

แผนการสอน/แผนการเรียนรู้ภาคทฤษฎี

	แผนการสอน/การเรียนรู้ภาคทฤษฎี	หน่วยที่ 4
	ชื่อวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ (Composition for Graphic Computer)	สอนสัปดาห์ที่ 12-15
	ชื่อหน่วย ศิลปะกับคอมพิวเตอร์	คาบรวม 45
ชื่อเรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์		จำนวนคาบ 12
<p>หัวข้อเรื่อง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ 2. ภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ 3. การออกแบบกราฟิก 4. ระบบคอมพิวเตอร์กับการออกแบบงานกราฟิก 5. องค์ประกอบในการออกแบบงานกราฟิกและสื่อ 6. งานกราฟิกกับคอมพิวเตอร์ 7. ประเภทของงานออกแบบกราฟิกและสื่อ <p>สาระสำคัญ</p> <p>Computer art หมายถึง งานศิลปะอันเกิดจากการผลิตของเครื่องคอมพิวเตอร์ใน ค.ศ. 1935 อลัน ทูริง ได้สร้างจักรกลการคำนวณขึ้นเรียกว่า ทูริง แมชชีน ซึ่งมุ่งเน้นการคำนวณ ต่อมาทูริงได้พัฒนามาเป็นคอมพิวเตอร์ เรียกว่า ACE (Automatic Computing Engine) ในยุคแรกคอมพิวเตอร์เริ่มใช้หลอดสุญญากาศ แทนวงจรในการคำนวณ ต่อมาในทศวรรษที่ 1950 ได้มีการสร้างทรานซิสเตอร์ที่มีขนาดเล็กแทนหลอดสุญญากาศ ซึ่งคอมพิวเตอร์ในยุคนั้นมีขนาดเล็กการทำงานของคอมพิวเตอร์จึงมุ่งเน้นการใช้ประโยชน์ทางด้านคณิตศาสตร์ ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านการทหาร ในด้านศิลปะได้ปรากฏแก่สายตาครั้งแรกในการเปิดตัวของงานนิทรรศการคอมพิวเตอร์กราฟิกต่อมา มิเชล นอล ได้ผลิตศิลปะคอมพิวเตอร์ขึ้นได้เข้าร่วมการแสดงผลศิลปะคอมพิวเตอร์ในนคร นิวยอร์ก งานของเขาได้แสดงรูปโค้งที่ซ้ำๆ กันซึ่งงานของเขามีลักษณะคล้ายกับงาน OP ARE หรือ การสร้างสรรค์งานศิลปะที่ต่อเนื่องกันซึ่งคอมพิวเตอร์มีบทบาทในทุก ๆ วงการของสังคม</p> <p>สมรรถนะอาชีพประจำหน่วย</p> <ul style="list-style-type: none"> - สร้างผลงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ 		

คำศัพท์สำคัญ

1. คอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphics) การใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพกราฟิก
2. Hue คือสีต่างๆ ที่สะท้อนออกมาจากวัตถุแล้วเข้าสู่สายตาของเรา ซึ่งมักเรียกสีตามชื่อสี เช่น สีเขียว สีแดง สีเหลือง เป็นต้น
3. Saturation คือความสดของสี โดยค่าความสดของสีจะเริ่มที่ 0 ถึง 100 ถ้ากำหนด Saturation ที่ 0 สีจะมีความสดน้อย แต่ถ้ากำหนดที่ 100 สีจะมีความสดมาก
4. Brightness คือระดับความสว่างของสี โดยค่าความสว่างของสีจะเริ่มที่ 0 ถึง 100 ถ้ากำหนดที่ 0 ความสว่างจะน้อยซึ่งจะเป็นสีดำ แต่ถ้ากำหนดที่ 100 สีจะมีความสว่างมากที่สุด

จุดประสงค์การสอน/การเรียนรู้

● จุดประสงค์ทั่วไป (จุดประสงค์ปลายทาง)

