

แบบประมวลผลรายวิชา (Course Syllabus)

รายวิชา คอมพิวเตอร์ออกแบบแบบผลิตภัณฑ์ ง22102

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ 0.5 หน่วยกิต

ครูผู้สอน นางสาวเกศวิมล พลโสดา

คำอธิบายรายวิชา (Course Description)

ศึกษาความหมาย ขั้นตอน และการแก้ปัญหาของกระบวนการเทคโนโลยี ใช้กระบวนการออกแบบเทคโนโลยีสร้างหรือผลิตชิ้นงาน โดยการเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ รู้จักกับโปรแกรม SketchUp การติดตั้งโปรแกรม การทำงานเบื้องต้นของโปรแกรม การใช้งานชุดเครื่องมือในการสร้างโมเดล และการนำเสนอโมเดล

โดยใช้โปรแกรม SketchUp สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบ ปฏิบัติการออกแบบโมเดล สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ด้วยจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ ถ่ายทอดความคิดเป็นภาพ 3 มิติ หรือภาพถ่าย เพื่อนำไปสู่การสร้างต้นแบบของสิ่งของเครื่องใช้ หรือถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและรายงานผล มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในการออกแบบผลิตภัณฑ์ สิ่งของเครื่องใช้ และใช้ทักษะกระบวนการที่หลากหลายกับการทำงาน

เพื่อสร้างชิ้นงานตามหลักการการออกแบบผลิตภัณฑ์ และให้ผู้เรียนเกิดความตระหนัก เห็นคุณค่าของการทำงาน สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มีความสามารถในการตัดสินใจ มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมในการปฏิบัติงานอย่างประหยัด และคุ้มค่า มีความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีจิตสาธารณะ

ง 2.1 ม.2/1 ม.2/2 ม.2/3 ม.2/4

ง 3.1 ม.2/4

รวม 5 ตัวชี้วัด

ขอบข่ายเนื้อหา (Contents)

1. ปฐมนิเทศ และสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน
2. เทคโนโลยีการออกแบบ
3. รู้จักโปรแกรม SketchUp
4. เริ่มต้นการใช้งาน SketchUp
5. พื้นฐานการสร้างโมเดลด้วย SketchUp
6. การสร้างโมเดลที่ซับซ้อนและการประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์
7. การนำเสนอโมเดล
8. สอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

ปฏิทินการเรียนการสอน

ครั้งที่	สัปดาห์ที่	เนื้อหา	จำนวน(ชั่วโมง)
1	1	ปฐมนิเทศ 1. แบบประเมินผลการเรียนรู้ 2. แบบสอบถามข้อมูลผู้เรียนรายบุคคล 3. ทดลองใช้บทเรียน 4. ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน	1
2	2 – 3	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 : เทคโนโลยีการออกแบบ 1. กระบวนการออกแบบเทคโนโลยี 2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ 3. หลักการออกแบบ	2
3	4 – 5	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : รู้จักโปรแกรม SketchUp 1. ประวัติความเป็นมาของโปรแกรม SketchUp 2. วิธีการติดตั้งและเข้าใช้งาน โปรแกรม SketchUp 3. ส่วนประกอบของโปรแกรม SketchUp	2
4	6 – 7	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 : เริ่มต้นการใช้งาน SketchUp 1. ชุดเครื่องมือคำสั่งในโปรแกรม SketchUp 2. การอ้างอิงตำแหน่งบนโมเดล 3. การควบคุมมุมมองภาพ	2
5	8 – 12	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 : พื้นฐานการสร้างโมเดลด้วย SketchUp 1. ทำงานกับโมเดลด้วยชุดเครื่องมือ Principal และ Drawing 2. ทำงานกับโมเดลด้วยชุดเครื่องมือ Construction และ Modification 3. ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ 4. สร้างความคุ้นเคยด้วย Workshop การสร้างเก้าอี้ 5. สร้างความคุ้นเคยด้วย Workshop การสร้างโต๊ะ	5

ครั้งที่	สัปดาห์ที่	เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง
6	13 – 17	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 : การสร้างโมเดลที่ซับซ้อนและการประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ 1. การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ 2. การจัดการโมเดลที่ซับซ้อนและตกแต่งโมเดลด้วยภาพ 3. Dynamic Components 4. การประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ด้วย Workshop การสร้างตู้ 5. Workshop การสร้างเตียง	5
7	18 – 19	หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 : การนำเสนอโมเดล 1. สร้างซีน (Scenes) และแอนิเมชัน (Animation) 2. การถ่ายทอดความคิด 3. ช่องทางการนำเสนอโมเดล	2
8	20	สอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน	1

กิจกรรมการเรียนการสอน (Activities)

1. การศึกษาในชั้นเรียน กิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียน
 - 1.2 บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
 - 1.3 สนทนา / ซักถาม / อภิปราย
 - 1.4 ศึกษาค้นคว้า / นำเสนองาน
 - 1.5 ใบความรู้ / ใบงาน
 - 1.6 นำเสนอปัญหา / ร่วมกันอภิปราย (การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม)
2. การศึกษานอกชั้นเรียน
 - 2.1 ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
 - 2.2 บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
 - 2.3 ใบความรู้ / ใบงาน
 - 2.4 งานกลุ่ม / เดี่ยว (ตามใบงาน)
 - 2.5 ให้สืบค้นข้อมูลทาง Internet

การวัดผลและประเมินผล (Measurement and Evaluation)

1. การวัดผล แบ่งคะแนนออกเป็น 2 ส่วน

1.1 คะแนนระหว่างภาค	80 %
1.1.1 งานภาคปฏิบัติ	50 %
1.1.2 ความสนใจในการมีส่วนร่วม	10 %
1.1.3 ทดสอบกลางภาค	20 %
1.2 คะแนนสอบปลายภาค	20 %

2. การประเมินผล ใช้เกณฑ์ดังนี้

ระบบตัวเลข	ระบบตัวอักษร	ระบบร้อยละ	ระบบที่ใช้คำสำคัญสะท้อนมาตรฐาน		
			5 ระดับ	4 ระดับ	3 ระดับ
4	A	80 – 100	ดีเยี่ยม	ดีเยี่ยม	ผ่าน
3.5	B+	75 – 79	ดี	ดี	
3	B	70 – 74			
2.5	C+	65 – 69	พอใช้	ผ่าน	
2	C	60 – 64			
1.5	D+	55 – 59	ผ่าน	ผ่าน	
1	D	50 – 54			
0	F	0 – 49	ไม่ผ่าน	ไม่ผ่าน	ไม่ผ่าน

เว็บไซต์ เอกสาร ตำรา หนังสืออ่านประกอบ

1. www.Krukewimon.com
2. ใบความรู้
3. ใบงาน
4. วิดีโอประกอบการเรียนการสอน
5. เว็บไซต์ , บทเรียน Online เกี่ยวกับ โปรแกรม SketchUp
6. You Tube วิธีการสอนโปรแกรม SketchUp

ข้อตกลงเฉพาะ

1. เข้าห้องเรียนตรงเวลาสม่ำเสมอ ขาดเรียนได้ไม่เกิน (20 %)
 2. ต้องส่งงานให้ครบและทันตามกำหนดเวลาที่กำหนดให้ (100 %)
 3. การแจ้งผลการสอบแต่ละครั้ง หรือการนัดหมายต่าง ๆ จะประกาศหรือแจ้งในห้องเรียน หรือผ่านเว็บไซต์ www.Krukewimon.com และ เฟสบุ๊ก Krukewimon Phonsoda
 4. การเข้าเรียนทุกครั้งต้องตรงต่อเวลา
-