ จากตัวอย่างนี้ให้ชื่อว่า Multimedia → คลิกปุ่ม Save จะได้ไฟล์นามสกุล .pptx

การใช้เครื่องมือและลักษณะพิเศษใหม่ๆ ในการสร้าง Presentation

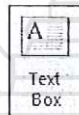
หลังจากจบบทเรียนนี้ คุณจะสามารใช้งานเกี่ยวกับ :-

- ข้อความ
- รูปร่าง (AutoShape)
- รูปภาพ (Picture/ClipArt)

การสร้างข้อความ มี 2 แบบ

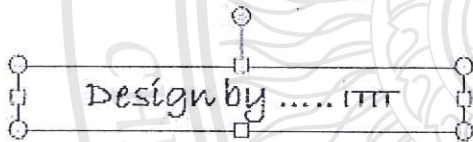
1. สร้างโดยใช้ Text box
2. สร้างโดยใช้ WordArt

การสร้างข้อความโดยใช้ Text box



เมื่อคุณต้องการกรอบข้อความแบบปกติ ให้สร้างโดยใช้ Text box มีขั้นตอนดังนี้

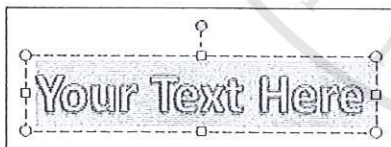
4. คลิกแท็บ Insert เลือกปุ่ม Text box
5. Drag วางบนพื้นที่ว่างของสไลด์ พิมพ์ข้อมูลได้ทันที



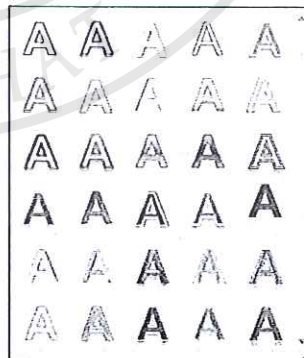
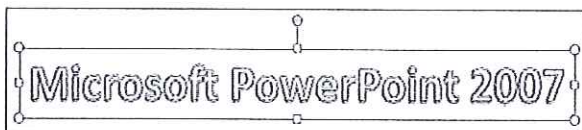
การสร้างข้อความโดยใช้ WordArt

เมื่อคุณต้องการข้อความที่สวยงามกว่าปกติ ให้สร้างโดยใช้ WordArt มีขั้นตอนดังนี้

1. คลิกแท็บ Insert เลือกปุ่ม WordArt 
2. คลิกแบบที่ต้องการ จะแสดงกรอบดังรูป



3. พิมพ์ข้อความได้เลย

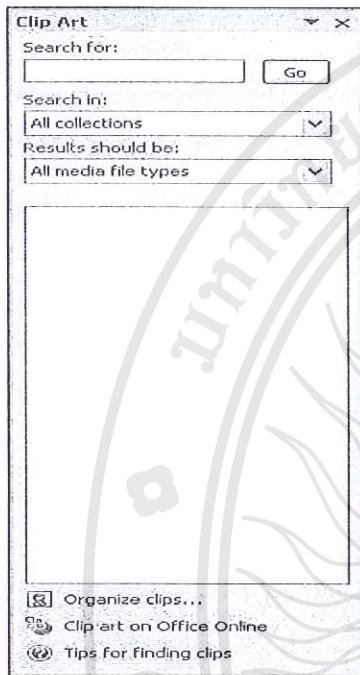


การตกแต่งข้อความใน WordArt

คลิกที่ชื่อไฟล์รูปภาพที่ต้องการ

ในกรณีที่ท่านต้องการเลือกรูปภาพจากโปรแกรมที่มีอยู่แล้ว เลือกจากคำสั่ง ClipArt มีขั้นตอนดังนี้

1. คลิกแท็บ Insert เลือกคำสั่ง ClipArt
2. ที่แถบ Task Pane ด้านขวา



จะปรากฏกรอบ ClipArt ให้กำหนดรายละเอียด



Search for : ระบุชื่อไฟล์ นามสกุล หรือ
ประเภทของไฟล์ที่ต้องการค้นหา (ถ้าไม่
กำหนด จะเป็น all)

Search in : เลือกตำแหน่งที่ต้องการค้นหา

Results should be: ผลลัพธ์ที่ต้องการแสดง

ปกติโปรแกรมจะกำหนดค่า default ให้แล้ว

ถ้าไม่ได้เปลี่ยนแปลงอะไร ให้คลิกปุ่ม Go
เพื่อเริ่มค้นหา

3. ภายในกรอบ ClipArt จะแสดงรูปภาพทั้งหมด คลิกเลือกรูปที่ต้องการได้เลย

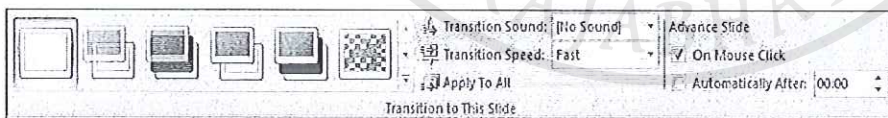
การกำหนดการเคลื่อนไหวในขณะที่เปลี่ยนหน้าสไลด์ (Slide Transition)

การกำหนด Effect ให้แต่ละสไลด์

หลังจากที่สร้างสไลด์เสร็จแล้ว เพื่อให้การนำเสนอผลงานดูน่าสนใจขึ้น คุณสามารถกำหนด Effect

การเคลื่อนไหวของสไลด์แต่ละหน้าได้ มีขั้นตอนดังนี้

คลิกแถบ Ribbon ชื่อ Animations หัวข้อ Transition to This Slide

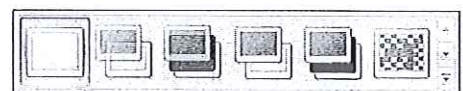


ส่วนนี้ที่แถบ

Scrollbar

คลิกปุ่มลูกศรลง จะปรากฏแบบของ Effect การเลื่อนสไลด์ให้เลือก

นำมาใส่ไปที่ Transition แต่ละแบบ จะแสดงตัวอย่างบนสไลด์ปัจจุบันทันที

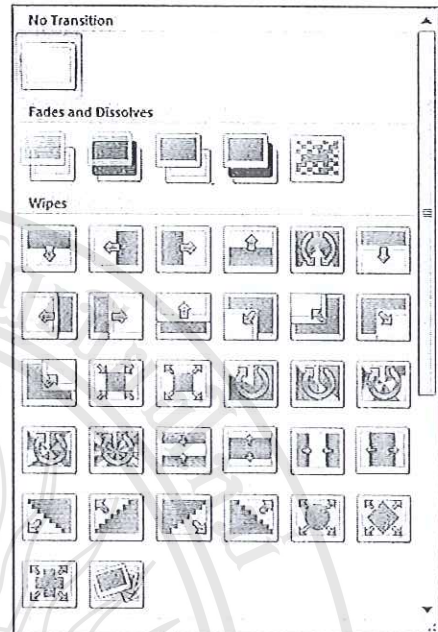
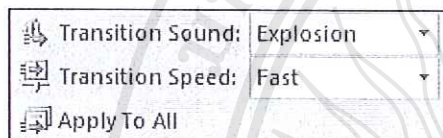


คลิกเลือกแบบที่ต้องการ

กำหนดเสียงและความเร็วในขณะเปลี่ยนสไลด์

หลังจากเลือก Transition แล้ว ต้องการกำหนดรายละเอียดเพิ่มเติม มีขั้นตอนดังนี้

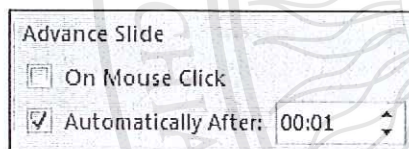
1. คลิกปุ่มลูกศรลงของช่อง Transition Sound เลือกเสียงที่ต้องการ
2. ที่ช่อง Transition Speed เลือกความเร็วในการเปลี่ยนสไลด์
3. คลิกปุ่ม Apply To All เพื่อให้ทำกับสไลด์ทั้งหมด ถ้าต้องการทำกับสไลด์หน้าเดียวก็ไม่ต้องเลือกปุ่มนี้



ตั้งเวลาการเปลี่ยนสไลด์

เมื่อกำหนด Effect และรายละเอียดอื่นๆ แล้ว ต้องการกำหนดเวลาในการเปลี่ยนสไลด์ มีขั้นตอนดังนี้

- ที่ส่วนของ Advance Slide มีให้เลือก 2 แบบ คือ



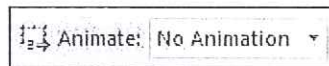
→ เปลี่ยนสไลด์เมื่อใช้เมาส์คลิก

→ ตั้งเวลาอัตโนมัติทุกที่วินาที จากตัวอย่างนี้ กำหนดเป็น 1 วินาที

การกำหนด Animation แบบอัตโนมัติให้กับข้อความ และวัตถุ

เมื่อคุณทำการพิมพ์ข้อความ สร้างรูปภาพ ตาราง หรือวัตถุ (Object) อื่นๆ ในสไลด์ แล้วต้องการกำหนด Animation ให้กับ Object นั้น วิธีการนี้เป็นวิธีที่ง่ายและรวดเร็ว มีขั้นตอนดังนี้

เปิดสไลด์หน้าที่จะกำหนด Animation คลิกเลือกข้อความหรือวัตถุที่ต้องการ
ที่แท็บ Animations คลิกปุ่มลูกศรลงในส่วนของการ เลือกแบบแล้วดูตัวอย่าง
จากข้อความในสไลด์

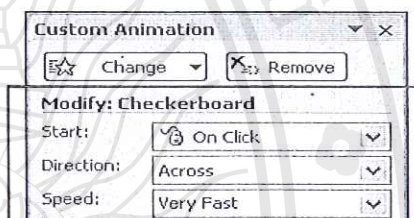


การกำหนด Animation แบบกำหนดเองให้กับแต่ละข้อความและวัตถุ

ถ้าต้องการแบบ Animation ของข้อความและวัตถุมากขึ้น ให้คุณกำหนดเอง มีขั้นตอนดังนี้

1. คลิกเลือกข้อความหรือวัตถุที่จะกำหนด Animation
2. ที่แท็บ Animations คลิก Custom Animation ปุ่มจะปรากฏแถบ Task Pane ด้านขวา
3. คลิก Add Effect Animation

การกำหนด
เพิ่มเติมของ Animation
เมื่อเลือกแบบ Animation ของข้อความและวัตถุแล้ว ต้องการ
กำหนดรายละเอียดเพิ่มเติม มี 2 วิธี คือ



ตัวเลือก (Option)

เพิ่มเติมของ Animation

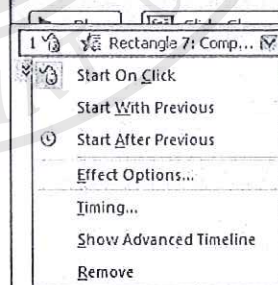
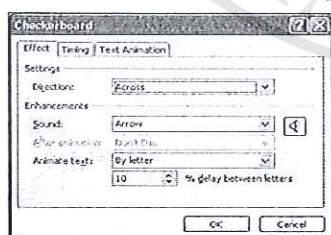
เมื่อเลือกแบบ Animation ของข้อความและวัตถุแล้ว ต้องการ
กำหนดรายละเอียดเพิ่มเติม มี 2 วิธี คือ

วิธีที่ 1

- ที่แถบ Task Pane ด้านขวา จะแสดงคำสั่งในส่วนของการ Modify ให้เปลี่ยนแปลงรายละเอียด หรือ

วิธีที่ 2

1. คลิกปุ่มลูกศรลงของชื่อ Animation ที่เลือก แล้วคลิก
คำสั่ง Effect Options
2. จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ของ Effect Options ดังรูป

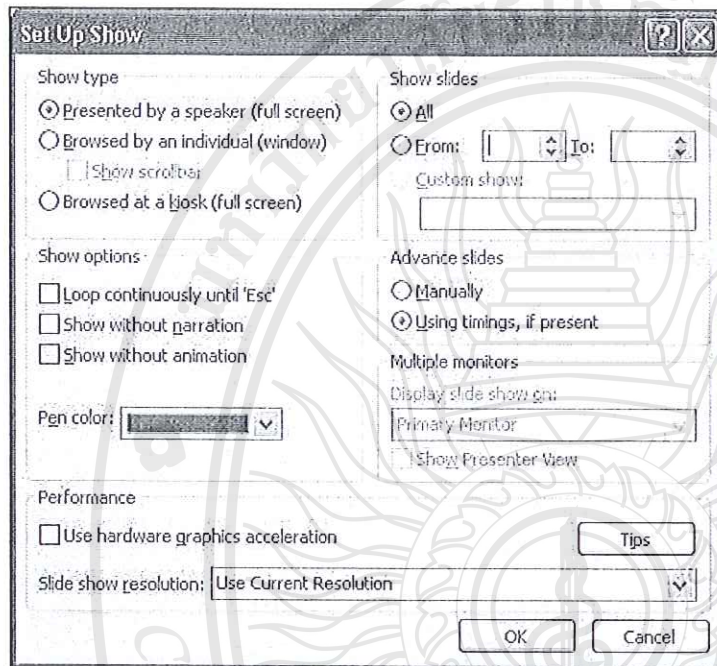


3. เมื่อกำหนดรายละเอียดในหัวข้อต่างๆ แล้วคลิกปุ่ม OK

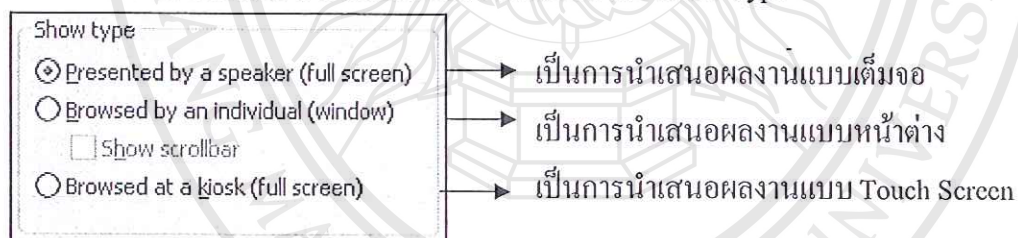
4. ทดลองแสดงตัวอย่างของ Animation โดยการคลิกปุ่ม Play หรือปุ่ม Slide Show ก็ได้
กำหนดลักษณะของการนำเสนอ

ในการนำเสนอผลงาน คุณสามารถเลือกชนิดของการแสดงผลได้ มีขั้นตอนดังนี้

1. คลิกแท็บ Slide Show เลือกปุ่ม  จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ให้กำหนดรายละเอียด



2. ต้องการกำหนดลักษณะการนำเสนอ เลือกจากในส่วนของ Show Type



กำหนดตัวเลือกสำหรับการนำเสนอ

หลังจากที่เลือกชนิดของการแสดงผล คุณสามารถกำหนดตัวเลือกในการนำเสนอผลงานได้ มีขั้นตอนดังนี้

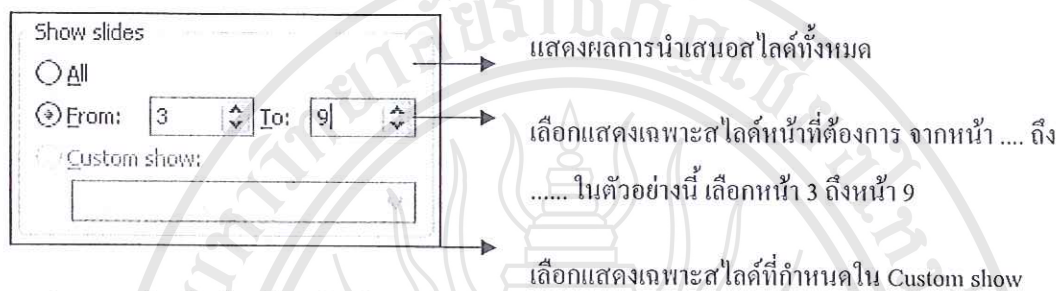
1. ที่ไดอะล็อกบ็อกซ์ Setup Show ให้กำหนดตัวเลือกการนำเสนอจากส่วนของ Show Options



กำหนดจำนวนสไลด์ที่ต้องการนำเสนอ

หลังจากที่กำหนดตัวเลือกของการนำเสนอแล้ว คุณสามารถกำหนดจำนวนสไลด์ที่ต้องการนำเสนอผลงานได้ มีขั้นตอนดังนี้

1. ที่ใดจะคลิกปุ่ม Setup Show ให้กำหนดจำนวนสไลด์ที่ต้องการนำเสนอจากส่วนของ Show slides



กำหนดจำนวนสไลด์เสร็จแล้ว คลิกปุ่ม OK

แหล่งที่มาของข้อมูล

สื่อการเรียนการสอน. (2553) “คู่มือการใช้งานโปรแกรม Microsoft Office 2007”, สืบค้นเมื่อ

วันที่ 1 กรกฎาคม 2554

<http://www.sahavicha.com/?name=media&file=readmedia&id=1722>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชา คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม
รหัส 33206 ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6
เรื่อง ทำการปฏิบัติโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป เวลา 4 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมี คุณธรรม

1.2 ตัวชี้วัด

ม.4-6/11 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสมกับลักษณะงาน

ม.4-6/13 บอกข้อควรปฏิบัติสำหรับผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) อธิบายหลักการทำงานของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอปได้
- 2) บอกประโยชน์ของเครื่องมือแต่ละตัวของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอปได้
- 3) สามารถใช้เครื่องมือของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอปได้ถูกต้อง
- 4) วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป
- 5) ออกแบบชิ้นงานจากโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

โปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งรูปภาพและหลักการใช้งานให้ได้จะต้องรู้หลักการทำงานของเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างชิ้นงานตามความต้องการของเรา เพื่อใช้ในการนำเสนอผลงาน

3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 ส่วนประกอบของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป
- 3.2 หลักการทำงานของเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป
- 3.3 หลักการเลือกใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป
- 3.4 หลักการการออกแบบชิ้นงาน หลักการใช้สี
- 3.5 เครื่องมือแต่ละตัวของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอปสำหรับการตัดต่อรูปภาพ

3.6 หลักการการตัดต่อรูปภาพ การเพิ่มตัวอักษร ขนาดของรูปภาพ

3.7 การใช้เทคนิคโคลนนิ่งอย่างง่ายโดยใช้ Layer Mask

3.8 การเปลี่ยนนามสกุลไฟล์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอ

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.2 ความสามารถในการคิด

- ทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้

4.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

5.1 มีวินัย

5.2 ใฝ่เรียนรู้

5.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปรสิทุโข

ชั่วโมงที่ 1 เรื่อง โปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียนที่คาดหวัง
ชั้นที่ 1 ชั้นนำ การรับรู้	อภิปราย ถาม-ตอบ	1. ครูซักถามเรื่องเกี่ยวกับการตกแต่งรูปภาพที่เหมาะสมสำหรับการนำเสนอผลงาน 2. ครูนำตัวอย่างผลงานที่สร้างจากโปรแกรมโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป 3. ครูบอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 4. ครูนำเสนอวิธีการทำงานเบื้องต้นของเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป 5. ครูอธิบายวิธีการวางแผนขั้นตอนการทำงาน	อธิบายหลักการ ทำงานของ โปรแกรมอะโดบี โฟโต้ ชอปได้

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่คาดหวัง
ขั้นที่ 2 ขั้นวิเคราะห์กำหนดเครื่องมือที่ใช้และขั้นตอน	อภิปราย ถาม-ตอบ	1. ครูกำหนดหัวข้อในการทำชิ้นงาน 2. ครูและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ชิ้นงานว่าจะมีขั้นตอนการทำงานอย่างไรบ้าง 3. นักเรียนวิเคราะห์ชิ้นงานว่าจะต้องกำหนดเครื่องมืออะไรที่จะทำให้ชิ้นงานทำสำเร็จ	บอกประโยชน์ของเครื่องมือแต่ละตัวของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอปได้วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป

ชั่วโมงที่ 2 เรื่อง ปฏิบัติการใช้งานของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่คาดหวัง
ขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติตามใบงาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. ครูแจกเนื้อหา คู่มือของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป 2. นักเรียนทำใบงานย่อยจำนวน 5 ใบงาน ได้แก่ - ใบงานที่ 4.1 เรื่อง การเปลี่ยนสีพื้นหลังและแทรกอักษร - ใบงานที่ 4.2 เรื่อง การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร - ใบงานที่ 4.3 เรื่อง การตกแต่งรูปภาพ - ใบงานที่ 4.4 เรื่อง ออกแบบรูปภาพ - ใบงานที่ 4.5 เรื่อง ออกแบบเอกสาร เสนอแนะตัวเองเพื่อฝึกทักษะปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป 3. ครูดูแลให้คำแนะนำนักเรียนในการทำงานตามใบงานที่กำหนด	สามารถใช้เครื่องมือของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอปได้ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 3 เรื่อง ปฏิบัติสร้างชิ้นงานโดยโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 4 ลงมือ ปฏิบัติสร้าง ชิ้นงานตามใบ งาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงาน ระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนนำขั้นตอนและ เครื่องมือที่ได้วิเคราะห์ในการ สร้างชิ้นงานก่อนหน้าขึ้นมาเพื่อ ทำการสร้างชิ้นงานตามที่ได้ วิเคราะห์เบื้องต้น 2. นักเรียนใช้ทักษะจากการฝึก ตามใบงาน เพื่อนำมาสร้าง ชิ้นงานอย่างถูกต้อง 3. ครูให้คำแนะนำอยู่ตลอดใน การลงมือปฏิบัติสร้างชิ้นงาน	สามารถใช้ เครื่องมือของ โปรแกรมอะโด บีโฟโต้ชอปได้ ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 4 ประเมินชิ้นงาน

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 5 ขึ้น นำเสนอชิ้นงาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงาน ระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนนำเสนอชิ้นงาน โดย นำเสนอขั้นตอนการปฏิบัติ อย่างละเอียดและเสนอเทคนิค เพิ่มเติมที่นักเรียนได้สร้าง ชิ้นงาน 2. เพื่อนในห้องแสดงความ คิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ ร่วมกัน	อธิบายหลักการ ทำงานของ โปรแกรมอะโดบี โฟโต้ชอปได้

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียนที่คาดหวัง
ขั้นที่ 6 ขั้นประเมินชิ้นงานและเนื้อหา	แบบวัดทักษะปฏิบัติ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ชุดที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป ได้คะแนน ร้อยละ 70 ขึ้นไป	1. ครูตรวจชิ้นงานขณะที่นักเรียนนำเสนอชิ้นงาน 2. ทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ ชุดที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป 3. ในกรณีที่คะแนนไม่ถึงเกณฑ์ให้นักเรียนฝึกทักษะใหม่ในช่วงโมงสุดท้ายของการเรียนในแต่ละวัน	สามารถใช้เครื่องมือของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอปได้ถูกต้อง
ขั้นที่ 7 ขั้นคิดริเริ่มประยุกต์ใช้งาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ	1. ครูให้นักเรียนนำงานกลับไปทำต่อที่บ้านโดยกำหนดประเด็นในการทำงาน 2. นักเรียนสร้างชิ้นงานตามรูปแบบของตนเอง 3. ส่งชิ้นงานในสัปดาห์ต่อไป	สามารถใช้เครื่องมือของโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอปได้ถูกต้อง ออกแบบชิ้นงานจากโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป

