

กิจกรรมที่ 1

ความหมายของการออกแบบกราฟิก และกระบวนการออกแบบ

1. คาบที่เรียน คาบที่ 1-4

2. จุดประสงค์ผู้เรียนสามารถ

2.1 เข้าใจในความหมายของการออกแบบกราฟิก

2.2 เข้าใจในกระบวนการออกแบบ

3. แนวคิด

ปัจจุบันงานกราฟิกเป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะที่ต้องการสื่อสารที่สามารถสัมผัสรับรู้ด้วยการมองเห็น ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แผ่นพับแผ่นป้ายโฆษณา บรรจุภัณฑ์ แผ่นปลิว โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ฯลฯ ซึ่งสื่อเหล่านี้จะต้องผ่านการใช้วิธีการทางศิลปะและหลักการออกแบบ ร่วมกับกระบวนการค้นหา รวบรวมข้อมูล โดยนักออกแบบกราฟิก เพื่อหาแนวทาง และรูปแบบสื่อที่ดีที่สุดที่มีศักยภาพในการดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้เกิดการรับรู้ ยอมรับ และมีทัศนคติที่ดีต่อการตอบสนองสื่อที่ได้จากการมองเห็น

4. สื่อ-อุปกรณ์

4.1 ใบงาน

ใบงานที่	เรื่อง	เวลา(นาที)
1.1	ความหมายของการออกแบบกราฟิก และกระบวนการออกแบบ	40
1.2	กระบวนการออกแบบกราฟิก และความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบ	40

4.2 อื่นๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- จอ Projector
- เอกสารประกอบการบรรยาย

5. วิธีการดำเนินการ

5.1 การจัดเตรียม

5.1.1 จัดเตรียมเอกสารประกอบการสอน บทที่1 ความหมายของการออกแบบกราฟิก

และกระบวนการออกแบบ

5.1.2 จัดเตรียมใบงานที่ 1.1 และ 1.2

5.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

สัปดาห์ที่ 1 คาบที่ 1-2

5.2.1 ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ ภาพรวมของเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลที่จะต้องดำเนินการ

5.2.2 ผู้สอนอธิบาย เอกสารประกอบการสอนบทที่ 1

- ความหมายของการออกแบบกราฟิก และกระบวนการออกแบบ

5.2.3 ผู้สอนสุ่มจำนวนนักเรียนสัก 3 – 4 คน เพื่อให้นักเรียนบอกถึงความหมายของการออกแบบกราฟิก และกระบวนการออกแบบ

5.2.4 ให้แต่ละคนทำใบงานที่ 1.1 แล้วช่วยกันเฉลย

5.2.5 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา พร้อมเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตัวเองได้ง่ายขึ้น

สัปดาห์ที่1 คาบที่ 3-4

5.2.6 ผู้สอนทบทวนเรื่องที่เรียนก่อนหน้า

5.2.7 ผู้สอนอธิบาย เอกสารประกอบการสอนบทที่ 1

- กระบวนการออกแบบกราฟิก และความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบ

5.2.8 ผู้สอนสุ่มจำนวนนักเรียนสัก 3 – 4 คน เพื่อให้นักเรียนบอกถึงกระบวนการออกแบบกราฟิก และความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบ

5.2.9 ให้แต่ละคนทำใบงานที่ 1.2 แล้วช่วยกันเฉลย

5.2.10 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา พร้อมเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตัวเองได้ง่ายขึ้น

5.2.11 ผู้สอนนัดหมายเรื่องที่จะเรียนในครั้งต่อไป

6. การวัดและประเมินผล

- 6.1 สังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมเดี่ยว
- 6.2 สังเกตจากการตอบคำถาม
- 6.3 สังเกตการนำเสนอคำตอบในใบงาน
- 6.4 ตรวจสอบคะแนนในใบงาน