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับประเภทของภาพกราฟิก กระบวนการสร้างภาพจากคอมพิวเตอร์ (ด้านความรู้)
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการสร้างงานกราฟิกจากคอมพิวเตอร์ (ด้านทักษะ)
3. เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่องานศิลปะ นำหลักการและขั้นตอนการสร้างภาพกราฟิก และศิลปะจากคอมพิวเตอร์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน (ด้านเจตคติ)
4. เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ในการนำวัสดุเหลือใช้หรือวัสดุธรรมชาติมาประดิษฐ์ภาพประติมากรรมตามหลักและขั้นตอนโดยไม่ทำลายธรรมชาติและทำให้เกิดมลพิษ (ด้านคุณธรรม จริยธรรม)

● จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. บอกหลักการทำงานและการแสดงผลของภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกได้ (ด้านความรู้)
2. ขยายความการสร้างภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ได้ (ด้านความรู้)
3. ยกตัวอย่างผลงานศิลปะที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ที่ผู้เรียนได้เห็นในชีวิตประจำวันได้ (ด้านความรู้)
4. วิเคราะห์หน้าที่ขององค์ประกอบของกราฟิกและสื่อได้ (ด้านความรู้)
5. จัดประเภทของงานกราฟิกและงานสื่อได้ถูกต้อง (ด้านความรู้)
6. ใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างงานกราฟิกได้อย่างหลากหลาย (ด้านทักษะ)
7. มองเห็นคุณค่าของงานกราฟิก (ด้านทักษะ)
8. ยึดหลักการออกแบบเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์เป็นแนวคิด (ด้านจิตพิสัย)
9. ออกแบบงานกราฟิกและสื่อโดยตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของผลงาน (ด้านจิตพิสัย)
10. เลือกชนิดของภาพกราฟิกให้เหมาะสมกับงาน (ด้านจิตพิสัย)
11. ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในการสร้างผลงานศิลปะตามหลักและขั้นตอนการออกแบบงานกราฟิกอย่างคุ้มค่า (บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง)

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
<p>1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <p>1. ผู้สอนเตรียมเอกสารประกอบการสอนและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการสอน ผู้สอนเรียกชื่อผู้เรียน และจดบันทึกลงในสมุดบันทึกเวลาเรียน</p> <p>2. ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนตอบว่า “ศิลปะกับคอมพิวเตอร์เกี่ยวข้องกันอย่างไร” โดยให้ผู้เรียนตอบตามความเข้าใจของตนเอง</p> <p>3. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 4 ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ แล้วให้ผู้เรียนสลับกันตรวจ โดยผู้สอนเป็นผู้เฉลย</p> <p>2. ชี้นำให้ความรู้ (360 นาที)</p> <p>1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ในหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ ให้ผู้เรียนฟัง แล้วเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัย</p> <p>2. ผู้สอนจัดกิจกรรมเสริมทักษะเปิด power point นำเสนอเนื้อหาหน่วยเรียนที่ 4 เพื่อทบทวนความรู้ให้กับผู้เรียน</p>	<p>1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <p>1. ผู้เรียนเตรียมหนังสือเรียนวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ และตั้งใจฟังผู้สอนเรียกชื่อ พร้อมขานรับ เพื่อให้ผู้สอนจดบันทึกลงในสมุดบันทึกเวลาเรียน</p> <p>2. ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในคำถามที่ผู้สอนตั้งตามความเข้าใจของตนเองแล้วแลกเปลี่ยนความคิดเห็นให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน</p> <p>3. ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 4 ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ แล้วสลับกันตรวจด้วยความซื่อสัตย์ โดยผู้สอนเป็นผู้เฉลย</p> <p>2. ชี้นำให้ความรู้ (360 นาที)</p> <p>1. ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนบรรยายเนื้อหาในหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ แล้วซักถามข้อสงสัยให้ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติม</p> <p>2. ผู้เรียนตั้งใจชม power point นำเสนอเนื้อหาหน่วยเรียนที่ 4 ที่ผู้สอนเปิดให้ชมเพื่อทบทวนความรู้ในบทเรียน</p>

