

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว22283 รายวิชา การสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มัลติมีเดีย

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2/3

ผู้จัดทำ นางสาวอรรณพ ทรงบัณฑิตย์

เวลา 6 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
1. บอกความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของมัลติมีเดียได้	1. บอกความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของมัลติมีเดีย (K) 2. เขียนสรุปผังความคิดความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของมัลติมีเดีย (P)	ความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของมัลติมีเดีย	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	Mind Mapping ความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของมัลติมีเดีย	ความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของมัลติมีเดีย จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียน - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจชิ้นงาน	- Slide ประกอบ การอธิบาย - เอกสารประกอบ การเรียน - Google Classroom - สื่อดิจิทัล
2. อธิบายหลักการออกแบบมัลติมีเดีย และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้	1. อธิบายหลักการออกแบบมัลติมีเดียและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง (K) 2. เขียนสรุปผังความคิดหลักการออกแบบมัลติมีเดียและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง (P)	หลักการออกแบบมัลติมีเดียและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	Mind Mapping หลักการออกแบบมัลติมีเดียและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	หลักการออกแบบมัลติมีเดียและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียน - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจชิ้นงาน	- Slide ประกอบ การอธิบาย - เอกสารประกอบ การเรียน - Google Classroom - สื่อดิจิทัล

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
3. เขียน Story Board แสดงการออกแบบสื่อนัลติมีเดียได้อย่าง ถูกต้องตามหลักการ	1. เขียน Story Board แสดงการ ออกแบบสื่อนัลติมีเดียตามหลักการ และองค์ประกอบที่ครบถ้วน (P)	การเขียน Story Board	1. ความสามารถ ในการสื่อสาร 2. ความสามารถ ในการคิด 3. ความสามารถ ในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถ ในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการ ทำงาน	Story Board	การเขียน Story Board จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจชิ้นงาน	- Slide ประกอบ การอธิบาย - เอกสารประกอบ การเรียนรู้ - Google Classroom - สื่อดิจิทัล

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว22283 รายวิชา การสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2/3

ผู้จัดทำ นางสาวอรรณพร ทรงบัณฑิตย์

เวลา 12 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
4. ผลิตสื่อมัลติมีเดียที่น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีคุณภาพต่อการนำไปประยุกต์ใช้ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ได้	1. จัดการสไลด์ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate (P)	การจัดการสไลด์	1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ฝึกปฏิบัติ การจัดการสไลด์	การจัดการสไลด์โปรแกรม Adobe Captivate จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจผลการ ปฏิบัติงาน	- โปรแกรม Adobe Captivate - เอกสารประกอบ การเรียนรู้ - Google Classroom - สื่อดิจิทัล - ซอฟต์แวร์ ประยุกต์ต่าง ๆ
4. ผลิตสื่อมัลติมีเดียที่น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีคุณภาพต่อการนำไปประยุกต์ใช้ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ได้	1. เพิ่มและจัดการวัตถุในสไลด์ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate (P)	การเพิ่มและจัดการวัตถุในสไลด์	1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ฝึกปฏิบัติ การเพิ่มและจัดการวัตถุในสไลด์	การเพิ่มและจัดการวัตถุในสไลด์โปรแกรม Adobe Captivate จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจผลการ ปฏิบัติงาน	- โปรแกรม Adobe Captivate - เอกสารประกอบ การเรียนรู้ - Google Classroom - สื่อดิจิทัล - ซอฟต์แวร์ ประยุกต์ต่าง ๆ

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
4. ผลิตภัณฑ์มีเดียที่น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีคุณภาพต่อการนำไปประยุกต์ใช้ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ได้	1. บันทึกเสียงและแทรกลงในสไลด์ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate (P)	การบันทึกเสียงและแทรกลงในสไลด์	1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ฝึกปฏิบัติ การบันทึกเสียงและแทรกลงในสไลด์	การบันทึกเสียงและแทรกลงในสไลด์ โปรแกรม Adobe Captivate จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียน - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจผลการ ปฏิบัติงาน	- โปรแกรม Adobe Captivate - เอกสารประกอบ การเรียน - Google Classroom - สื่อดิจิทัล - ซอฟต์แวร์ ประยุกต์ต่าง ๆ
4. ผลิตภัณฑ์มีเดียที่น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีคุณภาพต่อการนำไปประยุกต์ใช้ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ได้	1. ใช้ตัวแปรและแอคชันในโปรแกรม Adobe Captivate (P)	ตัวแปรและแอคชัน	1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ฝึกปฏิบัติ ตัวแปรและแอคชัน	ตัวแปรและแอคชัน โปรแกรม Adobe Captivate จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียน - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจผลการ ปฏิบัติงาน	- โปรแกรม Adobe Captivate - เอกสารประกอบ การเรียน - Google Classroom - สื่อดิจิทัล - ซอฟต์แวร์ ประยุกต์ต่าง ๆ
4. ผลิตภัณฑ์มีเดียที่น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีคุณภาพต่อการนำไปประยุกต์ใช้ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ได้	1. สร้างแบบฝึกหัดและแบบทดสอบด้วยโปรแกรม Adobe Captivate (P)	การสร้างแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ	1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ฝึกปฏิบัติ การสร้างแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ	การสร้างแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ โปรแกรม Adobe Captivate จำนวน 4 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียน - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจผลการ ปฏิบัติงาน	- โปรแกรม Adobe Captivate - เอกสารประกอบ การเรียน - Google Classroom - สื่อดิจิทัล - ซอฟต์แวร์ ประยุกต์ต่าง ๆ

