

## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2556

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

เรื่อง การประยุกต์ใช้งานโปรแกรม Adobe Flash CS3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

เรื่อง การใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน

เวลา 2 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

การสร้างสื่อด้วย Flash นอกจากมีจุดเด่นเกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆ ยังสามารถนำเสนอเสียงพร้อมๆ กับการนำเสนอภาพเคลื่อนไหว เป็นการสร้างสื่อมัลติมีเดียอย่างสมบูรณ์ โดยการนำเสนอไฟล์เสียงด้วย Flash ทำได้ 2 รูปแบบ คือ Event Sound และ Stream Sound ส่วนการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน (Export) มี 2 รูปแบบ คือ Export Image และ Export Movie

### จุดประสงค์การเรียนรู้

#### ด้านความรู้ (พุทธิพิสัย/K)

1. บอกรูปแบบของไฟล์เสียงได้ (K)
2. บอกไฟล์เสียงที่สนับสนุน Flash ได้ (K)
3. บอกการทำงานของไฟล์เสียงได้ (K)
4. บอกการใส่เสียงประกอบแอนิเมชันได้ (K)
5. บอกวิธีเล่นและการลบของเสียงได้ (K)
6. บอกวิธีการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชันได้ (K)
7. บอกวิธีการตั้งค่ารูปแบบของการเอกซ์พอร์ตได้ (K)

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

8. มีทักษะและสามารถใส่เสียงประกอบแอนิเมชันได้ (P)
9. มีทักษะและสามารถลบเสียงออกจากงานแอนิเมชันได้ (P)
10. มีทักษะและสามารถเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชันได้ (P)
11. มีทักษะและตั้งค่ารูปแบบของการเอกซ์พอร์ตได้ (P)

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

12. นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการแสดงความคิดเห็นอย่างมีมารยาท ใฝ่เรียนรู้ มีวินัยและมีเจตคติที่ดีต่อรูปแบบและการใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน (A)

### สาระการเรียนรู้/เนื้อหาสาระ

1. รูปแบบของไฟล์เสียง
2. ไฟล์เสียงที่สนับสนุน Flash
3. การทำงานของไฟล์เสียง

4. การใส่เสียงประกอบแอนิเมชัน
5. วิธีเล่นและการลบของเสียง
6. วิธีการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน
7. วิธีการตั้งค่ารูปแบบของการเอกซ์พอร์ต

**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 การใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน จากพื้นฐานความรู้เดิม
3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน
4. ให้นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

#### 2. ขั้นสอนเนื้อหา

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ เวลา 10 นาที
2. นักเรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมใบความรู้ที่ 12 เรื่อง การใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน ในบทเรียนออนไลน์
3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน ในบทเรียนออนไลน์
4. ผู้สอนแนะนำเพิ่มเติมเรื่อง การใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน
5. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน เตรียมการสร้างชิ้นงาน
6. นักเรียนทำแบบฝึกหัดประจำหน่วย จำนวน 10 ข้อ เวลา 30 นาที

### 3. ชั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ

1. นักเรียนทำใบงานที่ 12 การใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การประยุกต์ใช้งาน โปรแกรม Adobe Flash CS3
2. ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนใบงานกับเพื่อน ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงาน

### 4. ขั้นสรุปทบทวน

1. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน แล้วส่งตัวแทนมาอภิปรายหน้าห้องเรียน
2. นักเรียนร่วมกับเพื่อนร่วมกันเขียนแผนผังความคิดการใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน

### 5. ขั้นนำไปใช้

1. นักเรียนสามารถอธิบายและค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเรื่อง การใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน ได้
2. นักเรียนยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ด้านการใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน ในด้านต่าง ๆ ได้

### สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต
2. บทเรียนออนไลน์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การประยุกต์ใช้งาน โปรแกรม Adobe Flash CS3
3. ใบงานที่ 12 เรื่อง การใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน
4. โปรแกรมควบคุมเครื่องคอมพิวเตอร์ ShareView v.4.0
5. หนังสือหรือบทความที่เกี่ยวกับความรู้เรื่อง การใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน