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
<p>3. ชั้นประยุกต์ใช้ (180 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำใบงานหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ 2. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมนำสู่อาเซียนหน่วยที่ 4 ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมบูรณาการในชีวิตประจำวันหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ 4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมบูรณาการ 3D หน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ <p>4. ชั้นสรุปและประเมินผล (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาในหน่วยเรียน แล้วส่งตัวแทนนำเสนอหน้าชั้นเรียน 2. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 4 ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ ผู้สอนเฉลยให้ผู้เรียนสลับกันตรวจ <p style="text-align: center;">(บรรลุลจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมข้อที่ 1-11)</p> <p style="text-align: center;">(รวม 720 นาที หรือ 12 คาบเรียน)</p>	<p>3. ชั้นประยุกต์ใช้ (180 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนทำใบงานหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ 2. ผู้เรียนทำกิจกรรมนำสู่อาเซียนหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ 3. ผู้เรียนทำกิจกรรมบูรณาการในชีวิตประจำวันหน่วยที่ 4 ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ 4. ผู้เรียนทำกิจกรรมบูรณาการ 3D หน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ <p>4. ชั้นสรุปและประเมินผล (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน แล้วส่งตัวแทนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน 2. ผู้เรียนทำแบบแบบฝึกหัดหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ 3. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ แล้วสลับกันตรวจ โดยให้ผู้สอนเฉลย <p style="text-align: center;">(บรรลุลจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมข้อที่ 1-11)</p>

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรมการวัดผลและประเมินผล

ก่อนเรียน

1. จัดเตรียมหนังสือวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ในหน่วยที่ 4
2. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ “ศิลปะเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์อย่างไร” หน้าชั้นเรียน
3. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์

ขณะเรียน

1. ปฏิบัติตามใบงานที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์
2. ทำกิจกรรมนำเสนอเขียนหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์
3. ทำกิจกรรมบูรณาการในชีวิตประจำวัน หน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์
4. ทำกิจกรรมบูรณาการ 3D หน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์
5. ร่วมกันสรุปเนื้อหาหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์

หลังเรียน

1. ทำแบบฝึกหัด หน่วยที่ 4
2. ทำแบบทดสอบหลังเรียน

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน, ใบงาน, กิจกรรมนำเสนอเขียน, กิจกรรมบูรณาการในชีวิตประจำวัน, กิจกรรมบูรณาการ 3D, แบบฝึกหัด, แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์

สื่อการเรียนการสอน/การเรียนรู้

สื่อสิ่งพิมพ์

1. เอกสารประกอบการสอนวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ (Composition for Graphic Computer) (ใช้ประกอบการเรียนการสอนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมข้อที่ 1-12)
2. แบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 4 ใช้ประกอบการสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ข้อ 4
3. ใบงานที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ ใช้ประกอบการสอนขั้นประยุกต์ใช้ข้อ 1
4. กิจกรรมนำสู่อาเซียนหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ ใช้ประกอบการสอนขั้นประยุกต์ใช้ข้อ 2
5. กิจกรรมบูรณาการในชีวิตประจำวันหน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ ใช้ประกอบการสอนขั้นประยุกต์ใช้ข้อ 3
6. กิจกรรมบูรณาการ 3D หน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ ใช้ประกอบการสอนขั้นประยุกต์ใช้ข้อ 4
7. แบบฝึกหัด หน่วยที่ 4 เรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์ ใช้ประกอบการสอนขั้นสรุปและประเมินผลข้อ 2
8. แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 4 ใช้ประกอบการสอนขั้นสรุปและประเมินผล ข้อ 3
9. แบบเฉลยทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน และแบบประเมินการเรียนรู้ ใช้ประกอบในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน และขั้นสรุปและประเมินผล
10. แบบประเมินผลงานตามใบงาน ใช้ประกอบการสอนขั้นประยุกต์ใช้ ข้อ 1-4
11. แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (ใช้ประกอบการเรียนการสอนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมข้อที่ 1-12)