7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

7.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) หนังสือคู่มือโปรแกรมอะโดบี โฟโต้ชอป
- 2) แบบฝึกหัดสร้างชิ้นงาน
- 3) ใบงานที่ 4.1-4.5 จำนวน 5 ใบงาน
 - เรื่อง การเปลี่ยนสีพื้นหลังและแทรกอักษร
 - เรื่อง การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร
 - เรื่อง การตกแต่งรูปภาพ

เรื่อง ออกแบบรูปภาพ

เรื่อง ออกแบบเอกสารแนะนำตัวเอง

4) การบ้านงานคิดริเริ่มประยุกต์ใช้งาน

5) คอมพิวเตอร์

6) แบบวัดทักษะปฏิบัติ

7) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ชุดที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม

อะโดบีโฟโต้ชอป

7.2 แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุดโรงเรียน

2. ห้องคอมพิวเตอร์

8. บันทึกหลังการสอน

ผลการเรียนรู้

ปัญหาที่พบและแนวทางแก้ไข

ข้อเสนอแนะ

แบบฝึกหัดสร้างชิ้นงาน

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ให้นักเรียนสร้างชิ้นงาน คือ ออกแบบบัตรอวยพรปีใหม่ ให้มีส่วนประกอบของรูปภาพ ตัวอักษร คำอวยพร โดยให้นักเรียนออกแบบเอง ให้ทำขนาด 500 x 500 พิกเซล ใช้เวลา 30 นาที แล้วบันทึกลงในไดว์ดีโนแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า new year นามสกุล .JPG ตัวอย่างดังรูป
- ตัวอย่าง



2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

- ### 3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

3. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

4. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

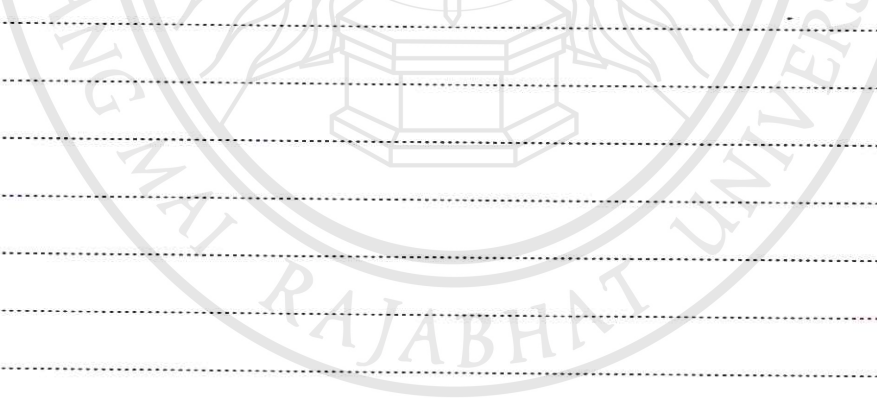
ใบงานที่ 4.3 เรื่อง การตกแต่งรูปภาพ (2 คะแนน)

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ให้เปิดรูปอะไรก็ได้ที่มีนามสกุล.JPG ขึ้นมา 1 รูป แล้วตกแต่งรูปภาพที่นำมา โดยนำมาตกแต่งในรูปแบบต่างๆ จำนวน 5 แบบ แล้วบันทึกลงในไดรฟ์ดีในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า decorate1, decorate2, decorate3, decorate4, decorate5, นามสกุล .JPG

2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน



ใบงานที่ 4.5 เรื่อง ออกแบบเอกสารแนะนำตัวเอง (2 คะแนน)

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ให้นักเรียนทำการสร้างชิ้นงานขนาด 50 x 10 เซนติเมตร โดยให้แทรกรูปภาพ และข้อความ รูปตัวเองและชื่อของนักเรียน ตัวอย่างดังรูป
ตัวอย่าง



2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

เรื่อง.....

ชื่อผู้ปฏิบัติงาน..... ประเมินผลงานที่.....
ชื่อชิ้นงาน..... เวลา..... ชั่วโมง

องค์ประกอบที่ใช้ในการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
ประเมินกระบวนการปฏิบัติ					
1. ความตั้งใจในการทำงาน					
2. ทำงานตามขั้นตอน					
3. อธิบายขั้นตอนหลักการสร้างผลงานตนเองได้					
4. ผลงานของชิ้นงาน					
5. คุณธรรมจริยธรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียน					
รวมคะแนน					
คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้..... คะแนน				

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

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

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 21-25

คือ ดีเยี่ยม

คะแนน 16-20

คือ ดีมาก

คะแนน 11-15

คือ ดี

คะแนน 6-10

คือ พอใช้

คะแนน 5

คือ ควรปรับปรุง

กำหนดเกณฑ์และสัดส่วนการให้คะแนน

องค์ประกอบที่ใช้ในการประเมิน	ระดับคะแนนเกณฑ์				
	5	4	3	2	1
1. ความตั้งใจในการทำงาน	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง คล่องแคล่ว ชำนาญ	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง คล่องแคล่ว	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง เหมาะสมกับงาน	ใช้เครื่องมือโดยการแนะนำจากครู	ใช้เครื่องมือลองผิดลองถูกไม่มั่นใจ
2. ทำงานตามขั้นตอน	ปฏิบัติได้ถูกต้องทุกขั้นตอน	ปฏิบัติตามขั้นตอน ได้ใน 3 ใน 4 ส่วน	ปฏิบัติตามขั้นตอน ได้ใน 1 ใน 3 ส่วน	ปฏิบัติได้แต่สลับขั้นตอน	ปฏิบัติได้แต่ทำไม่ตามขั้นตอน
3. อธิบายขั้นตอนหลักการสร้างผลงานตนเองได้	สามารถอธิบายขั้นตอนวิธีการทำงานได้อย่างชัดเจน และมีความมั่นใจ	สามารถอธิบายขั้นตอน วิธีการทำงาน ได้อย่างถูกต้อง	สามารถอธิบายวิธีการทำงาน ได้	อธิบายผลงานได้แต่ไม่ได้ อธิบายขั้นตอน	อธิบายผลงานไม่ถูกต้อง
4. ผลงานของชิ้นงาน	ความถูกต้องของเนื้อหา มีความสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์	ความถูกต้องของเนื้อหา มีความสวยงาม	ความถูกต้องของเนื้อหา	ทำชิ้นงานไม่ถูกต้องตามเนื้อหา	ทำชิ้นงานไม่ครบตามขั้นตอน
5. คุณธรรมจริยธรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียน	นักเรียนทำงานโดยตนเอง ตามขั้นตอน ไม่ไปคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน หรือใช้รูปภาพของผู้อื่นและทำการอ้างอิงแหล่งที่มาด้วย	นักเรียนทำงานโดยตนเอง ตามขั้นตอน ใช้รูปภาพของผู้อื่น และทำการอ้างอิงแหล่งที่มาด้วย	นักเรียนทำงานโดยตนเองโดยเลียนแบบงานจากงานที่เป็นตัวอย่าง	นักเรียนทำงานโดยตนเองโดยเลียนแบบงานจากเพื่อนในห้อง	นักเรียนทำงานโดยไปคัดลอกจากแหล่งอื่น

หมายเหตุ ได้คะแนน 0 เมื่อ ไม่ได้ปฏิบัติงานในการสร้างชิ้นงาน

แบบทดสอบท้ายบท (10 คะแนน)

คำชี้แจง

1. มีจำนวนทั้งหมด 5 ข้อ
2. เลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดแล้วกากบาทในกระดาษคำตอบที่แจกให้

1. การสร้างงานใหม่ขึ้นมาจะต้องใช้คำสั่งในข้อใด ก. เลือกคำสั่ง File > Open ข. เลือกคำสั่ง File > New ค. เลือกคำสั่ง File > Save ง. เลือกคำสั่ง File > Save As
2. การสร้างชิ้นงานขึ้นมาใหม่การตั้งค่า Resolution หมายถึง ก. ชื่อของรูปภาพ ข. ความสูงของรูปภาพ ค. ความกว้างของรูปภาพ ง. ความละเอียดของรูปภาพ
3. ในการตั้งค่า พื้นหลัง Transparent จะได้พื้นหลังอย่างไร ก. พื้นหลังมีสีขาว ข. พื้นหลังเป็นแบบโปร่งใส ค. พื้นหลังเป็นสีเดียวกับ Background ง. พื้นหลังมีลายตาราง
4. หากต้องการเพิ่ม-ลดขนาดของรูปภาพจะใช้คำสั่งในข้อใด ก. เลือกคำสั่ง Image > Crop ข. เลือกคำสั่ง Image > Mode ค. เลือกคำสั่ง Image > Image Size ง. เลือกคำสั่ง Image > Adjustments
5. การพิมพ์ภาษาไทยในโปรแกรม Photo Shop จะต้องใช้รูปแบบตัวหนังสือในข้อใด ก. กลุ่ม TH ข. กลุ่ม Angsana New ค. กลุ่ม PSL- , JS , P5 , Angsana DSE ง. ได้ทั้งหมด

คู่มือโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป

คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาคู่มือโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอปเพื่อเป็นแนวทางการทำแบบฝึกหัดใบงานและการบ้านงานคิดริเริ่มประยุกต์ใช้งาน

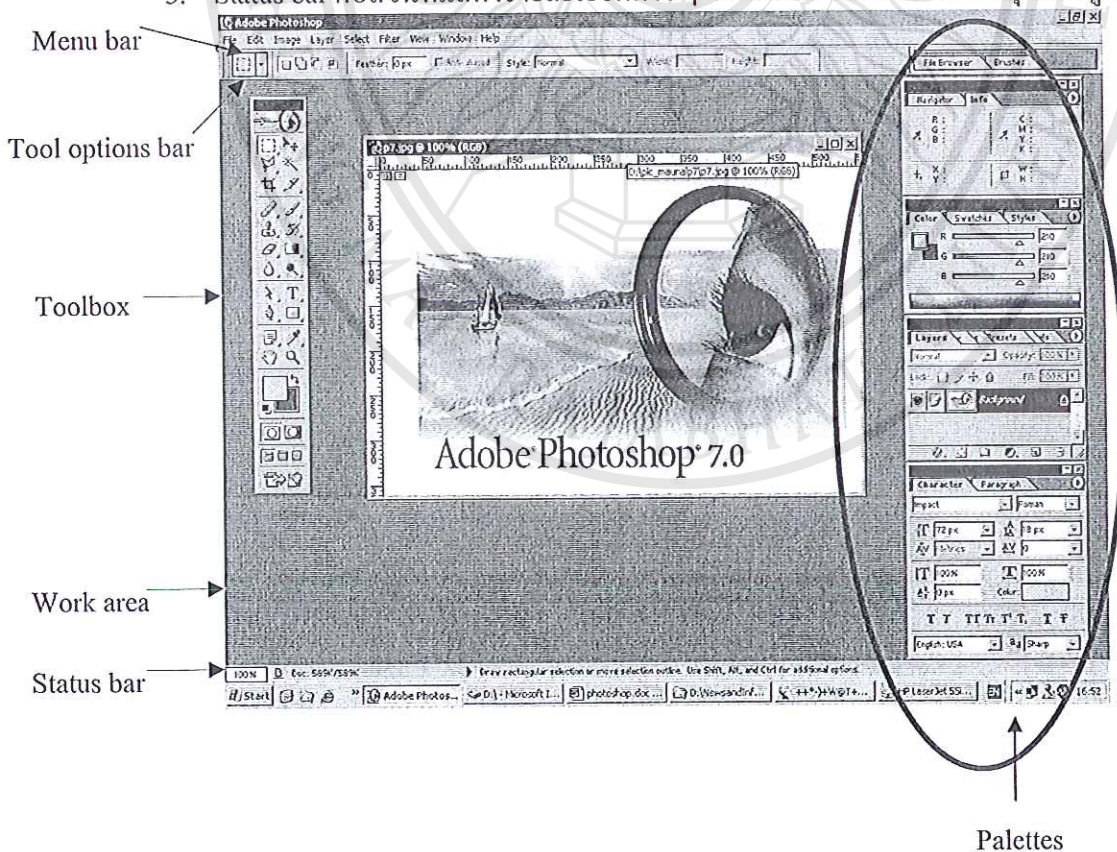
Adobe Photoshop 7.0 คืออะไร

Adobe Photoshop 7.0 เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่รวบรวมเครื่องมือสำหรับตกแต่งภาพประสิทธิภาพสูง เพื่อการทำงานระดับมาตรฐานสำหรับนักออกแบบมืออาชีพที่ต้องการสร้างสรรค์งานกราฟิกที่โดดเด่น ทั้งงานที่ใช้บนเว็บและงานสิ่งพิมพ์

พื้นที่การทำงาน (Work Area)

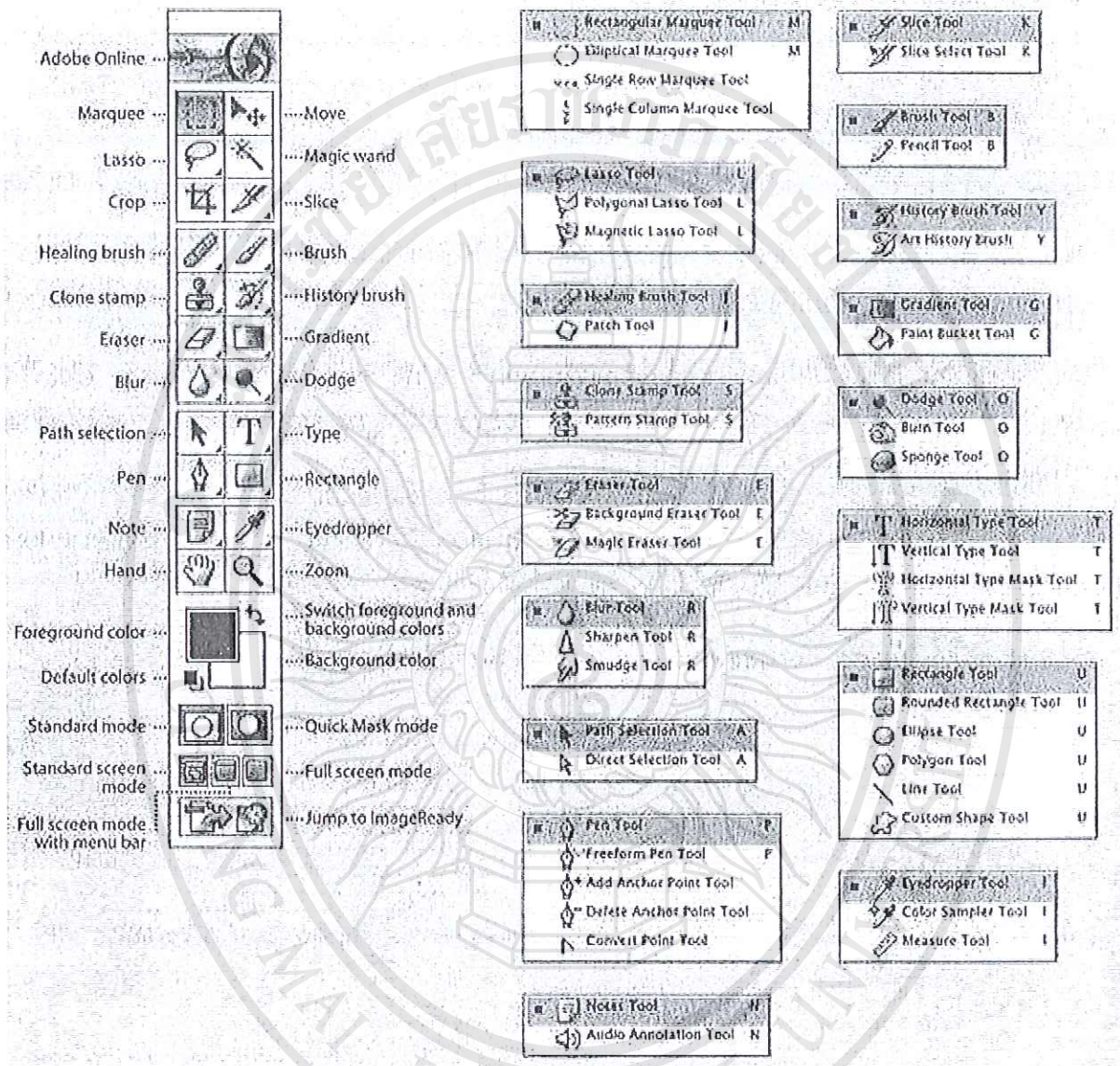
Work Area หรือพื้นที่การทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop จะประกอบด้วยเครื่องมือสำหรับการตกแต่งไฟล์ภาพต่าง ๆ ดังนี้

1. Menu bar คือส่วนที่แสดงชื่อเมนูต่างๆ ของโปรแกรม
2. Toolbox คือส่วนของอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างชิ้นงานหรือตกแต่งภาพ
3. Tool options bar คือส่วนที่กำหนดคุณสมบัติของอุปกรณ์ที่เลือกจาก Toolbox
4. Palettes คือส่วนที่ใช้ตรวจสอบและกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ให้กับรูปภาพ
5. Status bar คือส่วนที่แสดงรายละเอียดต่าง ๆ ของชิ้นงาน เช่น ขนาดของมุมมองรูปภาพ



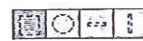
เครื่องมือต่างๆ (Toolbox)

Photoshop 7.0

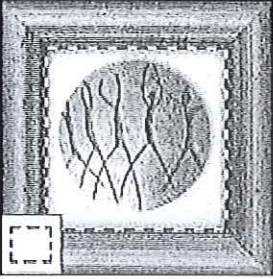
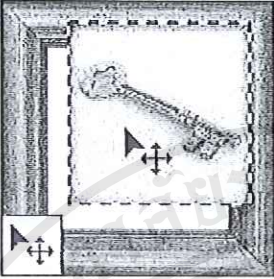
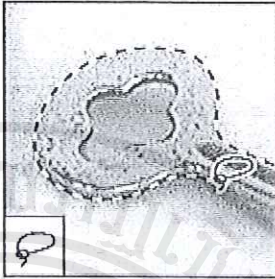
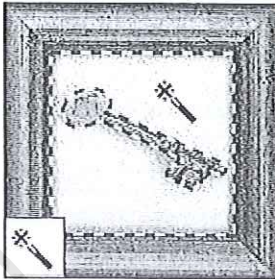
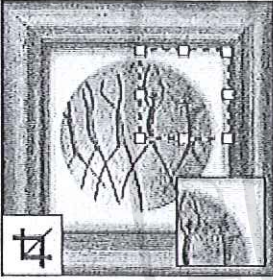
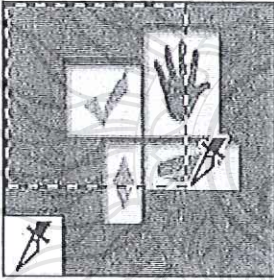
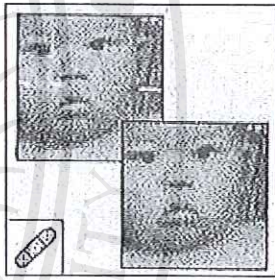
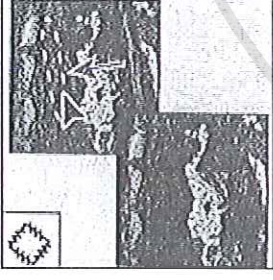
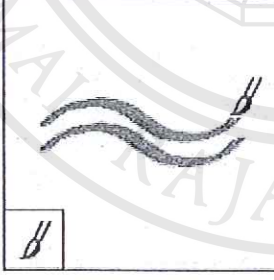
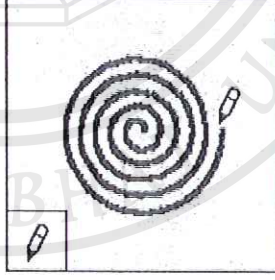
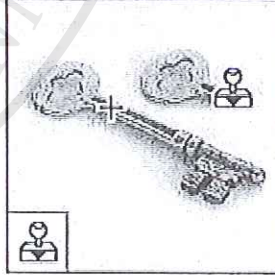


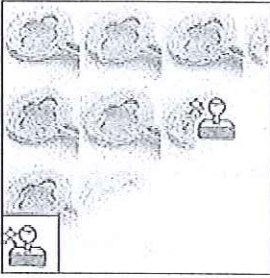
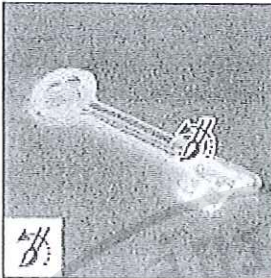
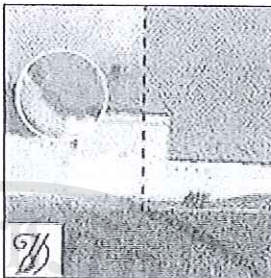
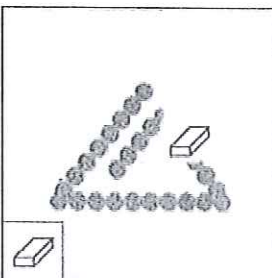
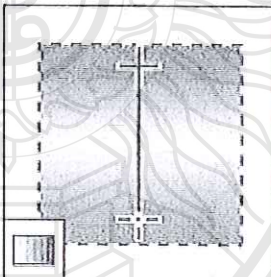
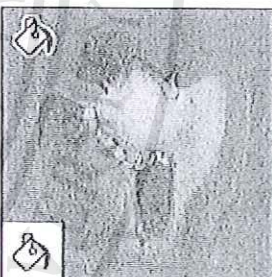
หมายเหตุ ปุ่ม Toolbar ที่มีเครื่องหมายสามเหลี่ยมเล็กๆ อยู่ด้านล่างขวาเมื่อกดปุ่มสามเหลี่ยม

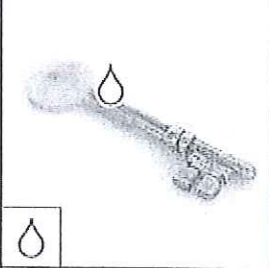
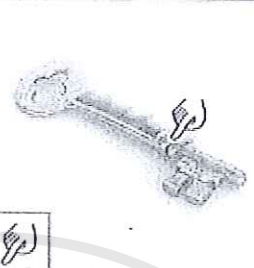
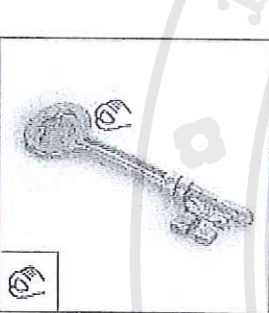
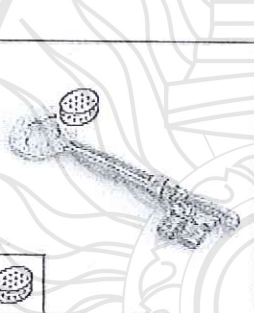
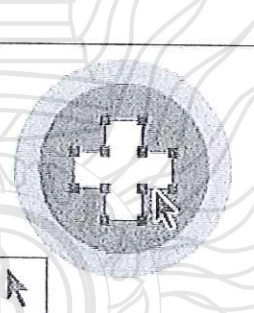
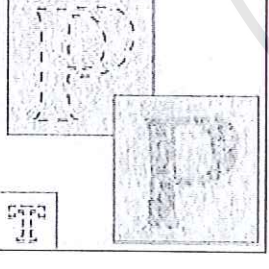
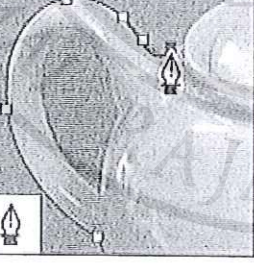
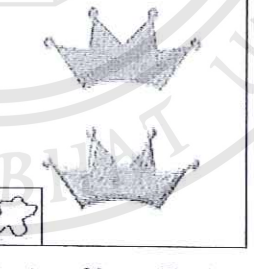
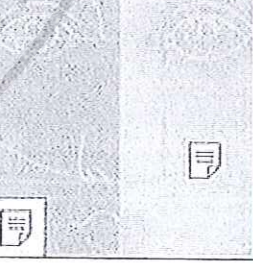
ดังกล่าว โปรแกรมจะแสดงเครื่องมืออื่นๆ ออกมาเช่น

