

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนว)

รายวิชา กิจกรรมแนะแนว รหัสวิชา ก31907

เรื่อง การออกแบบสตติกเกอร์ไลน์บนแอปพลิเคชันไลน์

ครูผู้สอน นายประมวล แนวสวัสดิ์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่ 1/2567

เวลา 1 ชั่วโมง

โรงเรียนเจียงทองพิทยาคม

### 1. จุดประสงค์ชั้นปี

#### 3.1 ปรับตัวด้านการเรียนได้อย่างเหมาะสม

##### 3.2.1 ฝึกปฏิบัติจริงเกี่ยวกับอาชีพที่สนใจ

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### ด้านความรู้ นักเรียนสามารถ

1. อธิบายกระบวนการของการออกแบบสตติกเกอร์ไลน์ได้

#### ด้านทักษะ/กระบวนการ นักเรียนมีความสามารถ

1. ออกแบบจัดทำสตติกเกอร์ไลน์ได้
2. อัปโหลดไฟล์ลงบน Line Creator Market ได้

#### ด้านคุณลักษณะ

1. มีเจตคติที่ดี เห็นความสำคัญและให้ความร่วมมือในกระบวนการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนว

### 3. สาระการเรียนรู้

ในปัจจุบันนี้มีอาชีพเสริมที่หลากหลายอาชีพทั้งอาชีพในรูปแบบค้าขาย การรับหิ้วสินค้า การออกแบบโปสเตอร์ การรับออกแบบภาพพื้นหลังมือถือ และอีกหนึ่งอาชีพที่สามารถสร้างรายได้ให้กับบุคคลนั้นคือการออกแบบสตติกเกอร์ไลน์ บนแอปพลิเคชันไลน์ ซึ่งใช้ทักษะกระบวนการในการออกแบบและใช้เทคโนโลยีเข้ามาในการออกแบบ ซึ่งสตติกเกอร์ไลน์มาจากการออกแบบสตติกเกอร์ผ่านตัวการ์ตูน หรือเป็นสัญลักษณ์รูปภาพแทนคำ พูด หรือการแสดงอารมณ์ในชีวิตประจำวันที่มีคาแรกเตอร์ที่น่าสนใจง่ายต่อการนำไปใช้ในบนสนทนาและการสื่อสารประจำวัน ซึ่งสตติกเกอร์ประกอบด้วยการแสดงอารมณ์ความรู้สึก ข้อความและรูปภาพที่เข้าใจได้ง่าย สามารถสร้างอาชีพ และรายได้ให้กับนักเรียนระหว่างเรียนได้

