



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1

เรื่องพื้นฐานการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

หน่วยย่อยที่ 1 องค์ประกอบของการออกแบบ เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

สิ่งแวดล้อมคือสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิตที่อยู่รอบตัวเรา หลักการออกแบบคือสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้น และมีอยู่เองตามสังคัม การออกแบบต้องคำนึงถึงวิถีชีวิตของผู้ใช้งาน ส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมทางสังคัม และสังคัมที่แตกต่างกัน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ศึกษาองค์ประกอบของการออกแบบทั่วไป
2. เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมทางสังคัมกับหลักการออกแบบทั่วไป/ภูมิภาค
3. อธิบายลักษณะเฉพาะ ความสำคัญและความแตกต่างของสิ่งแวดล้อมทางสังคัมและหลักการออกแบบในภูมิภาคและท้องถิ่นนักศึกษาได้

3. สาระการเรียนรู้

สิ่งแวดล้อมทางสังคัมกับหลักการออกแบบทั่วไป

4. กระบวนการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักศึกษาเกี่ยวกับความหมายของสิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมในมหาวิทยาลัย ชุมชนของนักศึกษา เพื่อทบทวนความรู้เดิม

2. ครูแจ้งกระบวนการเรียนรู้ให้นักศึกษาทราบว่า นักศึกษาจะต้องทำอะไร

ขั้นสอน

1. นักศึกษาเข้ากลุ่มๆ ละ 4 คน โดยแต่ละคนเก่ง ปานกลางและอ่อน นักศึกษาแต่ละกลุ่มศึกษาบัตรเนื้อหาเรื่อง สิ่งแวดล้อมและหลักการออกแบบ แล้วเขียนสรุปลงในกระดาษรูป โดยจัดทำในรูปผังความคิด (Mind-Mapping)

2. นักศึกษาแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนจับสลากเพื่อเรียงลำดับในการนำเสนอผลงานที่จัดทำผังความคิดของแต่ละกลุ่ม โดยสรุปเนื้อหาสาระที่ได้

ขั้นสรุป

1. ครูและนักศึกษาช่วยกันสรุปองค์ความรู้เรื่อง สิ่งแวดล้อมและหลักการออกแบบสังคม พร้อมสนทนาซักถาม

2. ให้นักศึกษาทำทดสอบย่อยหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์
2. ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการออกแบบและสิ่งแวดล้อมทั่วไป
3. กระดาษบรูฟ
4. ปากกาเคมี
5. แบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ

6. การวัดและประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมและผลงานระหว่างเรียน
2. ทดสอบย่อย

7. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินพฤติกรรมและผลงานแบบบรูฟิกส์กอร์
2. แบบทดสอบก่อนเรียนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 40 ข้อ
2. แบบทดสอบย่อยท้ายแผนที่ 1 จำนวน 10 ข้อ

ผลการวางแผน

.....
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(ลงชื่อ)

(ดร.บดินทร์ แว่วสอน)

บันทึกผลหลังกระบวนการเรียนรู้

.....

.....

(ลงชื่อ)

(ดร.บดินทร์ แว่วสอน)

แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียนของนักศึกษา

กิจกรรมการเรียนรู้ โดยโครงการ เรื่องพื้นฐานการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียนฉบับนี้ สร้างขึ้นเพื่อวัดพฤติกรรมระหว่างเรียน
ของนักศึกษาโดยครูเป็นผู้ประเมิน ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับ 3 หมายถึง การมีส่วนร่วมดี (มีความพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรม ปฏิบัติครบทุก
กิจกรรม มีการแสดงความคิดเห็นตรงประเด็น และส่งตรงเวลา)

ระดับ 2 หมายถึง การมีส่วนร่วมปานกลาง (มีความพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรม มีการ
แสดงความคิดเห็นบ้าง ปฏิบัติครบทุกกิจกรรม และส่งงานไม่ตรงเวลา)

