



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง

ทำความรู้จักรูปภาพและอนิเมชัน

รหัสวิชา

ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2564 เวลา 4 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

ศึกษาเกี่ยวกับ งานกราฟิก โปรแกรมกราฟิก 2 มิติ งานกราฟิกแบบ 3 มิติ และขั้นตอนการสร้างแอนิเมชันพื้นฐาน

### สาระการเรียนรู้

เพื่อให้นักเรียน มีความรู้ ความเข้าใจ เรื่องความแตกต่างของกราฟิก 2 มิติ และหลักการการสร้างแอนิเมชัน

### ผลการเรียนรู้

อธิบายความรู้พื้นฐานภาพกราฟิก 2 มิติ 3 มิติ และหลักการการสร้างแอนิเมชันได้

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างภาพกราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติได้
2. จำแนกรูปแบบกราฟิกที่ใช้งานบน Flash ได้
3. บอกขั้นตอนการสร้างแอนิเมชันได้
4. บอกรูปแบบกราฟิกที่ใช้งานบน Flash ได้
5. อธิบายขั้นตอนการสร้างแอนิเมชันได้

### กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูชี้แจงแนะนำสาระการเรียนรู้และผลการเรียนรู้
2. ครูอธิบายภาพกราฟิก 2 มิติ 3 มิติ และรูปแบบของกราฟิกที่สามารถใช้งานบน Flash ได้
3. ครูอธิบายขั้นตอนการสร้างแอนิเมชันให้นักเรียนเข้าใจเบื้องต้นก่อนลงมือปฏิบัติ

3. ให้นักเรียนค้นหาตัวอย่างชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรม Flash จากอินเทอร์เน็ต
4. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการของโปรแกรม Flash และประโยชน์ของการใช้โปรแกรมสร้างงาน

### แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการสอน Power Point เรื่อง รู้จักโปรแกรม Flash
2. การสืบค้นข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต
3. แบบฝึกหัดทำความเข้าใจกราฟฟิก และแอนิเมชัน

### วัดและประเมินผล

#### ก่อนเรียน

1. ครูทำการชี้แจงคะแนนที่นักศึกษาจะได้จากการปฏิบัติงาน
2. ครูทำการชี้แจงเกณฑ์ประเมินคะแนนในด้านต่างๆ
3. ครูให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 1

#### ขณะเรียน

1. ครูทำการทดสอบเรื่อง ความแตกต่างของกราฟิก 2 มิติ
2. ครูทำการชี้แนะเนื้อหาที่นักศึกษายังทำไม่ได้

#### หลังเรียน

1. ครูทำการเฉลยแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในหน่วยที่ 1
2. ให้นักศึกษาทำการสรุปคะแนนที่นักศึกษาทำได้
3. นักศึกษาส่งงานที่ตรวจเสร็จแล้วนั้นมาทำการลงคะแนนเป็นรายบุคคล
4. บันทึกคะแนนและคุณธรรมจริยธรรมในด้านบวกและด้านลบ
5. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 1