

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2556

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมโบล

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

ซิมโบล (Symbol) คือ ออบเจ็กต์ประเภทกราฟิก, ปุ่ม หรือมูฟวี่คลิปที่สร้างขึ้นมาเป็นต้นแบบในครั้งแรก จากนั้นก็สามารถนำไปใช้ได้อย่างไม่จำกัด ทุกซิมโบลที่สร้างจะถูกเก็บไว้ในไลบรารีของไฟล์ปัจจุบัน ซิมโบล (Symbol) มีทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ มูฟวี่คลิป ปุ่มและกราฟิก เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (พุทธิพิสัย/K)

1. บอกความหมายของซิมโบลได้ (K)
2. บอกประเภทของซิมโบลได้ (K)
3. บอกวิธีการแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมโบลประเภทมูฟวี่คลิปได้ (K)
4. บอกวิธีการแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมโบลประเภทปุ่มได้ (K)
5. บอกวิธีการแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมโบลประเภทกราฟิกได้ (K)

ด้านทักษะ/กระบวนการ (ทักษะพิสัย/P)

6. มีทักษะและสามารถแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมโบลประเภทมูฟวี่คลิปได้ (P)
7. มีทักษะและสามารถแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมโบลประเภทปุ่มได้ (P)
8. มีทักษะและสามารถแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมโบลประเภทกราฟิกได้ (P)

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม/คุณธรรมจริยธรรม (จิตพิสัย/A)

9. นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการแสดงความคิดเห็นอย่างมีมารยาท ใฝ่เรียนรู้ มีวินัยและมีเจตคติที่ดีต่อรูปแบบและการแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมโบล (A)

สาระการเรียนรู้/เนื้อหาสาระ

1. ความหมายของซิมโบล
2. ประเภทของซิมโบล
3. การแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมโบล

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 การแปลงออบเจ็กเป็นซิมโบลจากพื้นฐานความรู้เดิม
3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการแปลงออบเจ็กเป็นซิมโบล
4. ให้นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

2. ขั้นสอนเนื้อหา

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ เวลา 10 นาที
2. นักเรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมใบความรู้ที่ 8 เรื่อง การแปลงออบเจ็กเป็นซิมโบล ในบทเรียนออนไลน์
3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแปลงออบเจ็กเป็นซิมโบลในบทเรียนออนไลน์
4. ผู้สอนแนะนำเพิ่มเติมเรื่อง การแปลงออบเจ็กเป็นซิมโบล
5. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน เตรียมการสร้างชิ้นงาน
6. นักเรียนทำแบบฝึกหัดประจำหน่วย จำนวน 10 ข้อ เวลา 30 นาที

3. ขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ

1. นักเรียนทำใบงานที่ 8 การแปลงออบเจ็กเป็นซิมโบล หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างตัวละครใน

โปรแกรม Adobe Flash CS3

2. ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนใบงานกับเพื่อน ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงาน

4. ขั้นสรุปบทเรียน

1. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการแปลงออบเจ็กเป็นซิมโบล แล้วส่งตัวแทนมาอภิปรายหน้าห้องเรียน

2. นักเรียนร่วมกับเพื่อนร่วมกันเขียนแผนผังความคิดการแปลงออบเจ็กเป็นซิมโบล

5. ขั้นการนำไปใช้

1. นักเรียนสามารถอธิบายและค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเรื่อง การแปลงออบเจ็กเป็นซิมโบลได้
2. นักเรียนยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ด้านการแปลงออบเจ็กเป็นซิมโบลในด้านต่าง ๆ ได้

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต
2. บทเรียนออนไลน์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3
3. ใบงานที่ 8 เรื่อง การแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมไบล
4. โปรแกรมควบคุมเครื่องคอมพิวเตอร์ ShareView v.4.0
5. หนังสือหรือบทความที่เกี่ยวกับความรู้เรื่อง การแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมไบล

แหล่งการเรียนรู้

1. E-learning ที่เกี่ยวกับ การแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมไบล
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 ความรู้ความเข้าใจ	- การถาม-ตอบ - คำถาม - ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียน แบบฝึกหัดประจำหน่วย	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
4 ความรู้ความเข้าใจ	- การถาม-ตอบ - คำถาม - ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรม	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน

จุดประสงค์การเรียนรู้/สิ่งที่วัด	วิธีการวัด/เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล	
	<p>แบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>แบบฝึกหัดประจำหน่วย</p>		
5	<p>ความรู้ความเข้าใจ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การถาม-ตอบ - คำถาม - ตรวจผลการทำใบงานกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียน แบบฝึกหัดประจำหน่วย 	<ul style="list-style-type: none"> - ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
6	<p>ทักษะกระบวนการ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียนออนไลน์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
7	<p>ทักษะกระบวนการ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียนออนไลน์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
8	<p>ทักษะกระบวนการ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียนออนไลน์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
9	<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การสังเกตพฤติกรรมการทำงาน - การสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม/ความกระตือรือร้นในการตอบคำถาม - สังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย - แบบสังเกตพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> 4 คะแนน = ดี 3 คะแนน = ปานกลาง 2 คะแนน = พอใช้ 1 คะแนน = ปรับปรุง

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

บันทึกหลังการสอน

☀ ผลการสอน

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของซิมโบลได้
2. ผู้เรียนสามารถอธิบายประเภทของซิมโบลได้
3. ผู้เรียนสามารถบอกวิธีการแปลงออบเจ็กเป็นซิมโบลประเภทต่างๆ ได้
4. ผู้เรียนสามารถแปลงออบเจ็กเป็นซิมโบลประเภทต่างๆ ได้
5. นักเรียนมีระดับความรู้พื้นฐานและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันต่อการใช้บริการ

บทเรียนออนไลน์

☀ ปัญหา / อุปสรรค

1. นักเรียนบางคนขาดทักษะพื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. อินเทอร์เน็ตของโรงเรียนช้าเมื่อเข้าใช้บทเรียนออนไลน์พร้อมกัน

☀ ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. สอนการใช้บทเรียนออนไลน์นอกเวลาเรียนเพื่อปรับความรู้ให้นักเรียนมีพื้นฐานใกล้เคียงกัน

ลงชื่อ ผู้สอน
(นายอรุณ ตั้งมโนกุล)
ตำแหน่ง ครู