ระดับ 1 หมายถึง การมีส่วนร่วมน้อย (มีความพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรม ไม่มีการ
แสดงความคิดเห็น ปฏิบัติไม่ครบทุกกิจกรรม และไม่ตรงเวลา)

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ตัวอย่างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

คณะศิลปกรรมศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย

โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Menu

หน้าหลัก

หน้าแรก

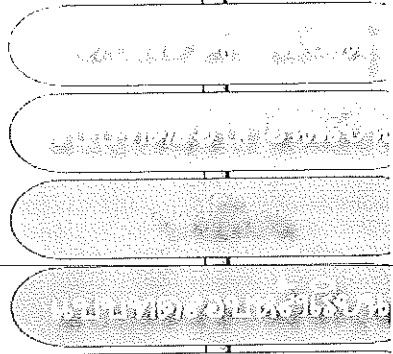
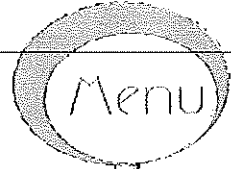
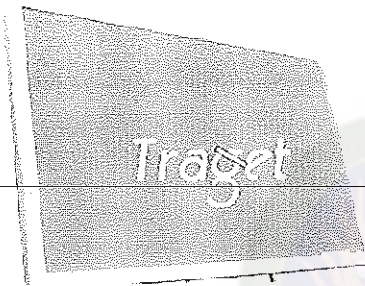
หน้าแรก

หน้าแรก

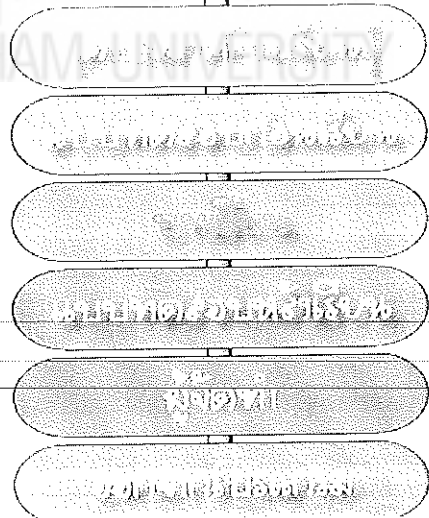
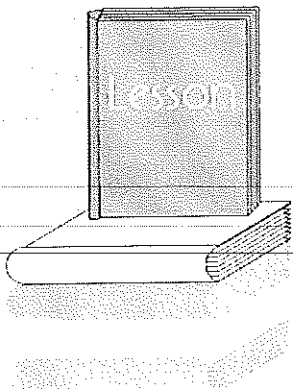
หน้าแรก

หน้าแรก

การเขียนแบบเบื้องต้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



จุดประสงค์การเรียนรู้

แนวคิด

ในการออกแบบงานกราฟิก ต้องศึกษาพื้นฐาน ความหมาย และความเข้าใจ
 ต้องการใช้งานกราฟิกของมนุษย์ ตั้งแต่แรกเริ่มเดิมที มนุษย์มีพัฒนาการทางการใช้
 ภาษา และการสื่อสารผ่านทางภาพ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ประกอบกับการใช้ทรัพยากรที่
 อยู่รอบตัวมาใช้ประโยชน์เราต้องคำนึงถึงความต้องการของการใช้สอย และตอบสนอง
 ความต้องการของผู้ใช้งานมากที่สุด

1. เพื่อให้ได้ทราบ และเข้าใจที่มา และพัฒนาการของงานกราฟิก
2. เพื่อให้ได้ศึกษาเน้นการออกแบบกราฟิกที่ใช้วัสดุ และรูปแบบต่างกัน
3. สามารถออกแบบงานกราฟิก ที่สื่อความหมายได้ดี สามารถนำไปใช้งานได้



กลับ

ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1

แนวข้อสอบ

สิ่งพิมพ์

แบบทดสอบก่อนเรียน

1. การออกแบบกราฟิกในสมัยโบราณ

ช่างได้ใช้สิ่งใดถ่ายทอดความคิดลงบนวัสดุแบบใด ?

