แบบบันทึก 1.3

บันทึกหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
รหัสวิชา ว22242 รายวิชา กราฟิกและมัลติมีเดีย2 ผู้จัดทำ นางวิชุดา จันทร์พราหมณ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 **เรื่อง เริ่มต้นทบทวนความรู้ โปรแกรมAdobe Animate** **เวลา 4 ชั่วโมง**
สาระที่ 4 เทคโนโลยี
ว 4.2 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับบริการหรือผลิตภัณฑ์ใช้ในชีวิตจริงอย่างสร้างสรรค์

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
1. อธิบายหลักการพื้นฐานการสร้างงานสื่อมัลติมีเดีย และส่วนประกอบของโปรแกรมกราฟิกและมัลติมีเดียได้ 2. อธิบายขั้นตอนการสร้างงานกราฟิกและมัลติมีเดียได้	1. อธิบายความหมายของการสร้างงานสื่อมัลติมีเดียได้ (K) 2. อธิบายหลักการส่วนประกอบของโปรแกรมสื่อมัลติมีเดียได้ (K) 3. เลือกใช้โปรแกรมสื่อมัลติมีเดียที่มีอย่างหลากหลายได้อย่างเหมาะสม (P) 4. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อมัลติมีเดียกับชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม (P) 5. ใช้เครื่องมือโปรแกรมสื่อ	1.1 ประเภทของสื่อมัลติมีเดียในชีวิตประจำวัน 1.2 ประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดีย 1.3 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย 1.4 ทบทวนส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม 1.5 ทบทวนหลักการพื้นฐานของโปรแกรม Adobe Animate	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	1. ใบกิจกรรมความรู้เบื้องต้นรู้จัก Adobe Animate	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนดูสื่อมัลติมีเดียกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ 2. ผู้สอนตั้งคำถามในประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสมรรถนะผู้เรียนของ EEC และกระบวนการคิดและความสนใจ 3. ผู้สอนอธิบายการทำงานวิดีโอ รู้จักฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ โปรแกรม Adobe Animate 4. ให้ผู้เรียนจับกลุ่มศึกษาข้อมูลหรือเอกสารออนไลน์	1. ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรมความรู้เบื้องต้น รู้จัก Adobe Animate 2. สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 3. ประเมินการทำงานกลุ่ม	- ห้องเรียน Google Classroom - สื่อ Power Point - สื่อออนไลน์

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
	มัลติมีเดียได้ (P)					5. ผู้เรียนทำกิจกรรมศึกษาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสมรรถนะผู้เรียนของ EEC		

แบบบันทึก 1.3

บันทึกหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
รหัสวิชา ว22242 รายวิชา กราฟิกและมัลติมีเดีย2 ผู้จัดทำ นางวิชุดา จันทร์พราหมณ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 **เรื่อง การเขียน story broad** **เวลา 14 ชั่วโมง**

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

ว 4.2 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับบริการหรือผลิตภัณฑ์ใช้ในชีวิตจริงอย่างสร้างสรรค์

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
3. สามารถรออกแบบการสร้างงานสื่อมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม	6. เลือกหัวข้อเรื่องในการสร้างชิ้นงานกราฟิกและมัลติมีเดียเกี่ยวกับ EEC ที่นักเรียนกำหนดได้ (P) 7. วางแผนออกแบบงานกราฟิกและมัลติมีเดียได้ (P) 8. การเขียน story broad เพื่อสร้างผลงานได้ (P)	2.1 หลักการการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย 2.2 ขั้นตอนการสร้างสื่อมัลติมีเดียอย่างสร้างสรรค์ 2.3 การเขียน story broad 2.4 นำเสนอ story broad	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน 3. ซื่อสัตย์สุจริต 4. มีวินัย	1. ใบงาน storyboard หัวข้อเกี่ยวกับสมรรถนะผู้เรียนของ EEC 2. สร้างสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเกี่ยวกับสมรรถนะผู้เรียนของ EEC	1. ผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสมรรถนะผู้เรียนของ EEC 2. นักเรียนแบ่งกลุ่มและร่วมกันเขียน storyboard ในหัวข้อเกี่ยวกับสมรรถนะผู้เรียนของ EEC ที่นักเรียนเลือก 3. นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียอย่างสร้างสรรค์ 4. ครูผู้สอนอธิบายและแนะนำนักเรียนในการสร้างสื่อการเรียนรู้	. ตรวจใบงาน storyboard หัวข้อเกี่ยวกับสมรรถนะผู้เรียนของ EEC 2. ตรวจความคืบหน้าสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเกี่ยวกับสมรรถนะผู้เรียนของ EEC	- ห้องเรียน Google Classroom - สื่อ Power Point - สื่อออนไลน์

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
						5. ตรวจสอบความคืบหน้าการทำงานของนักเรียนเป็นระยะ	3. สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 4. ประเมินการทำงานกลุ่ม	

แบบบันทึก 1.3

บันทึกหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
รหัสวิชา ว22242 รายวิชา กราฟิกและมัลติมีเดีย2 ผู้จัดทำ นางวิชุดา จันทร์พราหมณ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 **เรื่อง การสร้างสื่อมัลติมีเดียอย่างสร้างสรรค์** **เวลา 22 ชั่วโมง**

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

ว 4.2 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับบริการหรือผลิตภัณฑ์ใช้ในชีวิตจริงอย่างสร้างสรรค์

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
5. ผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่น หรือโครงการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC) ให้น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีคุณภาพต่อการนำไปประยุกต์ใช้ใน	9. สามารถประยุกต์ใช้งานกราฟิกและมัลติมีเดียกับบริบทอื่นๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ 10. สามารถสร้างแบบทดสอบในรูปแบบต่างได้อย่างสร้างสรรค์ 11. สามารถเผยแพร่สื่อการเรียนรู้อย่างเหมาะสม 12. มีเจคติที่ดีในการสร้างสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดีย	3.1 การสร้างสรรค์งานสื่อมัลติมีเดีย 3.2นำเสนอและเผยแพร่ผลงานสื่อมัลติมีเดียผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียต่างๆ	1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3.มุ่งมั่นในการทำงาน	1. สื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียที่สมบูรณ์	1. ครูผู้สอนแนะนำการสร้างสื่อตามขั้นตอนการสร้างผลงานและแนะนำการเมื่อนักเรียนมีปัญหาในการทำงานตลอดการทำงานจนแล้วเสร็จ 2. นักเรียนนำเสนอและเผยแพร่ผลงานสื่อมัลติมีเดียผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียต่างๆ	1. ตรวจสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเกี่ยวกับสมรรถนะผู้เรียนของ EEC 2. สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 3. ประเมินการทำงานกลุ่ม	- ห้องเรียน Google Classroom - สื่อ Power Point - สื่อออนไลน์

ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
งานด้านต่าง ๆ ด้วยโปรแกรม Adobe Animate 6. มีเจคติที่ดีในการสร้างสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดีย								