

ประมวลรายวิชา (Course Syllabus)

1. รหัสวิชา ง33242
2. จำนวนหน่วยการเรียนรู้ 0.5
3. ชื่อวิชา การสร้างผลงานอย่างสร้างสรรค์
4. ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6
5. กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี (งานคอมพิวเตอร์)
6. ปีการศึกษา 2559 ภาคเรียนที่ 2
7. ชื่อผู้สอน นางจรรักษ์ เทศนา
8. เงื่อนไขรายวิชา -
9. สถานภาพของวิชา วิชาเพิ่มเติม
10. จำนวนคาบ : สัปดาห์ 1 คาบ : สัปดาห์
11. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก ซอฟต์แวร์ด้านกราฟิก การใช้งานซอฟต์แวร์ด้านกราฟิก ออกแบบ การวาดภาพ การสร้างและตกแต่งรูปภาพ การพิมพ์ข้อความ การสร้างสรรค์ผลงานอินโฟกราฟิก และการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การพิมพ์รูปภาพงานกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์

ปฏิบัติการออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานอินโฟกราฟิกส์ โปสเตอร์ และสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้คำสั่งพื้นฐานจากโปรแกรมกราฟิก วาดภาพ สร้างภาพ เก็บบันทึกภาพ เรียกภาพมาแก้ไข ตกแต่ง ระบายสี คัดลอก ขยายและลดขนาดภาพ พิมพ์ข้อความ แก้ไขตัวอักษร พิมพ์งาน โดยใช้ซอฟต์แวร์ด้านกราฟิก อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะเกี่ยวกับการออกแบบ สร้างภาพเบื้องต้นและสร้างแนวคิดเกี่ยวกับงานกราฟิก ใช้ซอฟต์แวร์ด้านกราฟิกออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานอินโฟกราฟิกส์ โปสเตอร์ และสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และการนำเสนอผลงานด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

12. ผลการเรียนรู้

1. อธิบายความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
2. อธิบายความหมายของโปสเตอร์ อินโฟกราฟิกส์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้
3. ออกแบบและจัดทำโครงร่างโปสเตอร์ อินโฟกราฟิกส์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้
4. มีความรู้ความเข้าใจคำสั่งพื้นฐานของโปรแกรม Adobe InDesign CC
5. สร้างโปสเตอร์และอินโฟกราฟิกส์ด้วยโปรแกรม Adobe InDesign CC ได้

รวมทั้งหมด 5 ตัวชี้วัด

โครงสร้างรายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้น ม.6

รายวิชา การสร้างผลงานอย่างสร้างสรรค์ รหัสวิชา ง33242 รายวิชาเพิ่มเติม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เวลา 20 ชั่วโมง จำนวน .5 หน่วยกิต

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา	น้ำหนักคะแนน
1	คอมพิวเตอร์กราฟิก	1.อธิบายความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกได้	ความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก คือ การสร้างและการจัดการ ภาพกราฟิก โดยใช้คอมพิวเตอร์ การใช้คอมพิวเตอร์สร้างภาพ การตกแต่งแก้ไขภาพ หรือการจัดการเกี่ยวกับภาพ เช่น ภาพยนตร์ วิดิทัศน์ การตกแต่งภาพถ่าย การสร้างภาพตามจินตนาการ และการใช้ภาพกราฟิกในการนำเสนอข้อมูล	2	10
2	โปสเตอร์	2.อธิบายความหมายของโปสเตอร์ได้ 3. ออกแบบและจัดทำโปสเตอร์ได้	ความหมายของโปสเตอร์ (Poster) คือ ภาพขนาดใหญ่ พิมพ์บนกระดาษหรือสื่อต่างๆ โปสเตอร์อาจจะเป็นภาพพิมพ์และภาพเขียน เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ออกแบบโปสเตอร์ขนาด A3 แนวตั้ง คนละ 1 แผ่น โดยมีสาระสำคัญเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุทัยธานี	4	10
3	อินโฟกราฟิกส์	4. อธิบายความหมายของอินโฟกราฟิกส์ได้ 5. ออกแบบและจัดทำอินโฟกราฟิกส์ได้	ความหมายของอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) คือ การนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศในลักษณะของข้อมูลแลกราฟิกที่อาจเป็นลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ออกแบบอินโฟกราฟิกส์ ขนาด A3 แนวอน/ตั้ง 1 แผ่น โดยมีสาระสำคัญเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุทัยธานี	4	20

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา	น้ำหนักคะแนน
4	หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	6. อธิบายความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ 7. ออกแบบและจัดทำโครงร่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้	ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) คือหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์ การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ตามแนวนอนแบบพับสอง 1 เล่ม จำนวน 16 หน้า โดยมีสาระสำคัญเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุทัยธานี	8	30
5	การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานด้วยโปรแกรม Adobe InDesignCC	8. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานด้วยโปรแกรม Adobe InDesignCC ได้	7. การใช้โปรแกรม Adobe InDesignCC นำเสนองานโปสเตอร์ อินโฟกราฟิกส์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	2	30
			รวม	20	100

ภาคผนวก

- การมอบหมายงาน ภาคเรียนที่ 2
- การใช้โปรแกรม Adobe InDesignCC
- รูปแบบการออกแบบโปสเตอร์ (Poster)
- ตัวอย่างโปสเตอร์ (Poster)
- แบบประเมินมิตินคุณภาพ (Rubrics)

การจัดการเรียนการสอนรายวิชา ง 33242 การสร้างผลงานอย่างสร้างสรรค์ (วิชาเพิ่มเติม .5 หน่วยกิต)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

ผลการเรียนรู้

1. อธิบายความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
2. อธิบายความหมายของโปสเตอร์ อินโฟกราฟิกส์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้
3. ออกแบบและจัดทำโครงร่างโปสเตอร์ อินโฟกราฟิกส์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้
4. มีความรู้ความเข้าใจคำสั่งพื้นฐานของโปรแกรม Adobe InDesign CC
5. สร้างโปสเตอร์และอินโฟกราฟิกส์ด้วยโปรแกรม Adobe InDesign CC ได้