ใบงานที่ 1.1

ความหมายของการออกแบบกราฟิก และกระบวนการออกแบบ

ให้นักเรียนตอบคำถามดังต่อไปนี้ มาพอสังเขป

1. ให้อธิบายความหมายของการออกแบบกราฟิก

2. ให้อธิบายถึงกระบวนการออกแบบกราฟิก

กิจกรรมที่ 2

ประเภทของภาพกราฟิก

คาบที่เรียน คาบที่ 5-8

1. จุดประสงค์ผู้เรียนสามารถ

2.1 เข้าใจในความหมายของภาพกราฟิกแบบราสเตอร์

2.2 เข้าใจในความหมายของภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์

3. แนวคิด

คอมพิวเตอร์กราฟิก คือการใช้คอมพิวเตอร์สร้างภาพและจัดการเกี่ยวกับรูปภาพ เพื่อใช้สื่อความหมายของข้อมูลต่างๆ ให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น การใช้กราฟนำเสนอข้อมูลต่างๆ การใช้ภาพกราฟิกประกอบโฆษณาสิ่งค้าต่างๆ เป็นต้น ภาพกราฟิกแบบ 2 มิติ มี 2 แบบ คือแบบ Raster และแบบ Vector ซึ่งหลักการทำงานจะมีความแตกต่างกัน โดยกราฟิกแบบ Raster จะเกิดจากจุดสีเหลี่ยมเล็กๆ หลายๆ จุด มารวมกัน ส่วนแบบ Vector เกิดจากการอ้างอิงความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ หรือคำนวณ ซึ่งภาพกราฟิกแต่ละนามสกุลจะมีแฟ้มรูปภาพและ ลักษณะที่ต่างกัน

4. สื่อ-อุปกรณ์

4.1 ใบงาน

ใบงานที่	เรื่อง	เวลา(นาที)
2.1	ความหมายของภาพกราฟิกแบบราสเตอร์ และเวกเตอร์	40
2.2	การเปรียบเทียบความแตกต่างของภาพกราฟิกแบบราสเตอร์และแบบเวกเตอร์	40

4.2 อื่นๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- จอ Projector
- เอกสารประกอบการบรรยาย

5. วิธีการดำเนินการ

5.1 การจัดเตรียม

5.1.1 จัดเตรียมเอกสารประกอบการสอน บทที่ 2 ประเภทของภาพกราฟิก

5.1.2 จัดเตรียมใบงานที่ 2.1 และ 2.2

5.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

สัปดาห์ที่ 2 คาบที่ 5-6

5.2.1 ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ ภาพรวมของเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลที่จะต้องดำเนินการ

5.2.2 ผู้สอนอธิบาย เอกสารประกอบการสอนบทที่ 2

- ความหมายของภาพกราฟิกแบบราสเตอร์
- ความหมายของภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์

5.2.3 ผู้สอนสุ่มจำนวนนักเรียนสัก 3 – 4 คน เพื่อให้นักเรียนบอกถึงความหมายของภาพกราฟิกแบบราสเตอร์

5.2.4 ผู้สอนสุ่มจำนวนนักเรียนสัก 3 – 4 คน เพื่อให้นักเรียนบอกถึงความหมายของภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์

5.2.5 ผู้สอนตั้งคำถาม ให้ผู้เรียนช่วยกันหาคำตอบด้วยตัวเอง

5.2.6 ให้แต่ละกลุ่มทำใบงานที่ 2.1 แล้วช่วยกันเฉลย

5.2.7 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา พร้อมเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตัวเองได้ง่ายขึ้น

สัปดาห์ที่ 2 คาบที่ 7-8

5.2.8 ผู้สอนทบทวนเรื่องที่เรียนก่อนหน้า

5.2.9 ผู้สอนอธิบาย เอกสารประกอบการสอนบทที่ 2

- ความแตกต่างของภาพกราฟิกแบบราสเตอร์และแบบเวกเตอร์

5.2.10 ผู้สอนสุ่มจำนวนนักเรียนสัก 3 – 4 คน เพื่อให้นักเรียนบอกถึงความแตกต่างของภาพกราฟิกแบบราสเตอร์และแบบเวกเตอร์ ทีละหัวข้อ

5.2.11 ให้แต่ละคนทำใบงานที่ 2.2 แล้วช่วยกันเฉลย

5.2.12 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา พร้อมเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตัวเองได้ง่ายขึ้น

5.2.13 ผู้สอนนัดหมายเรื่องที่จะเรียนในครั้งต่อไป

6. การวัดและประเมินผล

- 6.1 สังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม
- 6.2 สังเกตจากการตอบคำถาม
- 6.3 สังเกตการนำเสนอคำตอบในใบงาน
- 6.4 ตรวจสอบคะแนนในใบงาน