- ก. ผนังถ้ำ
- ข. แผ่นหิน
- ค. ไม้แป้นรูป
- ง. กระจกยัดไขนูนแบบ

การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1

บทที่ 1 ความหมายและองค์ประกอบของอาชีพ
งานกราฟิกดีไซน์แบบ

บทที่ 2
ชนิดของแบบ

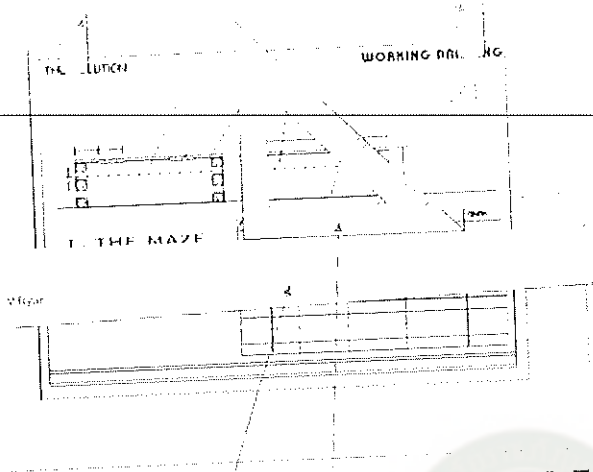
บทที่ 3
แบบภาพร่าง (Sketching)

บทที่ 4
การกำหนดขนาด (Dimension)

ถ้าขาดเครื่องมือเหล่านี้เสียแล้วจะทำให้การเขียนแบบไม่เรียบร้อยนัก นอกจากนี้ยังมีส่วนประกอบอีก คือ

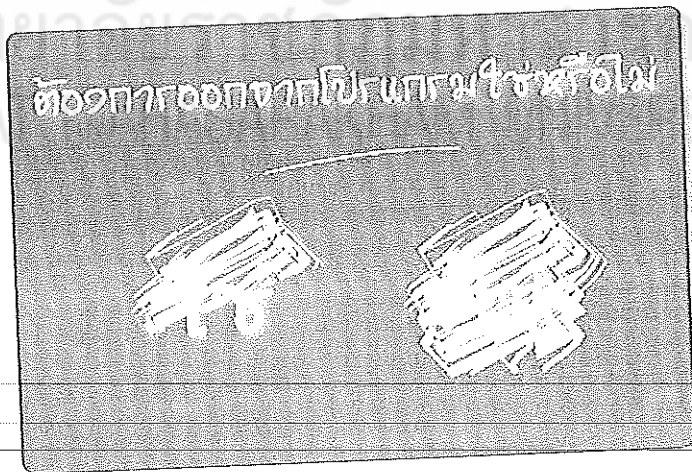
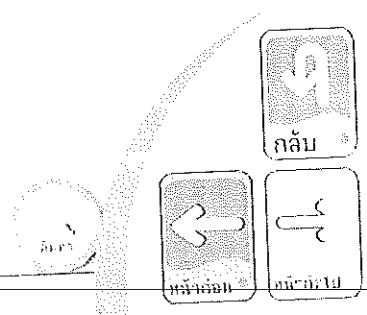
CLIPS

1. ไม้เขียนแบบ (Drawing Board)
2. เข็มกดกระดาษ (Thumb Tacks)
3. เทปใส (Scotch Tape)
4. กระดาษเขียนแบบ (Drawing Paper)

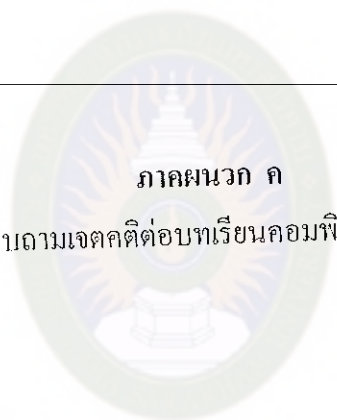


T-SQUARE

SET SQUARE



มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์
 RAJABHABHARATVICHITRANESAN UNIVERSITY



ภาคนวค ค

แบบสอบถามเจตคติต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบสอบถามเจตคติต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