การวัดและประเมินผล

คะแนนเก็บระหว่างภาค 80 คะแนน และคะแนนสอบปลายภาค 20 คะแนน รวม 100 คะแนน

คะแนนเก็บระหว่างภาค 80 คะแนน ดังนี้

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. สอบเก็บคะแนนก่อนสอบกลางภาค | 30 คะแนน |
| - ปฏิบัติชิ้นงานชิ้นที่ 1 | 10 คะแนน สร้างโปสเตอร์ (Poster) |
| - ปฏิบัติชิ้นงานชิ้นที่ 2 | 20 คะแนน สร้างอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) |
| 2. สอบกลางภาค | 20 คะแนน |
| - ผลการเรียนรู้ที่ 2 และ 4 | 20 คะแนน |
| 3. เก็บคะแนนหลังสอบกลางภาค | 30 คะแนน |
| - ปฏิบัติชิ้นงานชิ้นที่ 3 | 30 คะแนน สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)
เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุทัยธานี |

คะแนนสอบปลายภาค 20 คะแนน

- | | |
|----------------------------|----------|
| - ผลการเรียนรู้ที่ 1,2,4,5 | 20 คะแนน |
|----------------------------|----------|

รวม 100 คะแนน

ปฏิบัติชิ้นงานชิ้นที่ 1

สร้างโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Indesign CC ขนาด A3 แนวตั้ง คนละ 1 แผ่น (งานเดี่ยว 10 คะแนน)
โดยมีสาระสำคัญเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุทัยธานี

ปฏิบัติชิ้นงานชิ้นที่ 2

สร้างอินโฟกราฟิกส์ด้วยโปรแกรม Adobe Indesign CC ขนาด A3 แนวนอน/แนวตั้ง คนละ 1 แผ่น (งานเดี่ยว 20 คะแนน) โดยมีสาระสำคัญเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุทัยธานี

ปฏิบัติชิ้นงานชิ้นที่ 3

สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) คนละ 1 เล่ม (งานเดี่ยว 30 คะแนน) โดยมีสาระสำคัญเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุทัยธานี ดังนี้

1. ชื่อภูมิปัญญาท้องถิ่น+ภาพประกอบ พร้อมบอกลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ดึงดูดความสนใจ
2. ชื่อเจ้าของ+ภาพประกอบ และที่อยู่พร้อมเบอร์โทรศัพท์
3. ประโยชน์ ขั้นตอนการทำงาน หรือกิจกรรม วิธีการใช้
4. มีการสรุป วิเคราะห์ เรียงลำดับข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งอาจสรุปเป็นกราฟ ไดอะแกรม หรือแผนภาพ
5. ชื่อผู้จัดทำ (ชื่อ ชั้น เลขที่) โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จ.อุทัยธานี
6. ชื่อครูผู้สอน ครูจรงค์ เทศนา

สื่อการสอนการใช้โปรแกรม Adobe InDesign

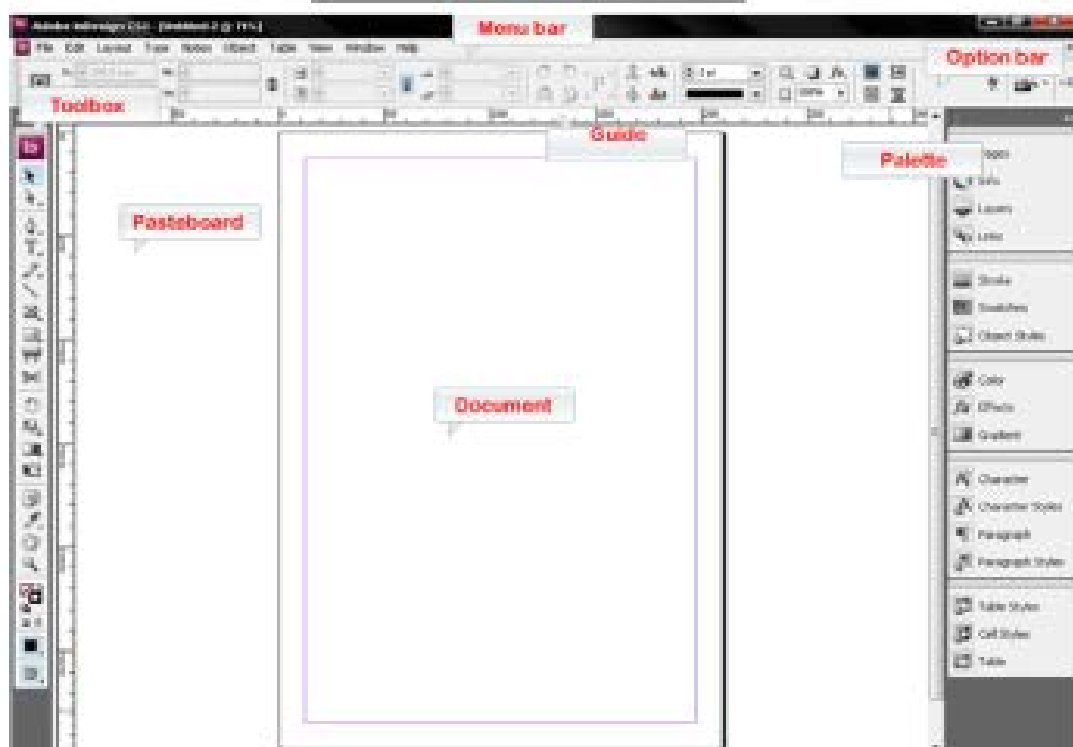
ง 33231 โครงงานคอมพิวเตอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

โปรแกรม Adobe Indesign CS6

โปรแกรม Adobe Indesign เป็นโปรแกรมสำหรับงานด้านสื่อสิ่งพิมพ์ งานออกแบบเอกสาร จุดเด่นของโปรแกรม Indesign คือสามารถทำงานด้านการจัดหน้ากระดาษได้เป็นอย่างดี ซึ่งคล้ายๆ กับการนำเอาโปรแกรม Pagemaker มารวมกับโปรแกรม Illustrator และ PhotoShop

หน้าจอโปรแกรม InDesign



ส่วนประกอบของโปรแกรม InDesign

1. Menu Bar : บรรจุคำสั่งใช้งานต่างๆ การทำงานจะคล้ายๆกับโปรแกรมอื่นๆ เช่น Photoshop
2. Option Bar : บรรจุตัวเลือกกำหนดคุณสมบัติหรือตัวปรับแต่งการทำงานให้กับวัตถุ (ตัวอักษร หรือภาพ) ที่เรากำลังเลือกทำงาน
3. Tool Bar : เครื่องมือชนิดต่างๆ ที่ใช้ในการทำงาน
4. Document : พื้นที่เอกสาร สำหรับการทำงาน คล้ายกับกระดาษเปล่าๆ ที่คอยให้เราเติมตัวอักษรหรือภาพลงไปนั้นเองละ
5. Pasteboard : พื้นที่ว่างๆ รอบเอกสาร คล้ายกับโต๊ะทำงาน ที่เราสามารถวางสิ่งของอื่นๆได้
6. Guide : ไม่บรรทัดสำหรับการวัดระยะหรือสร้างเส้น Guide
7. Palette : หน้าต่างย่อยสำหรับช่วยเสริมการทำงาน เมื่อคลิกลงไปแต่ละปุ่มจะเป็นการเรียกใช้งาน Palette แต่ละชนิด

