

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2556

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3 สามารถสร้างไฟล์งานขึ้นมาใหม่ โดยใช้คำสั่ง File > New... (Ctrl + N) แล้วทำการวาดส่วนประกอบต่าง ๆ ของตัวละคร โดยใช้วิธีการกราฟหรือลอกลาย เราสามารถแบ่งส่วนประกอบของตัวละครออกเป็น 4 ส่วน คือ ตัว แขน ขาและตา เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (พุทธิพิสัย/K)

1. บอกวิธีการสร้างตัวละครในโปรแกรม Flash ได้ (K)

ด้านทักษะ/กระบวนการ (ทักษะพิสัย/P)

2. มีทักษะและสามารถสร้างตัวละครในโปรแกรม Flash ได้ (P)
3. มีทักษะและสามารถวาดส่วนประกอบต่างๆ ของตัวละคร ได้ (P)

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม/คุณธรรมจริยธรรม (จิตพิสัย/A)

4. นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการแสดงความคิดเห็นอย่างมีมารยาท ใฝ่เรียนรู้ มีวินัยและมีเจตคติที่ดีต่อรูปแบบและการสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3 (A)

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาสาระ

1. การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3
2. การวาดส่วนประกอบต่างๆ ของตัวละคร

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (จากการวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียน)

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

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มีวินัย

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้เรื่อง การสร้างตัวละครใน โปรแกรม Adobe Flash CS3 จากพื้นฐานความรู้เดิม

3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการสร้างตัวละครใน โปรแกรม Adobe Flash CS3

3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการสร้างตัวละครใน โปรแกรม Adobe Flash CS3
4. ให้นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

2. ขั้นสอนเนื้อหา

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ เวลา 10 นาที
2. นักเรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมใบความรู้ที่ 6 เรื่อง การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3

ในบทเรียนออนไลน์

3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างตัวละครใน โปรแกรม Adobe Flash CS3 ในบทเรียนออนไลน์

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

3. ขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ

1.นักเรียนทำใบงานที่ 6 การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3

2. ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนใบงานกับเพื่อน ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงาน

4. ขั้นสรุปบทเรียน

1. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3 แล้วส่งตัวแทนมาอภิปรายหน้าห้องเรียน

2. นักเรียนร่วมกับเพื่อนร่วมกันเขียนแผนผังความคิดการสร้างตัวละครใน โปรแกรม Adobe Flash CS3

5. ขั้นการนำไปใช้

1. นักเรียนสามารถอธิบายและค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเรื่อง การสร้างตัวละครใน โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้

2. นักเรียนยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ด้านการสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3 ในด้านต่าง ๆ ได้

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต
2. บทเรียนออนไลน์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3
3. ใบงานที่ 6 เรื่อง การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3
4. โปรแกรมควบคุมเครื่องคอมพิวเตอร์ ShareView v.4.0
5. หนังสือหรือบทความที่เกี่ยวกับความรู้เรื่อง การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3

แหล่งการเรียนรู้

1. E-learning ที่เกี่ยวกับ การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3
2. แหล่งข้อมูลสารสนเทศ เช่น Website <http://google.com>
3. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ศูนย์วิทยบริการสารสนเทศ ร้านคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่อเครือข่าย

อินเทอร์เน็ต

กระบวนการวัดผล-ประเมินผล

การวัดและประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้/สิ่งที่วัด	วิธีการวัด/เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
1 ความรู้ความเข้าใจ	- การถาม-ตอบ - คำถาม - ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียน แบบฝึกหัดประจำหน่วย	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
2 ทักษะกระบวนการ	- สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่อง คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียน ออนไลน์	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
3 ทักษะกระบวนการ	- สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่อง คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียน ออนไลน์	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน

จุดประสงค์การเรียนรู้/สิ่งที่วัด		วิธีการวัด/เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
4	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. ผู้เรียนสามารถอธิบายการสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้ดี
2. ผู้เรียนสามารถสร้างตัวละครในโปรแกรม Flash ได้ดีเยี่ยม
3. ผู้เรียนสามารถวาดส่วนประกอบต่างๆ ของตัวละคร ได้ดีเยี่ยม
4. นักเรียนมีระดับความรู้พื้นฐานและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันต่อการใช้บริการ

บทเรียนออนไลน์

☀ ปัญหา / อุปสรรค

1. นักเรียนบางคนขาดทักษะพื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. อินเทอร์เน็ตของโรงเรียนช้าเมื่อเข้าใช้บทเรียนออนไลน์พร้อมกัน

☀ ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. สอนการใช้อินเทอร์เน็ตนอกเวลาเรียนเพื่อปรับความรู้ให้นักเรียนมีพื้นฐานใกล้เคียงกัน

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายอรุณ ตั้งมโนกุล)

ตำแหน่ง ครู