






































 <p><b>มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้</b> ผลการเรียนรู้ที่ 1. นักเรียนเข้าใจความหมายและลักษณะของโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบได้ถูกต้อง</p>	 <p><b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b> <b>ด้านความรู้ ( K )</b> - นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับโปรแกรม google sketchup ได้ <b>ด้านทักษะกระบวนการ / สมรรถนะ ( P )</b> - นักเรียนเกิดทักษะการใช้งานเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม google sketchup ได้ <b>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ / เจตคติ ( A )</b> - นักเรียนเจตคติที่ดีต่อการออกแบบด้วยเทคโนโลยี</p>
 <p><b>สาระสำคัญ (Concept)</b> การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับรูปร่างลักษณะ ภายนอกของผลิตภัณฑ์ ที่แตกต่างไปจากเดิม และต้องเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่เพื่ออุตสาหกรรมหรือ ทัศนกรรม</p>	
 <p><b>สาระการเรียนรู้ (Content)</b> 1. แนะนำโปรแกรม google sketchup 2. หน้าต่างการทำงานและส่วนประกอบโปรแกรม google sketchup 3. เครื่องมือต่างๆ ในชุด getting start และการใช้งาน</p>	
 <p><b>กิจกรรมการเรียนรู้</b> 1. ครูชี้แจงแนะนำสาระการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ พร้อมกับอธิบายวิธีติดตั้งโปรแกรม sketchup และ การเปิดใช้งานโปรแกรม 2. ครูแนะนำเกี่ยวกับโปรแกรม Google Sketch up 3. ครูให้อธิบายเกี่ยวกับหน้าต่างการทำงานและส่วนประกอบโปรแกรม sketchup ให้นักเรียนฟังและ ชักถาม 4. ครูอธิบายและสาธิตการใช้งานเครื่องมือต่างๆ ในชุด getting start 5. ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการใช้งานเครื่องมือต่างๆในชุด getting start ตามที่ครูสาธิต 6. นักเรียนหัดวาดรูปสี่เหลี่ยม วงกลม แปดเหลี่ยม แล้วลงสีพื้นผิวตามต้องการ ขึ้นสรูป 7. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการใช้งานเครื่องมือต่างๆในชุด getting start</p>	
 <p><b>สื่อการสอน</b> 1. ตัวอย่างชิ้นงาน 2. เครื่องคอมพิวเตอร์ 3. ใบกิจกรรม</p>	 <p><b>การวัดและประเมินผล/ภาระงาน</b> ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์</p>
 <p><b>บันทึกหลังสอน</b></p>	

 <p><b>มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้</b> ผลการเรียนรู้ที่ 2. นักเรียนรู้จักเลือกใช้โปรแกรมการออกแบบในการสร้างผลงานได้อย่างมีคุณภาพ</p>	 <p><b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b> <b>ด้านความรู้ ( K )</b> -นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับการสร้างโมเดลเตียนนอนด้วยโปรแกรม google sketchup ได้ <b>ด้านทักษะกระบวนการ / สมรรถนะ ( P )</b> - นักเรียนเกิดทักษะปฏิบัติการสร้างใช้โมเดลเตียนนอนด้วยโปรแกรม google sketchup <b>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ / เจตคติ ( A )</b> - นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการออกแบบด้วยเทคโนโลยี</p>
 <p><b>สาระสำคัญ (Concept)</b> โปรแกรมออกแบบโมเดล 3 มิติมีมากมายหลายรูปแบบ ซึ่งในแต่ละโปรแกรมก็จะมีฟังก์ชันและการ ทำงานยับยั้งแตกต่างกันออกไป บางโปรแกรมโดดเด่นในการใช้ทำแอนิเมชัน บางโปรแกรมสามารถทำ สิ่งก่อสร้างได้ดี</p>	
 <p><b>สาระการเรียนรู้ (Content)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. แนะนำเครื่องมือที่ต้องใช้ในการทำเตียนนอน</li> <li>2. วิธีขึ้นรูปทรงเตียนนอน</li> <li>3. วิธีซ่อนเส้นและให้สีพื้นผิวเตียนนอน</li> <li>4. วิธีคัดลอกเพื่อทำเป็นชุดรับแขก</li> </ol>	