เครื่องมือการใช้งานโปรแกรม Indesign : Tool Box

กล่องเครื่องมือเป็นแถบแนวนิ่ง อยู่ทางด้านซ้ายของโปรแกรม มีหน้าที่บรรจุกลุ่มเครื่องมือต่างๆ เพื่อให้เราสามารถคลิกเลือกใช้งานได้อย่างสะดวก



① กลุ่มเครื่องมือสำหรับเลือก (Selection)

② กลุ่มเครื่องมือสำหรับวาดภาพหรือพิมพ์อักษรหรือข้อความ

③ กลุ่มเครื่องมือสำหรับทำ Transform (ปรับขนาด , เปลี่ยนทิศทาง ฯลฯ)

④ กลุ่มเครื่องมือช่วยเสริมการทำงานทั่วไป

⑤ กลุ่มเครื่องมือสำหรับแก้ไขสีพื้นและสีเส้น

Selection : เครื่องมือสำหรับคลิกเลือกวัตถุ

Direct Selection : เครื่องมือสำหรับคลิกเลือกทำงานกับจุดบนเส้น Path

Add Anchor : เครื่องมือสำหรับคลิกเพิ่มจุดควบคุมเส้น

Type : เครื่องมือสำหรับสร้างตัวอักษรลงในพื้นที่ทำงาน Type on Path : เครื่องมือสำหรับสร้างตัวอักษรลงบนเส้น Path

Pencil : เครื่องมือสำหรับวาดเส้นอิสระ Smooth : เครื่องมือสำหรับวาดเส้นเพื่อแก้ไขความโค้งของเส้น

Erase : เครื่องมือสำหรับลบเส้น Path Line : เครื่องมือสำหรับวาดเส้น Path แบบเส้นตรง

Rectangle Frame : เครื่องมือสำหรับสร้างเฟรม (กรอบบรรจุภาพหรือหรือตัวอักษร) แบบสี่เหลี่ยม

Ellipse Frame : เครื่องมือสำหรับสร้างเฟรม (กรอบบรรจุภาพหรือหรือตัวอักษร) แบบวงรี

Polygon Frame : เครื่องมือสำหรับสร้างเฟรม (กรอบบรรจุภาพหรือหรือตัวอักษร) แบบหลายเหลี่ยม

Rectangle : เครื่องมือสำหรับวาดภาพสี่เหลี่ยม Ellipse : เครื่องมือสำหรับวาดภาพวงรี

Polygon : เครื่องมือสำหรับวาดภาพหลายเหลี่ยม

Position : เครื่องมือสำหรับลากย้ายตำแหน่งวัตถุหรือตัด (Crop)

Pen : เครื่องมือสำหรับวาดเส้น Path (ทั้งเส้นตรงและเส้นโค้ง)

Delete Anchor : เครื่องมือสำหรับคลิกลบจุดควบคุมเส้น

Convert Direction : เครื่องมือสำหรับแก้ไขค่าความโค้งของเส้น Path ที่จุด Anchor point

Rotate : เครื่องมือสำหรับหมุนวัตถุ Scale : เครื่องมือสำหรับย่อขยายวัตถุ

Shear : เครื่องมือสำหรับเอียงวัตถุ Transform : เครื่องมือสำหรับย้ายตำแหน่ง หมุน และย่อขยายวัตถุ

Eyedropper : เครื่องมือสำหรับดูดค่าสี Measure : เครื่องมือวัดระยะ

Gradient : เครื่องมือสำหรับไล่สีพื้นผิวของสี Gradient Feather : เครื่องมือสำหรับไล่สีพื้นผิวแบบค่าโปร่งใส

Scissors : เครื่องมือสำหรับตัดเส้น Path Hand : เครื่องมือสำหรับลากย้ายตำแหน่งมุมมองพื้นที่ทำงาน

Note : เครื่องมือสำหรับบันทึกการทำงาน Zoom : เครื่องมือสำหรับย่อขยายมุมมองพื้นที่การทำงาน