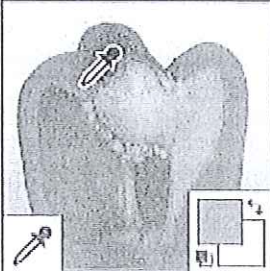
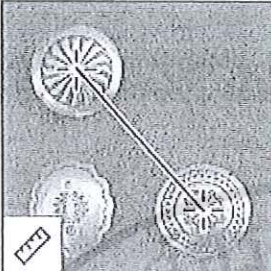
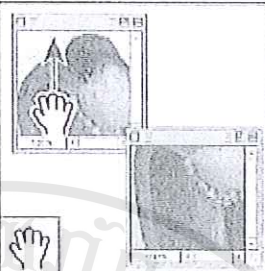
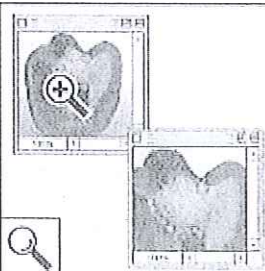


Tool ที่น่าสนใจ

 Marquee Tool เป็นการเลือกแบบ สีเหลี่ยมผืนผ้า, วงกลม, แถวขนาด 1 พิกเซลส์ หรือคอลัมน์ 1 พิกเซลส์	 Move Tool ใช้เพื่อเลื่อนส่วนที่เลือก หรือไว้เลื่อน Layer และ Guide ต่างๆ	 Lasso Tool จะใช้เพื่อสร้าง Selection แบบอิสระ, แบบ Polygonal (ตามจุดที่ คลิก) และ Magnetic	 Magic Wand Tool ใช้เลือกพื้นที่บริเวณที่มี สีเดียวกัน
 Crop Tool ใช้ในการเลือกบางส่วน ของรูปภาพ	 Slice Tool ใช้ในการสร้าง Slice	 Slice Selection Tool ใช้เลือก Slice ที่คุณ สร้างขึ้นมา	 Healing Brush Tool ใช้ในการระบายสี เพื่อ ซ่อมแซมรูปภาพ
 Patch Tool ใช้เฉพาะในบริเวณที่ เลือกไว้เท่านั้น เพื่อให้ เกิดความสมบูรณ์ของ รูปภาพ โดยใช้ลวดลาย	 Brush Tool ใช้ในการวาดเส้น Brush ต่างๆ	 Pencil Tool ใช้ในการวาดเส้นที่มีขอบ ชัดเจน	 Clone Stamp Tool ใช้ก๊อปปี้รูปโดยอาศัย รูปภาพต้นฉบับ

 Pattern Stamp Tool ใช้เพื่อวาดรูปโดยใช้ บางส่วนของรูปภาพที่มี อยู่เป็นต้นฉบับ	 History Brush Tool ใช้กลับคืนรูปภาพเดิม จาก State หรือ Snapshot ของรูป เดียวกัน	 Art History Brush Tool ใช้ในการวาดรูป จาก State หรือ Snapshot ของรูปนี้โดยอาศัย รูปแบบของ Stroke ที่มี สไตล์หลากหลาย ช่วย ให้สไตล์ ของภาพดูต่าง ออกไป	 Eraser Tool ใช้ลบรูปภาพหรือลบ บางส่วนของพิกเซลส์ และทำการเก็บส่วน ต่างๆ เป็น State ต่างๆ ใน History Palette
 Magic Eraser Tool ใช้ลบรูปภาพบริเวณที่มี สีเดียวกันให้กลายเป็น พื้นที่โปร่งใส (Transparent) โดยการ คลิกเพียงครั้งเดียว	 Background Eraser Tool ใช้ลบรูปภาพบางส่วนให้ กลายเป็นพื้นที่โปร่งใสโดย การลากเมาส์	 Gradient Tools ใช้เพื่อไล่สีระหว่างสีหลายๆ สี ในแบบต่างๆ Straight- line, Radial, Angle, Reflected และ Diamond	 Paint Bucket Tool ใช้ในการเติมสี Fill ใน บริเวณที่เป็นสีเดียวกันด้วย สีของ Foreground

			
Blur Tool ใช้ในการปรับขอบรูปภาพ ให้ดูเบลอ	Sharpen Tool ใช้ในการปรับขอบของ รูปภาพให้มีความคมชัด เพิ่มขึ้น	Smudge Tool ใช้ในการดึงภาพคล้ายกับ การใช้นิ้วถูกับภาพ ทำให้ เหมือนกับมีรอยเปื้อน	Dodge Tool ใช้เพิ่มความสว่างแสงใน ส่วนต่างๆ ของรูปภาพ
			
Burn Tool ใช้ลดความสว่างทำให้ รูปภาพดูมืดลง	Sponge Tool ใช้เปลี่ยนสีในส่วนต่างๆ ของรูปภาพ โดยการปรับค่า ความเข้มสี	Path Selection Tool ใช้เพื่อเลือก Shape หรือ Path เพื่อแสดง Anchor Paint, Direction Line และ Direction Paint	Type Tool ใช้ในการสร้าง ตัวหนังสือลงบนรูปภาพ
			
Type Mask Tool ใช้สร้าง Selection เป็น รูปร่างตัวหนังสือ	Pen Tools ใช้ในการลากเส้น Path ซึ่งสามารถตัดโค้งตาม รูปภาพได้	Custom Shape Tool ใช้เลือกรูปภาพเลือก รูปภาพที่มีรูปร่างเฉพาะ จาก Custom Shape List	Animations Tool ให้เขียนโน้ต หรือแนบ เสียงไปกับรูปภาพได้

			
Eyedropper Tool ใช้ในการดูดสีจาก รูปภาพเพื่อใช้เป็น ต้นแบบของสีกับงานชิ้น อื่นๆ	Measure Tool ใช้วัดระยะห่าง, ตำแหน่งและมุมมองสา ระหว่างภาพ	Hand Tool ใช้เลื่อนภาพที่อยู่ใน หน้าต่างเดียวกัน	Zoom Tool ใช้ในการขยายและ ย่อส่วนการแสดงผลภาพ บนหน้าจอ

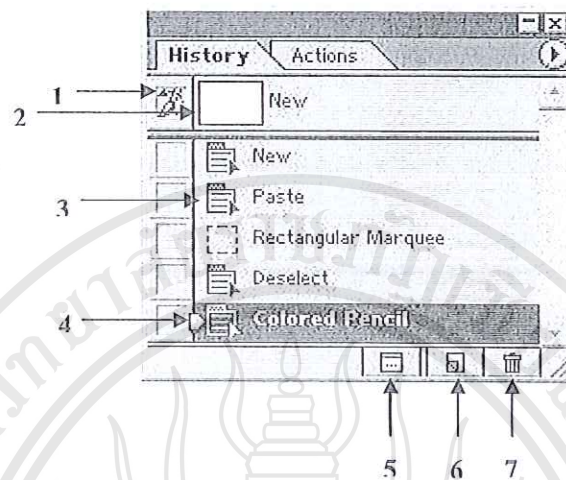
Styles Palette Styles Palette คือ Palette ที่มีไว้สำหรับเก็บสวดลายอย่างลวดเร็ว สามารถเลือกสวดลายจาก Palette นี้ไปใช้ในภาพ จะทำให้ภาพที่คุณวาดไว้เปลี่ยนไปตามสวดลายที่เลือกไว้ทันที และยังสามารถสร้างสวดลายให้ขึ้นมาเองได้ด้วยการใช้งานนั้นสามารถทำได้ โดยเลือกที่ Layer ที่ต้องการจะทำ Style แล้วคลิกเลือกที่ Style บน Styles Palette จากนั้น Layer จะเปลี่ยนตาม Style นั้นๆ

History Palette

History Palette เป็น Palette ที่แสดงขั้นตอนวิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ทำงานกับไฟล์ภาพตามลำดับ โดยสามารถย้อนกลับไปยังการทำงานต่าง ๆ ในลำดับชั้นและยกเลิกได้ ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. ส่วนที่ใช้กำหนดข้อมูลของการใช้ History Brush Tool
2. เป็นภาพที่แสดงรายละเอียดของงานที่ทำตามลำดับ
3. History State เป็นลำดับขั้นตอนวิธีการต่าง ๆ ที่ได้กระทำลงไป
4. History State Slider คือส่วนชี้ว่าขณะนี้อยู่ที่ลำดับใด
5. New Document คือส่วนที่ใช้สร้างกระดาษทำการใหม่ โดยคัดลอกภาพจากลำดับที่ชี้อยู่
6. New Snapshot คือส่วนที่ใช้สร้าง Snapshot ใหม่
7. Trash Button คือส่วนที่ใช้ลบขั้นตอนการทำงานกับไฟล์ภาพในลำดับที่เลือกอยู่

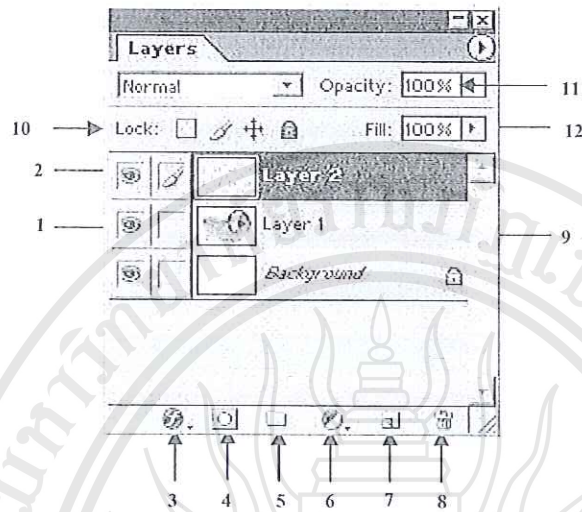
Layer Palette



Layer Palette เป็น Palette ที่เก็บชั้นงานหรือภาพทั้งหมด เรียกว่า Layer ซึ่งจะเรียงลำดับก่อนหลัง ทำให้เกิดความสะดวกในการจัดการแก้ไข โดยไม่เกิดผลกระทบกับชั้นงานหรือภาพอื่น ๆ โดยจะแก้ไขเฉพาะชั้นงานหรือภาพใน Layer ที่เลือกเท่านั้น ส่วนประกอบของ Layer Palette มีดังนี้

1. Indicates Layer Visibility คือส่วนที่กำหนดการแสดงผลของ Layer หากมีสัญลักษณ์รูปตาแสดงว่าภาพที่อยู่ใน Layer ดังกล่าวถูกแสดงบน Work Area หากไม่มีแสดงว่า Layer นั้นถูกซ่อนหรือไม่แสดงผล
2. Indicates if Layer is Linked คือส่วนที่แสดงว่า Layer ใดกำลังถูกทำงาน Layer นั้น จะมีสัญลักษณ์รูปห่วงกัน นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดให้ Layer อื่นเลื่อนตำแหน่งตาม Layer ที่กำลังทำงานอยู่ได้โดยการคลิกให้ Layer อื่นเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์รูปโซ่
3. Add a Layer Style คือส่วนที่ใช้ใส่ Effect เช่น แสง เงา ต่าง ๆ ให้กับภาพใน Layer
4. Add a mask คือส่วนที่ใช้เพิ่ม Mask หรือเพิ่ม 1 Layer ซ้อนทับ Layer ที่กำลังทำงานอยู่ โดยทั้ง 2 จะถือเป็น Layer เดียวกัน
5. Create a new set คือส่วนที่ใช้สร้าง Folder สำหรับเก็บ Layer ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน
6. Create new fill or adjustment layer คือส่วนที่ใช้ปรับค่าสี ความคมชัด แสงและความสว่างในแบบต่าง ๆ ของภาพใน Layer
7. Create a new layer คือส่วนที่ใช้สร้าง Layer ใหม่
8. Delete layer คือส่วนที่ใช้ลบ Layer
9. Layer Thumbnail คือส่วนที่แสดงว่า Layer นั้นมีภาพใดอยู่
10. Lock คือส่วนที่ใช้ Lock ในรูปแบบต่างๆ
11. Opacity คือส่วนที่ใช้ทำให้ Layer นั้นโปร่งใส

12. Fill คือส่วนที่ใช้ทำให้ Fill ใน Layer นั้นโปร่งใส



หมายเหตุ:

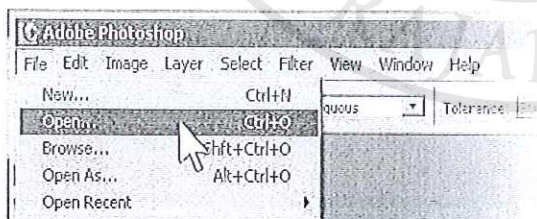
แถบสีน้ำเงินแสดงว่ากำลังทำงานกับ Layer 2

การจัดลำดับ Layer สามารถทำได้โดยนำเมาส์คลิกค้างไว้ที่ Layer แล้วลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการ หรือใช้เมนูคำสั่ง Layer -> Arrange

- Bring to Front คือ ส่ง Layer ไปยังตำแหน่งบนสุดของทุก Layer
- Bring Forward คือ ส่ง Layer ขึ้นไปตำแหน่งบน 1 ชั้น
- Send Backward คือ ส่ง Layer ลงไปตำแหน่งล่าง 1 ชั้น
- Send to Back คือ ส่ง Layer ลงไปตำแหน่งล่างสุดของทุก Layer แต่ยกเว้น Background Layer

การเปิดไฟล์ภาพ (Open)

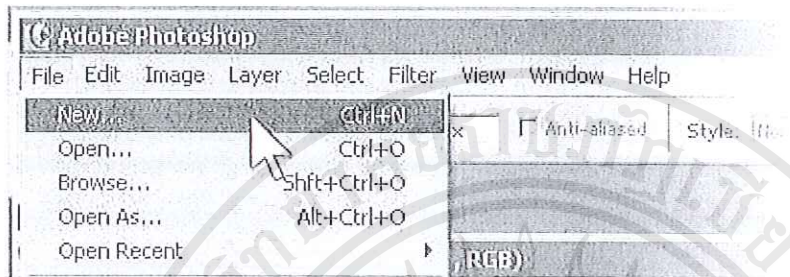
1. คลิกที่เมนูคำสั่ง File ที่แถบ Menu bar จากนั้นเลือกคำสั่ง Open



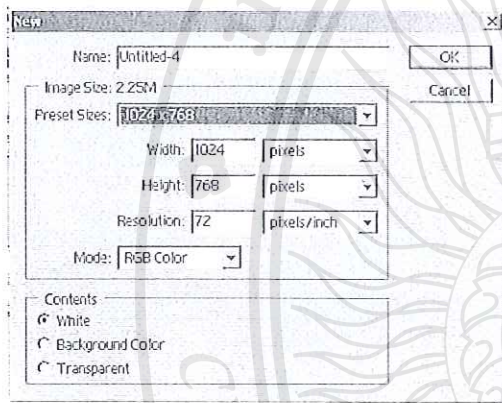
2. จะปรากฏ Dialog แสดงรายชื่อไฟล์ต่าง ๆ ดังภาพ เพื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการเปิดมาใช้งาน
3. คลิกเลือกไฟล์ที่ต้องการเปิดใช้งาน จากนั้นคลิกปุ่ม Open

การสร้างไฟล์ใหม่ (New)

1. คลิกที่เมนูคำสั่ง File ที่แถบ Menu bar จากนั้นเลือกคำสั่ง New



2. จะปรากฏ Dialog สำหรับกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของไฟล์ภาพดังนี้



- Name คือ ชื่อของชิ้นงาน
- Image Size คือ ขนาดภาพดังรูป ระบุไว้ 2.25M และใส่ตัวเลขขนาดความกว้างและความยาว สามารถเลือกเปลี่ยนหน่วยได้ เช่น เปลี่ยนจากหน่วยของ cm เป็น pixels เป็นต้น และยังสามารถเลือกขนาดจาก Preset Size ที่เตรียมไว้ให้แล้วได้ เช่นถ้าต้องการขนาด 640 x 480 pixel เป็นต้น
- Resolution คือ ความละเอียดของภาพ โดยใส่ตัวเลขค่าความละเอียดของภาพ เช่น งานเว็บหรือรูปที่แสดงบนคอมพิวเตอร์เท่ากับ 72 pixels/inch งานสิ่งพิมพ์เท่ากับ 150-200 pixels/inch
- Mode คือ โหมดสีของภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย โหมดสี Bitmap, Grayscale, RGB Color, CMYK Color, Lab Color
- Contents คือ สีพื้นหลังของภาพ มีดังนี้
 - White กำหนดให้สีพื้นหลังเป็นสีขาว

- Background กำหนดให้สีพื้นหลังเป็นสีเดียวกับ Background
- Transparent ไม่มีพื้นหลัง

3. หลังจากกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ให้คลิกปุ่ม OK เพื่อสร้างไฟล์

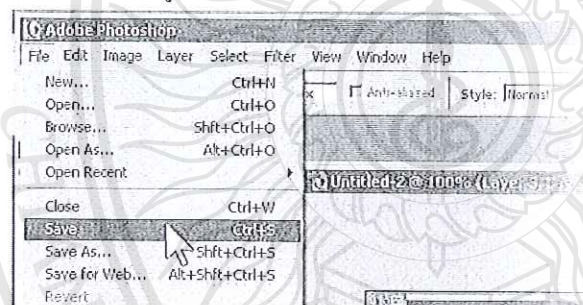
การบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์ (Save)

หลังจากตกแต่งไฟล์ภาพเรียบร้อยแล้ว จะต้องเก็บบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์ (Save) สำหรับการเรียกใช้งานในครั้งต่อไป โปรแกรมมีการบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์ (Save) อยู่ 3 ลักษณะ คือ

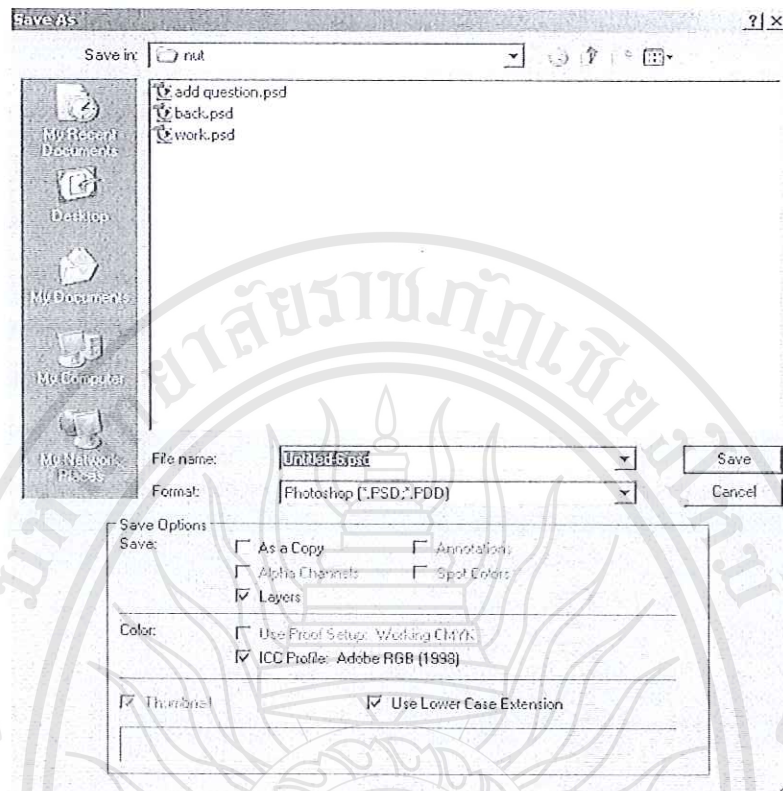
- Save บันทึกไฟล์ในรูปแบบ (Format) ปกติ ซึ่งจะอยู่ในรูปแบบ (Format) ของ PSD
- Save As บันทึกไฟล์ในรูปแบบ (Format) อื่น ๆ ได้ เช่น JPEG, BMP, GIF เป็นต้น
- Save for Web บันทึกไฟล์ในรูปแบบ (Format) สำหรับการใช้งานบนเว็บ เช่น ไฟล์ Html และไฟล์รูปภาพ JPEG, GIF, PNG เป็นต้น

ในที่นี้เป็นแสดงการใช้งานของ Save และ Save As

1. คลิกที่เมนูคำสั่ง File ที่แถบ Menu bar จากนั้นเลือกคำสั่ง Save หรือ Save As



2. จะปรากฏ Dialog สำหรับกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของไฟล์ภาพดังนี้

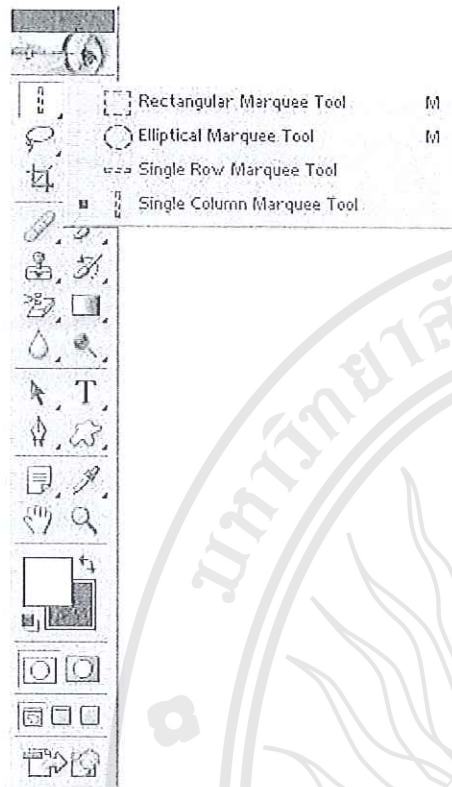


- ชื่อไฟล์ (File Name)
- รูปแบบของไฟล์ (Format)
- กำหนดคุณสมบัติของการบันทึกไฟล์ (Save Options)
 - As a Copy บันทึกไฟล์เป็นชื่ออื่น รูปแบบ (Format) อื่น ขณะที่ไฟล์เดิมกำลังเปิดใช้งาน
 - Layers จะเก็บคุณสมบัติของ Layer ต่าง ๆ
 - Use Proof setup เก็บค่าโหมดสีที่จะใช้แสดงสีของภาพก่อนจะพิมพ์
 - Thumbnail กำหนดให้ไฟล์ที่บันทึก (Save) สามารถแสดงภาพตัวอย่างใน Dialog ของการเปิดไฟล์
 - Use Lower Case Extension กำหนดให้นามสกุลไฟล์เป็นอักษรตัวเล็ก

3. หลังจากกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ให้คลิกปุ่ม Save เพื่อบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์

การกำหนดพื้นที่ เพื่อแก้ไขและตกแต่งภาพ (Selection)

Marquee Tool เป็นเครื่องมือสำหรับการกำหนด Selection โดยคลิกเลือก Marquee Tool จาก Tool box จะมีให้เลือกใช้งาน 4 รูปแบบตามความเหมาะสม