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว22283 รายวิชา การสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2/3

ผู้จัดทำ นางสาวอรรณพ ทรงบัณฑิตย์

เวลา 20 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
4. ผลิตสื่อมัลติมีเดียให้น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีคุณภาพต่อการนำไปประยุกต์ใช้ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ได้	1. สร้างโปรเจกต์ให้รองรับกับอุปกรณ์ต่าง ๆ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate (P)	การสร้างโปรเจกต์ให้รองรับกับอุปกรณ์ต่าง ๆ	1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ฝึกปฏิบัติ การสร้างโปรเจกต์ให้รองรับกับอุปกรณ์ต่าง ๆ	การสร้างโปรเจกต์ให้รองรับกับอุปกรณ์ต่าง ๆ โปรแกรม Adobe Captivate จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจชิ้นงาน	- โปรแกรม Adobe Captivate - เอกสารประกอบ การเรียนรู้ - Google Classroom - สื่อดิจิทัล - ซอฟต์แวร์ ประยุกต์ต่าง ๆ
4. ผลิตสื่อมัลติมีเดียให้น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีคุณภาพต่อการนำไปประยุกต์ใช้ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ได้	1. ปรับแต่งคุณสมบัติโปรเจกต์ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate (P)	การปรับแต่งคุณสมบัติโปรเจกต์	1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ฝึกปฏิบัติ การปรับแต่งคุณสมบัติโปรเจกต์	การปรับแต่งคุณสมบัติโปรเจกต์ โปรแกรม Adobe Captivate จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจชิ้นงาน	- โปรแกรม Adobe Captivate - เอกสารประกอบ การเรียนรู้ - Google Classroom - สื่อดิจิทัล - ซอฟต์แวร์ ประยุกต์ต่าง ๆ

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
4. ผลิตสื่อมัลติมีเดีย ให้น่าสนใจ มีความคิด สร้างสรรค์ และมี คุณภาพต่อการ นำไปประยุกต์ใช้ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ได้	1. ผลิตสื่อมัลติมีเดีย ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate (P) 2. สามารถทำงานเป็นกลุ่ม และ มีความรับผิดชอบต่องานที่ทำ (A)	ผลิตสื่อมัลติมีเดีย	1. ความสามารถ ในการสื่อสาร 2. ความสามารถ ในการคิด 3. ความสามารถ ในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถ ในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการ ทำงาน	ผลิตสื่อมัลติมีเดีย	ผลิตสื่อมัลติมีเดีย โปรแกรม Adobe Captivate จำนวน 14 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจชิ้นงาน	- โปรแกรม Adobe Captivate - เอกสารประกอบ การเรียนรู้ - Google Classroom - สื่อดิจิทัล - ซอฟต์แวร์ ประยุกต์ต่าง ๆ
4. ผลิตสื่อมัลติมีเดีย ให้น่าสนใจ มีความคิด สร้างสรรค์ และมี คุณภาพต่อการ นำไปประยุกต์ใช้ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ได้	1. เผยแพร่ผลงานสื่อมัลติมีเดีย ด้วยรูปแบบวิธีการที่เหมาะสม (P)	การเผยแพร่ผลงาน	1. ความสามารถ ในการสื่อสาร 2. ความสามารถ ในการคิด 3. ความสามารถ ในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถ ในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการ ทำงาน	นำเสนอผลงาน สื่อมัลติมีเดีย	การเผยแพร่ผลงานสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจชิ้นงาน	- โปรแกรม Adobe Captivate - เอกสารประกอบ การเรียนรู้ - Google Classroom - สื่อดิจิทัล - ซอฟต์แวร์ ประยุกต์ต่าง ๆ