

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2556

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS3

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

Flash CS3 เป็นผลิตภัณฑ์ที่พัฒนามาเพื่อสนับสนุนการสร้างงานกราฟิก ทั้งภาพนิ่ง และ ภาพเคลื่อนไหว สามารถสร้างเนื้อหาลักษณะต่าง ๆ เพื่อนำเสนอบนอินเทอร์เน็ต เช่น ภาพโลโก้ที่ เคลื่อนไหวและระบบเว็เกชั่น มัลติมีเดีย ระบบงานบนเว็บ และ Flash Lite ช่วยให้คุณสร้างเนื้อหาเพื่อนำไปแสดงบนอุปกรณ์มือถือ เช่น เกม เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (พุทธิพิสัย/K)

1. บอกคุณสมบัติของโปรแกรม Flash ได้ (K)
2. บอกวิธีการเรียกใช้งานและปิดโปรแกรมได้ (K)
3. บอกส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมได้ (K)
4. อธิบายเครื่องมือของทุลบล็อกซ์ได้ (K)
5. บอกเครื่องมือหลักของโปรแกรมได้ (K)
6. บอกหลักการทำงานของโปรแกรมได้ (K)
7. บอกนามสกุลของโปรแกรมได้ (K)

ด้านทักษะ/กระบวนการ (ทักษะพิสัย/P)

8. มีทักษะและสามารถสร้างไฟล์งานได้ (P)

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม/คุณธรรมจริยธรรม (จิตพิสัย/A)

9. นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการแสดงความคิดเห็นอย่างมีมารยาท ใฝ่เรียนรู้ มีวินัยและมีเจตคติที่ดีต่อความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS3 (A)

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาสาระ

1. คุณสมบัติของโปรแกรม Flash
2. การเรียกใช้งานและการปิดโปรแกรม
3. ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม
4. เครื่องมือของทุลบล็อกซ์
5. เครื่องมือหลักของโปรแกรม
6. หลักการทำงานของโปรแกรม

7. การสร้างไฟล์งาน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (จากการวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียน)

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
 - กระบวนการปฏิบัติ
 - กระบวนการทำงานกลุ่ม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มีวินัย

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. ตัวแทนนักเรียนเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ โปรแกรม Adobe Flash CS3 2-3

คน

3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ โปรแกรม Adobe Flash CS3 ที่ตัวแทนนักเรียนเล่าจากนั้นสรุปความหมายตามความคิดของนักเรียน

4. ให้นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

2. ชี้นสอนเนื้อหา

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ เวลา 10 นาที
2. นักเรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติม ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ โปรแกรม Adobe Flash CS3

ในบทเรียนออนไลน์

3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ โปรแกรม Adobe Flash CS3 ในบทเรียนออนไลน์

4. ผู้สอนแนะนำเพิ่มเติมเรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ โปรแกรม Adobe Flash CS3
5. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน เตรียมการสร้างชิ้นงาน
6. นักเรียนทำแบบฝึกหัดประจำหน่วย จำนวน 10 ข้อ เวลา 30 นาที

3. ชี้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ

1. นักเรียนทำใบงานที่ 3 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ โปรแกรม Adobe Flash CS3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ โปรแกรม Adobe Flash CS3

- ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนใบงานกับเพื่อน ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงาน

4. ขั้นสรุปทเรียน

1. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันสรุปเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS3 แล้วส่งตัวแทนมาอภิปรายหน้าห้องเรียน

2. นักเรียนร่วมกับเพื่อนร่วมกันเขียนแผนผังความคิดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS3

5. ขั้นการนำไปใช้

1. นักเรียนสามารถอธิบายและค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้

2. นักเรียนยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ด้านความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS3 ในด้านต่าง ๆ ได้

สื่อการเรียนรู้

- เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต
- บทเรียนออนไลน์ หน่วยการเรียนรู้ที่2 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS3
- ใบงานที่ 3 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS3
- โปรแกรมควบคุมเครื่องคอมพิวเตอร์ ShareView v.4.0
- หนังสือหรือบทความที่เกี่ยวกับความรู้เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS3