ใบงานที่ 2.1

ความหมายของภาพกราฟิกแบบราสเตอร์ และเวกเตอร์

ให้นักเรียนตอบคำถามดังต่อไปนี้

1. อธิบายความหมายของภาพกราฟิกแบบราสเตอร์

2. อธิบายความหมายของภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์

กิจกรรมที่ 3

องค์ประกอบของการออกแบบภาพกราฟิก

1. คาบที่เรียน คาบที่ 9-12

2. จุดประสงค์ผู้เรียนสามารถ

2.1 เข้าใจหลักการองค์ประกอบของการออกแบบ

3. แนวคิด

องค์ประกอบของการออกแบบภาพกราฟิก หมายถึงการนำสิ่งต่างๆ มาประกอบเข้าด้วยกันตามสัดส่วนที่ตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานกราฟิกที่มีความสวยงาม เหมาะสม และน่าสนใจ ซึ่งองค์ประกอบของการออกแบบภาพกราฟิกจะประกอบไปด้วย จุด เส้น รูปร่างและ รูปทรง ลักษณะพื้นผิว ช่องว่าง สี และน้ำหนัก

4. สื่อ-อุปกรณ์

4.1 ใบงาน

ใบงานที่	เรื่อง	เวลา(นาที)
3.1	หลักการองค์ประกอบของการออกแบบ จุด เส้น รูปร่าง และรูปทรง ลักษณะพื้นผิว และช่องว่าง	40
3.2	หลักการองค์ประกอบของการออกแบบ สี และน้ำหนัก	40

4.2 อื่นๆ

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- จอProjector
- เอกสารประกอบการบรรยาย

5. วิธีการดำเนินการ

5.1 การจัดเตรียม

5.1.1 จัดเตรียมเอกสารประกอบการสอน บทที่ 3 องค์ประกอบของการออกแบบกราฟิก

5.1.2 จัดเตรียมใบงานที่ 3.1 และ 3.2

5.2 ขั้นตอนการดำเนินการ

สัปดาห์ที่3 คาบที่ 9-10

- 5.2.1 ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ ภาพรวมของเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลที่จะต้องดำเนินการ
- 5.2.2 ผู้สอนอธิบาย เอกสารประกอบการสอนบทที่ 3
- หลักการองค์ประกอบของการออกแบบ จุด เส้น รูปร่าง และรูปทรง ลักษณะพื้นผิว และช่องว่าง
- 5.2.3 ผู้สอนสุ่มจำนวนนักเรียนสัก 3 – 4 คน เพื่อให้นักเรียนบอกถึงหลักการองค์ประกอบของการออกแบบ จุด
- 5.2.4 ผู้สอนสุ่มจำนวนนักเรียนสัก 3 – 4 คน เพื่อให้นักเรียนบอกถึงหลักการองค์ประกอบของการออกแบบ เส้น
- 5.2.5 ผู้สอนสุ่มจำนวนนักเรียนสัก 3 – 4 คน เพื่อให้นักเรียนบอกถึงหลักการองค์ประกอบของการออกแบบ รูปร่าง และรูปทรง
- 5.2.6 ผู้สอนสุ่มจำนวนนักเรียนสัก 3 – 4 คน เพื่อให้นักเรียนบอกถึงหลักการองค์ประกอบของการออกแบบ ลักษณะพื้นผิว
- 5.2.7 ผู้สอนสุ่มจำนวนนักเรียนสัก 3 – 4 คน เพื่อให้นักเรียนบอกถึงหลักการองค์ประกอบของการออกแบบ ช่องว่าง
- 5.2.8 ให้แต่ละคนทำใบงานที่ 3.1 แล้วช่วยกันเฉลย
- 5.2.9 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา พร้อมเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตัวเองได้ง่ายขึ้น

สัปดาห์ที่ 3 คาบที่ 11-12

- 5.2.10 ผู้สอนทบทวนเรื่องที่เรียนก่อนหน้า
- 5.2.11 ผู้สอนอธิบาย เอกสารประกอบการสอนบทที่ 3
- หลักการองค์ประกอบของการออกแบบ สี และน้ำหนัก
- 5.2.12 ผู้สอนสุ่มจำนวนนักเรียนสัก 3 – 4 คน เพื่อให้นักเรียนบอกถึงหลักการองค์ประกอบของการออกแบบ สี
- 5.2.13 ผู้สอนสุ่มจำนวนนักเรียนสัก 3 – 4 คน เพื่อให้นักเรียนบอกถึงหลักการองค์ประกอบของการออกแบบ น้ำหนัก
- 5.2.14 ให้แต่ละคนทำใบงานที่ 3.2 แล้วช่วยกันเฉลย