 <p><b>กิจกรรมการเรียนรู้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูนำเสนอรูปภาพเตียนนอนที่ทำจากโปรแกรม Google Sketch up ให้นักเรียนดู พร้อม ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับความน่าสนใจ ความสวยงามของชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรม Google Sketch up</li> <li>2. ครูอธิบายขั้นตอนในการทำเตียนนอนด้วยโปรแกรม Google Sketch up</li> <li>3. ครูให้นักเรียนดูวิดีโอเกี่ยวกับขั้นตอนการทำเตียนนอน พร้อมกับอธิบายเพิ่มเติมวิธีซ่อนเส้น การให้สีพื้นผิวและ การคัดลอกโมเดล</li> <li>4. ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการทำเตียนนอน ตามขั้นตอนที่ครูอธิบาย</li> <li>5. นักเรียนนำเตียนนอนที่สร้างขึ้น นำมาจัดเป็นห้องนอน</li> <li>6. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย</li> <li>7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการขั้นตอนการทำเตียนนอน</li> </ol>	
 <p><b>สื่อการสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตัวอย่างชิ้นงาน</li> <li>2. เครื่องคอมพิวเตอร์</li> <li>3. ใบกิจกรรม</li> </ol>	 <p><b>การวัดและประเมินผล/ภาระงาน</b> ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์</p>
 <p><b>บันทึกหลังสอน</b></p>	



















 <p><b>มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้</b> ผลการเรียนรู้ที่ 4. นักเรียนอธิบายวิธีการใช้งานเครื่องมือชิ้นสูงต่าง ๆ ของโปรแกรมออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ถูกต้อง</p>	 <p><b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b> <b>ด้านความรู้ ( K )</b> - นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับการสร้างโมเดลชั้นวางของด้วยโปรแกรม google sketchup ได้ <b>ด้านทักษะกระบวนการ / สมรรถนะ ( P )</b> - นักเรียนเกิดทักษะการปฏิบัติการสร้างใช้โมเดลชั้นวางของด้วยโปรแกรม google sketchup <b>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ / เจตคติ ( A )</b> - นักเรียนเจตคติที่ดีต่อการออกแบบด้วยเทคโนโลยี</p>
 <p><b>สาระสำคัญ (Concept)</b> เมนูและชุดเครื่องมือที่ใช้ในโปรแกรมมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ภายใต้เมนูหลักประกอบด้วยเมนู ย่อ และเมนูย่อยนั้นจะแบ่งตามลักษณะการใช้งานแยกตามกลุ่มคำสั่ง โดยชุดเครื่องมือที่ใช้เป็นประจำก็จะแสดงเป็นแถบเครื่องมือบนหน้าจอ</p>	
 <p><b>สาระการเรียนรู้ (Content)</b> 1. แนะนำเครื่องมือที่ต้องใช้ในการทำชั้นวางของ 2. วิธีขึ้นรูปทรงชั้นวางของ 3. วิธีซ่อนเส้นและให้สีพื้นผิวชั้นวางของ และวิธีการใช้ตลับเมตร</p>	
 <p><b>กิจกรรมการเรียนรู้</b> 1. ครูนำเสนอรูปภาพชั้นวางของที่ทำจากโปรแกรม Google Sketch up ให้นักเรียนดู พร้อม ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรง ความสวยงาม ของชั้นวางที่สร้างจากโปรแกรม Google Sketch up 2. ครูอธิบายขั้นตอนในการทำชั้นวางของด้วยโปรแกรม Google Sketch up 3. ครูให้นักเรียนดูวิดีโอเกี่ยวกับขั้นตอนการทำชั้นวางของ พร้อมกับอธิบายเพิ่มเติมถึงการทำให้ชั้นวางของแบบ 3 ชั้น วิธีซ่อนเส้นและให้สีพื้นผิวชั้นวางของ และวิธีการใช้ตลับเมตร 4. ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการชั้นวางของ ตามขั้นตอนที่ครูอธิบาย 5. นักเรียนนำชั้นวางของที่สร้างขึ้น นำมาจัดแสดงเป็นชั้นโชว์สินค้า 6. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการขั้นตอนการทำชั้นวางของแบบ 3 คูหา และการประยุกต์ทำชั้นวางของแบบ 5 ชั้น</p>	
