

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (เทคโนโลยี)

รหัสวิชา ว30286 รายวิชา มัลติมีเดีย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับมัลติมีเดีย

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

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

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5

ผู้จัดทำ นางสาวณัฐพร มั่นคง , นายศักดิ์พล ผ่องอักษร,นายวรรณนะ คัทจันทร์,นางสาวภาณี บุญกะยะ

เวลา 4 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
1. อธิบายหลักการของการสร้างงานมัลติมีเดียได้	K1. บอกความหมายของมัลติมีเดียได้ K2. บอกความเป็นมาของมัลติมีเดียได้ K3. บอกองค์ประกอบของมัลติมีเดียได้ K4. บอกประเภทของมัลติมีเดียได้ P5. เลือกใช้ประเภทของมัลติมีเดีย ได้เหมาะสมกับงาน A6. ตระหนักถึงความสำคัญของการนำหลักการการคิดเชิงออกแบบกับการแก้ปัญหาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	1.1 ความหมายของมัลติมีเดีย 1.2 ความเป็นมาของมัลติมีเดีย 1.3 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย 1.4 รูปแบบของมัลติมีเดีย 1.5 ประโยชน์ของมัลติมีเดีย 1.6 มัลติมีเดียกับการใช้งานในอนาคต	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	- แบบทดสอบ (10 ข้อ) - แบบฝึกปฏิบัติ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับมัลติมีเดีย แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning และการเรียนการสอนแบบ Active Learning เวลา 2 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มัลติมีเดียกับการใช้งานในอนาคต รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning และการเรียนการสอนแบบ Active Learning เวลา 2 ชั่วโมง	- การประเมินก่อนเรียน - การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด) - การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรม - ประเมินหลังเรียน	- หนังสือเรียน - เอกสารประกอบการสอน - ใบงาน/กิจกรรม - ห้องเรียน Google Classroom - แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตงานมัลติมีเดีย

เวลา 9 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
2. อธิบายเครื่องมือแต่ละประเภทที่ใช้ในการผลิตงานมัลติมีเดียได้	K1. บอกลักษณะเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตงานมัลติมีเดียได้ K2. อธิบายขั้นตอนของการสร้างเครื่องมือในการผลิตงานมัลติมีเดียได้ K3. อธิบายการผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาได้ K4. ยกตัวอย่างเครื่องมือมัลติมีเดียในแต่ละประเภทได้ P5. เลือกเครื่องมือมัลติมีเดียในการใช้งานได้อย่างถูกต้อง P6. ประยุกต์ใช้เครื่องมือมัลติมีเดียในการสร้างผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ A7. ตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างสรรค์สื่อผลงานด้านมัลติมีเดีย	1. ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตงานมัลติมีเดีย 2. ขั้นตอนของการสร้างเครื่องมือมัลติมีเดีย 3. การผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	- Story Board (10 คะแนน) - นำเสนอตัวอย่างผลงาน / เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตงานมัลติมีเดีย (5 คะแนน)	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ประเภทของเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตงานมัลติมีเดีย รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning และการเรียนการสอนแบบ Active Learning เวลา 3 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การเตรียมเครื่องมือในการผลิตงานมัลติมีเดีย รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning และการเรียนการสอนแบบ Active Learning เวลา 6 ชั่วโมง	- การประเมินก่อนเรียน - การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด) - การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรม - ประเมินหลังเรียน	- หนังสือเรียน - เอกสารประกอบการสอน - ใบงาน/กิจกรรม - ห้องเรียน Google Classroom - แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้มัลติมีเดียในชีวิตประจำวัน