แหล่งการเรียนรู้

- E-learning ที่เกี่ยวกับ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS3
- แหล่งข้อมูลสารสนเทศ เช่น Website <http://google.com>
- ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ศูนย์วิทยบริการสารสนเทศ ร้านคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

กระบวนการวัดผล-ประเมินผล

การวัดและประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้/สิ่งที่วัด	วิธีการวัด/เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล	
1	ความรู้ความเข้าใจ	- การถาม-ตอบ - คำถาม - ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียน แบบฝึกหัดประจำหน่วย	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน

จุดประสงค์การเรียนรู้/สิ่งที่วัด	วิธีการวัด/เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล	
2	<p>ความรู้ความเข้าใจ</p>	<p>- สังเกตพฤติกรรมในการสรุปและอภิปรายผล</p> <p>- ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรมแบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>แบบฝึกหัดประจำหน่วย</p>	<p>- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน</p>
3	<p>ความรู้ความเข้าใจ</p>	<p>- สังเกตพฤติกรรมในการสรุปและอภิปรายผล</p> <p>- ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรมแบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>แบบฝึกหัดประจำหน่วย</p>	<p>- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน</p>
4	<p>ความรู้ความเข้าใจ</p>	<p>- สังเกตพฤติกรรมในการสรุปและอภิปรายผล</p> <p>- ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรมแบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>แบบฝึกหัดประจำหน่วย</p>	<p>- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน</p>
5	<p>ความรู้ความเข้าใจ</p>	<p>- สังเกตพฤติกรรมในการสรุปและอภิปรายผล</p> <p>- ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรมแบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>แบบฝึกหัดประจำหน่วย</p>	<p>- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน</p>
6	<p>ความรู้ความเข้าใจ</p>	<p>- สังเกตพฤติกรรมในการสรุปและอภิปรายผล</p> <p>- ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรมแบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>แบบฝึกหัดประจำหน่วย</p>	<p>- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน</p>
7	<p>ความรู้ความเข้าใจ</p>	<p>- สังเกตพฤติกรรมในการสรุปและอภิปรายผล</p> <p>- ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรมแบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>แบบฝึกหัดประจำหน่วย</p>	<p>- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้/สิ่งที่วัด		วิธีการวัด/เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
8	ทักษะกระบวนการ	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียนออนไลน์ 	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
9	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	<ul style="list-style-type: none"> - การสังเกตพฤติกรรมการทำงาน - การสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม/ความกระตือรือร้นในการตอบคำถาม - สังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย - แบบสังเกตพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ 	4 คะแนน = ดี 3 คะแนน = ปานกลาง 2 คะแนน = พอใช้ 1 คะแนน = ปรับปรุง

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

บันทึกหลังการสอน

☀ ผลการสอน

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายคุณสมบัติของโปรแกรม Flash ได้พอเข้าใจ
2. ผู้เรียนสามารถบอกการเรียกใช้งานและการปิด โปรแกรมได้
3. ผู้เรียนสามารถบอกส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมได้
4. ผู้เรียนสามารถบอกเครื่องมือของทุลบล็อกซ์ได้พอเข้าใจ
5. ผู้เรียนสามารถบอกเครื่องมือหลักของโปรแกรมได้
6. ผู้เรียนบอกหลักการทำงานของโปรแกรมได้
7. ผู้เรียนสามารถสร้างไฟล์งานได้
8. นักเรียนมีระดับความรู้พื้นฐานและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันต่อการใช้บริการ

บทเรียนออนไลน์

☀ ปัญหา / อุปสรรค

1. นักเรียนบางคนขาดทักษะพื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. อินเทอร์เน็ตของโรงเรียนช้าเมื่อเข้าใช้บทเรียนออนไลน์พร้อมกัน

☀ ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. สอนการใช้บทเรียนออนไลน์นอกเวลาเรียนเพื่อปรับความรู้ให้นักเรียนมีพื้นฐานใกล้เคียงกัน

ลงชื่อ ผู้สอน
(นายอรุณ ตั้งมโนกุล)
ตำแหน่ง ครู