 <p><b>สื่อการสอน</b> 1. ตัวอย่างชิ้นงาน 2. เครื่องคอมพิวเตอร์ 3. ใบกิจกรรม</p>	 <p><b>การวัดและประเมินผล/ภาระงาน</b> ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์</p>
 <p><b>บันทึกหลังสอน</b></p>	

 <p><b>มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้</b> ผลการเรียนรู้ที่ 5. นักเรียนสามารถออกแบบเครื่องโซฟาเบตนั่นซับซ้อนด้วยโปรแกรมออกแบบผลิตภัณฑ์ได้</p>	 <p><b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b> <b>ด้านความรู้ ( K )</b> - นักเรียนสามารถ อธิบายเกี่ยวกับการสร้างโมเดลโซฟาเบตด้วยโปรแกรม google sketchup ได้ <b>ด้านทักษะกระบวนการ / สมรรถนะ ( P )</b> - นักเรียนเกิดทักษะปฏิบัติการสร้างใช้โมเดลโซฟาเบตด้วยโปรแกรม google sketchup <b>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ / เจตคติ ( A )</b> - นักเรียนเจตคติที่ดีต่อการออกแบบด้วยเทคโนโลยี</p>
 <p><b>สาระสำคัญ (Concept)</b> นักเรียนใช้โปรแกรมออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบเครื่องมือเครื่องใช้ชั้นสูง เช่น เติงนอนโซฟา ตู้ เสื้อผ้า ชั้นวางของ เป็นต้น โดยใช้สัดส่วนที่มีความสมจริงต้องอาศัยการคำนวณพื้นที่ทางคณิตศาสตร์ สามารถ ใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวัน</p>	
 <p><b>สาระการเรียนรู้ (Content)</b> การแก้ปัญหาต่างๆ อย่างเป็นระบบเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ของการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ด้วยแนวคิดเชิงคำนวณ</p>	
 <p><b>กิจกรรมการเรียนรู้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.ครูนำเสนอรูปภาพโซฟาเบตที่ทำจากโปรแกรม Google Sketch up ให้นักเรียนดู พร้อม ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรง ความสวยงาม ของชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรม Google Sketch up</li> <li>2. ครูอธิบายขั้นตอนในการทำโซฟาเบตด้วยโปรแกรม Google Sketch up</li> <li>3. ครูให้นักเรียนดูวิดีโอเกี่ยวกับขั้นตอนการทำโซฟาเบต พร้อมกับอธิบายเพิ่มเติมถึงการทำโซฟาเบต แบบอื่นๆ และการลบขอบโซฟาให้เกิดความ Smooth และโค้งมน</li> <li>4. ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการทำโซฟาเบต ตามขั้นตอนที่ครูอธิบาย</li> <li>5. นักเรียนต่อเติมโซฟาเบตที่สร้างขึ้น เป็นโซฟาเบตแบบ 3 ท่อน โซฟาเบตยาว โซฟาเบต แบบกึ่งนอน และโซฟาเบตโค้ง</li> <li>6. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย</li> <li>7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการขั้นตอนการทำโซฟาเบต และการประยุกต์ทำโซฟาเบต รูปแบบอื่นๆ</li> </ol>	
 <p><b>สื่อการสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตัวอย่างชิ้นงาน</li> <li>2. เครื่องคอมพิวเตอร์</li> <li>3. ใบกิจกรรม</li> </ol>	 <p><b>การวัดและประเมินผล/ภาระงาน</b> ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์</p>
 <p><b>บันทึกหลังสอน</b></p>	

 <p><b>มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้</b> ผลการเรียนรู้ที่ 5. นักเรียนสามารถออกแบบเครื่องเรือนชั้นจับช้อนด้วยโปรแกรมออกแบบผลิตภัณฑ์ได้</p>	 <p><b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b> <b>ด้านความรู้ ( K )</b> - นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับการสร้างโมเดลสุขภัณฑ์ด้วยโปรแกรม google sketchup ได้ <b>ด้านทักษะกระบวนการ / สมรรถนะ ( P )</b> - นักเรียนเกิดทักษะปฏิบัติการสร้างใช้โมเดลสุขภัณฑ์ด้วยโปรแกรม google sketchup <b>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ / เจตคติ ( A )</b> - นักเรียนเจตคติที่ดีต่อการออกแบบด้วยเทคโนโลยี</p>