### แหล่งการเรียนรู้

1. E-learning ที่เกี่ยวกับ การใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน
2. แหล่งข้อมูลสารสนเทศ เช่น Website <http://google.com>
3. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ศูนย์วิทยบริการสารสนเทศ ร้านคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

### กระบวนการวัดผล-ประเมินผล

#### การวัดและประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้/สิ่งที่วัด	วิธีการวัด/เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
1 ความรู้ความเข้าใจ	- การถาม-ตอบ - คำถาม - ตรวจสอบผลการทำใบงานกิจกรรม	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน

จุดประสงค์การเรียนรู้/สิ่งที่วัด		วิธีการวัด/เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
		แบบทดสอบก่อนเรียน แบบฝึกหัดประจำหน่วย	
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 แบบทดสอบก่อนเรียน แบบฝึกหัดประจำหน่วย	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
5	ความรู้ความเข้าใจ	- การถาม-ตอบ - คำถาม - ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียน แบบฝึกหัดประจำหน่วย	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
6	ความรู้ความเข้าใจ	- การถาม-ตอบ - คำถาม - ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียน แบบฝึกหัดประจำหน่วย	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
7	ความรู้ความเข้าใจ	- การถาม-ตอบ - คำถาม - ตรวจสอบการทำใบงานกิจกรรม	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน

จุดประสงค์การเรียนรู้/สิ่งที่วัด		วิธีการวัด/เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
		แบบทดสอบก่อนเรียน แบบฝึกหัดประจำหน่วย	
8	ทักษะกระบวนการ	- สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียนออนไลน์	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
9	ทักษะกระบวนการ	- สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียนออนไลน์	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
10	ทักษะกระบวนการ	- สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียนออนไลน์	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
11	ทักษะกระบวนการ	- สังเกตพฤติกรรมขณะทำงานกลุ่ม - สังเกตทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต - สังเกตทักษะในการใช้บทเรียนออนไลน์	- ตอบถูกเกินร้อยละ 70 ถือว่าผ่าน
12	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	- การสังเกตพฤติกรรมการทำงาน - การสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม/ความกระตือรือร้นในการตอบคำถาม - สังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ ต่องานที่ได้รับมอบหมาย - แบบสังเกตพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้	4 คะแนน = ดี 3 คะแนน = ปานกลาง 2 คะแนน = พอใช้ 1 คะแนน = ปรับปรุง

## บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### บันทึกหลังการสอน

#### ☀ ผลการสอน

1. ผู้เรียนสามารถบอกรูปแบบของไฟล์เสียงได้
2. ผู้เรียนสามารถบอกไฟล์เสียงที่สนับสนุน Flash ได้
3. ผู้เรียนสามารถบอกการทำงานของไฟล์เสียงได้
4. ผู้เรียนสามารถบอกการใส่เสียงประกอบแอนิเมชันได้
5. ผู้เรียนสามารถบอกวิธีเล่นและการลบของเสียงได้
6. ผู้เรียนสามารถบอกวิธีการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชันได้
7. ผู้เรียนสามารถบอกวิธีการตั้งค่ารูปแบบของการเอกซ์พอร์ตได้
8. ผู้เรียนสามารถใส่เสียงประกอบแอนิเมชันได้ดีเยี่ยม
9. ผู้เรียนสามารถลบเสียงออกจากงานแอนิเมชันได้ดีเยี่ยม
10. ผู้เรียนสามารถเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชันได้ดีเยี่ยม
11. ผู้เรียนสามารถตั้งค่ารูปแบบของการเอกซ์พอร์ตได้ดี
12. นักเรียนมีระดับความรู้พื้นฐานและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันต่อการใช้บริการ

### บทเรียนออนไลน์

#### ☀ ปัญหา / อุปสรรค

1. นักเรียนบางคนขาดทักษะพื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. อินเทอร์เน็ตของโรงเรียนช้าเมื่อเข้าใช้บทเรียนออนไลน์พร้อมกัน

#### ☀ ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. สอนการใช้บทเรียนออนไลน์นอกเวลาเรียนเพื่อปรับความรู้ให้นักเรียนมีพื้นฐานใกล้เคียงกัน

ลงชื่อ ..... ผู้สอน  
(นายอรุณ ตังมโนกุล)  
ตำแหน่ง ครู