

## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2556

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe Flash CS3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง การสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนไหวที่แบบ Motion Tween เวลา 2 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

การสร้างตัวอักษรแอนิเมชัน สามารถทำได้โดยใช้คำสั่ง File > Open...(Ctrl + O) แล้วเลือก Insert > New Symbol...(Ctrl + F8) ตั้งชื่อว่า “ตัวอักษร” และเลือกเป็นแบบ Movie Clip จากนั้นกดปุ่ม OK เลือกเครื่องมือ Text Tool เพื่อพิมพ์ข้อความที่ต้องการ ส่วนการสร้างฉากเคลื่อนไหวที่แบบ Motion Tweenสามารถทำได้โดยเปิดไฟล์งาน “CatoonFlash” ขึ้นมา โดยใช้คำสั่ง File > Open... (Ctrl + O)จากนั้นนำ “Symbol ฉากบ้าน”เข้ามาใน Stageโดยจัดตำแหน่งให้ด้านขวาตรงกับขอบของ Stage คลิกขวาเลือก Insert keyframe จากนั้นกดปุ่ม Ctrl + Enter เพื่อทดสอบผลลัพธ์

### จุดประสงค์การเรียนรู้

#### ด้านความรู้ (พุทธิพิสัย/K)

1. บอกวิธีการสร้างตัวอักษรแอนิเมชันได้ (K)
2. บอกวิธีการสร้างฉากเคลื่อนไหวที่แบบ Motion Tweenได้ (K)

#### ด้านทักษะ/กระบวนการ (ทักษะพิสัย/P)

3. มีทักษะและสามารถสร้างตัวอักษรแอนิเมชันได้ (P)
4. มีทักษะและสามารถสร้างฉากเคลื่อนไหวที่แบบ Motion Tweenได้ (P)

#### ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม/คุณธรรมจริยธรรม (จิตพิสัย/A)

5. นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการแสดงความคิดเห็นอย่างมีมารยาท ใฝ่เรียนรู้ มีวินัยและมีเจตคติที่ดีต่อรูปแบบและการสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนไหวที่แบบ Motion Tween (A)

### สาระการเรียนรู้/เนื้อหาสาระ

1. การสร้างตัวอักษรแอนิเมชัน
2. การสร้างฉากเคลื่อนไหวที่แบบ Motion Tween

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 และ Motion Guide จากพื้นฐานความรู้เดิม

#### 2. ขั้นสอนเนื้อหา

3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชันแบบ Tween และ Motion Guide
4. ให้นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้งานเว็บไซต์เรียนออนไลน์
5. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ เวลา 10 นาที
6. นักเรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมใบความรู้ที่ 10 เรื่อง การสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนที่แบบ Motion Tween ในบทเรียนออนไลน์
7. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนที่แบบ Motion Tween ในบทเรียนออนไลน์
8. ผู้สอนแนะนำเพิ่มเติมเรื่อง การสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนที่แบบ Motion Tween

#### 3. ขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ

9. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน เตรียมการสร้างชิ้นงาน
10. นักเรียนทำแบบฝึกหัดประจำหน่วย จำนวน 10 ข้อ เวลา 30 นาที
11. นักเรียนทำใบงานที่ 10 การสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนที่แบบ Motion Tween หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe Flash CS3
12. ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนใบงานกับเพื่อน ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงาน

#### 4. ขั้นสรุปบทเรียน

13. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนที่แบบ Motion Tween แล้วส่งตัวแทนมาอภิปรายหน้าห้องเรียน
14. นักเรียนร่วมกับเพื่อนร่วมกันเขียนแผนผังความคิดการสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนที่แบบ Motion Tween

## 5. ขั้นการนำไปใช้

1. นักเรียนสามารถอธิบายและค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเรื่อง การสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนไหวที่แบบ Motion Tween ได้
2. นักเรียนยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ด้านการสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนไหวที่แบบ Motion Tween ในด้านต่างๆ ได้

### สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต
2. บทเรียนออนไลน์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe Flash CS3
3. ใบงานที่ 10 เรื่อง การสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนไหวที่แบบ Motion Tween
4. โปรแกรมควบคุมเครื่องคอมพิวเตอร์ ShareView v.4.0
5. หนังสือหรือบทความที่เกี่ยวกับความรู้เรื่อง การสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนไหวที่แบบ Motion Tween

### แหล่งการเรียนรู้

1. E-learning ที่เกี่ยวกับ การสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนไหวที่แบบ Motion Tween
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

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

## บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### บันทึกหลังการสอน

#### ☀ ผลการสอน

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายวิธีการการสร้างตัวอักษรแอนิเมชัน ได้
2. ผู้เรียนสามารถอธิบายวิธีการสร้างจากเคลื่อนที่แบบ Motion Tween ได้
3. ผู้เรียนสามารถสร้างตัวอักษรแอนิเมชัน ได้ดี
4. ผู้เรียนสามารถสร้างจากเคลื่อนที่แบบ Motion Tween ได้ดี
5. นักเรียนมีระดับความรู้พื้นฐานและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันต่อการใช้บริการ

### บทเรียนออนไลน์

#### ☀ ปัญหา / อุปสรรค

1. นักเรียนบางคนขาดทักษะพื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. อินเทอร์เน็ตของโรงเรียนช้าเมื่อเข้าใช้บทเรียนออนไลน์พร้อมกัน

#### ☀ ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. สอนการใช้บทเรียนออนไลน์นอกเวลาเรียนเพื่อปรับความรู้ให้นักเรียนมีพื้นฐานใกล้เคียงกัน

ลงชื่อ ..... ผู้สอน

(นายอรุณ ตั้งมโนกุล )

ตำแหน่ง ครู