 <p><b>สาระสำคัญ (Concept)</b> นักเรียนใช้โปรแกรมออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบเครื่องมือเครื่องใช้ชั้นสูง เช่น เติงนอนโซฟา ตู้ เสื้อผ้า ชั้นวางของ เป็นต้น โดยใช้สัดส่วนที่มีความสมจริงต้องอาศัยการคำนวณพื้นที่ทางคณิตศาสตร์ สามารถ ใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวัน</p>	
 <p><b>สาระการเรียนรู้ (Content)</b> 1. วิธีขึ้นรูปทรงสุขภัณฑ์ 2. วิธีซ่อนเส้นและให้สีพื้นผิวสุขภัณฑ์ การรวมวัตถุเป็นชิ้นเดียวกัน(Make Group)</p>	
 <p><b>กิจกรรมการเรียนรู้</b> 1. ครูนำเสนอรูปภาพสุขภัณฑ์ที่ทำจากโปรแกรม Google Sketch up ให้นักเรียนดู พร้อม ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับความน่าสนใจ ความสวยงามของชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรม Google Sketch up 2. ครูอธิบายขั้นตอนในการทำสุขภัณฑ์ด้วยโปรแกรม Google Sketch up 3. ครูให้นักเรียนดูวิดีโอเกี่ยวกับขั้นตอนการทำสุขภัณฑ์ พร้อมกับอธิบายเพิ่มเติม เกี่ยวกับการรวมวัตถุเป็นชิ้นเดียวกัน(Make Group) และวัตถุเชิงองค์ประกอบ(Make component) 4. ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการทำสุขภัณฑ์ ตามขั้นตอนที่ครูอธิบาย 5. นักเรียนออกแบบตามสุขภัณฑ์ที่สร้างขึ้นเป็นรูปแบบใหม่ โดยนำความรู้ที่ได้เรียนมา ประยุกต์ใช้ เช่น ชักโครก อ่างล้างหน้า อ่างอาบน้ำ 6. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการขั้นตอนการทำสุขภัณฑ์</p>	
 <p><b>สื่อการสอน</b> 1. ตัวอย่างชิ้นงาน 2. เครื่องคอมพิวเตอร์ 3. ใบกิจกรรม</p>	 <p><b>การวัดและประเมินผล/ภาระงาน</b> ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์</p>
 <p><b>บันทึกหลังสอน</b></p>	



 <p><b>มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้</b> ผลการเรียนรู้ที่ 7. นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้จากวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทำโครงการงาน</p>	 <p><b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b> <b>ด้านความรู้ ( K )</b> - นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับการสร้างโมเดลบ้านด้วยโปรแกรม google sketchup ได้ <b>ด้านทักษะกระบวนการ / สมรรถนะ ( P )</b> - นักเรียนเกิดทักษะปฏิบัติการสร้างโมเดลบ้านด้วยโปรแกรม google sketchup <b>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ / เจตคติ ( A )</b> - นักเรียนเจตคติที่ดีต่อการออกแบบด้วยเทคโนโลยี</p>
 <p><b>สาระสำคัญ (Concept)</b> นักเรียนใช้โปรแกรมออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบบ้านตามจินตนาการของนักเรียนหรือบ้านในฝัน โดยมีกำหนดห้องใช้ประโยชน์ต่างๆ ตามความเหมาะสม เช่นห้องรับแขก ห้องนอน ห้องน้ำ เป็นต้น และ บันทึกงานในรูปแบบ Project</p>	
 <p><b>สาระการเรียนรู้ (Content)</b> 1. แนะนำเครื่องมือที่ต้องใช้ในการทำโมเดลบ้าน 2. วิธีซ่อนเส้นและให้สีพื้นผิวบาน การออกแบบห้องรับแขก ห้องนอน ห้องน้ำ เป็นต้น</p>	