สื่อโสตทัศน (ถ้ามี)

1. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์การฉายงานนำเสนอ
2. งานนำเสนอบทเรียนเรื่อง ศิลปะกับคอมพิวเตอร์

สื่อของจริง

งานกราฟิก งานเวกเตอร์ ภาพราสเตอร์ (ใช้ประกอบการเรียนการสอนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมข้อที่ 1-11)

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุดวิทยาลัย
2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

นอกสถานศึกษา

1. แหล่งเรียนรู้ชุมชน
2. ห้องสมุดประชาชน
3. สถานประกอบการ

การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

1. บูรณาการกับภาษาไทย ขยายความการสร้างภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์
2. บูรณาการกับวิชาศิลปะ การออกแบบงานศิลปะ งานกราฟิก
3. บูรณาการวิชาวัฒนธรรมไทย การเห็นและตระหนักถึงคุณค่าของงานศิลปะ
4. บูรณาการกับวิชาวิทยาศาสตร์ วิเคราะห์หน้าที่ขององค์ประกอบของกราฟิกและสื่อ
5. บูรณาการกับวิชาภาษาอังกฤษ ด้านคำศัพท์ต่างๆ ที่อยู่ในหน่วยเรียน
6. บูรณาการกับวิชาเทคโนโลยีและสารสนเทศ การนำข้อมูลมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นงานศิลปะโดยผ่านกระบวนการทางคอมพิวเตอร์

การประเมินผลการเรียนรู้

● หลักการประเมินผลการเรียนรู้

ก่อนเรียน

ตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน

ขณะเรียน

1. ตรวจผลงานตามใบงานที่ 4
2. ตรวจกิจกรรมนำสู่อาเซียนหน่วยที่ 4
3. ตรวจกิจกรรมบูรณาการในชีวิตประจำวันหน่วยที่ 4
4. ตรวจกิจกรรมบูรณาการ 3D หน่วยที่ 4
5. สังเกตการทำงานกลุ่ม

หลังเรียน

1. ตรวจแบบฝึกหัด
2. ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน

คำถาม

1. ศิลปะกับคอมพิวเตอร์เกี่ยวข้องกันอย่างไร
2. ภาพเวกเตอร์กับภาพแรสเตอร์แตกต่างกันอย่างไร
3. เหตุใดจึงมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการงานศิลปะ

ผลงาน/ชิ้นงาน/ผลสำเร็จของผู้เรียน

ผลงานการปฏิบัติใบงาน, กิจกรรม, แบบฝึกหัด และแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

สมรรถนะที่พึงประสงค์

ผู้เรียนสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ ศิลปะกับคอมพิวเตอร์

1. วิเคราะห์และตีความหมาย
2. ตั้งคำถาม
3. อภิปรายแสดงความคิดเห็นระดมสมอง
4. การประยุกต์ความรู้สู่งานอาชีพ

สมรรถนะการปฏิบัติงานอาชีพ

- สร้างผลงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์

สมรรถนะการขยายผล

ความสอดคล้อง

จากการเรียน เรื่อง การสร้างภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ การทำงานและการแสดงผลของภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก องค์ประกอบของกราฟิก ประเภทของงานกราฟิก ชนิดของภาพกราฟิก โดยผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์และประยุกต์ใช้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติอาชีพ

รายละเอียดการประเมินผลการเรียนรู้

- จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ข้อที่ 1 บอกหลักการทำงานและการแสดงผลของภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
 - วิธีการประเมิน : ทดสอบ
 - เครื่องมือ : แบบทดสอบ
 - เกณฑ์การให้คะแนน : บอกหลักการทำงานและการแสดงผลของภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกได้ จะได้ 1 คะแนน
- จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ข้อที่ 2 ขยายความการสร้างภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ได้
 - วิธีการประเมิน : ทดสอบ
 - เครื่องมือ : แบบทดสอบ
 - เกณฑ์การให้คะแนน : ขยายความการสร้างภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ได้ จะได้ 1 คะแนน
- จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ข้อที่ 3 ยกตัวอย่างผลงานศิลปะที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ที่ผู้เรียนได้เห็นในชีวิตประจำวัน
 - วิธีการประเมิน : ทดสอบ
 - เครื่องมือ : แบบทดสอบ
 - เกณฑ์การให้คะแนน : ยกตัวอย่างผลงานศิลปะที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ที่ผู้เรียนได้เห็นในชีวิตประจำวัน จะได้ 1 คะแนน
- จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ข้อที่ 4 จัดประเภทของงานกราฟิกและงานสื่อได้ถูกต้อง
 - วิธีการประเมิน : ตรวจผลงาน
 - เครื่องมือ : แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม
 - เกณฑ์การให้คะแนน : จัดประเภทของงานกราฟิกและงานสื่อได้ถูกต้อง จะได้ 0.5 คะแนน
- จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ข้อที่ 5 วิเคราะห์หน้าที่ขององค์ประกอบของกราฟิกและสื่อได้
 - วิธีการประเมิน : ทดสอบ
 - เครื่องมือ : แบบทดสอบ
 - เกณฑ์การให้คะแนน : วิเคราะห์หน้าที่ขององค์ประกอบของกราฟิกและสื่อได้ จะได้ 1 คะแนน

6. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ข้อที่ 6 เลือกชนิดของภาพกราฟิกให้เหมาะสมกับงาน

- วิธีการประเมิน : ตรวจผลงาน
- เครื่องมือ : แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม
- เกณฑ์การให้คะแนน : เลือกชนิดของภาพกราฟิกให้เหมาะสมกับงาน จะได้ 0.5 คะแนน

7. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ข้อที่ 7 ใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างงานกราฟิกได้อย่างหลากหลาย

- วิธีการประเมิน : ตรวจผลงาน
- เครื่องมือ : แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม
- เกณฑ์การให้คะแนน : ใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างงานกราฟิกได้อย่างหลากหลาย จะได้ 1 คะแนน

8. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ข้อที่ 8 มองเห็นคุณค่าของงานกราฟิก

- วิธีการประเมิน : ทดสอบ
- เครื่องมือ : แบบทดสอบ
- เกณฑ์การให้คะแนน : มองเห็นคุณค่าของงานกราฟิก จะได้ 1 คะแนน

9. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ข้อที่ 9 ยึดหลักการออกแบบเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์เป็นแนวคิด

- วิธีการประเมิน : ตรวจผลงาน
- เครื่องมือ : แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม
- เกณฑ์การให้คะแนน : ยึดหลักการออกแบบเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์เป็นแนวคิด จะได้ 0.5 คะแนน

10. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ข้อที่ 10 ออกแบบงานกราฟิกและสื่อโดยตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของผลงาน

- วิธีการประเมิน : ตรวจผลงาน
- เครื่องมือ : แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม
- เกณฑ์การให้คะแนน : ออกแบบงานกราฟิกและสื่อโดยตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของผลงาน จะได้ 1 คะแนน

11. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ข้อที่ 11 ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในการสร้างผลงานศิลปะตามหลักและขั้นตอนการออกแบบงานกราฟิกอย่างคุ้มค่า

- วิธีการประเมิน : ตรวจผลงาน
- เครื่องมือ : แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม
- เกณฑ์การให้คะแนน : ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในการสร้างผลงานศิลปะตามหลักและขั้นตอนการออกแบบงานกราฟิกอย่างคุ้มค่า จะได้ 1 คะแนน