

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องรายวิชา
ระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้/จุดประสงค์การเรียนรู้

รายวิชา มัลติมีเดียและแอนิเมชัน รหัสวิชา ว31284 เวลา 40 ชั่วโมง
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

มาตรฐานการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม	1. อธิบายหลักการออกแบบและสร้างงาน 3 มิติได้	K : 1. อธิบายหลักการออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชันและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้	1. หลักการออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชันและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
	2. ยกตัวอย่างรูปแบบ หลักการ และแนวคิดที่ได้จากการศึกษาตัวอย่างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้	K : 2. อธิบาย และยกตัวอย่างรูปแบบ หลักการ และแนวคิดที่ได้จากการศึกษาตัวอย่างผลงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้ P : 3. นำเสนอผลการศึกษาตัวอย่างผลงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันที่ตนสนใจได้	2. กรณีศึกษา ผลงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
	3. ใช้งานโปรแกรม Adobe After Effect ในการสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้	P : 4. เตรียมองค์ประกอบทางกราฟิกสำหรับงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้อย่างเหมาะสม K : 5. อธิบายการใช้งานเครื่องมือโปรแกรม Adobe After Effect ในการสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้ P : 6. ใช้งานเครื่องมือโปรแกรม Adobe After Effect ในการสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้	3. การเตรียมองค์ประกอบทางกราฟิกสำหรับงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 4. การใช้งานโปรแกรม Adobe After Effect
	4. เขียน Story Board แสดงการออกแบบงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้อย่างถูกต้องตามหลักการ	P : 7. เขียน Story Board แสดงการออกแบบงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันตามหลักการ และองค์ประกอบที่ครบถ้วนได้	5. การเขียน Story Board

มาตรฐานการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม	5. สร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันแบบ Motion Graphic นำเสนอเกี่ยวกับเนื้อหาที่ตนสนใจสร้างสรรค์เป็นประโยชน์ และมีคุณภาพด้วยเครื่องมือที่เหมาะสมได้	P : 8. สร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันแบบ Motion Graphic นำเสนอเกี่ยวกับเนื้อหาที่ตนสนใจและเป็นประโยชน์ได้	6. การสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันแบบ Motion Graphic
	6. นำเสนอ เผยแพร่ผลงาน Motion Infographic ในรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสมได้	P : 9. นำเสนอ เผยแพร่ผลงาน Motion Graphic ของตนในรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม A : 10. สามารถทำงานเป็นกลุ่ม และมีความรับผิดชอบต่องานที่ทำ	7. การนำเสนอและเผยแพร่ผลงาน Motion Graphic