

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2556

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe Flash CS3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และ Motion Guide

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การสร้างแอนิเมชันแบบ Tween สามารถทำได้โดยใช้คำสั่ง File > Open...(Ctrl + O) แล้วเลือก Insert > New Symbol...(Ctrl + F8) ส่วนการสร้างแอนิเมชันแบบ Motion Guide สามารถทำได้โดยใช้คำสั่ง File > Open...(Ctrl + O) หรือสร้างไฟล์งานใหม่ขึ้นมา โดยใช้คำสั่ง File > New... (Ctrl + N) เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (พุทธิพิสัย/K)

1. บอกวิธีการสร้างแอนิเมชันแบบ Tween ได้ (K)
2. บอกวิธีการสร้างแอนิเมชันแบบ Motion Guide ได้ (K)

ด้านทักษะ/กระบวนการ (ทักษะพิสัย/P)

3. มีทักษะและสามารถสร้างแอนิเมชันแบบ Tween ได้ (P)
4. มีทักษะและสามารถสร้างแอนิเมชันแบบ Motion Guide ได้ (P)

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม/คุณธรรมจริยธรรม (จิตพิสัย/A)

5. นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการแสดงความคิดเห็นอย่างมีมารยาท ใฝ่เรียนรู้ มีวินัยและมีเจตคติที่ดีต่อรูปแบบและการสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และ Motion Guide (A)

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาสาระ

1. การสร้างแอนิเมชันแบบ Tween
2. การสร้างแอนิเมชันแบบ Motion Guide

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 การสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และMotion Guide จากพื้นฐานความรู้เดิม

ฐานความรู้เดิม

3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และMotion Guide
4. ให้นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้งานบทเรียนออนไลน์

2. ขั้นสอนเนื้อหา

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ เวลา 10 นาที
2. นักเรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมใบความรู้ที่ 9 เรื่อง การสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และMotion Guide

ในบทเรียนออนไลน์

3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และMotion Guide ในบทเรียนออนไลน์

4. ผู้สอนแนะนำเพิ่มเติมเรื่อง การสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และMotion Guide
5. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน เตรียมการสร้างชิ้นงาน
6. นักเรียนทำแบบฝึกหัดประจำหน่วย จำนวน 10 ข้อ เวลา 30 นาที

3. ขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ

1. นักเรียนทำใบงานที่ 9 การสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และMotion Guide หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe Flash CS3

2. ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนใบงานกับเพื่อน ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงาน

4. ขั้นสรุปบทเรียน

1. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และMotion Guide แล้วส่งตัวแทนมาอภิปรายหน้าห้องเรียน

2. นักเรียนร่วมกับเพื่อนร่วมกันเขียนแผนผังความคิดการสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และMotion Guide

5. ขั้นการนำไปใช้

1. นักเรียนสามารถอธิบายและค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเรื่อง การสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และMotion Guide ได้

2. นักเรียนยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ด้านการสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และ Motion Guide ในด้านต่าง ๆ ได้

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต
2. บทเรียนออนไลน์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe Flash CS3

3. ใบงานที่ 9 เรื่อง การสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และ Motion Guide
4. โปรแกรมควบคุมเครื่องคอมพิวเตอร์ ShareView v.4.0
5. หนังสือหรือบทความที่เกี่ยวกับความรู้เรื่อง การสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และ Motion Guide

แหล่งการเรียนรู้

1. E-learning ที่เกี่ยวกับ การสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และ Motion Guide
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	- การถาม-ตอบ - คำถาม - ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียน แบบฝึกหัดประจำหน่วย	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
3 ทักษะกระบวนการ	- สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่อง คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียน ออนไลน์	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน

จุดประสงค์การเรียนรู้/สิ่งที่วัด		วิธีการวัด/เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
4	ทักษะกระบวนการ	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียนออนไลน์ 	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
5	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. ผู้เรียนสามารถอธิบายวิธีการสร้างแอนิเมชันแบบ Tween ได้
2. ผู้เรียนสามารถอธิบายวิธีการสร้างแอนิเมชันแบบ Motion Guide ได้
3. ผู้เรียนสามารถสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และแบบ Motion Guide ได้ดี
4. นักเรียนมีระดับความรู้พื้นฐานและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันต่อการใช้บริการ

บทเรียนออนไลน์

☀️ ปัญหา / อุปสรรค

1. นักเรียนบางคนขาดทักษะพื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. อินเทอร์เน็ตของโรงเรียนช้าเมื่อเข้าใช้บทเรียนออนไลน์พร้อมกัน

☀️ ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. สอนการใช้อินเทอร์เน็ตนอกเวลาเรียนเพื่อปรับความรู้ให้นักเรียนมีพื้นฐานใกล้เคียงกัน

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายอรุณ ตั้งมโนกุล)

ตำแหน่ง ครู