

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2556

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe Flash CS3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง การเปลี่ยนฉากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การเปลี่ยนฉากแบบ Transition สามารถทำได้โดยใช้คำสั่ง File > Open...(Ctrl + O) แล้วโดยกดปุ่ม Insert Layer แล้วตั้งชื่อว่า “Man” และสร้าง Layer ขึ้นมาอีก 1 เลเยอร์ โดยกดปุ่ม Insert Layer เข้ามาใน Stage แล้วเลือก Create Motion Tween จากนั้นเลื่อนฉากป้ายรถเมล์ไปอยู่ทางด้านขวา จากนั้นกดปุ่ม Ctrl + Enter เพื่อทดสอบผลลัพธ์ ส่วนการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชันสามารถทำได้โดย เปิดไฟล์งานใหม่ โดยใช้คำสั่ง File > Open... (Ctrl + O) ทำการอิมพอร์ตภาพที่ต้องการนำมาเป็นพื้นหลัง โดยใช้คำสั่ง ด้วยคำสั่ง File > Import > Import to Library จากนั้นเลือกรูปภาพที่ต้องการ จากนั้นลากรูปภาพจาก พาเลต Library มายังส่วนของ Stage โดยกำหนดให้รูปภาพมีขนาดเต็มพื้นที่ Stage จากนั้นกดปุ่ม Ctrl + Enter เพื่อทดสอบผลลัพธ์ จะได้ภาพที่มองเห็นเมื่อส่องจากกล้องส่องทางไกล

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (พุทธิพิสัย/K)

1. บอกวิธีการเปลี่ยนฉากแบบ Transition ได้ (K)
2. บอกวิธีการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชันได้ (K)

ด้านทักษะ/กระบวนการ (ทักษะพิสัย/P)

3. มีทักษะและสามารถสร้างการเปลี่ยนฉากแบบ Transition ได้ (P)
4. มีทักษะและสามารถสร้างการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชันได้ (P)

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม/คุณธรรมจริยธรรม (จิตพิสัย/A)

5. นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการแสดงความคิดเห็นอย่างมีมารยาท ใฝ่เรียนรู้ มีวินัยและมีเจตคติที่ดีต่อรูปแบบและการเปลี่ยนฉากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน (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 การเปลี่ยนฉากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน จากพื้นฐานความรู้เดิม
3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเปลี่ยนฉากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน
4. ให้นักเรียนศึกษาคู่่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

2. ขั้นสอนเนื้อหา

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ เวลา 10 นาที
2. นักเรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมใบความรู้ที่ 10 เรื่อง การเปลี่ยนฉากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน ในบทเรียนออนไลน์
3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างตัวอักษรแอนิเมชันและการสร้างฉากเคลื่อนที่แบบ Motion Tween ในบทเรียนออนไลน์
4. ผู้สอนแนะนำเพิ่มเติมเรื่อง การเปลี่ยนฉากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน
5. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน เตรียมการสร้างชิ้นงาน
6. นักเรียนทำแบบฝึกหัดประจำหน่วย จำนวน 10 ข้อ เวลา 30 นาที

3. ขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ

1. นักเรียนทำใบงานที่ 11 การเปลี่ยนฉากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การสร้างภาพเคลื่อนไหวใน โปรแกรม Adobe Flash CS3
2. ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนใบงานกับเพื่อน ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงาน

4. ขั้นสรุปบทเรียน

1. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการเปลี่ยนฉากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน แล้วส่งตัวแทนมาอภิปรายหน้าห้องเรียน

2. นักเรียนร่วมกับเพื่อนร่วมกันเขียนแผนผังความคิดการเปลี่ยนจากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน

5. ขั้นการนำไปใช้

1. นักเรียนสามารถอธิบายและค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเรื่อง การเปลี่ยนจากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน ได้

2. นักเรียนยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ด้านการเปลี่ยนจากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน ในด้านต่าง ๆ ได้

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต
2. บทเรียนออนไลน์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวใน โปรแกรม Adobe Flash CS3
3. ใบงานที่ 11 เรื่อง การเปลี่ยนจากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน
4. โปรแกรมควบคุมเครื่องคอมพิวเตอร์ ShareView v.4.0
5. หนังสือหรือบทความที่เกี่ยวกับความรู้เรื่อง การเปลี่ยนจากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน

แหล่งการเรียนรู้

1. E-learning ที่เกี่ยวกับ การเปลี่ยนจากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน
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	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน

จุดประสงค์การเรียนรู้/สิ่งที่วัด		วิธีการวัด/เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
		แบบฝึกหัดประจำหน่วย	
3	ทักษะกระบวนการ	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียนออนไลน์ 	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
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. ผู้เรียนสามารถบอกวิธีการเปลี่ยนจากแบบ Transition ได้
2. ผู้เรียนสามารถบอกวิธีการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชันได้
3. ผู้เรียนสามารถสร้างการเปลี่ยนจากแบบ Transition ได้ดี
4. ผู้เรียนสามารถสร้าง Mask ในการทำแอนิเมชันได้ดี
5. นักเรียนมีระดับความรู้พื้นฐานและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันต่อการใช้บริการ

บทเรียนออนไลน์

☀ ปัญหา / อุปสรรค

1. นักเรียนบางคนขาดทักษะพื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. อินเทอร์เน็ตของโรงเรียนช้าเมื่อเข้าใช้บทเรียนออนไลน์พร้อมกัน

☀ ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. สอนการใช้บทเรียนออนไลน์นอกเวลาเรียนเพื่อปรับความรู้ให้นักเรียนมีพื้นฐานใกล้เคียงกัน

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายอรุณ ตั้งมโนกุล)

ตำแหน่ง ครู