Button : เครื่องมือสำหรับสร้างปุ่มกดแบบ Rollover : สำหรับงานสร้างเว็บเพจ

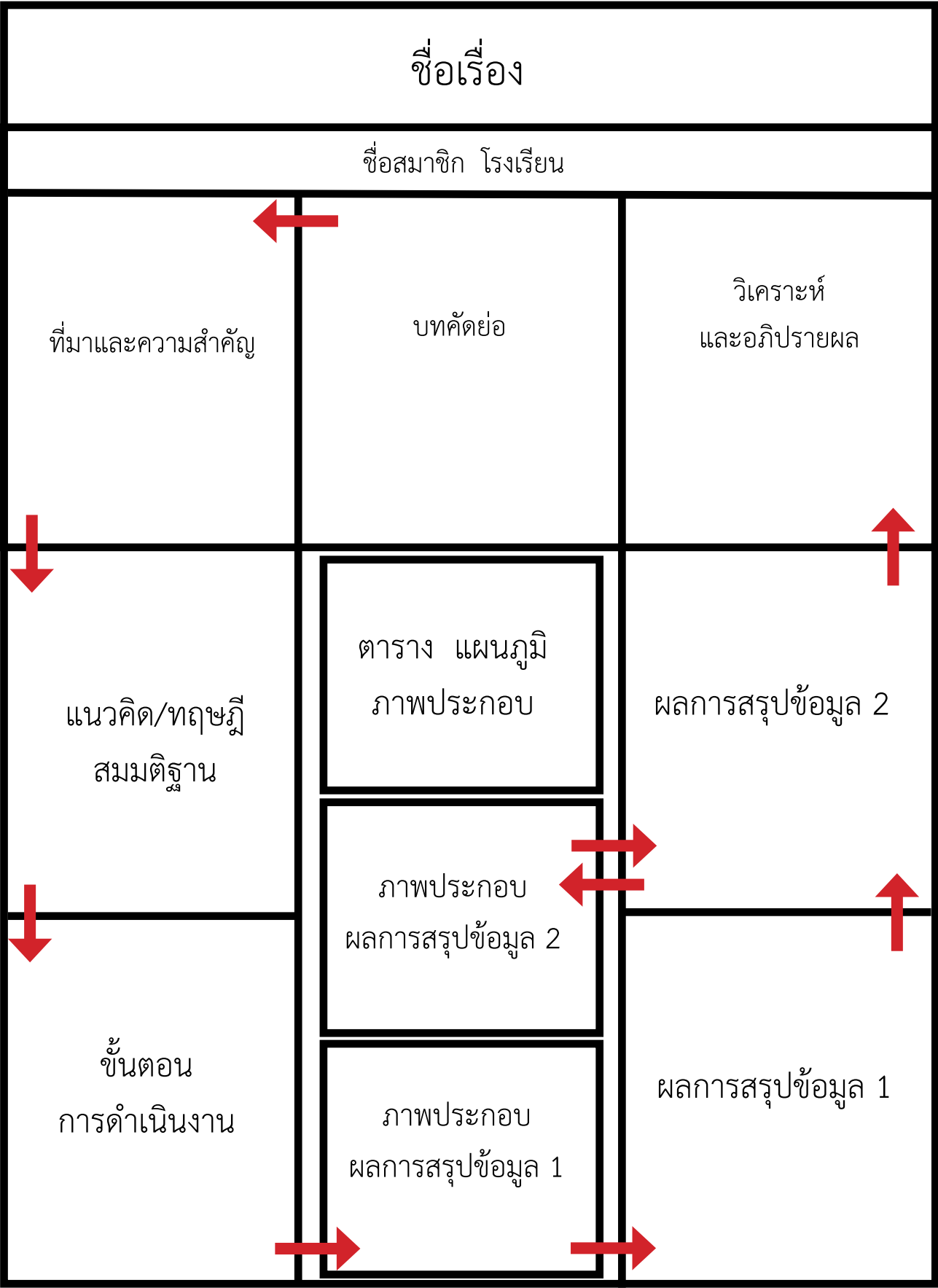
- ▶ 1. กลุ่มเครื่องมือสำหรับเลือก (Selection)
 - ▶ 2. กลุ่มเครื่องมือสำหรับวาดภาพหรือพิมพ์อักษรข้อความ
 - ▶ 3. กลุ่มเครื่องมือสำหรับทำ **Transfrom** (ปรับขนาด , เปลี่ยนทิศทาง ฯลฯ)
 - ▶ 4. กลุ่มเครื่องมือช่วยเสริมการทำงานทั่วไป
 - ▶ 5. กลุ่มเครื่องมือสำหรับเลือกสีพื้นและสีเส้น
- ▶ กลุ่มเครื่องมือบางชนิดในกลุ่มเครื่องมือจะมีลูกศรเล็กๆ อยู่ตรงมุมล่างขวา นั้นหมายความว่าในปุ่มเครื่องมือ นั้น จะมีเครื่องมืออื่นๆ (ที่ทำงานคล้ายๆกัน) อยู่ในนั้นด้วย และอีกทั้งมีสัญลักษณ์ คีย์ลัดบอก ซึ่งจะอยู่ด้านขวามือ เวลาเรากดเลือกเครื่องมือ เพื่อความสะดวกสบายในการใช้งาน

	Selection : เครื่องมือสำหรับคลิกเลือกวัตถุ
	Direct Selection : เครื่องมือสำหรับคลิกเลือกทำงานกับจุดบนเส้น Path
	Pen : เครื่องมือสำหรับวาดเส้น Path (ทั้งเส้นตรงและเส้นโค้ง)
	Add Anchor : เครื่องมือสำหรับคลิกเพิ่มจุดควบคุมเส้น
	Type : เครื่องมือสำหรับสร้างตัวอักษรลงในพื้นที่ทำงาน
	Pencil : เครื่องมือสำหรับวาดเส้นอิสระ
	Erase : เครื่องมือสำหรับลบเส้น Path
	Rectangle Frame : เครื่องมือสำหรับสร้างเฟรม (กรอบบรรจุภาพหรือหรือตัวอักษร) แบบสี่เหลี่ยม
	Polygon Frame : เครื่องมือสำหรับสร้างเฟรม (กรอบบรรจุภาพหรือหรือตัวอักษร) แบบหลายเหลี่ยม

	Polygon : เครื่องมือสำหรับวาดภาพหลายเหลี่ยม
	Rotate : เครื่องมือสำหรับหมุนวัตถุ
	Shear : เครื่องมือสำหรับเอียงวัตถุ
	Eyedropper : เครื่องมือสำหรับดูดค่าสี
	Zoom : เครื่องมือสำหรับย่อขยายมุมมองพื้นที่การทำงาน
	Scissors : เครื่องมือสำหรับตัดเส้น Path
	Note : เครื่องมือสำหรับบันทึกการทำงาน

	Position : เครื่องมือสำหรับลากย้ายตำแหน่งวัตถุหรือตัด (Crop)
	Delete Anchor : เครื่องมือสำหรับคลิกลบจุดควบคุมเส้น
	Convert Direction : เครื่องมือสำหรับแก้ไขค่าความโค้งของเส้น Path ที่จุด Anchor point
	Type on Path : เครื่องมือสำหรับสร้างตัวอักษรลงบนเส้น Path
	Smooth : เครื่องมือสำหรับวาดเส้นเพื่อแก้ไขความโค้งของเส้น
	Line : เครื่องมือสำหรับวาดเส้น Path แบบเส้นตรง
	Ellipse Frame : เครื่องมือสำหรับสร้างเฟรม (กรอบบรรจุภาพหรือหรือตัวอักษร) แบบวงรี
	Ellipse : เครื่องมือสำหรับวาดภาพวงรี
	Rectangle : เครื่องมือสำหรับวาดภาพสี่เหลี่ยม

การจัดรูปแบบโปสเตอร์แบบแนวตั้ง



การวางแผนจัดทำโปสเตอร์

1. เลือกหัวข้อที่ต้องการเผยแพร่เพื่อจัดทำโปสเตอร์
2. ออกแบบโครงร่างโปสเตอร์ (Poster Layout) เพื่อจัดลำดับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนออย่างเป็นลำดับ ได้แก่ วัตถุประสงค์ อุปกรณ์และวิธีการ ผลการศึกษา และสรุปผลการศึกษา แบ่งพื้นที่ในการจัดวางเนื้อหาและภาพประกอบออกเป็น 2, 3 หรือ 4 คอลัมน์ตามความเหมาะสม โดยทั่วไปมักจัดวางชื่อเรื่องที่ตำแหน่งกึ่งกลางโปสเตอร์ด้านบน บรรทัดต่อมาเป็นชื่อผู้จัดทำ และสถานศึกษา ลำดับเนื้อหาจากด้านบนลงล่าง เริ่มจากด้านซ้ายมาขวา อาจใช้ตัวเลขแสดงลำดับ หรือใช้ลูกศรเพื่อช่วยเป็นแนวทางในการอ่านโปสเตอร์