### 4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## 5. กระบวนการเรียนรู้

1. ครูกล่าวทักทาย นักเรียนและทบทวนเรื่องที่เรียนมาในช่วงที่ผ่านมาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีที่ใช้ในการสื่อสาร
2. ครูให้นักเรียนดูวิดีโอเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ “รายได้มหาศาล 7 หลัก คุญ นักวาดสติ๊กเกอร์สุดล้ำแห่งปี ป้อม-ณัฐกิตติ์ | THAIRATH TALK” จาก <https://youtu.be/dxzJ4sUKniA>
3. ครูให้นักเรียนดูตัวอย่างสติ๊กเกอร์ไลน์ ในเว็บไซต์ของไลน์
  - รูปแบบที่ 1 สติ๊กเกอร์ไลน์แบบภาพธรรมดา จาก <https://store.line.me/stickershop/product/11832683/th>
  - รูปแบบที่ 2 สติ๊กเกอร์ไลน์แบบภาพเคลื่อนไหว <https://store.line.me/stickershop/product/28066040/th>
  - รูปแบบที่ 3 สติ๊กเกอร์ไลน์แบบภาพและมีเสียงประกอบ <https://store.line.me/stickershop/product/30612/th>
4. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3-5 คน
5. นักเรียนศึกษาคู่มือการสร้างสรรค์สติ๊กเกอร์ไลน์ จากเว็บไซต์ <https://creator.line.me/th/guideline/sticker/> แล้วสรุปขั้นตอนเป็นผังงานอัลกอริทึมลงในกระดาษใบงานที่ 6 ผังงานการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์
6. นักเรียนเลือกหัวข้อและข้อความที่ต้องการที่จะทำ แล้วทำตามขั้นตอนที่เขียนไว้ในใบงานที่ 6
7. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบในโปรแกรมวาดภาพที่ตนเองถนัด เช่น Procreat Ibispaint หรืออื่นๆ
8. ให้นักเรียนตั้งค่าภาพตามที่ไลน์ครีเอเตอร์กำหนด ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้
  - รูปภาพหลัก 1 รูป กว้าง 240 x สูง 240 พิกเซล
  - รูปสติ๊กเกอร์ (เลือก) 8 รูป, 16 รูป, 24 รูป, 32 รูป, 40 รูป กว้าง 370 x สูง 320 พิกเซล (สูงสุด)
  - รูปภาพแท็บห้องแชท 1 รูป กว้าง 6 x สูง 74 พิกเซล
9. เมื่อนักเรียนออกแบบเสร็จเรียนร้อยให้นักเรียนบันทึกไฟล์ภาพเป็นนามสกุล .png
10. ถ้านักเรียนกลุ่มใดต้องการทำเป็นภาพเคลื่อนไหวต้อง ทำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้
  - นำภาพที่ทำเสร็จแล้วจำนวน 5 เฟรมไปสร้างเป็น Apng โดยใช้เว็บไซต์ <https://ezgif.com/apng-maker>
  - นำไปลดขนาดที่เว็บไซต์ <https://products.aspose.app/imaging/th/image-compress/apng>
10. นำไฟล์ภาพนั้นมานำเสนอหน้าชั้นเรียนเพื่อให้ครูและเพื่อนๆ ในชั้นเรียน ได้รับชม วิเคราะห์ พิจารณาถึงความเหมาะสมของภาพและข้อความ สีสัน การออกแบบ
11. เมื่อผ่านการตรวจสอบจากครูแล้วให้นักเรียนนำภาพที่ได้ไปอัปโหลดลงใน LINE Creators Market โดยเข้าไปที่ลิงค์ <https://creator.line.me/th/> เพื่อทำการอัปโหลด ซึ่งในหน้าแรกจะมีคู่มือวิธีการใช้งานให้อย่างละเอียด <https://creator.line.me/th/howto/>
12. เมื่ออัปโหลดแล้วนักเรียนต้องรอผลการพิจารณาจากไลน์ เพื่อการจำหน่ายต่อไป
13. นักเรียนสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้เรียนรู้ในวันนี้
14. ครูกล่าวถึงเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในวันนี้คือการที่ให้นักเรียนรู้จักการออกแบบและการทำอาชีพที่สามารถทำได้ทุกคน และสร้างรายได้ให้กับนักเรียนในวัยเรียน

## 6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

### 6.1 สื่อการเรียนรู้

1. คู่มือการสร้างสรรค์สติ๊กเกอร์ไลน์ จากเว็บไซต์ <https://creator.line.me/th/guideline/sticker/>
2. วิดีโอเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ “รายได้มหาศาล 7 หลัก คุณ นักวาดสติ๊กเกอร์สุดล้ำแห่งปี 'ป้อม-ณัฐกิตติ์' | THAIRATH TALK” จาก <https://youtu.be/dxzJ4sUKnIA>
3. สติ๊กเกอร์ไลน์แบบภาพธรรมดา จาก <https://store.line.me/stickershop/product/11832683/th>
4. รูปแบบที่ 2 สติ๊กเกอร์ไลน์แบบภาพเคลื่อนไหว <https://store.line.me/stickershop/product/28066040/th>
5. รูปแบบที่ 3 สติ๊กเกอร์ไลน์แบบภาพและมีเสียงประกอบ <https://store.line.me/stickershop/product/30612/th>

### 6.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุดโรงเรียนเจียงทองพิทยาคม
2. ห้องแนะแนว
3. ห้องเรียนคอมพิวเตอร์
4. ศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชนโรงเรียนเจียงทองพิทยาคม