Rectangular Marquee Tool

สำหรับการสร้าง Selection เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า

และ



สี่เหลี่ยมจัตุรัส

Elliptical Marquee Tool



สำหรับการสร้าง Selection เป็นวงกลมและวงรี

Single Marquee Tool



สำหรับการสร้าง Selection เป็นพื้นที่รูปเส้นตรง

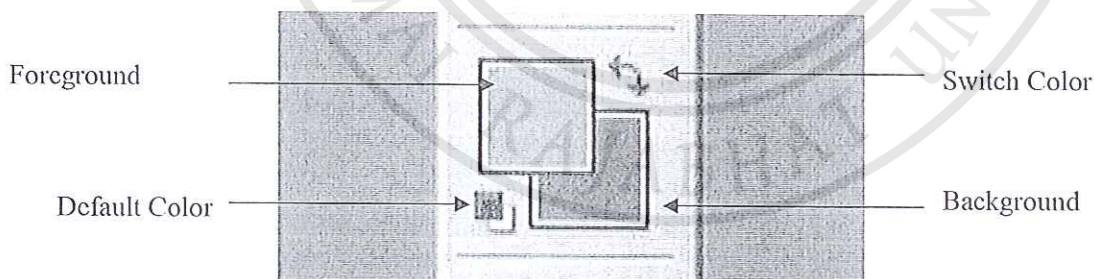
ในแนวนอน ความกว้าง 1 pixel

Single Column Marquee Tool

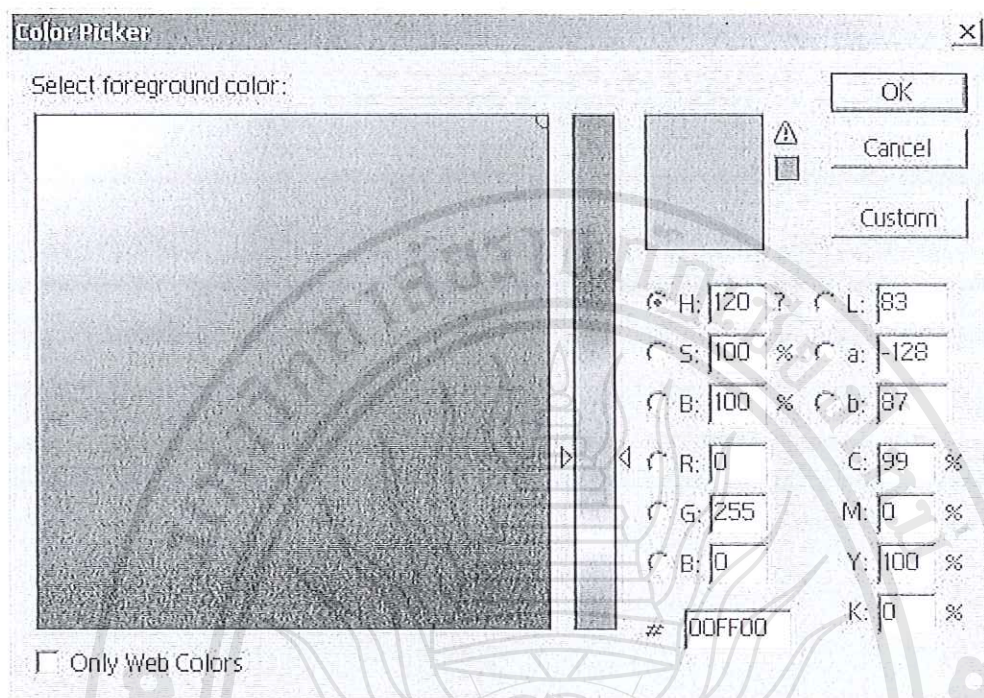
สำหรับการสร้าง Selection เป็นพื้นที่รูปเส้นตรงในแนวตั้ง ความกว้าง 1 pixel

การใช้งาน Foreground และ Background Color

การใช้งานในส่วนของ Foreground และ Background Color สามารถทำได้ในส่วนของ Toolbox ดังรูป



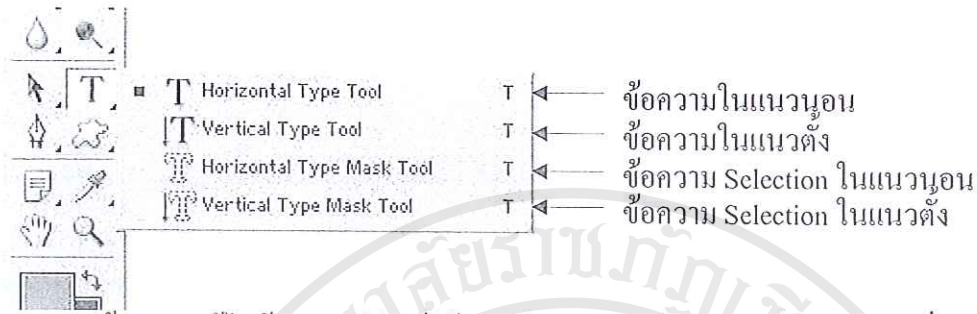
สามารถเปลี่ยนสีได้โดยดับเบิลคลิกที่ Foreground หรือ Background จะปรากฏ Color Picker ให้เปลี่ยนสี



การใช้งาน Type Tool

สามารถสร้างข้อความได้ทั้งในแนวนอนและแนวตั้ง **T** การสร้างข้อความแต่ละครั้ง โปรแกรม Adobe Photoshop จะสร้าง Layer ใหม่อัตโนมัติ ลักษณะของข้อความจะมี 2 รูปแบบคือ

1. แบบ **Point Type** จะมีรูปแบบเป็นคำหรืออักษรสั้น ๆ 1 บรรทัด โดยกำหนดจุดเริ่มต้นของข้อความบนชิ้นงาน โปรแกรมจะสร้าง Type Layer ขึ้นมา และสามารถพิมพ์ข้อความลงไปได้ เมื่อพิมพ์ข้อความเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม  เพื่อตกลง หรือ  คanceled
2. แบบ **Paragraph Type** จะมีรูปแบบเป็นข้อความที่มีหลายบรรทัด โดยจะอยู่ภายในขอบเขตที่กำหนดเดียวกัน (Bounding box) โดยกำหนดจุดขอบเขตของข้อความที่ได้ โปรแกรมจะสร้าง Type Layer ขึ้นมา และสามารถพิมพ์ข้อความและจัดเป็น Paragraph ได้จาก Paragraph Palette เมื่อพิมพ์ข้อความเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม  เพื่อตกลง หรือ  คanceled



หากต้องการแก้ไขข้อความที่พิมพ์ให้คลิกที่ปุ่ม **T** แล้วลากเมาส์บนข้อความที่ต้องการแก้ไขให้เกิดแถบสี แล้วจึงปรับแก้ไขข้อความ หรือเปลี่ยนแปลงคุณสมบัติต่าง ๆ ของข้อความบน Tool options bar เมื่อแก้ไขเรียบร้อยแล้วจึงคลิกปุ่ม **✓**

หากต้องการตัวอักษรที่มีลวดลายของภาพ Background เช่น สามารถทำได้โดยใช้สร้าง Selection ของตัวอักษร ซึ่งมีวิธีให้คลิกที่ปุ่ม **T** เพื่อเลือก Horizontal Type Mask Tool หรือ Vertical Type Mask Tool แล้วพิมพ์ข้อความที่ขึ้นงาน เมื่อพิมพ์เสร็จ จะเกิด Selection ที่เป็นตัวอักษร จากนั้นสามารถที่จะคัดลอกลวดลายภาพที่ต้องการตาม Selection ของข้อความนั้นได้

การใช้งาน Layer

ลักษณะการทำงานของ Layer เป็นเหมือนแผ่นใสวางซ้อนกันเป็นลำดับของรูปภาพ ช่วยแยกการทำงานให้ชัดเจน โดยการทำงานแต่ละครั้งจะมีผลกับ Layer ที่เลือกอยู่เท่านั้น การมองจะอยู่ในลักษณะมองจากด้านบนลงมาด้านล่าง วิธีการเรียกใช้งาน Layer คลิกที่เมนูคำสั่ง Window ที่แถบ Menu bar เลือกคำสั่ง Show Layer ถ้าหากพบว่า Hide Layers แสดงว่า Palette Layer ถูกแสดงแล้ว

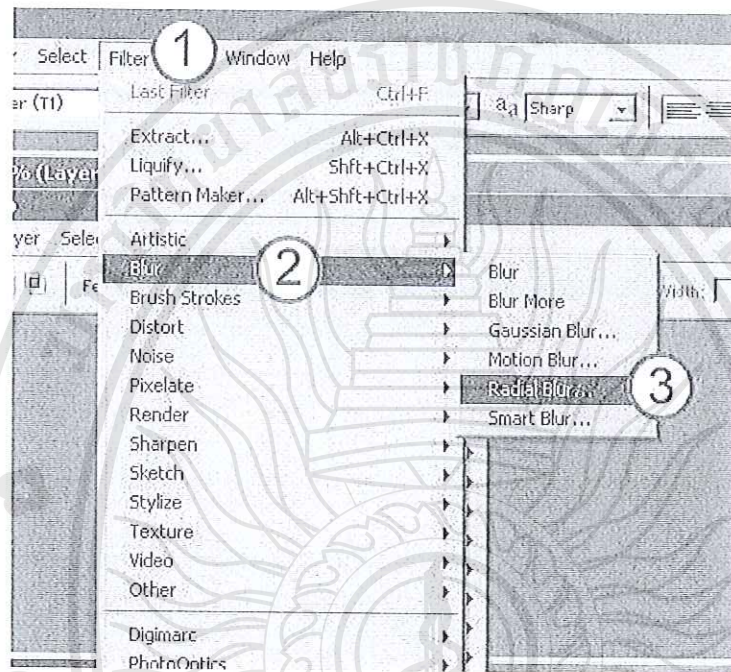
Active Layer คือ Layer ที่กำลังถูกทำงานอยู่ สามารถเลือก Layer ได้จากการคลิกที่แถบ Layer จากนั้นช่อง Indicates if Layer is จะมีสัญลักษณ์รูปหุ่นกันปรากฏ หากต้องการเคลื่อนย้าย Layer โดยให้ Layer อื่นเคลื่อนย้ายตามให้คลิกที่ช่อง Indicates if Layer is ให้เป็นรูปโซ่เพื่อเชื่อม Layer เข้าด้วยกัน

การเปลี่ยนลำดับของ Layer สามารถทำได้โดยคลิกเมาส์ที่ Layer ค้างไว้แล้วลากไปยังลำดับของ Layer ที่ต้องการแล้วปล่อยเมาส์

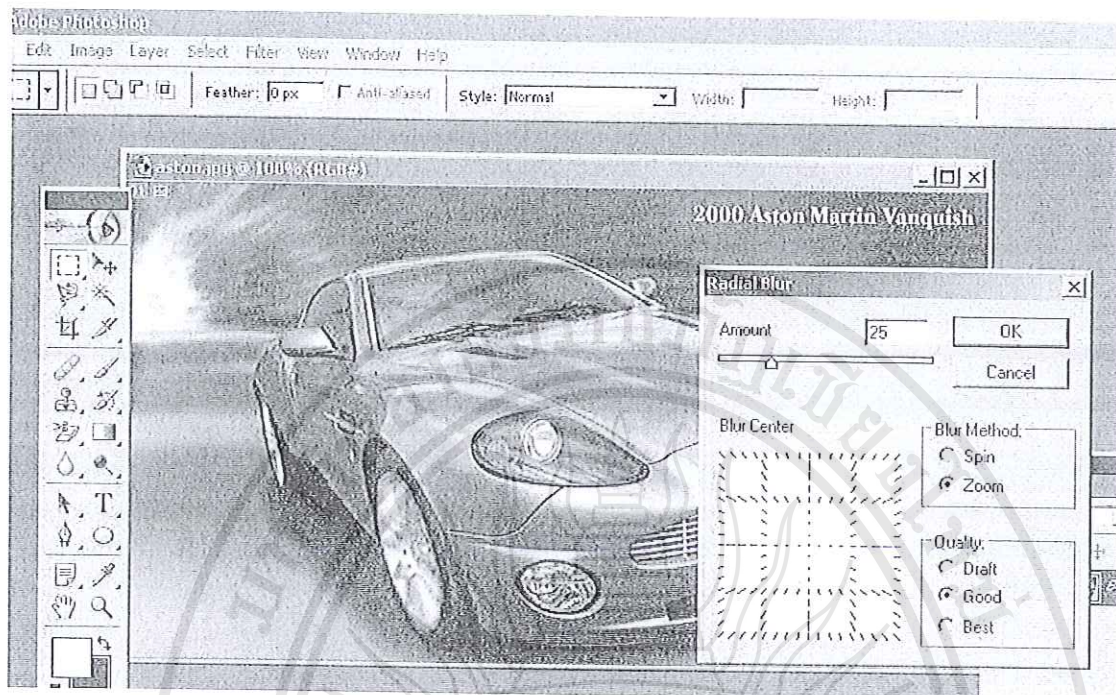
ที่ช่อง Indicates Layer Visibility หากปรากฏสัญลักษณ์รูปตาหมายความว่า Layer นั้นถูกแสดงอยู่ หากต้องการซ่อน Layer ไม่ให้แสดงผล ให้คลิกที่ช่อง Indicates Layer Visibility สัญลักษณ์รูปตาจะหายไป

ตัวอย่างการใช้ Filter

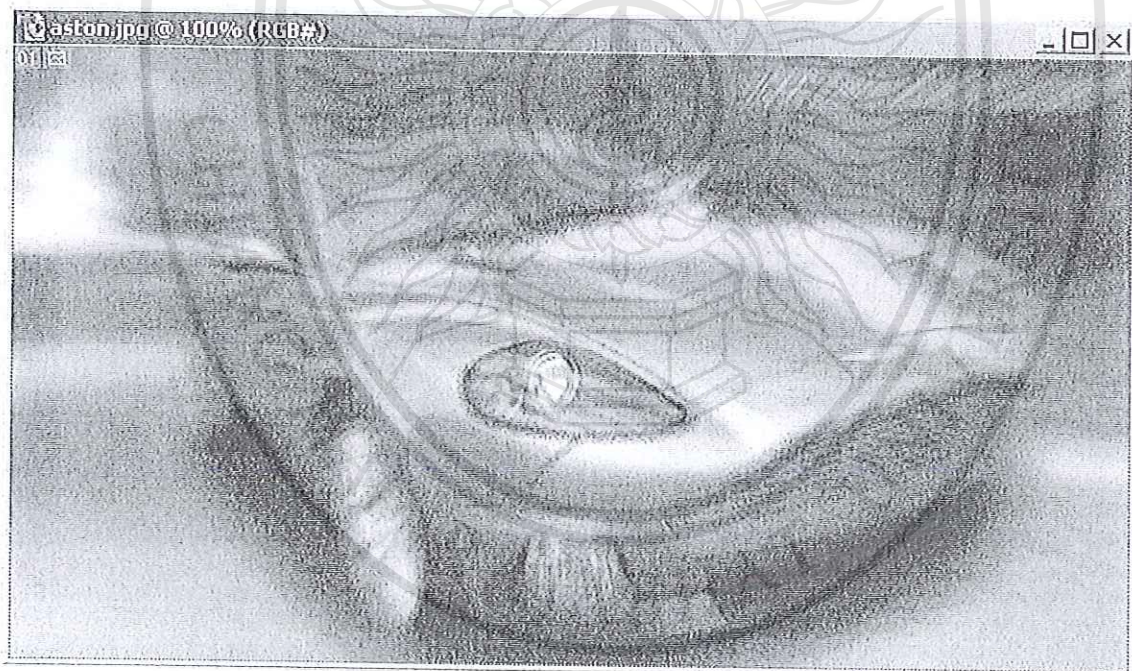
ที่ Menu Bar จะมีปุ่ม Filter(1) อยู่ เมื่อคลิกแล้วจะมี Filter Menu ปรากฏขึ้นเลื่อนเมาส์ไปยัง Filter “Blur”(2) จะมีเมนูย่อยเพิ่มขึ้นมา ให้กดเลือกที่ “Radial Blur”(3)



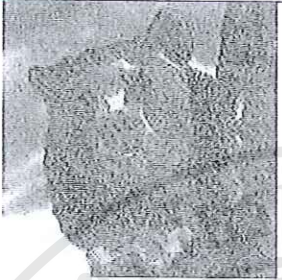
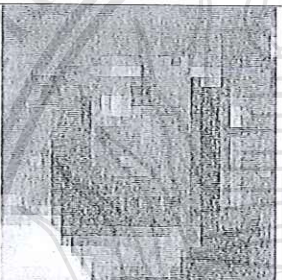
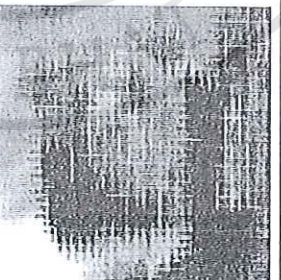
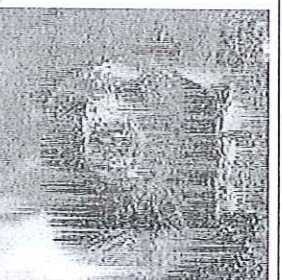
เมื่อเลือกเสร็จแล้วจะปรากฏหน้าจอการปรับเปลี่ยนลักษณะของ Filter สามารถที่จะกำหนดได้ตามต้องการ (ใน Filter แต่ละตัวนั้น หน้าจอการปรับเปลี่ยนลักษณะของ Filter จะไม่เหมือนกัน) เสร็จแล้วกดปุ่ม OK เพื่อจบขั้นตอนการทำงานของ Filter



จะได้ภาพที่มีการตกแต่งด้วย Filter ออกมา

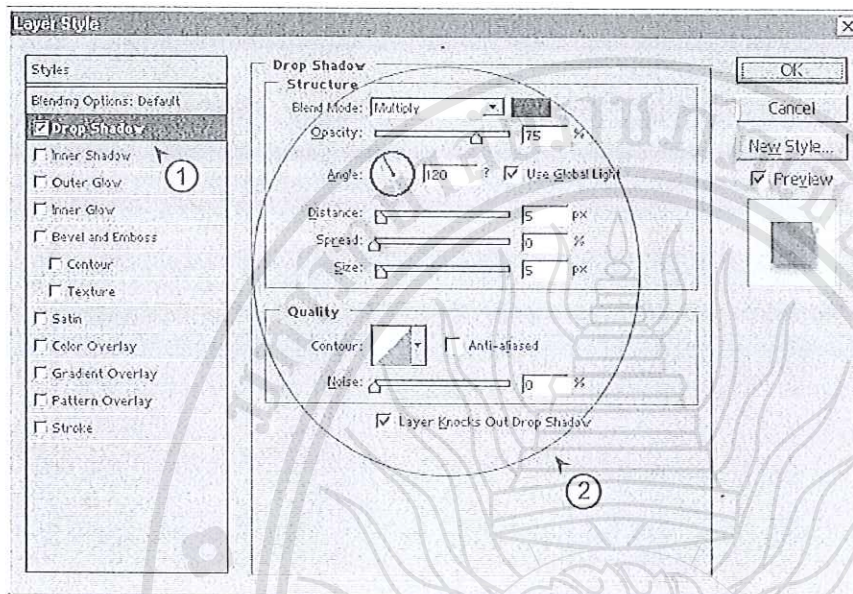


ตัวอย่าง Filter ที่น่าสนใจ

			
ภาพต้นแบบ	Smudge Stick	Gaussian Blur	Radial Blur
			
Angled Strokes	Mosaic	Facet	Fragment
			
Lens Flare	Lighting Effects	Sharpen	Graphic Pen
			
Halftone Pattern	Stamp	Water Paper	Wind

การใช้งาน Layer Style

คลิกที่เมนู Layer > Layer Style > Blending Options จะปรากฏหน้าต่างดังภาพข้างล่าง



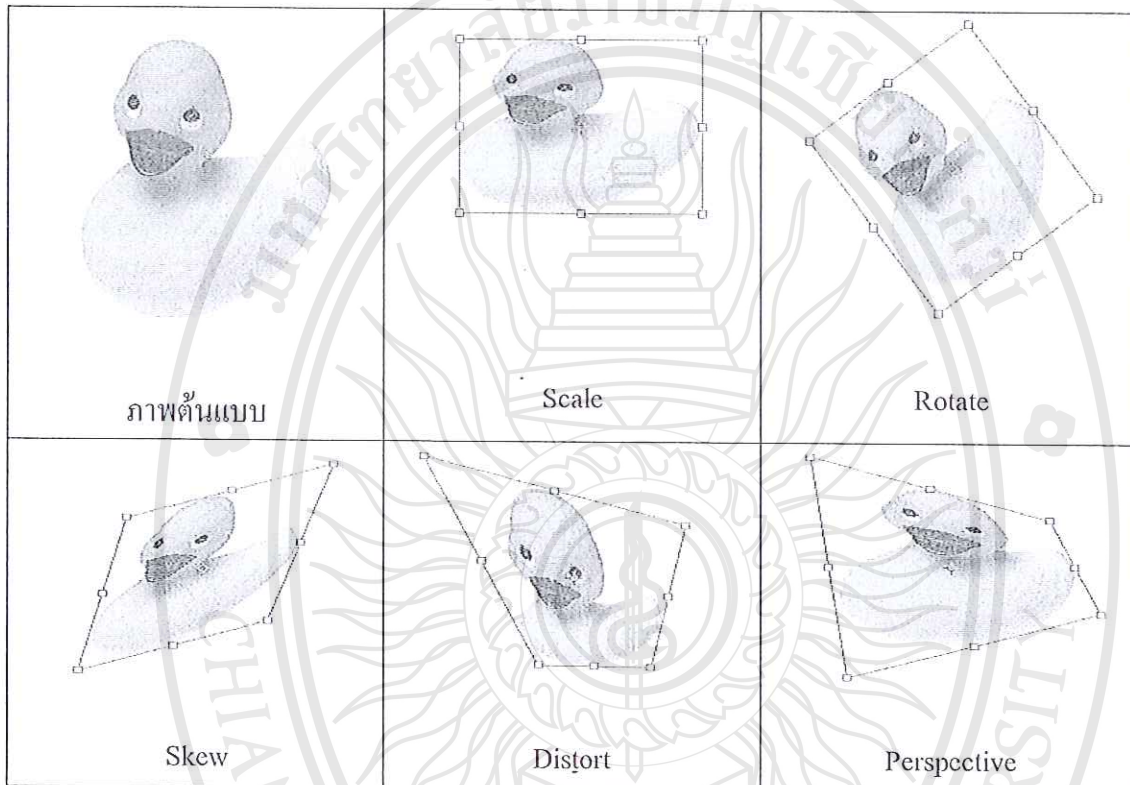
- (1) คือ Style ที่ต้องการใช้กับ Layer ที่เราเลือกไว้ จะมีให้เลือก 10 แบบจากบนลงล่าง
- (2) คือ การกำหนดค่าต่างๆ ของแต่ละ Style ซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละ Style

ตัวอย่างการใช้ Layer Style

PHOTO Drop Shadow	PHOTO Inner Shadow	PHOTO Outer Glow
PHOTO Inner Glow	PHOTO Bevel and Emboss	PHOTO Satin
PHOTO Gradient Overlay	PHOTO Pattern Overlay	PHOTO Stroke

การเปลี่ยนรูปร่างของรูป (Transform) เราสามารถเปลี่ยนแปลง Layer ในรูปแบบต่างๆได้เช่น การย่อ/ขยาย การหมุนภาพ การบิดภาพ ด้วยคำสั่ง Transform โดยคลิกเลือก Edit > Transform > (เลือก Transform Function ที่ต้องการ)

ลักษณะของ Transform



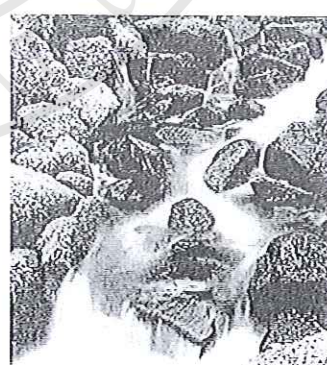
การปรับค่าความสว่าง/ความคมชัด (Brightness/Contrast) การปรับความสว่าง-ความมืดของภาพ และการตัดกันของสีที่ชัดเจนขึ้นนั้น สามารถทำได้โดยใช้คำสั่ง Brightness/Contrast โดยเลือกคลิกที่ Image > Adjust > Brightness/Contrast



ภาพต้นแบบ

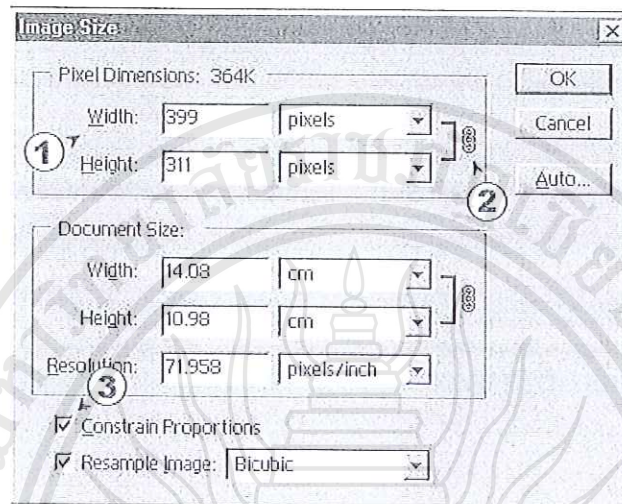


Brightness



Contrast

การปรับขนาดของชิ้นงาน Image Size คือการ ถด/ ขยายรูปภาพโดยสามารถใช้คำสั่งนี้ได้จากเมนู Image > Image Size... จะปรากฏหน้าต่างที่ให้เรากำหนดขนาดของภาพขึ้นมาดังรูป



- (1) Width(กว้าง) และ Height(สูง) ของรูปภาพ สามารถกำหนดได้ตามต้องการ โดยมีหน่วยให้เลือกสองแบบคือ Pixel และ %
- (2) Constrain Proportions Sign เมื่อสัญลักษณ์นี้ปรากฏดังรูป แสดงว่าเมื่อเราได้กำหนดขนาดภาพไว้ด้านใดด้านหนึ่งแล้ว โปรแกรมจะกำหนดสัดส่วนของด้านที่เหลือให้เอง(อัตราส่วนที่เท่ากัน) ผลที่ได้ก็คือ ไม่ว่าจะย่อหรือขยาย รูปภาพที่ออกมาจะมีอัตราส่วนของ กว้าง x สูงเท่าเดิม
- (3) Constrain Proportions Check Box จาก (2) เมื่อเราไม่ต้องการ ย่อ/ขยาย รูปภาพให้เหมือนอัตราส่วนเดิมให้คลิกที่ Check Box ออก เครื่องหมาย ✓ จะหายไปหลังจากนั้นการกำหนดขนาด กว้างและสูงสามารถกำหนดได้ตามต้องการ

ตัวอย่างการ Canvas Size



การตัดกรอบของรูป (Crop)

การ Crop คือ การตัดกรอบภาพเอาเฉพาะที่ต้องการ นอกจากรูปภาพจะมีขนาดเล็กเกินไปแล้ว บางครั้งรูปภาพก็จะมีขนาดใหญ่เกินไปได้เช่นกัน เราสามารถตัดกรอบภาพ (Cropping) ให้เหลือเฉพาะที่ต้องการ ได้โดยใช้เครื่องมือสองชนิดนี้ ดังนี้

ตัวอย่างการ Cropping

ภาพก่อนการ Cropping



ภาพหลังการ Cropping



แหล่งที่มาของข้อมูล

ภาคภูมิ ขลังธรรมเนียม. “คู่มือการใช้งานโปรแกรม Photoshop7”, สืบค้นเมื่อ วันที่ 1 กรกฎาคม

2554 www.sa.ac.th/book1/photoshop7.doc

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชา คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม.....

รหัส.....ง33206..... ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6.....

เรื่อง การปฏิบัติโปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี เมคเกอร์..... เวลา 4 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

1.2 ตัวชี้วัด

ม.4-5/11 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสมกับลักษณะงาน

ม.4-5/13 บอกข้อควรปฏิบัติสำหรับผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) อธิบายหลักการทำงานของโปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี เมคเกอร์ได้
- 2) บอกประโยชน์ของเครื่องมือแต่ละตัวของโปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี เมคเกอร์ได้
- 3) สามารถใช้เครื่องมือของโปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี เมคเกอร์ได้ถูกต้อง
- 4) วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี เมคเกอร์
- 5) ออกแบบชิ้นงานจากโปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี เมคเกอร์

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

โปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี เมคเกอร์เป็นโปรแกรมสร้างสื่อการนำเสนอ แบบ Multi-media ที่ทั้งภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง ในรูปแบบวีดีโอ และสามารถตัดต่อวีดีโอที่เหมาะสมสำหรับการทำสื่อการนำเสนอ โดยการใช้คอมพิวเตอร์

3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 ความสามารถของ โปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี เมคเกอร์
- 3.2 เครื่องมือโปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี เมคเกอร์
- 3.3 หลักการทำงานของโปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี เมคเกอร์
- 3.4 การตัดต่อวีดีโอโดยโปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี เมคเกอร์

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.2 ความสามารถในการคิด

- ทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้

4.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

5.1 มีวินัย

5.2 ใฝ่เรียนรู้

5.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ประสิษฐุ โธ

ชั่วโมงที่ 1 เรื่อง โปรแกรมวินโดวส์ มูฟวี่ เมคเกอร์

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่คาดหวัง
ขั้นที่ 1 ขั้นนำ การรับรู้	อภิปราย ถาม-ตอบ	1. ครูซักถามเรื่องเกี่ยวกับการการดูแลความปลอดภัย 2. ครูนำคลิปแนะนำโรงเรียนที่สร้างจากโปรแกรมวินโดวส์ มูฟวี่ เมคเกอร์ 3. ครูบอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 4. ครูนำเสนอวิธีการทำงานเบื้องต้นของเครื่องมือต่างๆของโปรแกรมวินโดวส์ มูฟวี่ เมคเกอร์ 5. ครูอธิบายวิธีการวางแผนขั้นตอนการทำงานก่อนการปฏิบัติการสร้างชิ้นงาน	อธิบายหลักการทำงานของโปรแกรมวินโดวส์ มูฟวี่ เมคเกอร์ได้ บอกประโยชน์ของเครื่องมือแต่ละตัวของโปรแกรมวินโดวส์ มูฟวี่ เมคเกอร์ได้

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 2 ขั้น วิเคราะห์ กำหนด เครื่องมือที่ใช้ และขั้นตอน	อภิปราย ถาม-ตอบ	1. ครูกำหนดหัวข้อในการทำ ชิ้นงาน 2. ครูและนักเรียนร่วมกัน วิเคราะห์ชิ้นงานว่าจะมี ขั้นตอนการทำงานอย่างไร บ้าง 3. นักเรียนวิเคราะห์ชิ้นงาน ว่าจะต้องกำหนดเครื่องมือ อะไรที่จะทำให้ชิ้นงานทำ สำเร็จ	วิเคราะห์ขั้นตอนการ สร้างชิ้นงานจาก โปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมคเกอร์

ชั่วโมงที่ 2 เรื่อง ปฏิบัติการใช้เครื่องมือของโปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมคเกอร์

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 3 ฝึก ปฏิบัติตาม ใบงาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงาน ระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. ครูแจกเนื้อหา คู่มือของ โปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมค เกอร์ 2. นักเรียนทำใบงานย่อย จำนวน 5 ใบงาน เพื่อฝึก ทักษะปฏิบัติการใช้งาน โปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมค เกอร์ 3. ครูดูแลให้คำแนะนำ นักเรียนในการทำงานตามใบ งานที่กำหนด	สามารถใช้เครื่องมือของ โปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมคเกอร์ได้ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 3 เรื่อง การสร้างวิดีโอโดยโปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมคเกอร์

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 4 ลงมือ ปฏิบัติสร้าง ชิ้นงานตาม ใบงาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงาน ระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนนำขั้นตอนและ เครื่องมือที่ได้วิเคราะห์ใน การสร้างชิ้นงานก่อนหน้านี้มา เพื่อทำการสร้างชิ้นงานตามที่ ได้วิเคราะห์เบื้องต้น 2. นักเรียนใช้ทักษะจากการฝึก ตามใบงาน เพื่อนำมาสร้าง ชิ้นงานอย่างถูกต้อง 3. ครูให้คำแนะนำอยู่ตลอดใน การลงมือปฏิบัติสร้างชิ้นงาน	สามารถใช้เครื่องมือ ของโปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมคเกอร์ได้ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 4 เรื่อง การนำเสนอวิดีโอ

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 5 ขึ้น นำเสนอชิ้นงาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการ ปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนนำเสนอชิ้นงาน โดย นำเสนอขั้นตอนการปฏิบัติอย่าง ละเอียดและเสนอเทคนิคเพิ่มเติมที่ นักเรียนได้สร้างชิ้นงาน 2. เพื่อนในห้องแสดงความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะ	อธิบายหลักการ ทำงานของ โปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมคเกอร์ได้
ขั้นที่ 6 ขึ้น ประเมินชิ้นงาน และเนื้อหา	ตรวจชิ้นงาน แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจ ชุดที่ 4 เรื่อง การใช้งาน โปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมคเกอร์ ได้คะแนน ร้อยละ 70 ขึ้นไป	1. ครูตรวจชิ้นงานขณะที่นักเรียน ออกนำเสนอชิ้นงาน 2. ทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ ชุดที่ 4 เรื่อง การใช้งาน โปรแกรม วินโดว์ มูฟวี เมคเกอร์ 3. ถ้าคะแนนไม่ถึงเกณฑ์ ให้นักเรียน มาฝึกทักษะใหม่ในชั่วโมงสุดท้ายซึ่ง เป็นชั่วโมงว่างของทุกวัน	สามารถใช้ เครื่องมือของ โปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมคเกอร์ได้ ถูกต้อง
ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและ	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียน

	ประเมินผล		ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 7 ขั้นคิดริเริ่มประยุกต์ใช้งาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. ครูให้งานนักเรียนกลับไปทำที่บ้าน โดยกำหนดประเด็นในการทำงาน 2. นักเรียนสร้างชิ้นงานตามรูปแบบของตนเอง 3. ส่งชิ้นงานในสัปดาห์ต่อไป 4. ให้นักเรียนเตรียมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในหมู่บ้าน นักเรียน เช่น รูปภาพ คลิปวิดีโอ ข้อมูล เป็นต้น	ออกแบบชิ้นงานจากโปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมคเกอร์

7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

7.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) หนังสือคู่มือโปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมคเกอร์
- 2) แบบฝึกหัดสร้างชิ้นงาน
- 3) ใบงานที่ 5.1-5.5 จำนวน 5 ใบงาน
 - เรื่อง การแทรกภาพและข้อความในวีดีโอ
 - เรื่อง การเพิ่มคลิปวีดีโอ
 - เรื่อง การเพิ่มเพลงในวีดีโอ
 - เรื่อง การเพิ่มลูกเล่นให้วีดีโอ
 - เรื่อง การเปลี่ยนภาพให้มีลูกเล่น
- 4) การบ้านงานคิดริเริ่มประยุกต์ใช้งาน
- 5). คอมพิวเตอร์
- 6) แบบวัดทักษะปฏิบัติ
- 7) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ชุดที่ 4 เรื่อง การใช้งาน โปรแกรมวินโดว์ มูฟวี เมคเกอร์

7.2 แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด โรงเรียน
2. ห้องคอมพิวเตอร์

8. บันทึกหลังการสอน

ผลการเรียนรู้



ปัญหาที่พบและแนวทางแก้ไข



ข้อเสนอนេះ

(Faint circular watermark logo visible in the background)

1. ให้นักเรียนสร้างชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรมวินโดวส์ พาวเวอร์ เมคเกอร์ คือ วิดีโอแนะนำตัวเอง ให้มีส่วนประกอบของรูปภาพ ตัวอักษร แล้ว Save Project ลงในไดรฟ์ในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า my แล้ว Save Movie ลงในไดรฟ์ในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า my

2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

1. ทำการเปิด โปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี่ เมคเกอร์แล้ว Import pictures จำนวน 10 รูป แล้วลากลง
ใน Timeline และพิมพ์ข้อความ ในวิดีโอ แล้วทดสอบเล่นวิดีโอ Save Project ลงในไดรฟ์ในเพิ่ม
งานของตนเอง ชื่อว่า 5.1

2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

ใบงานที่ 5.2 เรื่อง การเพิ่มคลิปปวีดีโอ (2 คะแนน)

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ทำการเปิด โปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี่ เมคเกอร์แล้ว Import video จำนวน 2 ไฟล์ โดยการแปลงไฟล์ให้เหมาะสมกับโปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี่ เมคเกอร์ แล้วลากลงใน Timeline และพิมพ์ข้อความในวิดีโอ แล้วทดสอบเล่นวิดีโอ Save Project ลงในไดรฟ์ในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า 5.2

2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

- ### 3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

1. ทำการเปิด โปรแกรมวินโดวส์ มูวี่ เมคเกอร์แล้ว Import pictures และ Import audio or music จำนวน 10 รูป และ 1 เพลง แล้วลากลงใน Timeline และพิมพ์ข้อความ ในวีดีโอ แล้วทดสอบเล่น วีดีโอ แล้ว Save Project ลงในไดรฟ์ในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า 5.3

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

ใบงานที่ 5.4 เรื่อง การเพิ่มลูกเล่นให้วิดีโอ (2 คะแนน)

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ทำการเปิด โปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี่ เมคเกอร์แล้ว Import pictures และ Import audio or music จำนวน 10 รูป และ 1 เพลง แล้วลากลงใน Timeline และพิมพ์ข้อความ ในวิดีโอ และใส่ลูกเล่นของภาพทุกภาพแล้วทดสอบเล่นวิดีโอแล้ว Save Project ลงในไดรฟ์ในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า 5.4

2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ทำการเปิด โปรแกรมวินโดวส์ มูฟวี่ เมคเกอร์แล้ว Import pictures และ Import audio or music จำนวน 10 รูป และ 1 เพลง แล้วลากลงใน Timeline และพิมพ์ข้อความ ในวิดีโอ และใส่ลูกเล่นของภาพและใส่ลูกเล่นการเปลี่ยนภาพทุกภาพแล้วทดสอบเล่นวิดีโอ แล้ว Save Project ลงในไดรฟ์ในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า 5.5 แล้ว Save Movie ลงในไดรฟ์ในแฟ้มงานของตนเอง ชื่อว่า 5.5
2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

2. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

- ### 3. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

หมายเหตุ ให้นักเรียนเตรียมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในหมู่บ้านนักเรียน เช่น รูปภาพ คลิปวิดีโอ ข้อมูล เป็นต้น นำมาในสัปดาห์ต่อไป

แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

เรื่อง.....

ชื่อผู้ปฏิบัติงาน..... ประเมินผลงานที่.....

ชื่อชิ้นงาน..... เวลา..... ชั่วโมง

องค์ประกอบที่ใช้ในการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
ประเมินกระบวนการปฏิบัติ					
1. ความตั้งใจในการทำงาน					
2. ทำงานตามขั้นตอน					
3. อธิบายขั้นตอนหลักการสร้างผลงานตนเองได้					
4. ผลงานของชิ้นงาน					
5. คุณธรรมจริยธรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียน					
รวมคะแนน					
คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้..... คะแนน				

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

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

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 21-25

คือ ดีเยี่ยม

คะแนน 16-20

คือ ดีมาก

คะแนน 11-15

คือ ดี

คะแนน 6-10

คือ พอใช้

คะแนน 5

คือ ควรปรับปรุง

กำหนดเกณฑ์และสัดส่วนการให้คะแนน

องค์ประกอบที่ใช้ในการประเมิน	ระดับคะแนนเกณฑ์				
	5	4	3	2	1
1. ความตั้งใจในการทำงาน	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง คล่องแคล่ว ชำนาญ	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง คล่องแคล่ว	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง เหมาะสมกับงาน	ใช้เครื่องมือโดยการแนะนำจากครู	ใช้เครื่องมือ ลองผิดลองถูกไม่มั่นใจ
2. ทำงานตามขั้นตอน	ปฏิบัติได้ถูกต้องทุกขั้นตอน	ปฏิบัติตามขั้นตอน ได้ใน 3 ใน 4 ส่วน	ปฏิบัติตามขั้นตอน ได้ใน 3 ส่วน	ปฏิบัติได้แต่สลับขั้นตอน	ปฏิบัติได้แต่ทำไม่ตามขั้นตอน
3. อธิบายขั้นตอนหลักการสร้างผลงานตนเองได้	สามารถอธิบายขั้นตอนวิธีการทำงาน ได้อย่างชัดเจน และมีความมั่นใจ	สามารถอธิบายขั้นตอน วิธีการทำงาน ได้อย่างถูกต้อง	สามารถอธิบายวิธีการทำงาน ได้	อธิบายผลงานได้แต่ไม่ได้ อธิบายขั้นตอน	อธิบายผลงานไม่ถูกต้อง
4. ผลงานของชิ้นงาน	ความถูกต้องของเนื้อหา มีความสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์	ความถูกต้องของเนื้อหา มีความสวยงาม	ความถูกต้องของเนื้อหา	ทำชิ้นงานไม่ถูกต้องตามเนื้อหา	ทำชิ้นงานไม่ครบตามขั้นตอน
5. คุณธรรมจริยธรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียน	นักเรียนทำงานโดยตนเอง ตามขั้นตอน ไม่ไปคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน หรือใช้รูปภาพของผู้อื่นและทำการอ้างอิงแหล่งที่มาด้วย	นักเรียนทำงานโดยตนเอง ตามขั้นตอน ใช้รูปภาพของผู้อื่น และทำการอ้างอิงแหล่งที่มาด้วย	นักเรียนทำงานโดยตนเองโดยเลียนแบบงานจากงานที่เป็นตัวอย่าง	นักเรียนทำงานโดยตนเองโดยเลียนแบบงานจากเพื่อนในห้อง	นักเรียนทำงานโดยไปคัดลอกจากแหล่งอื่น

หมายเหตุ 'ได้คะแนน 0 เมื่อ 'ไม่ได้ปฏิบัติงานในการสร้างชิ้นงาน

แบบทดสอบท้ายบท (10 คะแนน)

คำชี้แจง

1. มีจำนวนทั้งหมด 5 ข้อ

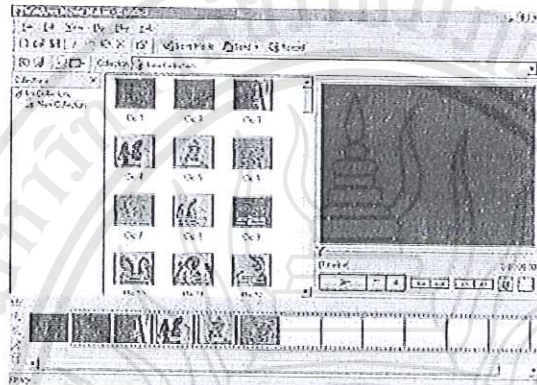
2. เลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดแล้วกากบาทในกระดาษคำตอบที่แจกให้

1. โปรแกรมวินโดวส์ มูฟวี่ เมคเกอร์ เป็นซอฟต์แวร์เกี่ยวกับอะไร ก. ตัดต่อรูปภาพ ข. ดูหนัง ฟังเพลง ค. ด้านกราฟิก แอนิเมชัน ง. ตัดต่อวิดีโอ มัลติมีเดีย
2. การบันทึกงานที่ทำเสร็จที่ Save Movie File เพื่อนำเสนอเป็นไฟล์วิดีโอแล้วนามสกุลของไฟล์จะมีนามสกุลอะไร ก. .MSW ข. .WMV ค. .AVI ง. .MPG
3. เป็นส่วนที่ใช้สำหรับแสดง movie ภาพ หรือเสียงที่เราเลือกมาปรับแต่ง โดยมีระยะเวลาเป็นตัวกำหนดให้ว่า แต่ละอย่างจะแสดงด้วยความยาวเท่าใด ก. View ค. Storyboard ข. Timeline ง. Make title
4. หัวข้อใดที่ไม่ปรากฏบน Timeline คือ ก. Film ข. Video ค. Title Overlay ง. Audio/music
5. การนำไฟล์รูปภาพ วิดีโอ เสียง ลงมาใน Timeline เพื่อทำงาน นำไฟล์เหล่านั้นลงมาได้อย่างไร ก. คลิกเมาส์ค้างที่ไฟล์ที่ต้องการแล้วลากลงมาที่ Timeline ข. ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ที่ต้องการ ค. คลิกขวาแล้วลาก ง. ไม่มีข้อถูก ง. ไฟล์ .mpeg

คู่มือโปรแกรมวินโดวส์ มูฟวี เมคเกอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาคู่มือ โปรแกรมวินโดวส์ มูฟวี เมคเกอร์เพื่อเป็นแนวทางการทำแบบฝึกหัด ใบบงานและการบ้านงานคิดริเริ่มประยุกต์ใช้งาน

1. ทำความรู้จัก Windows Movie Maker



Windows Movie Maker เป็นโปรแกรมสร้างหนัง เช่นเดียวกับกับ Adobe Premiere ซึ่งถือว่าเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพ อย่างไรก็ตาม ด้วยความสามารถของ Windows Movie Maker ก็ช่วยให้คุณสร้างหนังได้ในระดับหนึ่งได้ดีทีเดียว

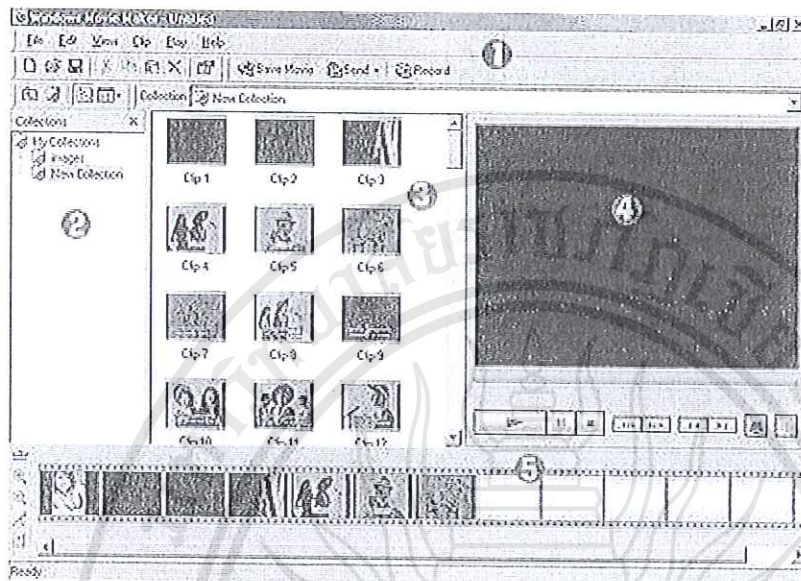
ความสามารถของ Windows Movie Maker

- รองรับไฟล์ประเภท ภาพนิ่ง audio, video และ video จาก กล้อง digital, Video
- ตัดต่อหนังได้ตามความต้องการ โดยมีการแบ่งไฟล์ เป็น Movie Clip เล็ก ๆ
- เพิ่มเติมภาพนิ่งเข้าไปเป็นฉากเริ่มต้น (title) ได้
- ปรับแต่งความนุ่มนวลของภาพ ด้วยการซ้อน Movie Clip แต่ละอันเข้าด้วยกัน
- เปลี่ยนเสียงจากต้นฉบับมาเป็นเสียงของคุณเองได้ตามต้องการ
- บันทึกเป็นไฟล์วีดีโอ ด้วยคุณสมบัติหลากหลายแบบ

คุณสมบัติของคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานได้

1. Microsoft Windows Millennium Edition (ME) or Windows XP operating system
2. 300 megahertz (MHz) Pentium II or equivalent
3. 64 megabytes (MB) of RAM
4. 2 gigabytes (GB) of free hard disk space
5. An audio capture device
6. A video capture device

2. ส่วนประกอบของ Windows Movie Maker



จากที่ได้กล่าวไว้ในบทที่แล้ว ว่า Windows Movie Maker เป็น โปรแกรมที่มาพร้อมกับ Windows ME และ Windows XP ดังนั้น ถ้าคุณใช้ Windows ใด Windows หนึ่งทีกล่าวไว้ คุณสามารถเรียกใช้งาน Windows Movie Maker ได้ทันที จากการคลิกที่ ปุ่ม Start เลือก Programs เลือก Accessories และคลิกเลือก Windows Movie Maker

ส่วนประกอบของโปรแกรม

1. เมนูบาร์ และส่วนของไอคอนบาร์ เป็นส่วนที่ใช้สำหรับเรียกคำสั่งต่างๆ ของการสร้าง movie
2. Collections เป็นส่วนที่ใช้เก็บ resource ของการสร้าง movie ไม่ว่าจะเป็น ภาพนิ่ง เสียงเพลง และ movie clip อื่นๆ
3. หน้าต่างที่ใช้สำหรับการแสดงของ Collections ต่างๆ เช่น เมื่อเราคลิกเลือก Collections ภาพนิ่ง หน้าต่างนี้จะแสดงภาพนิ่งต่างๆ ที่เรา import เข้ามา เป็นต้น เราสามารถปรับแต่งมุมมองในการ view ได้โดยคลิกเลือกเมนู View เลือก Thumbnails, List หรือ Details
4. หน้าต่างแสดงผลงาน หรือ movie ที่เรากำลังสร้าง หรือแก้ไข
5. Timeline เป็นส่วนที่ใช้สำหรับแสดง movie ภาพ หรือเสียงที่เราเลือกมาปรับแต่ง โดยมีระยะเวลาเป็นตัวกำหนดให้ว่า แต่ละอย่างจะแสดงด้วยความยาวเท่าใด

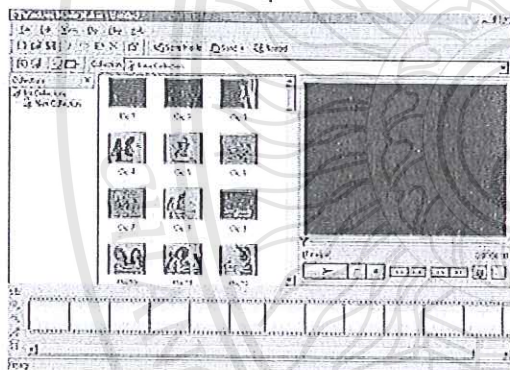
3. เริ่มต้นการสร้างหนังเรื่องแรก

การที่เราจะสร้างหนัง สิ่งสำคัญก่อนที่จะลงมือ คือ เราจะต้องวางแผน หรือวางแผนโครงเรื่องเสียก่อนว่า หนังของเราจะต้องประกอบไปด้วยอะไรบ้าง เช่น มีฉากเริ่มต้นว่าเป็น

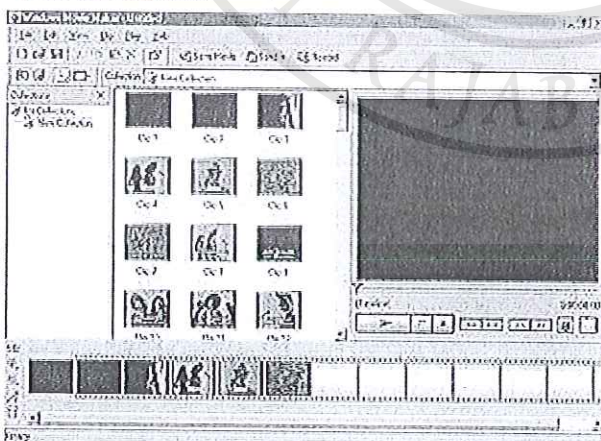
เรื่องอะไร ในแต่ละฉากมีตอนใดบ้าง มีเสียงดนตรีแบบไหน และตอนจบจะเป็นอย่างไร (แนะนำให้ลองดู Video ที่เรากันเป็นตัวอย่างก่อน) ถ้าพูดเป็นภาษาของการสร้างหนังก็คือ การสร้าง Storyboard ก่อน.. หลังจากได้แล้ว ก็เตรียมการ โดยสร้างฉากต่างๆ ที่เราต้องการ ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่ง อาจสร้างด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop เป็นต้น

ทดลองสร้างหนังเรื่องแรก

1. เริ่มต้นการด้วยเปิดโปรแกรม จะมีหน้าต่าง project ใหม่ให้สร้างอัตโนมัติ แต่ถ้าต้องการเปิดงานใหม่ ให้คลิกเมนู File เลือก New และคลิก Project (การสร้าง project จะสร้างครั้งละหนึ่ง Project เท่านั้น)
2. นำมูลข้อมูลที่สร้างเตรียมไว้ มาเก็บใน Collections ก่อน กรณีสร้างจากไฟล์ VCD ที่เรามีอยู่ (เพื่อนำมาตัดต่อ) ให้คลิกที่เมนู File เลือก Import และคลิกเลือกไฟล์หนังในแผ่น CD ที่ต้องการ (คำแนะนำ กรณีดึงไฟล์หนังจากแผ่น VCD โปรแกรมจะนำไฟล์จากแผ่น VCD มาเก็บไว้เป็น Movie Clip เล็ก ๆ ซึ่งกว่าจะดึงไฟล์ได้หมด จะต้องใช้เวลานานพอสมควร ทั้งนี้ขึ้นกับคุณสมบัติของเครื่องคอมฯ ของคุณเอง) ดูภาพประกอบ



3. ขอย้ำ Movie ที่ดึงเข้ามาเก็บไว้ใน Collections จะถูกแบ่งเป็นส่วนเล็กๆ
4. เริ่มต้นสร้างโดยการดึงภาพจากด้านบน มาวางไว้บน Timeline ด้านล่าง จะได้ดังภาพประกอบดังนี้

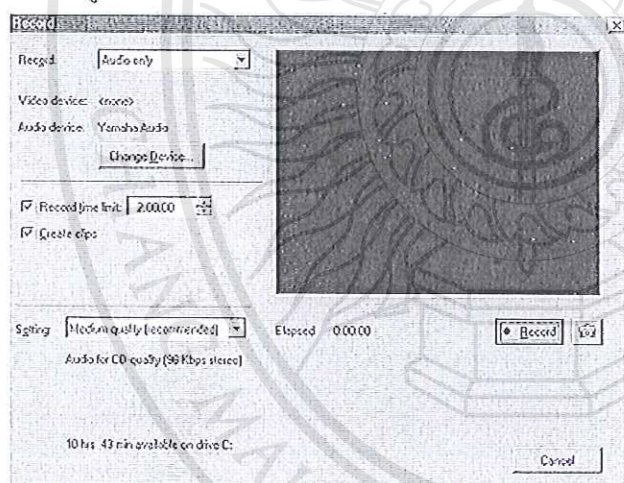


5. ถ้าต้องการดู Movie ที่เราสร้างว่าเป็นอย่างไร ให้คลิกเมนู Play เลือก Play Entire Storyboard/Timeline
6. บันทึก Movie ที่สร้างไว้ โดยคลิกเมนู File เลือก Save Movie ในหน้าต่าง Save Movie ให้คลิกปุ่มแต่งคุณภาพของ Movie โดยการคลิกที่ Setting ถ้าต้องการให้ Movie มีคุณภาพดีที่สุดให้คลิกเลือก High quality นอกจากนี้เรายังสามารถปรับ Movie ที่ได้และจัดส่งเป็น email ไปให้เพื่อนๆ ได้ชมได้ทันที โดยการคลิกเมนู File เลือก Sent Movie To และเลือก E-mail

การดึงข้อมูลจากกล้องวิดีโอ

นอกเหนือจากการดึง Movie Clip จาก VCD แล้ว เรายังสามารถนำข้อมูลจากกล้องวิดีโอที่เราถ่ายไว้ มาทำการตัดต่อได้โดยตรง ซึ่ง โปรแกรม Windows Movie Maker ได้มีการสร้างรองรับการทำงานไว้แล้ว โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ต่อสายสัญญาณวิดีโอเข้ากับระบบคอมพิวเตอร์
2. คลิกเมนู File คลิกเลือก Record จะได้ดังภาพประกอบ



3. คลิกปุ่ม Record รอสักครู่
4. โปรแกรมจะเริ่มนำวิดีโอ จากกล้องเข้าสู่คอมพิวเตอร์ โดยมีการสร้างเป็น Movie Clip เล็กๆ เก็บไว้ เช่นเดียวกับการดึงข้อมูลจากแผ่น VCD

5. การปรับแต่ง แก้ไข Movie

หลังจากที่เราทำความเข้าใจในการสร้าง Movie แล้วว่า มีขั้นตอนอย่างไร ตอนนี้จะแนะนำการปรับแต่ง แก้ไข Movie ที่เราสร้างขึ้น โดยเราสามารถแก้ไข เพิ่มเติมแก้ไข ปรับเปลี่ยนตำแหน่งของ Movie Clip ที่เราได้เลือกใส่ลงไปใน Timeline, สามารถปรับตำแหน่ง

เริ่มต้นและลงท้ายของแต่ละ Movie Clip ได้ รวมทั้งเพิ่มความนุ่มนวลในการเปลี่ยนของแต่ละ Movie Clip ได้โดยมีขั้นตอนดังนี้

เพิ่มหรือลด Movie Clip, Image

การทำงานย่อมอาจมีการเปลี่ยนใจกันได้ เช่น การใส่ Movie Clip ลงไปแล้ว หลังจากการทดสอบปรากฏว่า ไม่น่าดูหรือซัดๆ สายตา เป็นต้น ดังนั้น การแก้ไขย่อมเกิดขึ้นได้สำหรับคำสั่งหรือวิธีการแก้ไข ให้ทำตามดังนี้

- ถ้าต้องการเพิ่ม Movie Clip หรือ Image ใดๆ ให้คลิกและลากไปวางไว้บน Timeline ในตำแหน่งที่ต้องการ (โปรแกรมจะทำการแทรกไฟล์ให้อัตโนมัติ)
- ถ้าต้องการลบ Movie Clip หรือ Image ใดๆ ให้คลิกเลือก Movie Clip หรือ Image ก่อน จากนั้นคลิกขวา เลือกคำสั่ง Delete
- ถ้าต้องการย้ายตำแหน่งของ Movie Clip ที่ใส่ลงใน Timeline ให้คลิกเลือก คลิกค้างไว้ และลากไปวางในตำแหน่งที่ต้องการ

เลือกตำแหน่งเริ่มต้นหรือตำแหน่งท้ายสุด ของ Movie Clip

เนื่องจาก Movie Clip ที่เรา import เข้ามา บางครั้งเราต้องการเพียงบางส่วน (ตัวอย่างเช่น ตอนต้นของ Movie Clip นั้นยาวเกินไป เป็นต้น) แต่เนื่องจากโปรแกรม Windows Movie Maker มีการ import เข้ามาอัตโนมัติ ซึ่งยังไม่เป็นที่พอใจของเรา เราสามารถยกเลิกการแสดงบางส่วนของ Movie Clip ได้ตามใจชอบ โดยมีคำสั่งในการใช้งานดังนี้..

4. ให้คลิกปุ่ม Timeline หรือคลิกเมนู View เลือก Timeline จะได้ดังภาพประกอบ

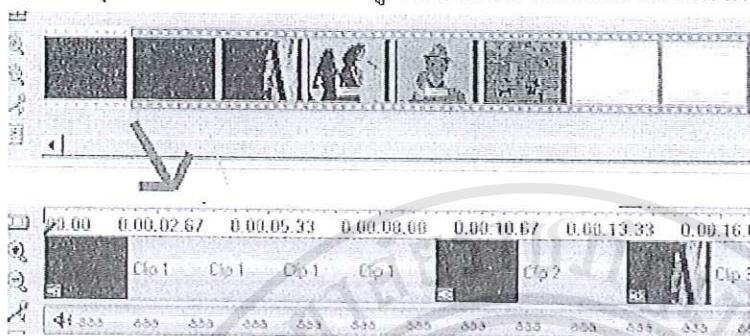


5. ถ้าต้องการปรับตำแหน่งเริ่มต้น ให้คลิกสามเหลี่ยมด้านซ้ายมือ คลิกและลากไปยังขวามือ
6. ในทางกลับกัน ถ้าต้องการปรับตำแหน่งท้ายสุด ให้คลิกสามเหลี่ยมด้านขวามือ คลิกและลากไปยังซ้ายมือ

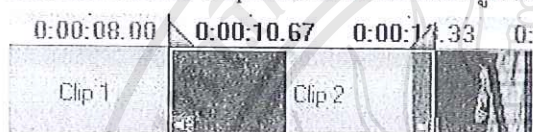
เพิ่มความนุ่มนวลในขณะเปลี่ยน Movie Clip แต่ละละอัน

การเปลี่ยนจาก จาจากหนึ่งเป็นอีกจากหนึ่ง ถ้าเป็นการเปลี่ยนแบบห้วนๆ คือ เปลี่ยนเป็นอีกจากหนึ่งทันที ย่อมอาจทำให้เกิดความรู้สึกสะดุด แต่ถ้าเปลี่ยนเป็นจากที่มีการซ้อนภาพจากจากหนึ่งไปเป็นอีกจากหนึ่ง ย่อมทำให้เกิดความนุ่มนวล ราบรื่นในการแสดง Movie วิธีการนี้เราสามารถนำมาปรับแต่งใน Movie ของเราได้โดยมีวิธีการดังนี้..

- ให้คลิกปุ่ม Timeline หรือคลิกเมนู View เลือก Timeline จะได้ดังภาพประกอบ



- คลิกเลือก Movie Clip ที่ต้องการปรับแต่ง ดูภาพตัวอย่างประกอบ



- คลิกและลากให้เลื่อนลู่ไปทางซ้ายมือเล็กน้อย (ทั้งนี้ การปรับความเลื่อมล้ำมากหรือน้อย จะมีผลกับการปรับเปลี่ยนภาพจากภาพหนึ่งเป็นอีกภาพหนึ่ง ซึ่งจะทำให้เกิดความนุ่มนวลในขณะเปลี่ยนภาพ)

แหล่งที่มาของข้อมูล

การตัดต่อวิดีโอ“คู่มือการใช้งานโปรแกรม Windows Movie Maker”, สืบค้นเมื่อ

วันที่ 1 กรกฎาคม 2554. <http://www.siambook.com/lbro/11000videocddvd/window-movie-maker-menu-category.html>

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชา คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม

รหัส 333206 ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง การปฏิบัติการสร้างชิ้นงานการนำเสนอโดยซอฟต์แวร์ประยุกต์ เวลา 4 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

1.2 ตัวชี้วัด

ม.4-6/11 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสมกับลักษณะงาน

ม.4-6/13 บอกข้อควรปฏิบัติสำหรับผู้ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) อธิบายหลักการทำงานของซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่เลือกมาสร้างชิ้นงานได้
- 2) บอกประโยชน์ของเครื่องมือของซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่เลือกมาสร้างชิ้นงานได้
- 3) สามารถใช้เครื่องมือของซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่เลือกมาสร้างชิ้นงานได้ถูกต้อง
- 4) วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานจากซอฟต์แวร์ประยุกต์
- 5) ออกแบบชิ้นงานจากซอฟต์แวร์ประยุกต์

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การนำเสนองานให้ประสบความสำเร็จ และน่าสนใจ จะต้องเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับลักษณะงาน และใช้เทคนิคในการนำเสนองานเพื่อสื่อสารไปยังผู้ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. สาระการเรียนรู้

3.1 ปฏิบัติการสร้างผลงานการนำเสนอโดยใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่เหมาะสมกับงาน

3.2 หลักการทำงานของซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่เลือกมาทำผลงาน

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.2 ความสามารถในการคิด

- ทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้

4.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

5.1 มีวินัย

5.2 ใฝ่เรียนรู้

5.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปรสิทุโท

ชั่วโมงที่ 1 เรื่อง การสร้างสื่อการนำเสนองานโดยคอมพิวเตอร์

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียนที่คาดหวัง
ขั้นที่ 1 ขั้นนำ การรับรู้	อภิปราย ถาม-ตอบ	1. ครูซักถามเกี่ยวกับชิ้นงานที่ได้ทำมา 2. ครูสรุปการทำงานที่ผ่านมา 3. ครูบอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 4. ครูซักถามเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของหมู่บ้านของนักเรียนและบอกให้นักเรียนว่าจะต้องทำงานการนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นของหมู่บ้านของนักเรียน	อธิบายหลักการทำงานของซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่เลือกมาสร้างชิ้นงานได้ บอกประโยชน์ของเครื่องมือของซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่เลือกมาสร้างชิ้นงานได้
ขั้นที่ 2 ขั้นวิเคราะห์ กำหนดเครื่องมือที่ใช้และขั้นตอน	อภิปราย ถาม-ตอบ	1. ครูกำหนดหัวข้อในการทำชิ้นงานภูมิปัญญาท้องถิ่น 2. ครูและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ชิ้นงานว่าจะมีขั้นตอนการทำงานอย่างไรบ้าง แล้วแต่นักเรียนเลือกจะทำเรื่องอะไรและใช้โปรแกรมอะไร 3. นักเรียนวิเคราะห์ชิ้นงานว่าจะต้องกำหนดเครื่องมืออะไรที่จะทำให้ชิ้นงานสำเร็จ	วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานจากซอฟต์แวร์ประยุกต์ ออกแบบชิ้นงานงานจากซอฟต์แวร์ประยุกต์

ชั่วโมงที่ 2 เรื่อง ทบทวนซอฟต์แวร์นำเสนอ

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 3 ฝึก ปฏิบัติตาม ใบงาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการปฏิบัติงาน ระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. ครูแจกเนื้อหา ผลงานที่ ผ่านมาคืนให้นักเรียน 2. นักเรียนทำทบทวน โปรแกรมที่ตนเองเลือกใช้ เพื่อการทำงานภูมิปัญญา ท้องถิ่น	สามารถใช้เครื่องมือ ของซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่ เลือกมาสร้างชิ้นงานได้ ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 3 เรื่อง ทบทวนการใช้เครื่องมือซอฟต์แวร์นำเสนอ

ขั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 4 ลง มือปฏิบัติ สร้างชิ้นงาน ตามใบงาน	แบบวัดทักษะปฏิบัติ มีทักษะการ ปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนนำขั้นตอนและ เครื่องมือที่ได้วิเคราะห์ในการ สร้างชิ้นงานก่อนหน้ามา เพื่อทำการสร้างชิ้นงานตามที่ ได้วิเคราะห์เบื้องต้น 2. นักเรียนใช้ทักษะจากการ ทบทวนความรู้ จากโปรแกรม ที่เลือกใช้ เพื่อนำมาสร้าง ชิ้นงานอย่างถูกต้อง 3. ครูให้คำแนะนำอยู่ตลอดใน การลงมือปฏิบัติสร้างชิ้นงาน	สามารถใช้เครื่องมือ ของซอฟต์แวร์ประยุกต์ ที่เลือกมาสร้างชิ้นงาน ได้ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 4 เรื่อง สร้างชิ้นงานการนำเสนอโดยซอฟต์แวร์นำเสนอ

ชั้นเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	กระบวนการเรียนรู้	ผลที่เกิดกับผู้เรียน ที่คาดหวัง
ขั้นที่ 5 ขั้น นำเสนอชิ้นงาน	แบบวัดทักษะ ปฏิบัติ มีทักษะการ ปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	1. นักเรียนนำเสนอชิ้นงาน โดยนำเสนอขั้นตอนการ ปฏิบัติอย่างละเอียดและ เสนอเทคนิคเพิ่มเติมที่ นักเรียนได้สร้างชิ้นงาน 2. เพื่อนในห้องแสดงความ คิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ	อธิบายหลักการทำงานของ ซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่ เลือกมาสร้างชิ้นงานได้ บอกประโยชน์ของ เครื่องมือของซอฟต์แวร์ ประยุกต์ที่เลือกมาสร้าง ชิ้นได้
ขั้นที่ 6 ขั้น ประเมินชิ้นงาน และเนื้อหา	แบบทดสอบ ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนด้านความรู้ หลังเรียน	1. ครูตรวจชิ้นงานขณะที่ นักเรียนออกนำเสนอ ชิ้นงาน 2. ทำแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจหลังเรียน 3. ถ้าคะแนนไม่ถึงเกณฑ์ ให้นักเรียนมาฝึกทักษะใหม่ ในชั่วโมงสุดท้ายซึ่งเป็น ชั่วโมงว่างของทุกวัน	อธิบายหลักการทำงานของ ซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่ เลือกมาสร้างชิ้นงานได้ บอกประโยชน์ของ เครื่องมือของซอฟต์แวร์ ประยุกต์ที่เลือกมาสร้าง ชิ้นได้
ขั้นที่ 7 ขั้นคิด ริเริ่ม ประยุกต์ใช้งาน	แบบวัดทักษะ ปฏิบัติ มีทักษะการ ปฏิบัติงานระดับ “ดี” ขึ้นไป	นักเรียนสร้างชิ้นงานตาม รูปแบบของตนเอง ในเรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น	สามารถใช้เครื่องมือ ของซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่ เลือกมาสร้างชิ้นงานได้ ถูกต้อง

7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

7.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังเรียน
- 2) แบบฝึกหัดสร้างชิ้นงาน
- 3) แบบวัดทักษะปฏิบัติ
- 4) คอมพิวเตอร์

7.2 แหล่งการเรียนรู้

- 1) ห้องสมุดโรงเรียน
- 2) ห้องคอมพิวเตอร์

8. บันทึกหลังการสอน

ผลการเรียนรู้

ปัญหาที่พบและแนวทางแก้ไข

ข้อเสนอแนะ

แบบฝึกหัดสร้างชิ้นงาน (20 คะแนน)

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่จะนำมาสร้างชิ้นงานที่ได้กำหนดให้และให้นักเรียนสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดไว้

1. ให้นักเรียนสร้างชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรมที่ใช้ในการนำเสนอผลงาน ในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียน แล้วนำเสนอให้เพื่อนในห้อง

2. โปรแกรมที่ใช้.....

.....

3. วิเคราะห์ชิ้นงานที่จะสร้างว่าใช้เครื่องมืออะไรบ้างและมีการใช้เทคนิคการสร้างอย่างไรบ้าง

.....

4. วิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

.....

แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

เรื่อง.....

ชื่อผู้ปฏิบัติงาน..... ประเมินผลงานที่.....

ชื่อชิ้นงาน..... เวลา..... ชั่วโมง

องค์ประกอบที่ใช้ในการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
ประเมินกระบวนการปฏิบัติ					
1. ความตั้งใจในการทำงาน					
2. ทำงานตามขั้นตอน					
3. อธิบายขั้นตอนหลักการสร้างผลงานตนเองได้					
4. ผลงานของชิ้นงาน					
5. คุณธรรมจริยธรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียน					
รวมคะแนน					
คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้.....คะแนน				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

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

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 21-25

คือ ดีเยี่ยม

คะแนน 16-20

คือ ดีมาก

คะแนน 11-15

คือ ดี

คะแนน 6-10

คือ พอใช้

คะแนน 5

คือ ควรปรับปรุง

กำหนดเกณฑ์และสัดส่วนการให้คะแนน

องค์ประกอบที่ใช้ในการประเมิน	ระดับคะแนนเกณฑ์				
	5	4	3	2	1
1. ความตั้งใจในการทำงาน	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง คล่องแคล่ว ชำนาญ	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง คล่องแคล่ว	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง เหมาะสมกับงาน	ใช้เครื่องมือโดย การแนะนำจากครู	ใช้เครื่องมือ ลองผิดลองถูก ไม่มั่นใจ
2. ทำงานตามขั้นตอน	ปฏิบัติได้ถูกต้องทุกขั้นตอน	ปฏิบัติตาม ขั้นตอน ได้ใน 3 ใน 4 ส่วน	ปฏิบัติตาม ขั้นตอน ได้ใน 1 ใน 3 ส่วน	ปฏิบัติได้แต่ สลับ ขั้นตอน	ปฏิบัติได้แต่ ทำไม่ตาม ขั้นตอน
3. อธิบายขั้นตอนหลักการ สร้างผลงานตนเองได้	สามารถอธิบาย ขั้นตอนวิธีการทำงาน ได้อย่างชัดเจน และมีความมั่นใจ	สามารถอธิบาย ขั้นตอน วิธีการทำงาน ได้อย่าง ถูกต้อง	สามารถอธิบาย วิธีการทำงาน ได้	อธิบายผลงาน ได้แต่ไม่ได้ อธิบายขั้นตอน	อธิบายผลงาน ไม่ถูกต้อง
4. ผลงานของชิ้นงาน	ความถูกต้องของเนื้อหา มีความสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์	ความถูกต้องของเนื้อหา มีความสวยงาม	ความถูกต้องของเนื้อหา	ทำชิ้นงานไม่ถูกต้องตามเนื้อหา	ทำชิ้นงานไม่ครบตาม ขั้นตอน
5. คุณธรรมจริยธรรมที่เกิด ขึ้นกับนักเรียน	นักเรียนทำงานโดย ตนเอง ตามขั้นตอน ไม่ไปคัดลอกผลงาน ของผู้อื่นมาเป็น คน ตน หรือใช้รูปภาพ ของผู้อื่นและทำการ อ้างอิงแหล่งที่มาด้วย	นักเรียนทำงาน โดยตนเอง ตาม ขั้นตอน ใช้ รูปภาพของผู้อื่น และทำการอ้างอิง แหล่งที่มาด้วย	นักเรียนทำงาน โดยตนเองโดย เลียนแบบงาน จากงานที่เป็น ตัวอย่าง	นักเรียนทำงาน โดยตนเองโดย เลียนแบบงาน จากเพื่อนใน ห้อง	นักเรียน ทำงานโดยไป คัดลอกจาก แหล่งอื่น

หมายเหตุ 'ได้คะแนน 0 เมื่อ 'ไม่ได้ปฏิบัติตามในการสร้างชิ้นงาน

ภาคผนวก จ

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ รายวิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มเติม
เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนองาน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6
คำชี้แจง

1. แบบแบบทดสอบนี้ ใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มเติม
2. มีจำนวนทั้งหมด 30 ข้อ
3. เลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดแล้วกากบาทในกระดาษคำตอบที่แจกให้

1. ข้อใดอธิบายความหมายของซอฟต์แวร์ (software) ก. ตัวประมวลผลความเร็วสูง ข. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ช่วยทำงานตามคำสั่ง ค. คำสั่งหรือโปรแกรมที่ใช้สั่งงานให้คอมพิวเตอร์ทำงาน ง. การเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกัน	5. หลักการใช้ตัวอักษรควรคำนึงถึงอะไรเป็นสำคัญ ก. รูปแบบตัวอักษรที่เป็นมาตรฐาน ข. ใช้แบบไหนก็ได้ ค. สีเส้นสวยงาม ง. ข้อความสั้น
2. ข้อใดอธิบายคุณสมบัติของซอฟต์แวร์นำเสนอ ได้ถูกต้อง ก. ซอฟต์แวร์นำเสนอที่นิยมใช้คือ Microsoft Word ข. ทำให้การนำเสนอมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ค. สามารถแสดงข้อมูลในลักษณะที่สื่อความได้ง่าย ง. ช่วยให้การนำเสนอทำได้ง่าย สะดวก รวดเร็วมากยิ่งขึ้น	6. ข้อใดไม่ใช่ซอฟต์แวร์การนำเสนอ ก. โปรแกรม Windows Movie Maker ข. โปรแกรม Microsoft Office Access 2007 ค. โปรแกรม Microsoft Office PowerPoint 2007 ง. โปรแกรม OpenOffice.org 3.2 > Presentation
3. ข้อใดคือลักษณะของการสร้างงานนำเสนอที่มีประสิทธิภาพ ก. เลือกสีพื้นหลังที่โดดเด่นเพื่อดึงดูดสายตาผู้ชม ข. เลือกลักษณะแบบอักษรตามความสนใจของผู้สร้างงาน ค. ใช้ข้อความบรรยายเนื้อเรื่องในแต่ละสไลด์อย่างละเอียด ง. ใช้สัญลักษณ์แสดงหัวข้อย่อยหรือประโยคแบบสั้น	7. การสร้างชิ้นงานในโปรแกรม PowerPoint 2007 ขึ้นมาใหม่ใช้คำสั่งอะไร ก. เลือกคำสั่ง Office Button > เปิด ข. เลือกคำสั่ง Office Button > สร้าง ค. เลือกคำสั่ง File > เปิด ง. เลือกคำสั่ง File > สร้าง
4. การเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลมาช่วยในการนำเสนอ มีประโยชน์อย่างไร ก. ช่วยลดระยะเวลาในการนำเสนอ ข. ช่วยเพิ่มสีสันให้กับผลงานที่นำเสนอ ค. ช่วยให้ผู้นำเสนอไม่ต้องเตรียมตัวมาก ง. ช่วยประหยัดงบประมาณในการนำเสนอ	8. การเลือกข้อความที่พิมพ์แล้วทั้งหมดมีวิธีทำ อย่างไร ก. ดับเบิลคลิกที่ข้อความ ข. คลิกขวาข้อความ ค. คลิกที่ข้อความแล้วใช้คำสั่ง Find ง. คลิกที่ข้อความแล้วใช้คำสั่ง Select

9. ปุ่ม  หมายถึงอะไร ก. แทรกศิลป์ ข. แทรกตาราง ค. แทรกไฟล์ภาพ ง. แทรกภาพตัดปะ	14. ข้อควรปฏิบัติในการสร้างผลงานการนำเสนอโดย Power Point จะต้องควรปฏิบัติอย่างไร ก. ตัวอักษรจะต้องใหญ่ชัดเจน ข. รูปภาพชัดเจนเกี่ยวข้องกับเนื้อหา ค. ไม่ควรมีจำนวนตัวอักษรมากกว่า 7 บรรทัดต่อ 1 สไลด์ ง. ถูกต้องทุกข้อ
10. การใช้ภาพเคลื่อนไหวประกอบสไลด์นิยมใช้ไฟล์ภาพนามสกุลไฟล์ประเภทใด ก. ไฟล์ .gif ข. ไฟล์ .jpeg ค. ไฟล์ .bmp ง. ไฟล์ .mpeg	15. การสร้างงานใหม่ขึ้นมาจะต้องใช้คำสั่งในข้อใด ก. เลือกคำสั่ง File > Open ข. เลือกคำสั่ง File > New ค. เลือกคำสั่ง File > Save ง. เลือกคำสั่ง File > Save As
11. รูปทรงที่ใช้ในการควบคุม กลับหน้าหลัก ไปข้างหน้า ย้อนหลัง หรือว่าไปตามที่กำหนด จัดอยู่ในกลุ่มรูปร่างแบบใด ก. คำบรรยาย ข. แผนผังลำดับ ค. รูปร่างพื้นฐาน ง. ปุ่มปฏิบัติการ	16. เครื่องมือ  ทำหน้าที่อะไร ก. ครอบภาพ ข. เลือกรูปภาพ ค. ขยายรูปภาพ ง. เคลื่อนย้ายรูปภาพ
12. เมื่อทำการแทรกแผนภูมิ(กราฟ)หลังจากเลือกรูปแบบที่ต้องการเรียบร้อยแล้วจะได้โปรแกรมขึ้นมา 2 โปรแกรม คือข้อใด ก. Excel กับ Word ข. Power Point กับ Word ค. Power Point กับ Excel ง. Word กับ Power Point	17. การสร้างชิ้นงานขึ้นมาใหม่การตั้งค่า Resolution หมายถึง ก. ชื่อของรูปภาพ ข. ความสูงของรูปภาพ ค. ความกว้างของรูปภาพ ง. ความละเอียดของรูปภาพ
13. ข้อใด <u>ไม่ใช่</u> ไฟล์ภาพจากวิดีโอ ก. WMV ข. AVI ค. Mini ง. ASF	18. ในการตั้งค่า พื้นหลัง Transparent จะได้พื้นหลังอย่างไร ก. พื้นหลังมีสีขาว ข. พื้นหลังเป็นแบบโปร่งใส ค. พื้นหลังเป็นสีเดียวกับ Background ง. พื้นหลังมีลายตาราง

19. หากต้องการเพิ่ม-ลดขนาดของรูปภาพจะใช้คำสั่งในข้อใด ก. เลือกคำสั่ง Image > Crop ข. เลือกคำสั่ง Image > Mode ค. เลือกคำสั่ง Image > Image Size ง. เลือกคำสั่ง Image > Adjustments	24. การบันทึกงานที่ทำเสร็จที่ Save Movie File เพื่อให้นำเสนอเป็นไฟล์วิดีโอแล้วนามสกุลของไฟล์จะมีนามสกุลอะไร ก. .MSW ข. .WMV ค. .AVI ง. .MPG
20. การเปลี่ยนรูปแบบลักษณะสีของรูปภาพใช้คำสั่งในข้อใด ก. เลือกคำสั่ง Image > Crop ข. เลือกคำสั่ง Image > Mode ค. เลือกคำสั่ง Image > Image Size ง. เลือกคำสั่ง Image > Adjustments	25. เป็นส่วนที่ใช้สำหรับแสดง movie ภาพ หรือเสียงที่เราเลือกมาปรับแต่ง โดยมีระยะเวลาเป็นตัวกำหนดให้ว่า แต่ละอย่างจะแสดงด้วยความยาวเท่าใด ก. View ข. Timeline ค. Storyboard ง. Make title
21. การพิมพ์ภาษาไทยในโปรแกรม Photo Shop จะต้องใช้รูปแบบตัวหนังสือในข้อใด ก. กลุ่ม TH ข. กลุ่ม Angsana New ค. กลุ่ม PSL- , JS , P5 , Angsana DSE ง. ได้ทั้งหมด	26. หัวข้อใดที่ไม่ปรากฏบน Timeline คือ ก. Film ข. Video ค. Title Overlay ง. Audio/music
22. การกระทำใดที่ไม่ควรทำในการตกแต่งภาพโดยโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป ก. ตัดต่อรูปบุคคลอื่นในทางที่ไม่ดี ข. ปลอมแปลงเอกสารทางราชการ ค. ดัดแปลงภาพในทางไม่ดีและเผยแพร่ที่เว็บไซต์ ง. ถูกทุกข้อ	27. วิธีการนำเข้าไฟล์รูปภาพที่เตรียมไว้ให้ไปใช้คำสั่งใด ก. Import video ข. Import pictures ค. Import audio or music ง. Capture from video device
23. โปรแกรมวินโดวส์ มูฟวี่ เมคเกอร์ เป็นซอฟต์แวร์เกี่ยวกับอะไร ก. ตัดต่อรูปภาพ ข. ดูหนัง ฟังเพลง ค. ด้านกราฟิก แอนิเมชัน ง. ตัดต่อวิดีโอ มัลติมีเดีย	28. วิธีการนำเข้าไฟล์ประเภทเสียงที่เตรียมไว้ให้ไปใช้คำสั่งใด ก. Import video ข. Import pictures ค. Import audio or music ง. Capture from video device

29. โปรแกรมที่ช่วยในการอัดเสียงง่ายที่สุดคือโปรแกรมอะไรที่อยู่ในเครื่องที่มีระบบปฏิบัติการ Windows ก. Sound Lab ข. Sound device ค. Sound Music ง. Sound Recorder	30. การนำไฟล์รูปภาพ วิดีโอ เสียง ลงมาใน Timeline เพื่อทำงาน นำไฟล์เหล่านั้นลงมาได้อย่างไร ก. คลิกเมาส์ค้างที่ไฟล์ที่ต้องการแล้วลากลงมาที่ Timeline ข. ดับเบิลที่ไฟล์ที่ต้องการ ค. คลิกขวาแล้วลาก ง. ไม่มีข้อถูก
---	--

เฉลย

1.ค	2.ง	3.ง	4.ข	5.ก	6.ข	7.ข	8.ก	9.ง	10.ก
11.ง	12.ค	13.ง	14.ง	15.ข	16.ง	17.ง	18.ข	19.ค	20.ข
21.ค	22.ง	23.ง	24.ข	25.ข	26.ก	27.ข	28.ค	29.ง	30.ก

ภาคผนวก ก

แบบวัดทักษะปฏิบัติ รายวิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มเติม เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์
 เพื่อนำเสนอผลงาน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6
 เรื่อง.....

ชื่อผู้ปฏิบัติงาน..... ประเมินผลงานที่.....
 ชื่อนักเรียน..... เวลา..... ชั่วโมง

องค์ประกอบที่ใช้ในการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
ประเมินกระบวนการปฏิบัติ					
1. ความตั้งใจในการทำงาน					
2. ทำงานตามขั้นตอน					
3. อธิบายขั้นตอนหลักการสร้างผลงานตนเองได้					
4. ผลงานของชิ้นงาน					
5. คุณธรรมจริยธรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียน					
รวมคะแนน					
คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้		คะแนน		

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

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

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน 21-25	คือ	ดีเยี่ยม
	คะแนน 16-20	คือ	ดีมาก
	คะแนน 11-15	คือ	ดี
	คะแนน 6-10	คือ	พอใช้
	คะแนน 5	คือ	ควรปรับปรุง

กำหนดเกณฑ์และสัดส่วนการให้คะแนน

องค์ประกอบที่ใช้ในการประเมิน	ระดับคะแนนเกณฑ์				
	5	4	3	2	1
1. ความตั้งใจในการทำงาน	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง คล่องแคล่ว ชำนาญ	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง คล่องแคล่ว	ตั้งใจทำงาน ใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง เหมาะสมกับงาน	ใช้เครื่องมือ โดยการแนะนำ จากครู	ใช้เครื่องมือ ลองผิดลองถูก ไม่มั่นใจ
2. ทำงานตามขั้นตอน	ปฏิบัติตามได้ถูกต้อง ทุกขั้นตอน	ปฏิบัติตามขั้นตอน ได้ใน 3 ใน 4 ส่วน	ปฏิบัติตามขั้นตอน ได้ใน 1 ใน 3 ส่วน	ปฏิบัติตามได้แต่สลับขั้นตอน	ปฏิบัติตามได้แต่ทำไม่ตามขั้นตอน
3. อธิบายขั้นตอนหลักการสร้างผลงานตนเองได้	สามารถอธิบายขั้นตอนวิธีการทำงาน ได้อย่างชัดเจน และมีความมั่นใจ	สามารถอธิบายขั้นตอน วิธีการทำงาน ได้อย่างถูกต้อง	สามารถอธิบายวิธีการทำงาน ได้	อธิบายผลงานได้แต่ไม่ได้ อธิบายขั้นตอน	อธิบายผลงาน ไม่ถูกต้อง
4. ผลงานของชิ้นงาน	ความถูกต้องของเนื้อหา มีความสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์	ความถูกต้องของเนื้อหา มีความสวยงาม	ความถูกต้องของเนื้อหา	ทำชิ้นงานไม่ถูกต้องตามเนื้อหา	ทำชิ้นงานไม่ครบตามขั้นตอน
5. คุณธรรมจริยธรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียน	นักเรียนทำงาน โดยตนเอง ตามขั้นตอนไม่ไปคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน หรือใช้รูปภาพของผู้อื่นและทำการอ้างอิงแหล่งที่มาด้วย	นักเรียนทำงาน โดยตนเอง ตามขั้นตอน ใช้รูปภาพของผู้อื่น และทำการอ้างอิงแหล่งที่มาด้วย	นักเรียนทำงาน โดยตนเอง โดยเลียนแบบงานจากงานที่เป็นตัวอย่าง	นักเรียนทำงาน โดยตนเอง โดยเลียนแบบงานจากเพื่อนในห้อง	นักเรียนทำงาน โดยไปคัดลอกจากแหล่งอื่น

หมายเหตุ 'ได้คะแนน 0 เมื่อ ไม่ได้ปฏิบัติงานในการสร้างชิ้นงาน

ภาคผนวก ข

แบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้น
ทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง

1. แบบวัดเจตคติฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์ที่จะสอบถามความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อและพฤติกรรม เกี่ยวกับการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ ตามความคิดของผู้เรียน ดังนั้น จึงไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด ผลสรุปที่ได้จะเป็นข้อมูลในการนำไปปรับปรุงพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ ในรายวิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มเติม เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อการนำเสนอผลงาน

2. โปรดอ่านข้อความแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเชื่อ ความรู้สึก และพฤติกรรมของนักเรียนตามความเป็นจริงมากที่สุด เพียงคำตอบเดียวในแต่ละข้อให้ครบทุกข้อโดยมีเกณฑ์ในการตอบ ดังนี้

5	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4	หมายถึง	เห็นด้วย
3	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
2	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ข้อที่	รายการความรู้สึก	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านการส่งเสริมเรื่องความรู้การใช้คอมพิวเตอร์						
1	ทักษะปฏิบัติการใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อการนำเสนอผลงาน สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้	...	...	...	...	...
2	ทักษะปฏิบัติการใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อการนำเสนอผลงาน สามารถนำไปทำงานในวิชาอื่นๆ	...	...	...	...	...
3	เมื่อถึงชั่วโมงเรียนที่มีการปฏิบัติงาน ข้าพเจ้ารู้สึกชอบและมีความกระตือรือร้นและตั้งใจเรียน	...	...	...	...	...
4	การมีทักษะปฏิบัติในการใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อการนำเสนอผลงาน จะเป็นแนวทางในการตัดสินใจเรียนต่อในระดับสูงขึ้น	...	...	...	...	...
ด้านการส่งเสริมเรื่องทักษะการปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์						
5	การปฏิบัติงาน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ ทำให้เกิดทักษะในการใช้งานคอมพิวเตอร์	...	...	...	...	...
6	การใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อการนำเสนอผลงาน ทำให้ได้ผลงานที่นำไปใช้ประโยชน์ได้	...	...	...	...	...
7	การปฏิบัติงานการใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อการนำเสนอผลงาน ทำให้เกิดทักษะจะได้นำไปใช้ประโยชน์กับงานอื่นๆ ได้	...	...	...	...	...
8	การฝึกทักษะปฏิบัติในการใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อการนำเสนอผลงาน เพราะได้ลงมือปฏิบัติจริง	...	...	...	...	...
ด้านการส่งเสริมเรื่องเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์						
9	การเรียนรู้ทักษะปฏิบัติการใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อการนำเสนอผลงาน เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีนิสัยรักการทำงาน	...	...	...	...	...
10	ข้าพเจ้าคิดว่านักเรียน จำเป็นที่ต้องเรียนเกี่ยวกับทักษะปฏิบัติการใช้งานคอมพิวเตอร์	...	...	...	...	...
11	ในการดำเนินชีวิตประจำวันของนักเรียนจำเป็นต้องมีทักษะปฏิบัติในการใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อการนำเสนอผลงาน	...	...	...	...	...