เรื่อง การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามเจตคติต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการเขียนแบบ 1 มีทั้งหมด 20 ข้อ แต่ละข้อกล่าวถึงบทเรียนคอมพิวเตอร์ในลักษณะต่าง ๆ ให้ท่านประเมินความรู้สึกของท่าน
2. แต่ละข้อจะมีระดับความคิดเห็นให้เลือกตอบ 5 ระดับ คือ เห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อย และเห็นด้วยน้อยที่สุด
3. วิธีการตอบ ให้ท่านทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ ที่ใช้ ในแต่ละข้อความ
4. การตอบแบบสอบถามนี้ ท่านควรแสดงความรู้สึกต่อบทเรียนที่ใช้ ในแต่ละข้อตามความเป็นจริง ตามความรู้สึกของท่าน เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุง และพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนี้ต่อไป

ตัวอย่างการตอบแบบสอบถาม

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
(0) บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯนี้ ทำให้การเรียนรู้ในด้านการเขียนแบบก้าวหน้าขึ้น		/			

ถ้าท่านทำเครื่องหมาย / ลงในช่อง "เห็นด้วยมาก" แสดงว่าท่านเห็นว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการออกแบบกราฟิก 1 นี้ ทำให้การเรียนรู้ในด้านการเขียนแบบก้าวหน้าขึ้นเป็นอย่างมาก

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ

ข้อความ ด้านความเป็นประโยชน์	ระดับความพึงพอใจ				
	เห็นด้วย มากที่สุด	เห็นด้วย มาก	เห็นด้วย ปานกลาง	เห็นด้วย น้อย	เห็นด้วย น้อยที่สุด
1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ นี้ มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน					
2. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ นี้ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดหรือวิธีอื่นที่จะเรียนรู้					
3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ นี้ ช่วยให้ผู้จำ-เข้าใจในเนื้อหาวิชา ได้					
4. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ นี้ ช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ในการอธิบายเนื้อหาการเรียนแบบ					
5. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ นี้ ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนานในการเรียนรู้					
6. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ นี้ มีเนื้อหาชัดเจน ครอบคลุมในเรื่องการเรียนแบบ					
7. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ นี้ ใช้ง่าย มีความสะดวกในการใช้					
8. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ นี้ ช่วยให้ประหยัดเวลาในการเรียนรู้ ใช้เวลาเรียนน้อย ได้เนื้อหามาก					
9. ผู้ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ นี้ สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการเขียนแบบ ไปใช้ได้					
10. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ ในการเขียนแบบนี้ สามารถใช้ศึกษาแก่นุคคลทั่วไปได้					

ข้อความ ด้านความเหมาะสม	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วย มากที่สุด	เห็นด้วย มาก	เห็นด้วย ปานกลาง	เห็นด้วย น้อย	เห็นด้วย น้อยที่สุด
11. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯนี้ ไม่ เหมาะสมจะนำมาใช้ในการเรียน การสอน					
12. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯนี้ ทำ ให้เกิดความซ้ำซาก น่าเบื่อหน่าย					
13. การจดจำเนื้อหาในบทเรียน คอมพิวเตอร์ฯนี้ ทำได้ยาก					
14. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯนี้ เนื้อหาไม่ทันสมัย					
15. การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ นี้ ไม่คุ้มค่ากับเวลา					
16. บทเรียนคอมพิวเตอร์ฯนี้ มี เนื้อหาไม่ชัดเจน และไม่ครอบคลุม เนื้อหา					
17. ภาพในบทเรียนคอมพิวเตอร์ฯ นี้ ใช้ไม่เหมาะสม และเข้าใจยาก					
18. การบรรยายในบทเรียน คอมพิวเตอร์ฯนี้ ใช้คำยากเกินไป					
19. การจัดวางข้อความใน โปรแกรมมีสี และลวดลายมาก จนสายตา อ่านได้ยาก					
20. คำศัพท์ ประโยคบรรยายและ รูปภาพของบทเรียนล้าสมัย					