## 7. การวัดผลและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) :	ใบงาน	ใบงาน	1. ได้คะแนนร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
ด้านทักษะกระบวนการ (P) :	1. วัดจากผลงานของนักเรียน 2. อับโหลดลงไลน์ครีเอเตอร์	แบบประเมินผลงาน 2. การอับโหลดลงไลน์ครีเอเตอร์	1. ได้คะแนนร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน 2. อับโหลดได้สำเร็จ
ด้านคุณลักษณะ (A) :	แบบสังเกตพฤติกรรมทางการเรียนการสอน	แบบสังเกตพฤติกรรมทางการเรียนการสอน	ได้ระดับคุณภาพไม่ต่ำกว่าระดับดี

## 7.1 เกณฑ์การประเมิน

### 1) ด้านความรู้

รายการประเมิน	ระดับคะแนน 3	ระดับคะแนน 2	ระดับคะแนน 1
ความถูกต้อง	ถูกต้องสมบูรณ์เนื้อหาครบถ้วน	ถูกต้องพอใช้ได้	ไม่ตรงตามเนื้อที่สั่ง
ความตรงต่อเวลา	ส่งผลงานตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 นาที	ส่งผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนดมากกว่า 10 นาที
ความคิดสร้างสรรค์	ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมมากที่สุด	ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมบ้างบางครั้ง	ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลที่ไม่เป็นประโยชน์เลย

#### การแปลความหมาย

7 – 9 คะแนน หมายถึง ดี

4 – 6 คะแนน หมายถึง พอใช้

1 – 3 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์เมื่อได้ ระดับดีขึ้นไป

### 2) ด้านทักษะ/กระบวนการ

รายการประเมิน	ระดับคะแนน 3	ระดับคะแนน 2	ระดับคะแนน 1
ความถูกต้อง	ถูกต้องสมบูรณ์เนื้อหาครบถ้วน	ถูกต้องพอใช้ได้	ไม่ตรงตามเนื้อที่สั่ง
ความตรงต่อเวลา	ส่งผลงานตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 นาที	ส่งผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนดมากกว่า 10 นาที
ความคิดสร้างสรรค์	ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมมากที่สุด	ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมบ้างบางครั้ง	ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลที่ไม่เป็นประโยชน์เลย

#### การแปลความหมาย

7 – 9 คะแนน หมายถึง ดี

4 – 6 คะแนน หมายถึง พอใช้

1 – 3 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์เมื่อได้ ระดับดีขึ้นไป

### 3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3	2	1
ความสนใจในการตอบคำถาม	มีการตอบคำถามสม่ำเสมอ	มีการตอบคำถามบางครั้ง	ไม่ค่อยมีการตอบคำถามเลย
ความกระตือรือร้น	มีความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำกิจกรรมโดยครูไม่ต้องเตือน	มีความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำกิจกรรม โดยได้รับคำแนะนำบ้าง	มีความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำกิจกรรมค่อนข้างน้อย
การแสดงความคิดเห็น	มีปฏิสัมพันธ์หรือแสดงความคิดเห็นสม่ำเสมอ	มีปฏิสัมพันธ์หรือแสดงความคิดเห็นบางครั้ง	ไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์หรือแสดงความคิดเห็นเลย

#### การแปลความหมาย

7 – 9 คะแนน หมายถึง ดี

4 – 6 คะแนน หมายถึง พอใช้

1 – 3 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์เมื่อได้ ระดับดีขึ้นไป











## บันทึกผลหลังการสอน

### ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียนมีความรู้ (K)

ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็น ร้อยละ.....

.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนมีทักษะกระบวนการ (P)

ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็น ร้อยละ.....

.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็น ร้อยละ.....

.....

### ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

### ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายประมวล แนวสวัสดิ์)

ครูผู้สอน

ภาคผนวก

ใบงานที่ 6

ผังงานการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนอธิบายขั้นตอนการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์