ภาคผนวก ข

ตารางคะแนนความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ ของแผน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
ครอบคลุมจุดประสงค์และ เนื้อหาสาระที่กำหนด	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
กะทัดรัด ได้ความชัดเจน สมบูรณ์	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ระบุความสามารถของนักเรียนที่ ต้องการพัฒนาชัดเจน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ได้ความชัดเจนพอที่จะ ตรวจสอบผลที่เกิดขึ้นได้	1	1	0	0	1	0.60	ใช้ได้
เรียงลำดับจุดประสงค์จาก พฤติกรรมตามลำดับขั้นค้นหา ขั้นสูง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
บอกขอบข่ายเนื้อหาการเรียนรู้ ให้นักเรียนในคาบนั้น	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	1	1	0	1	1	0.80	ใช้ได้
สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ลำดับขั้นตอนตามกระบวนการ เรียนรู้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	1	1	0	1	1	0.80	ใช้ได้
เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ใช้เทคนิควิธีที่เหมาะสมกับเนื้อหา	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
กำหนดวิธีการประเมิน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
กำหนดเครื่องมือที่ใช้ประเมิน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
เครื่องมือและวิธีการประเมินที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
เหมาะสมกับวัยนักเรียน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
สอดคล้องกับจุดประสงค์	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางคะแนนใช้ในการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน
ที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปรสิทุโธ

กลุ่มเป้าหมาย	คะแนน หลังเรียน	แผนการจัดการเรียนรู้ที่					
		1	2	3	4	5	6
คะแนนเต็ม	30	20	20	20	20	20	20
คนที่ 1	23	16	17	16	16	17	18
คนที่ 2	25	16	17	16	17	16	18
คนที่ 3	21	15	15	16	17	17	15
คนที่ 4	26	15	16	17	18	18	18
คนที่ 5	26	15	16	17	18	18	19
คนที่ 6	25	13	14	15	18	16	17
คนที่ 7	25	13	13	15	13	15	15
คนที่ 8	25	18	19	18	17	18	17
คนที่ 9	28	18	19	18	19	19	20
คนที่ 10	26	17	18	15	16	17	20
คนที่ 11	27	18	18	15	16	15	17
คนที่ 12	27	17	18	15	16	16	16
คนที่ 13	29	16	17	18	17	17	17
คนที่ 14	28	17	15	18	17	18	18
คนที่ 15	25	19	20	20	19	19	19
คนที่ 16	28	18	18	17	18	19	17
คนที่ 17	27	15	16	16	16	17	18
คนที่ 18	26	18	16	17	16	18	19
คนที่ 19	25	16	17	18	19	19	19
คนที่ 20	28	20	17	18	18	19	20
คนที่ 21	26	20	16	16	16	18	17
คนที่ 22	25	20	20	18	19	18	18

คนที่ 23	26	19	20	18	19	20	20
คนที่ 24	26	15	16	18	17	18	16
คนที่ 25	25	15	16	17	17	16	16
คนที่ 26	25	14	15	15	16	17	18
คนที่ 27	27	17	18	19	20	20	19
คนที่ 28	28	15	16	17	18	19	18
คนที่ 29	23	15	16	15	17	18	16
คนที่ 30	23	15	16	17	15	18	16
คนที่ 31	26	20	19	18	17	18	19
คนที่ 32	25	18	17	16	16	16	18
คนที่ 33	28	18	18	19	18	17	18
คนที่ 34	27	18	19	20	20	19	20
คนที่ 35	28	18	18	17	18	19	20
คนที่ 36	27	18	18	17	18	17	17
คนที่ 37	26	18	18	17	17	17	16
คนที่ 38	28	19	18	17	17	17	17
คนที่ 39	27	17	16	18	16	17	18
คนที่ 40	27	15	17	19	18	16	15
คนที่ 41	25	16	18	19	18	17	17
	ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)			ประสิทธิภาพของผล โดยรวม (E2)			
เกณฑ์มาตรฐาน	75			75			
ผลการวิเคราะห์	86.32			86.83			
การแปลผล	สูงกว่าเกณฑ์			สูงกว่าเกณฑ์			

คนที่	คะแนนหลังเรียน	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนเพิ่ม	ดัชนีประสิทธิภาพ (E.I.)	ร้อยละที่เพิ่มขึ้น
คะแนนเต็มก่อน-หลังเรียน		30			
1	23	12	11	0.6111	61.11
2	25	14	11	0.6875	68.75
3	21	11	10	0.5263	52.63
4	26	16	10	0.7143	71.43
5	26	15	11	0.7333	73.33
6	25	12	13	0.7222	72.22
7	25	13	12	0.7059	70.59
8	25	21	4	0.4444	44.44
9	28	23	5	0.7143	71.43
10	26	22	4	0.5000	50.00
11	27	22	5	0.6250	62.50
12	27	23	4	0.5714	57.14
13	29	14	15	0.9375	93.75
14	28	25	3	0.6000	60.00
15	25	21	4	0.4444	44.44
16	28	23	5	0.7143	71.43
17	27	19	8	0.7273	72.73
18	26	18	8	0.6667	66.67
19	25	17	8	0.6154	61.54
20	28	15	13	0.8667	86.67
21	26	24	2	0.3333	33.33
22	25	25	0	0.0000	0.00
23	26	21	5	0.5556	55.56
24	26	21	5	0.5556	55.56
25	25	15	10	0.6667	66.67

26	25	16	9	0.6429	64.29
27	27	17	10	0.7692	76.92
28	28	17	11	0.8462	84.62
29	23	16	7	0.5000	50.00
30	23	15	8	0.5333	53.33
31	26	21	5	0.5556	55.56
32	25	23	2	0.2857	28.57
33	28	21	7	0.7778	77.78
34	27	22	5	0.6250	62.50
35	28	20	8	0.8000	80.00
36	27	21	6	0.6667	66.67
37	26	20	6	0.6000	60.00
38	28	19	9	0.8182	81.82
39	27	18	9	0.7500	75.00
40	27	18	9	0.7500	75.00
41	25	17	8	0.6154	61.54

	ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)	ร้อยละของดัชนีประสิทธิผล
ผลการวิเคราะห์	0.6531	65.31
การแปลผล	หลังการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม ผู้เรียน มีคะแนนเพิ่มขึ้นร้อยละ 65.31	

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

วิเคราะห์แบบทดสอบชุดที่ 1 จำนวน 10 ข้อ ตัวเลือกจำนวน 4 ตัวเลือก เรื่อง ศึกษา
ซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนองานและเลือกประเภทซอฟต์แวร์ประยุกต์ในการนำเสนองาน

ค่าความเที่ยงแบบโลเวท (Lovett Reliability) = 0.2625

ข้อที่	ค่าความยากง่าย	แปลผล	อำนาจจำแนก	แปลผล	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
1	0.72	ใช้ได้	0.44	ใช้ได้	ใช้ได้
2	0.56	ใช้ได้	0.48	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.44	ใช้ได้	0.04	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
4	0.64	ใช้ได้	0.20	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
5	0.62	ใช้ได้	0.05	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
6	0.33	ใช้ได้	0.49	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.38	ใช้ได้	0.26	ใช้ได้	ใช้ได้
8	0.44	ใช้ได้	0.56	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.77	ใช้ได้	0.01	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
10	0.67	ใช้ได้	0.35	ใช้ได้	ใช้ได้

วิเคราะห์แบบทดสอบชุดที่ 2 จำนวน 20 ข้อ ตัวเลือกจำนวน 4 ตัวเลือก เรื่อง การใช้งานโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์

ค่าความเที่ยงแบบ โลเวท (Lovett Reliability) = 0.6901

ข้อที่	ค่าความยากง่าย	แปลผล	อำนาจจำแนก	แปลผล	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
1	0.90	ทิ้ง	0.13	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
2	0.15	ทิ้ง	0.33	ใช้ได้	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
3	0.23	ใช้ได้	-0.28	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
4	0.51	ใช้ได้	0.59	ใช้ได้	ใช้ได้
5	0.74	ใช้ได้	0.14	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
6	0.13	ทิ้ง	0.02	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
7	0.28	ใช้ได้	0.00	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
8	0.23	ใช้ได้	0.42	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.62	ใช้ได้	0.47	ใช้ได้	ใช้ได้
10	0.72	ใช้ได้	0.34	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.23	ใช้ได้	-0.11	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
12	0.15	ทิ้ง	0.16	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
13	0.67	ใช้ได้	0.23	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.51	ใช้ได้	-0.10	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
15	0.59	ใช้ได้	0.33	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.36	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
17	0.38	ใช้ได้	0.23	ใช้ได้	ใช้ได้
18	0.36	ใช้ได้	0.26	ใช้ได้	ใช้ได้
19	0.64	ใช้ได้	-0.08	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
20	0.56	ใช้ได้	0.53	ใช้ได้	ใช้ได้

วิเคราะห์แบบทดสอบชุดที่ 3 จำนวน 20 ข้อ ตัวเลือกจำนวน 4 ตัวเลือก เรื่อง การใช้งานโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป

ค่าความเที่ยงแบบ โลเวท (Lovett Reliability) = 0.6563

ข้อที่	ค่าความยากง่าย	แปลผล	อำนาจจำแนก	แปลผล	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
1	0.82	ทิ้ง	0.22	ใช้ได้	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
2	0.72	ใช้ได้	0.34	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.74	ใช้ได้	-0.04	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
4	0.08	ทิ้ง	-0.09	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
5	0.77	ใช้ได้	0.28	ใช้ได้	ใช้ได้
6	0.79	ใช้ได้	0.25	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.77	ใช้ได้	0.11	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
8	0.21	ใช้ได้	0.62	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.10	ทิ้ง	0.05	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
10	0.33	ใช้ได้	0.12	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
11	0.23	ใช้ได้	-0.11	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
12	0.10	ทิ้ง	0.22	ใช้ได้	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
13	0.72	ใช้ได้	0.17	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
14	0.46	ใช้ได้	0.66	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.21	ใช้ได้	0.27	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.26	ใช้ได้	0.21	ใช้ได้	ใช้ได้
17	0.54	ใช้ได้	0.04	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
18	0.69	ใช้ได้	0.20	ใช้ได้	ใช้ได้
19	0.15	ทิ้ง	0.16	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
20	0.62	ใช้ได้	0.12	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

วิเคราะห์แบบทดสอบชุดที่ 4 จำนวน 20 ข้อ ตัวเลือกจำนวน 4 ตัวเลือกเรื่อง การใช้งาน
โปรแกรมวินโดวส์ นูฟวี่ เมคเกอร์

ค่าความเที่ยงแบบ โลเวท (Lovett Reliability) = 0.8147

ข้อที่	ค่าความยากง่าย	แปลผล	อำนาจจำแนก	แปลผล	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
1	0.64	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
2	0.72	ใช้ได้	0.31	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.05	ทิ้ง	-0.06	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
4	0.18	ทิ้ง	0.36	ใช้ได้	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
5	0.38	ใช้ได้	-0.15	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
6	0.18	ทิ้ง	0.08	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
7	0.15	ทิ้ง	0.39	ใช้ได้	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
8	0.41	ใช้ได้	-0.18	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
9	0.23	ใช้ได้	0.58	ใช้ได้	ใช้ได้
10	0.69	ใช้ได้	0.34	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.31	ใช้ได้	0.49	ใช้ได้	ใช้ได้
12	0.56	ใช้ได้	0.21	ใช้ได้	ใช้ได้
13	0.64	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.74	ใช้ได้	0.29	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.64	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.33	ใช้ได้	0.74	ใช้ได้	ใช้ได้
17	0.46	ใช้ได้	0.32	ใช้ได้	ใช้ได้
18	0.13	ทิ้ง	-0.14	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
19	0.21	ใช้ได้	0.05	ตัดทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
20	0.28	ใช้ได้	0.24	ใช้ได้	ใช้ได้

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ตัวเรีกก่อนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ

ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย	แปลผล	อำนาจ จำแนก	แปลผล	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
1	0.72	ใช้ได้	0.44	ใช้ได้	ใช้ได้
2	0.56	ใช้ได้	0.48	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.33	ใช้ได้	0.49	ใช้ได้	ใช้ได้
4	0.38	ใช้ได้	0.26	ใช้ได้	ใช้ได้
5	0.44	ใช้ได้	0.56	ใช้ได้	ใช้ได้
6	0.67	ใช้ได้	0.35	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.51	ใช้ได้	0.59	ใช้ได้	ใช้ได้
8	0.23	ใช้ได้	0.42	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.62	ใช้ได้	0.47	ใช้ได้	ใช้ได้
10	0.72	ใช้ได้	0.34	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.67	ใช้ได้	0.23	ใช้ได้	ใช้ได้
12	0.59	ใช้ได้	0.33	ใช้ได้	ใช้ได้
13	0.36	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.38	ใช้ได้	0.23	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.36	ใช้ได้	0.26	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.56	ใช้ได้	0.53	ใช้ได้	ใช้ได้
17	0.46	ใช้ได้	0.66	ใช้ได้	ใช้ได้
18	0.21	ใช้ได้	0.27	ใช้ได้	ใช้ได้
19	0.26	ใช้ได้	0.21	ใช้ได้	ใช้ได้
20	0.69	ใช้ได้	0.20	ใช้ได้	ใช้ได้
21	0.23	ใช้ได้	0.58	ใช้ได้	ใช้ได้
22	0.69	ใช้ได้	0.34	ใช้ได้	ใช้ได้
23	0.31	ใช้ได้	0.49	ใช้ได้	ใช้ได้

24	0.56	ใช้ได้	0.21	ใช้ได้	ใช้ได้
25	0.64	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
26	0.74	ใช้ได้	0.29	ใช้ได้	ใช้ได้
27	0.64	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
28	0.33	ใช้ได้	0.74	ใช้ได้	ใช้ได้
29	0.46	ใช้ได้	0.32	ใช้ได้	ใช้ได้
30	0.28	ใช้ได้	0.24	ใช้ได้	ใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่น = 0.8054



ตารางคะแนนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนผลต่าง D	D^2
1	12	23	11.00	121.00
2	14	25	11.00	121.00
3	11	21	10.00	100.00
4	16	26	10.00	100.00
5	15	26	11.00	121.00
6	12	25	13.00	169.00
7	13	25	12.00	144.00
8	21	25	4.00	16.00
9	23	28	5.00	25.00
10	22	26	4.00	16.00
11	22	27	5.00	25.00
12	23	27	4.00	16.00
13	14	29	15.00	225.00
14	25	28	3.00	9.00
15	21	25	4.00	16.00
16	23	28	5.00	25.00
17	19	27	8.00	64.00
18	18	26	8.00	64.00
19	17	25	8.00	64.00
20	15	28	13.00	169.00
21	24	26	2.00	4.00
22	25	25	0.00	0.00
23	21	26	5.00	25.00
24	21	26	5.00	25.00
25	15	25	10.00	100.00
26	16	25	9.00	81.00

27	17	27	10.00	100.00
28	17	28	11.00	121.00
29	16	23	7.00	49.00
30	15	23	8.00	64.00
31	21	26	5.00	25.00
32	23	25	2.00	4.00
33	21	28	7.00	49.00
34	22	27	5.00	25.00
35	20	28	8.00	64.00
36	21	27	6.00	36.00
37	20	26	6.00	36.00
38	19	28	9.00	81.00
39	18	27	9.00	81.00
40	18	27	9.00	81.00
41	17	25	8.00	64.00

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติ

ในการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียนของผู้เรียน

	Mean	S.D.	ค่าเฉลี่ย ของ ผลต่าง	S.D. ค่าเฉลี่ย ผลต่าง	t	df	Sig 1 tailed
ก่อนเรียน	18.61	3.774	7.44	3.377	14.106	40	0.000
หลังเรียน	26.05	1.673					

จากตาราง พบว่า การทดสอบคะแนนของผู้เรียน มีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 18.61 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 26.05 คะแนน

เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนสอบทั้งสองครั้ง พบว่า คะแนนสอบหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ที่มีความสัมพันธ์กัน โดยมีสมมติฐาน ดังนี้

H_0 : คะแนนเฉลี่ย หลังเรียน ไม่แตกต่างจากคะแนนเฉลี่ย ก่อนเรียน

H_1 : คะแนนเฉลี่ย หลังเรียน สูงกว่าคะแนนเฉลี่ย ก่อนเรียน

Paired Samples Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair	ก่อนเรียน	41	18.61	3.774	0.589
1	หลังเรียน	41	26.05	1.673	0.261

การแปลผล

- Mean หมายถึง คะแนนเฉลี่ยการทดสอบ
ก่อนเรียน เท่ากับ 18.61 คะแนน
คะแนนเฉลี่ยการทดสอบ หลังเรียน เท่ากับ 26.05 คะแนน
- N หมายถึง จำนวนผู้เรียน 2 กลุ่ม มีจำนวนกลุ่มละ 41 คน
- Std. Deviation หมายถึง ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนทดสอบ
ก่อนเรียน 3.774 คะแนน
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนทดสอบ หลังเรียน 1.673 คะแนน
- Std. Error Mean หมายถึง ค่าคลาดเคลื่อนมาตรฐานของคะแนนทดสอบ
ก่อนเรียน 0.589 คะแนน
ค่าคลาดเคลื่อนมาตรฐานของคะแนนทดสอบ หลังเรียน 0.261 คะแนน

ตารางคะแนนความสอดคล้องของแบบวัดทักษะปฏิบัติโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
องค์ประกอบที่ใช้ในการประเมิน							
1. ความตั้งใจในการทำงาน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2. ทำงานตามขั้นตอน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3. อธิบายขั้นตอนหลักการสร้างผลงานตนเองได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4. ผลงานของชิ้นงาน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5. คุณธรรมจริยธรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียน	1	1	0	1	1	0.80	ใช้ได้
กำหนดเกณฑ์และสัดส่วนการให้คะแนน							
1. ความตั้งใจในการทำงาน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2. ทำงานตามขั้นตอน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3. อธิบายขั้นตอนหลักการสร้างผลงานตนเองได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4. ผลงานของชิ้นงาน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5. คุณธรรมจริยธรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางคะแนนการวัดทักษะปฏิบัติ

คนที่	คะแนนทักษะปฏิบัติคะแนนเต็ม 25 คะแนน				คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน
	แผนที่ 3	แผนที่ 4	แผนที่ 5	แผนที่ 6			
1	17	18	20	21	76	19.00	1.83
2	21	20	22	23	86	21.50	1.29
3	22	22	24	23	91	22.75	0.96
4	21	23	23	26	93	23.25	2.06
5	21	23	20	20	84	21.00	1.41
6	21	19	22	21	83	20.75	1.26
7	23	20	23	20	86	21.50	1.73
8	24	22	21	21	88	22.00	1.41
9	20	23	22	22	87	21.75	1.26
10	20	20	21	23	84	21.00	1.41
11	20	21	23	24	88	22.00	1.83
12	23	22	20	21	86	21.50	1.29
13	20	22	19	20	81	20.25	1.26
14	20	23	18	24	85	21.25	2.75
15	21	21	19	21	82	20.50	1.00
16	18	22	19	20	79	19.75	1.71
17	19	23	19	21	82	20.50	1.91
18	20	21	18	20	79	19.75	1.26
19	21	20	20	21	82	20.50	0.58
20	22	23	21	23	89	22.25	0.96
21	23	24	22	23	92	23.00	0.82
22	24	25	22	24	95	23.75	1.26
23	20	21	23	23	87	21.75	1.50
24	17	18	17	17	69	17.25	0.50
25	16	16	17	17	66	16.50	0.58

26	16	16	17	16	65	16.25	0.50
27	22	18	19	20	79	19.75	1.71
28	17	19	17	18	71	17.75	0.96
29	17	20	22	21	80	20.00	2.16
30	18	19	20	21	78	19.50	1.29
31	22	23	23	24	92	23.00	0.82
32	20	20	21	21	82	20.50	0.58
33	21	23	23	24	91	22.75	1.26
34	23	24	25	23	95	23.75	0.96
35	21	23	23	25	92	23.00	1.63
36	22	23	23	23	91	22.75	0.50
37	24	24	25	21	94	23.50	1.73
38	24	24	24	23	95	23.75	0.50
39	23	23	22	21	89	22.25	0.96
40	18	19	20	21	78	19.50	1.29
41	18	19	20	22	79	19.75	1.71
ค่าเฉลี่ย	20.49	21.20	20.95	21.54	3451	21.04	
ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	2.30	2.25	2.22	2.15			1.92
แปลผล	ดีเยี่ยม	ดีเยี่ยม	ดีเยี่ยม	ดีเยี่ยม		ดีเยี่ยม	

เกณฑ์ระดับตามชั้นคุณภาพที่ประเมิน

คะแนน 21-25 คือ ดีเยี่ยม

คะแนน 16-20 คือ ดีมาก

คะแนน 11-15 คือ ดี

คะแนน 6-10 คือ พอใช้

คะแนน 5 คือ ควรปรับปรุง

ตารางคะแนนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะ

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนน ผลต่าง D	D ²
1	13.5	19	5.50	30.25
2	13.5	21.5	8.00	64.00
3	13.5	22.75	9.25	85.56
4	13.5	23.25	9.75	95.06
5	14.75	21	6.25	39.06
6	16	20.75	4.75	22.56
7	16.25	21.5	5.25	27.56
8	15.25	22	6.75	45.56
9	13.5	21.75	8.25	68.06
10	13.5	21	7.50	56.25
11	13.5	22	8.50	72.25
12	13.5	21.5	8.00	64.00
13	13.5	20.25	6.75	45.56
14	15	21.25	6.25	39.06
15	16	20.5	4.50	20.25
16	13.5	19.75	6.25	39.06
17	16.5	20.5	4.00	16.00
18	13.5	19.75	6.25	39.06
19	13.5	20.5	7.00	49.00
20	13.5	22.25	8.75	76.56
21	18.5	23	4.50	20.25
22	13.5	23.75	10.25	105.06

23	13.5	21.75	8.25	68.06
24	15.75	17.25	1.50	2.25
25	16.5	16.5	0.00	0.00
26	16.25	16.25	0.00	0.00
27	13.5	19.75	6.25	39.06
28	16.5	17.75	1.25	1.56
29	13.5	20	6.50	42.25
30	13.5	19.5	6.00	36.00
31	17.25	23	5.75	33.06
32	16.5	20.5	4.00	16.00
33	16.25	22.75	6.50	42.25
34	13.5	23.75	10.25	105.06
35	17.25	23	5.75	33.06
36	16.5	22.75	6.25	39.06
37	16.25	23.5	7.25	52.56
38	15.75	23.75	8.00	64.00
39	15.25	22.25	7.00	49.00
40	15	19.5	4.50	20.25
41	15	19.75	4.75	22.56

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ที่มีความสัมพันธ์กัน โดยมี
สมมติฐาน ดังนี้

H_0 : คะแนนเฉลี่ย หลังเรียน ไม่แตกต่างจากคะแนนเฉลี่ย ก่อนเรียน

H_1 : คะแนนเฉลี่ย หลังเรียน สูงกว่าคะแนนเฉลี่ย ก่อนเรียน

Paired Samples Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair	ก่อนเรียน	41	14.90	1.462	0.228
1	หลังเรียน	41	21.04	1.917	0.299

การแปลผล

- Mean หมายถึง คะแนนเฉลี่ยการทดสอบ
ก่อนเรียน เท่ากับ 14.90 คะแนน
คะแนนเฉลี่ยการทดสอบ หลังเรียน เท่ากับ 21.04 คะแนน
- N หมายถึง จำนวนผู้เรียน 2 กลุ่ม มีจำนวนกลุ่มละ 41 คน
- Std. Deviation หมายถึง ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนทดสอบ
ก่อนเรียน 1.462 คะแนน
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนทดสอบ หลังเรียน 1.917 คะแนน
- Std. Error Mean หมายถึง ค่าคลาดเคลื่อนมาตรฐานของคะแนนทดสอบ
ก่อนเรียน 0.228 คะแนน
ค่าคลาดเคลื่อนมาตรฐานของคะแนนทดสอบ หลังเรียน 0.299 คะแนน

ตารางคะแนนความสอดคล้องของแบบวัดเจตคติโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ ความรู้สึกลึก	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
ข้อที่ 1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	1	0	0	0	0	0.20	ตัดทิ้ง
ข้อที่ 6	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 7	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 8	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 9	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 10	1	1	0	0	0	0.40	ตัดทิ้ง
ข้อที่ 11	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 12	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 13	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางการวิเคราะห์ผลด้านเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการ
เรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ

ผลการวิเคราะห์	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	ข้อที่ 11
จำนวนคน	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
คะแนนรวม	166	177	191	146	184	191	193	193	189	190	190
คะแนนต่ำสุด	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
คะแนนสูงสุด	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ค่าเฉลี่ย	4.05	4.32	4.66	3.56	4.49	4.66	4.71	4.71	4.61	4.63	4.63
ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	0.86	0.65	0.53	0.63	0.55	0.53	0.51	0.56	0.54	0.54	0.54
แปลผล	มีเจต คติที่ ดี	มีเจต คติที่ ดี	มีเจต คติที่ ดี อย่าง มาก	มีเจต คติที่ ดี	มีเจต คติที่ ดี	มีเจต คติที่ ดี อย่าง มาก	มีเจต คติที่ ดี อย่าง มาก	มีเจต คติที่ ดี อย่าง มาก	มีเจต คติที่ ดี อย่าง มาก	มีเจต คติที่ ดี อย่าง มาก	มีเจต คติที่ ดี อย่าง มาก

ผลการวิเคราะห์ภาพรวมของแบบสอบถามที่ใช้เกณฑ์ค่าคะแนน 5 ระดับ

ผลการวิเคราะห์	ภาพรวม
คะแนนรวม	2010
ค่าเฉลี่ย	4.46
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	0.53
แปลผล	มีเจตคติที่ดี

คะแนนเฉลี่ย 0.00 - 1.55 แสดงว่ามีเจตคติที่ไม่ดีอย่างมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.56 - 2.55 แสดงว่ามีเจตคติที่ไม่ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.56 - 3.55 แสดงว่ามีเจตคติปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 3.56 - 4.55 แสดงว่ามีเจตคติที่ดี

คะแนนเฉลี่ย 4.55 - 5.00 แสดงว่ามีเจตคติที่ดีอย่างมาก