



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชา สร้างสรรค์งานแอนิเมชัน 1

รหัสวิชา ง 32242

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน

เวลา 4 ชั่วโมง

เรื่อง ทำความรู้จักกับ สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 : เทคโนโลยีสารสนเทศ

มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน

มาตรฐาน ง 4.1 : เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น

ข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหาการทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 3 มฐ. ง. 4.1(8)

ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสม

### 2. สาระสำคัญ

การทำงานในรูปแบบมัลติมีเดียในรูปแบบการสร้างแอนิเมชันกับภาพนิ่ง ที่มีความหลากหลายในการนำเสนอโดยใช้จินตนาการ และความสามารถที่เกิดขึ้นภายในตัว เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควบคู่ไปกับการใช้ทักษะพื้นฐานในการทำงานอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้ผลงานที่ดีเยี่ยม

### 3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน

### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของสื่อมัลติมีเดียได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายการเกิดสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชันได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน
4. นักเรียนสามารถบอกถึงโปรแกรมและอุปกรณ์ในการใช้ทำสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชันได้

### 5. เนื้อหาสาระ

1. ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย
2. สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน
3. ประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน
4. โปรแกรมและอุปกรณ์ในการใช้ทำสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน

## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูแนะนำให้นักเรียนเข้าใจความหมายของสื่อมัลติมีเดีย พร้อมยกตัวอย่างประกอบเพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น
2. ครูยกตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน
3. ครูบอกประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจและนำไปใช้ประโยชน์มากขึ้น
4. ครูแนะนำโปรแกรมและอุปกรณ์ในการใช้ทำสื่อมัลติมีเดีย
5. ครูให้นักเรียนดาวน์โหลดภาพการ์ตูนจากอินเทอร์เน็ตคนละ 20 รูป เก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ไดว์ D โดยให้นักเรียนสร้างโฟลเดอร์ที่ไดว์ D เพื่อไว้เก็บงานของนักเรียนแต่ละคน
6. ครูอธิบายให้นักเรียนทราบถึงชนิดของไฟล์ภาพแต่ละชนิดที่นักเรียนดาวน์โหลดมา
7. ครูให้นักเรียนฝึกระบายสีภาพการ์ตูนที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตโดยใช้โปรแกรม Paint ส่งครูคนละ 10 รูป

## 7. สื่อ และแหล่งเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรเจคเตอร์
3. โปรแกรม Paint
4. ตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียและสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน
5. ภาพการ์ตูนจากอินเทอร์เน็ต

## 8. การวัดผลและประเมินผล

### วิธีประเมิน

- สังเกตจากการฟัง และการตอบคำถาม
- สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม
- ความสนใจในการเรียน

### เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

- กงารปฏิบัติ

### เกณฑ์ในการประเมิน

- นักเรียนสนใจและตอบคำถามได้ถูกต้อง 80 %
- นักเรียนสามารถทำกิจกรรมที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง 80 %

## 9. การบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

.....

.....

10. กิจกรรมเสนอแนะ

.....  
.....

11. บันทึกผลหลังสอน

11.1 ผลการสอน

.....  
.....

11.2 ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....

11.3 แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....  
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

( นายภูริวัฒน์ เกื้อทาน )

วันที่ .....เดือน.....พ.ศ.....

ความเห็นของผู้บังคับบัญชา / ผู้ที่ได้รับมอบหมาย / ข้อเสนอแนะของผู้นิเทศ

.....  
.....

.....  
.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจแผน

(.....)

ตำแหน่ง.....

วันที่ .....เดือน.....พ.ศ.....