**** ควรเลือกตัวอักษรที่อ่านง่าย สบายตา และมีขนาดที่เหมาะสมกับเนื้อหาส่วนต่างๆ ของโปสเตอร์**

ลักษณะของโปสเตอร์ที่มีประสิทธิภาพ

1. เป็นโปสเตอร์ที่แสดงเรื่องราวของงานที่นำเสนอ การแบ่งสัดส่วนขององค์ประกอบเนื้อหาที่แสดงผลงานที่นิยมกัน คือ

ตัวหนังสือ : ภาพกราฟิก : พื้นที่ว่าง = 20 : 40 : 40

2. การเลือกใช้สีในโปสเตอร์ ควรเลือกใช้สีพื้นหลังเพียงสีเดียวเพื่อให้เกิดความกลมกลืน หลีกเลี่ยงการใช้คู่สีตรงข้าม เช่น เขียวกับแดง ซึ่งอาจก่อความรำคาญสายตาแก่ผู้อ่านได้ และไม่ควรใช้สีสันที่หลากหลายมากเกินไปจนความจำเป็น ควรใช้สีที่ให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวที่นำเสนอได้ตามลำดับ
3. ส่วนของกราฟิกและภาพประกอบ ควรเลือกใช้ภาพที่มีความคมชัด จัดภาพเหมาะสม มีขนาดใหญ่พอเพื่อสื่อให้เห็นรายละเอียดของสิ่งที่ต้องการนำเสนอ สำหรับแผนภูมิและแผนภาพที่ใช้สื่อแทนเนื้อหาควรเลือกใช้ที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนสื่อให้เห็นจุดที่ต้องการนำเสนอได้ทันทีที่อ่าน มีคำบรรยายใต้แกน หรือสัญลักษณ์ที่ใช้ประกอบ
4. มีส่วนประกอบของโปสเตอร์ครบทั้ง หัวข้อเรื่อง ผู้จัดทำ และหน่วยงาน บทนำความเป็นมา วิธีการ ข้อมูล และผลการศึกษา ข้อสรุปและสิ่งที่คาดว่าจะศึกษาต่อไป และส่วนอ้างอิง
5. การนำเสนอในหัวข้อสำคัญๆ เช่น หัวเรื่อง หัวข้อหลัก แผนภูมิ ภาพ และไดอะแกรมต่างๆ

ตัวอย่างโปสเตอร์ (Poster) ผลงานนักเรียน

ป้าน้อย ศิลปะการต่อผ้า

นางสาวชไมพร ศิริบูรณ์ ม.6/3 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จ.อุทัยธานี

ที่มาและความสำคัญ

ก่อนที่จะมาเปิดร้าน ผู้ประกอบการหรือป้าน้อย มีความสนใจในศิลปะการต่อผ้า จากที่ได้รับการถ่ายทอดจากแม่ก็ได้ไปเรียนรู้เพิ่มเติมจนเกิดความชำนาญ และหลังจากเกษียณเป็นพยาบาลประจำหน่วยงานชลประทาน ก็ได้เป็นวิทยากรในวังเป็นเวลา 2-3 ปี แล้วก็ได้มาเปิดร้านและเปิดสอนศิลปะการต่อผ้า

ความคิดรวบยอด

ศิลปะการต่อผ้า เป็นการทำกระเป๋าหลากหลายรูปแบบ เป็นงาน handmade ทำจากผ้าลวดลายต่างๆ ให้ความสำคัญบรรจงในการทำเพื่อความสวยงาม เน้นความละเอียดของผลงานนั้นๆ

ผู้ประกอบการ



นางน 73 ปี
ที่อยู่: 46/3 หมู่ 3 ต.น้ำซึม อ.เมือง
จ.อุทัยธานี 61000
เบอร์โทรศัพท์: 085-0549644

วัตถุประสงค์

1. เพื่อจัดจำหน่าย
2. นอกจากจะทำกระเป๋าแล้วสามารถทำเป็นพวงกุญแจและทำไรซ์ซ้อมือได้
3. เปิดเป็นร้านก็ฟลิปได้
4. เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
- 5.ฝึกการใช้สมาธิกับการทำ เพราะต้องเป็นคนที่อดทนถึงจะสำเร็จ

บรรยากาศการสัมภาษณ์



ตัวอย่างผลิตภัณฑ์



แนวคิด

รูปแบบการทำโปสเตอร์จะต้องออกแบบให้มีความโดดเด่นน่าสนใจ จัดโครงสร้างให้มีลำดับขั้นตอน ดูแล้วเข้าใจง่าย มีสีกลมกลืน ตัวอักษรอ่านง่ายสบายตา การออกแบบเน้นการนำเสนออุปกรณ์การผลิตกระเป๋าและตัวอย่างผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. เลือกหัวข้อโครงงาน
2. ออกแบบเครื่องมือรวบรวมข้อมูล
3. รวบรวมข้อมูลจากภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. นำข้อมูลมาวิเคราะห์ สรุป เรียบเรียงและจัดทำโครงร่างผลงาน
5. เรียนการใช้โปรแกรม Adobe InDesign
6. สรุปความรู้และประยุกต์ใช้โปรแกรม Adobe InDesign สร้างผลงาน
7. นำเสนอและเผยแพร่ผลงานทางเว็บไซต์

อุปกรณ์การผลิต



1.ไม้บรรทัด



2.กรรไกร



3.ที่เสาด้าย



4.กรรไกรตัดผ้า



5.ที่ร้อยด้าย



6.ด้าย



7.เศษผ้า



8.เข็มหมุด



9.ลูกกลิ้ง



10.ที่เจาะผ้า

นิตเบเกอร์รี่

น.ส.ฐิติการย์ ฤทธิชัยนุวัฒน์ ชั้นม.6/3 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จ.อุทัยธานี