5.2.15 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา พร้อมเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตัวเองได้ง่ายขึ้น

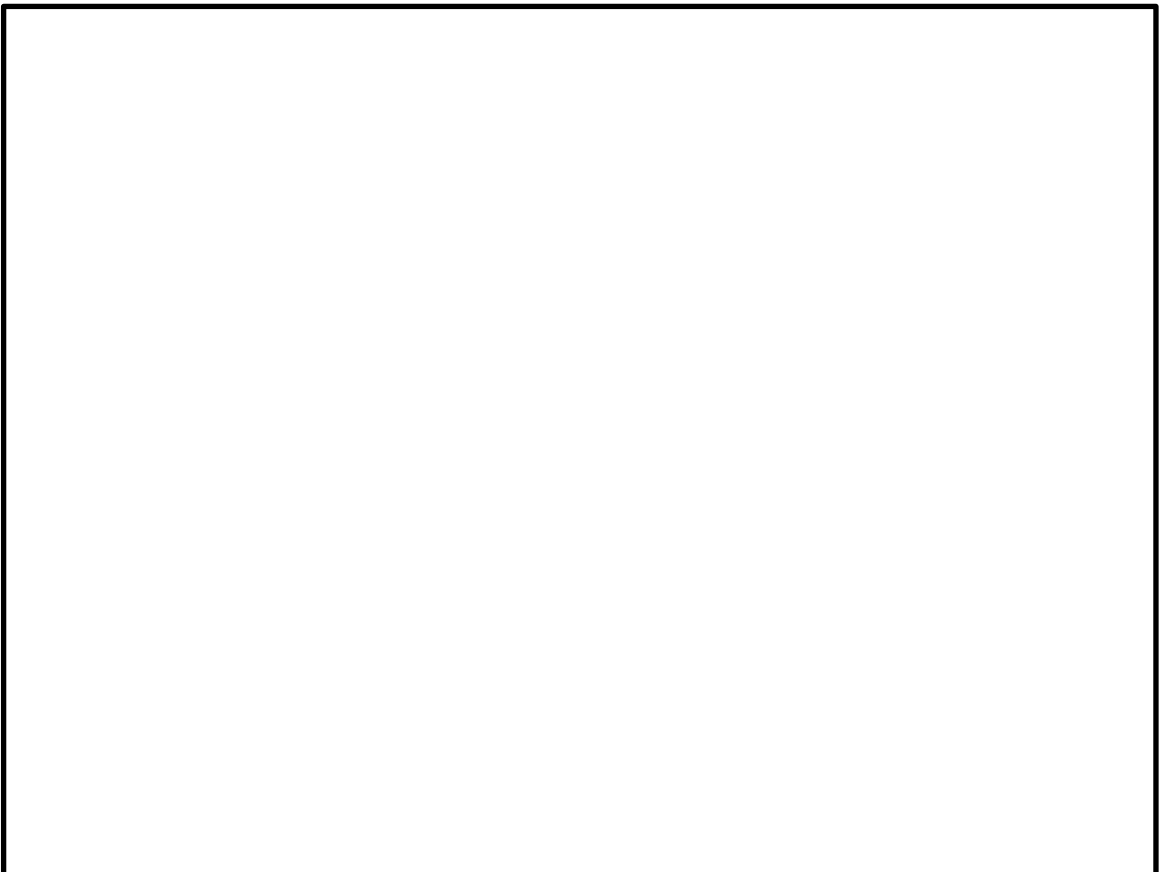
5.2.16 ผู้สอนนัดหมายเรื่องที่จะเรียนในครั้งต่อไป

6. การวัดและประเมินผล

- 6.1 สังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมเดี่ยว
- 6.2 สังเกตจากการตอบคำถาม
- 6.3 สังเกตการนำเสนอคำตอบในใบงาน
- 6.4 ตรวจสอบคะแนนในใบงาน

3. ให้ออกถึงลักษณะของเส้นแต่ละแบบ

4. ให้อวดลักษณะของเส้น



8. อธิบายถึงช่องว่าง