เวลา 6 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. อธิบายหลักสำคัญและประโยชน์ของการใช้มัลติมีเดียในชีวิตประจำวันได้ 4. สามารถยกตัวอย่างกรณีศึกษาประเภทการใช้งานของสื่อมัลติมีเดียได้อย่างถูกต้อง	K1. บอกลักษณะเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตงานมัลติมีเดียได้ K2. อธิบายขั้นตอนของการสร้างเครื่องมือในการผลิตงานมัลติมีเดียได้ K3. อธิบายการผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาได้ K4. ยกตัวอย่างเครื่องมือมัลติมีเดียในแต่ละประเภทได้ P5. เลือกเครื่องมือมัลติมีเดียในการใช้งานได้อย่างถูกต้อง P6. ประยุกต์ใช้เครื่องมือเครื่องมือมัลติมีเดียในการสร้างผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ A7. ตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างสรรค์สื่อผลงานด้านมัลติมีเดีย	1. ด้านการศึกษา (Education) 2. ด้านความบันเทิง (Entertainment) 3. ด้านธุรกิจ (Business) 4. ด้านการประชาสัมพันธ์ (Public Relation) 5. ด้านความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality)	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	- สร้างผลงานมัลติมีเดีย 1 ประเภท	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง มัลติมีเดียในชีวิตประจำวัน รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning และการเรียนการสอนแบบ Active Learning เวลา 2 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การสร้างผลงานมัลติมีเดีย รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning และการเรียนการสอนแบบ Active Learning เวลา 4 ชั่วโมง	- การประเมินก่อนเรียน - การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด) - การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรม - ประเมินหลังเรียน	- หนังสือเรียน - เอกสารประกอบการสอน - ใบงาน/กิจกรรม - ห้องเรียน Google Classroom - แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง รูปแบบการพัฒนาผลิตภัณฑ์

เวลา 6 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
5. สามารถเลือกใช้โปรแกรมที่หลากหลายในการพัฒนาสื่อผลิตภัณฑ์ได้อย่างมีคุณภาพและสร้างสรรค์	K1. อธิบายประเภทการใช้งานสื่อผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวันได้ K2. ยกตัวอย่างการใช้งานผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องตามวัตถุประสงค์ K3. อธิบายการใช้ผลิตภัณฑ์ในด้านความจริงเสมือนได้ P4. วิเคราะห์ประเภทของผลิตภัณฑ์และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างสร้างสรรค์ A5. ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้งานสื่อผลิตภัณฑ์ให้ถูกต้องและเกิดประโยชน์	1. หลักการออกแบบสื่อผลิตภัณฑ์ 2. การออกแบบสื่อผลิตภัณฑ์เพื่อการศึกษา 3. ประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ด้านการเรียนการสอน	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ผลงานเทคนิคการตัดต่อคลิปวิดีโอสั้น 1 คลิป	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง รูปแบบการพัฒนาผลิตภัณฑ์ รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning และการเรียนการสอนแบบ Active Learning เวลา 3 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ผลิตภัณฑ์เพื่อการศึกษา รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning และการเรียนการสอนแบบ Active Learning เวลา 3 ชั่วโมง	- การประเมินก่อนเรียน - การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด) - การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรม - ประเมินหลังเรียน	- หนังสือเรียน - เอกสารประกอบการสอน - ใบงาน/กิจกรรม - ห้องเรียน Google Classroom - แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การประยุกต์ใช้เครื่องมือในการสร้างงานมัลติมีเดีย

เวลา 12 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
5. สามารถเลือกใช้โปรแกรมที่หลากหลายในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียได้อย่างมีคุณภาพและสร้างสรรค์	K1. บอกประเภทของเครื่องมือสำหรับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียได้ K2. อธิบายเครื่องมือสำหรับการพัฒนาภาพเคลื่อนไหวได้ P3. ประยุกต์ใช้เครื่องมือมัลติมีเดียในการสร้างสรรค์ผลงานได้และมีคุณภาพ A4. ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนางานสื่อมัลติมีเดีย A6. เห็นความสำคัญของการทำงานกลุ่ม และความร่วมมือรับผิดชอบร่วมกัน	1. ประเภทของเครื่องมือสำหรับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย 2. การประยุกต์ใช้เครื่องมือมัลติมีเดียในชีวิตประจำวัน 3. จรรยาบรรณในการใช้มัลติมีเดีย	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	กิจกรรมกลุ่ม หนังสือหรือสื่อสร้างสรรค์ กลุ่มละ 1 เรื่อง	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การประยุกต์ใช้เครื่องมือในการสร้างงานมัลติมีเดีย รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning และการเรียนการสอนแบบ Active Learning เวลา 4 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง สร้างสรรค์ผลงาน รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning และการเรียนการสอนแบบ Active Learning เวลา 3 ชั่วโมง	- การประเมินก่อนเรียน - การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด) - การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรม - ประเมินหลังเรียน	- หนังสือเรียน - เอกสารประกอบการสอน - ใบงาน/กิจกรรม - ห้องเรียน Google Classroom - แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