ที่มาและความสำคัญ

ด้วยขนมปังของร้านนิตเบเกอร์รี่มีรสชาติอร่อย หวานหอม และเป็นที่ยอมรับในจังหวัดอุทัยธานี ข้าพเจ้าจึงอยากจัดทำภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องนิตเบเกอร์รี่ขึ้นมา เพื่อให้เป็นที่รู้จักและสืบทอดต่อไปยังคนรุ่นหลัง

ความคิดรวบยอด

ขนมเค้กลูกพรุน เป็นขนมเค้กเพื่อสุขภาพ โดยใช้ส่วนผสมที่มาจากธรรมชาติ และไม่ใช้วัตถุกันเสียหรือสารกันบูดนอกจากรสชาติที่อร่อยน่าลิ้มลองแล้ว ยังมีประโยชน์ต่อร่างกายอีกด้วย



วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิธีการทำเค้กลูกพรุนของร้านนิตเบเกอร์รี่
2. เพื่อนำเสนอและเผยแพร่ร้านนิตเบเกอร์รี่
3. เพื่ออนุรักษ์และส่งเสริมให้ร้านนิตเบเกอร์รี่ดำเนินอยู่ต่อไป



ผลการสรุปข้อมูล

ยอดขายแต่ละประเภท

- เค้กลูกพรุน 35%
- เค้กหน้าต่างๆ 28%
- คุกกี้ 24%
- ครองแครงกรอบ 13%

แนวคิด

รูปแบบการทำโปสเตอร์จะต้องออกแบบให้มีความโดดเด่นน่าสนใจ จัดโครงสร้างให้มีลำดับขั้นตอน ดูแล้วเข้าใจง่าย มีสีกลมกลืนตัวอักษรอ่านง่ายสบายตา การออกแบบเน้นการนำเสนอส่วนประกอบของเค้กลูกพรุนและบรรยากาศในร้านนิตเบเกอร์รี่

ส่วนประกอบในการทำเค้ก



1. น้ำตาล

2. เนื้อมะพร้าว

3. ไข่



4. แป้ง+ผงฟู

5. เกลือ



6. กลิ่นวานิลลา

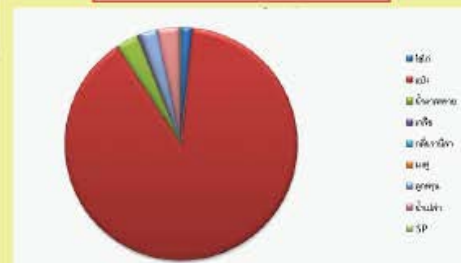
7. น้ำเปล่า

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. เลือกหัวข้อโครงการ
2. ออกแบบเครื่องมือรวบรวมข้อมูล
3. รวบรวมข้อมูลจากภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. นำข้อมูลมาสรุป วิเคราะห์ เรียบเรียง และจัดทำโครงร่างผลงาน
5. เรียนการใช้โปรแกรม Adobe InDeSign
6. สรุปความรู้และการประยุกต์ใช้โปรแกรม Adobe InDeSign สร้างผลงาน
7. นำเสนอและเผยแพร่ผลงานทางเว็บไซต์

ผลการสรุปข้อมูล

ส่วนผสมในการทำเค้กลูกพรุน



บรรยากาศในร้าน



นางวารุณี คงเขียว (ป้านิด)
ผู้ประกอบการ

ที่อยู่: 3/2 ม.3 ต.น้ำซึม อ.เมือง จ.อุทัยธานี
(ตรงข้ามการไฟฟ้าอุทัยธานี)

ไก่หมูนมลิวัลย์

นางสาวจิรวิญญา เขียวขัติยกิจ ชั้น ม.6/1 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม อ.เมือง จ.อุทัยธานี

คำนำ

การทำโครงงานคอมพิวเตอร์ในครั้งนี้เป็นการเรียนการสอนในเรื่องการทำโปรแกรมทำเว็บไซต์ Adobe Dreamweaver และออกแบบใน Adobe InDesign ทางคณะผู้จัดทำจึงเลือกงานด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ไร่ไก่หมูนมลิวัลย์ เพื่อประชาสัมพันธ์ของดีเมืองอุทัย เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุทัยธานี ประเภทอาหารเปิดเป็นเจ้าแรกของจังหวัดอุทัยธานี และ เป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยในการดึงดูดนักท่องเที่ยวที่สนใจในเรื่องของการกินของอร่อย ไคเขามาแวะชมจังหวัดอุทัยธานี

ประวัติความเป็นมา



ไก่หมูนมลิวัลย์ จังหวัดอุทัยธานี เป็นอาหารขึ้นชื่อและเป็นไก่หมูนมเจ้าแรกในจังหวัดอุทัยธานี โดยทางร้านนำไก่สดมาจาก CP มาขุนจนการหมักโดยสูตรเฉพาะจากทางร้าน เจ้าแรกและเจ้าเดียวของจังหวัดอุทัยธานี

ไก่หมูนมลิวัลย์หมกกรุ๊ป เนื้อกรอบนอกนุ่มใน สดจากเตาทุกวัน ไก่อบรสคุณภาพจาก CP อร่อยถูกปาก ราคาถูกใจ มาพร้อมกับ 2 น้ำจิ้มสูตรเด็ดและกลไกการหมักเนื้อไก่สูตรลับของทางร้าน

สินค้าของทางร้าน



ไก่อบน้ำผึ้ง



หมูนมน้ำผึ้ง



ปลาอบน้ำผึ้ง

ปลาเผาเกลือ



ตุ๋นคางคกหมูนมแทนคน



ละสมศร 20 ใบ
แรกฟรี 1 รายการอาหาร



แผนที่และการเดิน

ขั้นตอนการผลิต



หมักไก่เป็นเวลา 1 ชั่วโมง

นำไก่เสียบแทงเหล็ก แทงละ5ตัว



นำขึ้นเตาเผา

น้ำจิ้มเด็ด 2สูตร



น้ำจิ้มแมงดา



น้ำจิ้มซีฟู้ด

ซาลาเปาแม่กำไร

นางสาวจิตติกมล ชินพีระเสถียร ชั้น ม.6/2 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม อ.เมือง

202.143.169.20/utw2555/5562group11

ที่มาและความสำคัญ

เนื่องจากซาลาเปาแม่กำไร เป็นอาหารที่มีขายในโรงเรียนอุทัยวิทยาคม ข้าพเจ้าจึงอยากศึกษาวิธีการทำซาลาเปา และนำมาเผยแพร่ในหมู่วัยรุ่นที่สนใจที่จะศึกษาและลองทำ เพื่อเป็นประโยชน์ของผู้อ่าน

