

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2556

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

แอนิเมชัน (Animation) คือ"การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) แอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรมก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (พุทธิพิสัย/K)

1. บอกความหมายของแอนิเมชันได้ (K)
2. บอกประเภทและรูปแบบของแอนิเมชันได้ (K)
3. บอกประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันได้ (K)
4. อธิบายหลักการพื้นฐานของการทำแอนิเมชันได้ (K)

ด้านทักษะ/กระบวนการ (ทักษะพิสัย/P)

5. มีทักษะในการแสวงหาความรู้ในเรื่องความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (P)

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม/คุณธรรมจริยธรรม (จิตพิสัย/A)

6. นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการแสดงความคิดเห็นอย่างมีมารยาท ใฝ่เรียนรู้ มีวินัยและมีเจตคติที่ดีต่อความรู้พื้นฐานความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (A)

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาสาระ

1. ความหมายของแอนิเมชัน
2. ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชัน
3. ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชัน
4. หลักการพื้นฐานของการทำแอนิเมชัน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (จากการวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียน)

- 1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 2 ความสามารถในการคิด

- ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- กระบวนการปฏิบัติ
- กระบวนการทำงานกลุ่ม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มีวินัย

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. ตัวแทนนักเรียนเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับแอนิเมชัน 2-3 คน
3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับแอนิเมชันที่ตัวแทนนักเรียนเล่าจากนั้นสรุปความหมายของ

แอนิเมชันตามความคิดของนักเรียน

4. ให้นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

2. ขั้นสอนเนื้อหา

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ เวลา 10 นาที
2. นักเรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมไปความรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ใน

บทเรียนออนไลน์

3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ใน

บทเรียนออนไลน์

4. ผู้สอนแนะนำเพิ่มเติมเรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน
5. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน เตรียมการสร้างชิ้นงาน
6. นักเรียนทำแบบฝึกหัดประจำหน่วย จำนวน 10 ข้อ เวลา 10 นาที

3. ขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ

1. นักเรียนทำใบงานที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

2. ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนใบงานกับเพื่อน ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงาน

4. ขั้นสรุปบทเรียน

1. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันสรุปเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน แล้วส่งตัวแทนมาอภิปรายหน้าห้องเรียน

2. นักเรียนร่วมกับเพื่อนร่วมกันเขียนแผนผังความคิดเรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

5. ขั้นการนำไปใช้

1. นักเรียนสามารถอธิบายและค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชันได้

2. นักเรียนยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์แอนิเมชันในด้านต่าง ๆ ได้

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต
2. บทเรียนออนไลน์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน
3. ใบงานที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน
4. โปรแกรมควบคุมเครื่องคอมพิวเตอร์ ShareView v.4.0
5. หนังสือหรือบทความที่เกี่ยวกับความรู้เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

แหล่งการเรียนรู้

1. E-learning ที่เกี่ยวกับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน
2. แหล่งข้อมูลสารสนเทศ เช่น Website <http://google.com>
3. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ศูนย์วิทยบริการสารสนเทศ ร้านคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

กระบวนการวัดผล-ประเมินผล

การวัดและประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้

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

จุดประสงค์การเรียนรู้/สิ่งที่วัด		วิธีการวัด/เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
		แบบฝึกหัดประจำหน่วย	
3	ความรู้ความเข้าใจ	- สังเกตพฤติกรรมในการสรุปและอภิปรายผล - ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรมแบบทดสอบก่อนเรียน แบบฝึกหัดประจำหน่วย	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
4	ความรู้ความเข้าใจ	- สังเกตพฤติกรรมในการสรุปและอภิปรายผล - ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรมแบบทดสอบก่อนเรียน แบบฝึกหัดประจำหน่วย	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
5	ทักษะกระบวนการ	- สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียนออนไลน์	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
6	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	- การสังเกตพฤติกรรมการทำงาน - การสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม/ความกระตือรือร้นในการตอบคำถาม - สังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย - แบบสังเกตพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้	4 คะแนน = ดี 3 คะแนน = ปานกลาง 2 คะแนน = พอใช้ 1 คะแนน = ปรับปรุง

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

บันทึกหลังการสอน

☀ ผลการสอน

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของแอนิเมชันได้พอเข้าใจ
2. ผู้เรียนสามารถอธิบายประเภทและรูปแบบของแอนิเมชันได้
3. ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันได้
4. ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการพื้นฐานของการทำแอนิเมชันได้พอเข้าใจ
5. นักเรียนมีระดับความรู้พื้นฐานและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันต่อการใช้บริการ

บทเรียนออนไลน์

☀ ปัญหา / อุปสรรค

1. นักเรียนบางคนขาดทักษะพื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. อินเทอร์เน็ตของโรงเรียนช้าเมื่อเข้าใช้บทเรียนออนไลน์พร้อมกัน

☀ ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. สอนการใช้บทเรียนออนไลน์นอกเวลาเรียนเพื่อปรับความรู้ให้นักเรียนมีพื้นฐานใกล้เคียงกัน

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายอรุณ ตั้งมโนกุล)

ตำแหน่ง ครู