 <p><b>กิจกรรมการเรียนรู้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูนำเสนอรูปภาพบ้านที่ทำจากโปรแกรม Google Sketch up ให้นักเรียนดู พร้อมซักถาม นักเรียนเกี่ยวกับรูปทรง ความสวยงาม ของชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรม Google Sketch up</li> <li>2. ครูอธิบายขั้นตอนในการทำบ้านด้วยโปรแกรม Google Sketch up</li> <li>3. ครูให้นักเรียนดูวิดีโอเกี่ยวกับขั้นตอนการทำบ้าน พร้อมกับอธิบายเพิ่มเติมถึงการทำบ้าน ในเชิงโครงสร้างโดยการออกแบบห้องต่างๆ เช่น ห้องรับแขก ห้องนอน ห้องน้ำ เป็นต้น</li> <li>4. ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการทำบ้าน ตามขั้นตอนที่ครูอธิบาย</li> <li>5. นักเรียนตกแต่งบ้านที่สร้างขึ้นโดยการโหลด components รั้วบ้าน ต้นไม้ พร้อมตกแต่ง ให้สวยงาม</li> <li>6. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย</li> <li>7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการขั้นตอนการทำโมเดลบ้าน และการประยุกต์ทำบ้าน รูปทรงอื่นๆ</li> </ol>	
 <p><b>สื่อการสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตัวอย่างชิ้นงาน</li> <li>2. เครื่องคอมพิวเตอร์</li> <li>3. ใบกิจกรรม</li> </ol>	 <p><b>การวัดและประเมินผล/ภาระงาน</b> ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์</p>
 <p><b>บันทึกหลังสอน</b></p>	

 <p><b>มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้</b> ผลการเรียนรู้ที่ 8. นักเรียนสามารถนำผลงานมาจัดแสดงเป็นภาพนิ่งและวิดีโอได้</p>	 <p><b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b> <b>ด้านความรู้ ( K )</b> - อธิบายลักษณะการทำงานของตัวดำเนินการบูลีนได้ <b>ด้านทักษะกระบวนการ / สมรรถนะ ( P )</b> - ออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มีการใช้ตรรกะ - ใช้ตัวดำเนินการบูลีนในการแก้ปัญหา <b>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ / เจตคติ ( A )</b> - มีความรับผิดชอบ - ใฝ่เรียนรู้</p>
 <p><b>สาระสำคัญ (Concept)</b> นักเรียนใช้ความรู้ทั้งหมดจากการเรียนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ มาประมวลผลเป็นความคิด รวบรวม ออกมาเป็นโครงงาน และสามารถจัดแสดงผลงานของตนเองในรูปแบบที่เหมาะสม เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรือภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น</p>	
 <p><b>สาระการเรียนรู้ (Content)</b> 1. แนะนำเครื่องมือที่ต้องใช้ในการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก 2. วิธีขึ้นรูปทรงคอมพิวเตอร์กราฟิก 3. วิธีซ่อนเส้นและให้สีพื้นผิวคอมพิวเตอร์กราฟิก</p>	
 <p><b>กิจกรรมการเรียนรู้</b> 1. ครูนำเสนอผลงานการออกแบบบ้านของครูที่ออกแบบจากโปรแกรม Google Sketch up ให้ นักเรียนดู นำเสนอถึงConcept-ของชิ้นงานที่ได้ ออกแบบ จุดเด่นของผลงาน 2. ครูให้นักเรียนร่วมกันวิจารณ์ผลงานในเชิงสร้างสรรค์ ให้ข้อเสนอว่าควรมีหรือปรับส่วนใด แล้วให้นักเรียนร่วมกันประเมินคะแนน 3. ครูให้นักเรียนส่งผลงานของตนเองมารวมไว้ที่โต๊ะครู 4. ครูให้นักเรียนออกมานำเสนอชิ้นงานของตนเองตามเลขที่ คนละ 5 นาที หลังจากนำเสนอ จบครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย ให้ข้อคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์ แล้วครูสรุปให้ความเห็น 5. ครูให้นักเรียนส่งผลงานของตนเองมารวมไว้ที่โต๊ะครู 6. ครูให้นักเรียนออกมานำเสนอชิ้นงานของตนเองตามเลขที่ คนละ 5 นาที หลังจากนำเสนอ จบครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย ให้ข้อคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์ แล้วครูสรุปให้ความเห็น 7. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกันในชั้นเรียนวันนี้</p>	
 <p><b>สื่อการสอน</b> 1. ตัวอย่างชิ้นงาน 2. เครื่องคอมพิวเตอร์ 3. ใบกิจกรรม</p>	 <p><b>การวัดและประเมินผล/ภาระงาน</b> ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์</p>
 <p><b>บันทึกหลังสอน</b></p>	