ซาลาเปาแม่กำไร
อร่อยดีมีประโยชน์

วัสดุ/อุปกรณ์



กะละมังผสมแป้ง, กะละมังใส่ไข่, มิโด, เหยียง, ไข่พาย, แป้งวุ้น, ส้อม, กระดาษรอง, เต้าแก๊ส-แก๊ส, ชั่ง, ฝา



วัตถุดิบ

1. เพื่อศึกษาขั้นตอนการทำซาลาเปา
2. ศึกษาขั้นตอนการทำไส้ของซาลาเปา
3. เพื่อส่งเสริมให้ซาลาเปาคงอยู่

วิธีการทำ

1. เทแป้งสาลีลงในกะละมัง
2. นำน้ำใส่กะละมังอีกใบ ใส่ยีสต์ลงไป คนให้ละลาย
3. เติมน้ำตาลทรายลงในกะละมังที่ใส่ยีสต์ คนให้ส่วนผสมทั้งหมดละลาย
4. เทน้ำที่มียีสต์และน้ำตาลทราย ลงในกะละมังแป้ง
5. ใช้ไม้พายคนแป้งให้เข้ากัน
6. เมื่อแป้งเข้าที่ อาจใช้มีดกดแทนได้
7. เสร็จแล้ว ปิดฝา รอให้แป้งขึ้น

วิธีการปั้น

1. ตัดแป้งให้ได้ขนาดพอเหมาะ
2. กดแป้งเล็กน้อย เพื่อใส่ไส้
3. นำไส้ที่เตรียมไว้ใส่บนแป้ง นำแป้งห่อไส้
4. วางไว้บนกระดาษ แล้วนำไปวางเรียงบนแผง
5. วางพักไว้เพื่อให้ขนมขึ้น หรืออาจนำไปตากแดด
6. เมื่อขนมขึ้นได้ที่ นำไปเรียงลงรัง
7. รับประทาน ได้เวลาประมาณ 20 นาที

การเดินทาง

เริ่มจากวัดโค้งทรงมาจะมีทางแยกทางขวาสองทาง ทางซ้ายมือในทาง เลี้ยวซ้ายเข้าไปในตรอกเล็กๆ ตรงไปเรื่อยๆ ก็จะเจอบ้านของคุณแม่กำไร สายเพชร

เจ้าของภูมิปัญญา



ชื่อ นาง กำไร นามสกุล สายเพชร
บ้านเลขที่ 740 ถนนศรีอุทัย ตำบลอุทัยใหม่
อำเภอเมือง จังหวัดอุทัยธานี

การขัดตัวด้วยสมุนไพร

นางสาวอัสมา ยูซาเต้ ม.6/4 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม

ที่มาและความสำคัญ

เนื่องจากในจังหวัดอุทัยธานีมีภูมิปัญญาในท้องถิ่นมากมายหลายอย่าง แต่ที่สำคัญคือในปัจจุบันมีการดูแลสุขภาพผิวทางลัดโดยการเข้าสถานบำรุงรักษาผิวพรรณ นอกจากจะเห็นผลได้รวดเร็วแล้วยังหาซื้อไม่ว่าอาจจะเกิดผลเสียตามหลังมาเนื่องจากการใช้สารเคมีและยังเป็นอันตรายต่อภูมิปัญญาไทยให้สืบทอดต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อที่จะอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่
2. เพื่อให้ทราบถึงสรรพคุณของสมุนไพรที่ใช้ในการขัดผิว

แนวคิด

การขัดตัวด้วยสมุนไพร เป็นการนำเอาสมุนไพรโบราณ ที่มีคุณสมบัติบำรุงผิว และนำวัฒนธรรมใหม่มาทำให้ผิวเนียนยิ่งขึ้น

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. เลือกหัวข้อโครงการ
2. ออกแบบเครื่องมือรวบรวมข้อมูล
3. รวบรวมข้อมูลจากภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. นำข้อมูลมาวิเคราะห์ สรุป เรียบเรียงและจัดทำโครงร่างผลงาน
5. เขียนการใช้โปรแกรม Adobe InDesign
6. สรุปความรู้และประยุกต์ใช้โปรแกรม Adobe InDesign
7. นำเสนอและเผยแพร่ผลงานทางเว็บไซต์

ความถึรบายอด

การขัดตัวด้วยสมุนไพร บำรุงผิว มีจุดเด่นไม่เหมือนร้านอื่นๆ คือมีการนำเกลือสปามาช่วยในการขัดตัวเพื่อเป็นการนำวิวัฒนาการสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับยุคสมัย

วัสดุ-อุปกรณ์



การขัดตัวด้วยสมุนไพร



ณรงค์ศักดิ์ เลี่ยมพระ



ผู้จัดทำ
โรงเรียน

นายชานน ชูอินทร์ ม.6/1 เลขที่ 2
โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จังหวัดอุทัยธานี

เว็บไซต์ : 202.143.169.20/utw2555/5561group1

คำนำ

เนื่องจากข้าพเจ้าสนใจและอยากที่จะศึกษาภูมิปัญญาไทยในเรื่องของ ณรงค์ศักดิ์ เลี่ยมพระ เพื่อให้ทราบถึงความเป็นมาของภูมิปัญญา ประวัติของผู้ประกอบการ สินค้า การผลิต การขายสินค้า และอื่นๆ และนำมาจัดทำเสนอโดยใช้โปรแกรม Adobe Indesign CS4 เข้ามาช่วยในการทำโครงการนี้ อีกทั้งยังช่วยอนุรักษ์ภูมิปัญญาให้คงอยู่กับชาวอุทัยธานีต่อไป

ประวัติความเป็นมา



จากการสอบถามความเป็นมาของภูมิปัญญานี้จากช่างรังคแล้ว ช่างรังคได้ให้สัมภาษณ์ว่า

“ภูมิปัญญานี้ลุงได้คิดขึ้นเอง และทำเองตั้งแต่แรก ตั้งแต่ปี 2534 จนถึงปัจจุบันก็ประมาณ 21 ปีแล้ว สาเหตุหลักๆที่ทำให้ภูมิปัญญานี้ก็คือ ลุงมีใจรักตั้งแต่แรก อีกทั้งอย่างอายุก็เริ่มเยอะแล้วจะให้ไปออกกำลังทำงานหนักๆ ก็สู้เด็กหนุ่มสมัยนี้ไม่ได้”

