

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
รหัสวิชา ว31284 รายวิชา มัลติมีเดียและแอนิเมชัน

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4/2
ผู้จัดทำ นางสาวจรรุภา อุทัยธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง หลักการสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
สาระที่ 4 เทคโนโลยี

เวลา 4 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
1. อธิบายหลักการออกแบบและสร้างงาน 3 มิติได้	1. อธิบายหลักการออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชันและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้ (K)	หลักการออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชันและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้	-	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง หลักการออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชันและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรมการเรียน - การทำกิจกรรมในชั้นเรียน	- เอกสารประกอบ การเรียนการสอน - วิดีโอประกอบ การเรียนการสอน - ใบความรู้
2. ยกตัวอย่างรูปแบบ หลักการ และแนวคิดที่ได้จากการศึกษาตัวอย่างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้	1. อธิบาย และยกตัวอย่างรูปแบบ หลักการ และแนวคิดที่ได้จากการศึกษาตัวอย่างผลงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้ (K) 2. นำเสนอผลการศึกษาดูตัวอย่างผลงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันที่ตนสนใจได้ (P)	กรณีศึกษา ผลงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	นำเสนอผลการศึกษาดูตัวอย่างผลงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง กรณีศึกษา ผลงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรมการเรียน - การทำกิจกรรมในชั้นเรียน - การตรวจงาน	- เอกสารประกอบ การเรียนการสอน - วิดีโอประกอบ การเรียนการสอน - ใบความรู้ - ซอฟต์แวร์ประยุกต์ต่าง ๆ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe After Effect

เวลา 15 ชั่วโมง

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
3. ใช้งานโปรแกรม Adobe After Effect ในการสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้	1. เตรียมองค์ประกอบทางกราฟิกสำหรับงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้อย่างเหมาะสม (P)	การเตรียมองค์ประกอบทางกราฟิกสำหรับงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้	-	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การเตรียมองค์ประกอบทางกราฟิกสำหรับงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียน - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน	- เอกสารประกอบ การเรียนการสอน - วิดีโอประกอบ การเรียนการสอน - ใบความรู้ - ซอฟต์แวร์ประยุกต์ ต่าง ๆ
3. ใช้งานโปรแกรม Adobe After Effect ในการสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้	1. อธิบายการใช้งานเครื่องมือโปรแกรม Adobe After Effect ในการสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้ (K) 2. ใช้งานเครื่องมือโปรแกรม Adobe After Effect ในการสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้ (P)	การใช้งานโปรแกรม Adobe After Effect	1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ฝึกปฏิบัติ การใช้งาน โปรแกรม Adobe After Effect	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe After Effect จำนวน 13 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียน - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจงาน	- โปรแกรม Adobe After Effect - เอกสารประกอบ การเรียนการสอน - วิดีโอประกอบ การเรียนการสอน - ใบความรู้ - แบบฝึกปฏิบัติ - ซอฟต์แวร์ประยุกต์ ต่าง ๆ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Motion Graphic สร้างสรรค์

เวลา 19 ชั่วโมง

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
4. เขียน Story Board แสดงการออกแบบงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้อย่างถูกต้องตามหลักการ	1. เขียน Story Board แสดงการออกแบบงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันตามหลักการ และองค์ประกอบที่ครบถ้วนได้ (P)	การเขียน Story Board	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	Story Board	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การเขียน Story Board จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียน - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจงาน	- เอกสารประกอบ การเรียนการสอน - วิดีโอประกอบ การเรียนการสอน - ใบความรู้ - ซอฟต์แวร์ประยุกต์ต่าง ๆ
5. สร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันแบบ Motion Graphic นำเสนอเกี่ยวกับเนื้อหาที่ตนสนใจสร้างสรรค์เป็นประโยชน์และมีคุณภาพด้วยเครื่องมือที่เหมาะสมได้	1. สร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันแบบ Motion Graphic นำเสนอเกี่ยวกับเนื้อหาที่ตนสนใจ และเป็นประโยชน์ได้ (P) 2. สามารถทำงานเป็นกลุ่ม และมีความรับผิดชอบต่องานที่ทำ (A)	การสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันแบบ Motion Graphic	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	สร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันแบบ Motion Graphic เพื่อนำเสนอเกี่ยวกับเนื้อหาที่ตนสนใจและเป็นประโยชน์	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันแบบ Motion Graphic จำนวน 15 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียน - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจงาน	- โปรแกรม Adobe After Effect - เอกสารประกอบ การเรียนการสอน - วิดีโอประกอบ การเรียนการสอน - ใบความรู้ - ซอฟต์แวร์ประยุกต์ต่าง ๆ

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
6. นำเสนอ เผยแพร่ ผลงาน Motion Infographic ในรูปแบบและ วิธีการที่เหมาะสมได้	1. นำเสนอ เผยแพร่ผลงาน Motion Infographic ของตนในรูปแบบและ วิธีการที่เหมาะสม (P) 2. สามารถทำงานเป็นกลุ่ม และมีความรับผิดชอบต่อ งานที่ทำ (A)	การนำเสนอและเผยแพร่ ผลงาน Motion Graphic	1. ความสามารถ ในการสื่อสาร 2. ความสามารถ ในการคิด 3. ความสามารถ ในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถ ในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการ ทำงาน	นำเสนอและ เผยแพร่ผลงาน Motion Graphic	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การนำเสนอและ เผยแพร่ผลงาน Motion Graphic จำนวน 2 ชั่วโมง	- สังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ - การทำกิจกรรม ในชั้นเรียน - การตรวจงาน	- โปรแกรม Adobe After Effect - เอกสารประกอบ การเรียนการสอน - วิดีโอประกอบ การเรียนการสอน - ใบความรู้ - ซอฟต์แวร์ประยุกต์ ต่าง ๆ