การเลี่ยมกรอบพลาสติก

มีด้วยกัน 10 ขั้นตอน ดังนี้

- 1.พลาสติกหนา 3 มิลลิเมตร และ พลาสติกบาง 0.5 มิลลิเมตร
- 2.ใช้เลื่อยฉลุตัดตามรูปและขนาดที่วัดไว้ ให้เป็นกรอบ
- 3.นำแบบที่ได้เจียตกแต่งขอบนอกด้วยเครื่องเจียหิน
- 4.ขัดเงาให้ขอบเนียนขึ้น
- 5.วัดองค์พระกับพลาสติกบางขนาด 0.5 มิลลิเมตร และตัด 2 ชิ้น สำหรับด้านหน้าและด้านหลัง
- 6.ใช้เตาไฟฟ้าทำให้พลาสติกบางขนาด 0.5 มิลลิเมตร อ่อนลง แล้วนำองค์พระมาดัดขึ้นรูปทั้งด้านหน้าและหลัง
- 7.นำพลาสติกที่เป็นกรอบและพลาสติกบางที่ดัดขึ้นรูปด้านหน้าปิดเข้าด้วยกัน ใส่ป้ายประสาณ ทิ้งไว้ 5 นาที
- 8.นำองค์พระใส่ และนำพลาสติกบางส่วนที่ดัดขึ้นรูปด้านหลังไว้มาประกบกัน ใส่ป้ายประสาณ ทิ้งไว้ 5 นาที
- 9.ตกแต่งขอบและเก็บรายละเอียดให้เรียบร้อย สวยงาม
- 10.ใช้สว่านมือเจาะรู คล้องห่วง

“ณรงค์ศักดิ์ เลี่ยมพระ”

เป็นการเลี่ยมพระที่มีทั้งแบบพลาสติกและแบบสำเร็จรูป อีกทั้งยังมีสินค้าจำหน่าย อาทิ พระเครื่องบูชา วัตถุมงคล และอื่นๆอีกมากมาย

วัสดุและอุปกรณ์ในการทำ



น้ำยาประสาน



ยาขัด



พลาสติก



กรอบสำเร็จรูป



ห่วงคล้อง



เลื่อยฉลุ



สว่านมือ



ตะไบเหล็ก



หินเจีย



คีมหนีบ



เตาให้ความร้อน

การเลี่ยมกรอบสำเร็จรูป

มีด้วยกันทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้

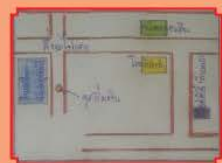
- 1.เลือกกรอบให้ตรงกับรูปทรงพอดี
- 2.แกะกรอบส่วนหน้าและส่วนหลังออกจากกัน



- 3.ใส่องค์พระลงไป หากหลวมให้นำยางรองทำให้องค์พระไม่หลุดและอยู่กับที่
- 4.ปิดกรอบส่วนหลัง



การเดินทาง



จากที่ทำการอำเภอ ถึงสี่แยกไฟแดงแล้วเลี้ยวขวา ตรงมาจะเจอธนาคารออมสินอยู่ทางซ้ายมือ ให้เลี้ยวขวาเข้าซอย ซึ่งจะมีโรงรับจำนำอยู่ที่หน้าปากซอย แล้วตรงมาเรื่อยๆ จนใกล้จะ ถึงท้ายซอย จะเห็นร้านณรงค์ศักดิ์ เลี่ยมพระ อยู่ทางซ้ายมือ

เจ้าของภูมิปัญญา



นายณรงค์ศักดิ์ สวรรคทัต
130 ถนนณรงค์วิถี ตำบลอุทัยใหม่
อำเภอเมือง จังหวัดอุทัยธานี
โทร : 056-571439

แบบประเมินมิติคุณภาพ (Rubrics)

รูบริกส์ (Rubrics) ประเมินผลการใช้ปฏิบัติงานการจัดกระทำข้อมูลในผังกราฟิก (Graphic Organizers)

1. ให้นักเรียนประเมินผลการใช้ปฏิบัติงานครั้งละ 1 - 5 ตามความคิดเห็นว่าตนเองปฏิบัติงานได้ตรงกับรายการประเมินในระดัใด
2. นักเรียนจับคู่กับเพื่อนและแลกเปลี่ยนกับประเมินผลรวม
3. ครูประเมินนักเรียน การประเมินมีจุดประสงค์เพื่อการพัฒนาผลงาน ไม่มีผลต่อคะแนนของนักเรียน

รายการ	ระดับคะแนน				คะแนน		
	4	3	2	1	นักเรียน ประเมิน ตนเอง	เพื่อน ประเมิน เพื่อน	ครู ประเมิน นักเรียน
1. การรวบรวมข้อมูล	ข้อมูลครบถ้วนสมบูรณ์ทุกรายการ	ข้อมูลครบถ้วนทุกรายการ	มีข้อมูลเกือบทุกรายการ	มีข้อมูลน้อยมาก			
2. การจัดทำการความรู้	นำเสนอข้อมูลความรู้ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาและสร้างสรรค์	นำเสนอข้อมูลความรู้ที่สัมพันธ์กับเนื้อหา	นำเสนอข้อมูลความรู้ที่ถูกต้องบางส่วนใหญ่	นำเสนอข้อมูลความรู้ที่ถูกต้องน้อย			
3. คุณภาพของข้อมูล	ข้อมูลชัดเจน มีเหตุผล มีความสอดคล้องทุกรายการ	ข้อมูลชัดเจน มีเหตุผล มีความสอดคล้องเป็นส่วนใหญ่	ข้อมูลมีเหตุผลอยู่บ้าง	ข้อมูลไม่ชัดเจน มีเหตุผล			
4. แหล่งข้อมูล	แหล่งข้อมูลเหมาะสม ถูกต้อง เชื่อถือได้และมี การสนับสนุนข้อมูลเพิ่มเติม	แหล่งข้อมูลเชื่อถือได้	แหล่งข้อมูลดีใช้มีความเหมาะสมพอสมควร	แหล่งข้อมูลที่ไม่ค่อยเหมาะสม			
5. การส่งงาน	ส่งงานรวดเร็วเรียบร้อยไม่ขาดตกบกพร่อง	ส่งงานเร็วทันเวลา	ส่งงานช้ากว่าเล็กน้อย	ส่งงานช้ากว่าต้องทบทวน			
รวมคะแนน							

เกณฑ์การประเมิน ใช้คะแนน 15 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน



ครูจุงกั๋น มอชญา โรงเรียนสุรวิทยาคาร