

# หลักสูตรรายวิชา

ชื่อวิชา...การผลิตสื่อดิจิทัล.....รหัสวิชา..... 20901 – 9206..... ท-ป-น ..... 1-2-2.....

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขางาน.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....

## จุดประสงค์รายวิชา

1. เข้าใจการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมืออุปกรณ์ที่ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการผลิตสื่อมัลติมีเดีย
2. มีความสามารถในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการผลิตและนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย
3. มีเจตคติที่ดี ความเพียรตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบและระมัดระวังในการใช้เครื่องมืออุปกรณ์ต่าง

ๆ

## สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้และหลักการเกี่ยวกับการผลิตสื่อดิจิทัล
2. ปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างสื่อดิจิทัล
3. บำรุงรักษาเครื่องมือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย

## คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมืออุปกรณ์และโปรแกรมสำเร็จรูป การวางแผน การเขียนบท การผลิต การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียประเภทต่าง ๆ การบันทึกจัดเก็บรูปแบบต่าง ๆ การดูแลและ บำรุงรักษาเครื่องมืออุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย

## หน่วยการเรียนรู้สมรรถนะประจำหน่วย


หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	สัปดาห์ที่
1	ความหมายและรูปแบบของสื่อดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความหมายของสื่อดิจิทัล</li> <li>- ประเภทของสื่อดิจิทัล</li> <li>- องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล</li> <li>- ใบงานที่ 1 เรื่ององค์ประกอบของสื่อดิจิทัล</li> </ul>	3	1
2	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)</li> <li>- ข้อดีข้อเสียของสื่อดิจิทัล</li> <li>- ใบงานที่ 2 เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล</li> </ul>	3	2
3	ทรรศนะทางปัญญาและการคุ้มครอง <ul style="list-style-type: none"> <li>- เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับทรรศนะทางปัญญาและการคุ้มครอง</li> <li>- ความหมายของทรรศนะทางปัญญา</li> <li>- ประเภทของทรรศนะทางปัญญา</li> <li>- แนวทางปฏิบัติเมื่อเจ้าของสิทธิในทรรศนะทางปัญญาถูกละเมิด</li> <li>- แนวทางปฏิบัติกรณีถูกกล่าวหาว่าละเมิดทรรศนะทางปัญญา</li> <li>- ใบงานที่ 3 ทรรศนะทางปัญญาและการคุ้มครอง</li> </ul>	3	3
4	กระบวนการผลิตวีดิทัศน์ <ul style="list-style-type: none"> <li>- องค์ประกอบของขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)</li> <li>- องค์ประกอบของขั้นตอนการผลิต (Production)</li> <li>- องค์ประกอบของขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)</li> <li>- บุคคลที่เกี่ยวข้องในขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์</li> </ul>	3	4

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	สัปดาห์ที่
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ขั้นตอนในการถ่ายภาพยนตร์สั้น</li> <li>- ใบงานที่ 4 ขั้นตอนการผลิตวีดิทัศน์</li> </ul>		
5	<p>การเขียนสตอรี่บอร์ด(Story Board)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความหมายของสตอรี่บอร์ด</li> <li>- ส่วนประกอบของสตอรี่บอร์ด</li> <li>- เทคนิคในการเขียนบทหรือเนื้อเรื่อง</li> <li>- หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด</li> <li>- ข้อดีของการทำสตอรี่บอร์ด</li> <li>- ใบงานที่ 5 ส่วนประกอบของสตอรี่บอร์ด</li> </ul>	3	5
6	<p>พื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- รูปแบบของไฟล์วีดิทัศน์</li> <li>- การกำหนดขนาดภาพในการถ่ายวีดิทัศน์</li> <li>- มุมกล้อง (Camera Angle)</li> <li>- การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement)</li> <li>- ใบงานที่ 6.1 ฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพด้วย มุมกล้องเคลื่อนกล้อง</li> </ul>	3	6
6	<p>พื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น (ต่อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- วิธีการตัดต่อวีดิทัศน์ 9 แบบที่นักตัดต่อควรรู้</li> <li>1. Standard Cut</li> <li>2. Jump Cut</li> <li>3. J – Cut</li> <li>4. L – Cut</li> <li>5. Cutting on Action</li> <li>6. Cross Cutting</li> <li>7. Cutaways</li> <li>8. Montage</li> <li>9. Match Cut</li> <li>- ใบงานที่ 6.2 วิธีการตัดต่อวิดีโอ</li> </ul>	3	7 - 14
	การทำโปรเจกต์วิดีโอกลุ่ม	9	15 - 17
	สอบปลายภาค	3	18

## สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ 1 ความหมายและรูปแบบของสื่อดิจิทัล	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความหมายของสื่อดิจิทัล</li> <li>2. ประเภทของสื่อดิจิทัล</li> </ol>	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการเขียนโปรแกรม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความมีวินัย</li> <li>2. ความรับผิดชอบ</li> <li>3. ความเชื่อมั่นในตนเอง</li> <li>4. ความอดทน</li> <li>5. ความสนใจใฝ่รู้</li> </ol>
หน่วยที่ 2 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</li> <li>2. ข้อดีข้อเสียของสื่อดิจิทัล</li> </ol>	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเขียนผังงานตามลักษณะงาน	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความมีวินัย</li> <li>2. ความรับผิดชอบ</li> <li>3. ความเชื่อมั่นในตนเอง</li> <li>4. ความอดทน</li> <li>5. ความสนใจใฝ่รู้</li> </ol>
หน่วยที่ 3 ทฤษฎีเส้นทางปัญหาและการคุ้มครอง	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับทฤษฎีเส้นทางปัญหาและการคุ้มครอง</li> <li>2. ความหมายของทฤษฎีเส้นทางปัญหา</li> <li>3. ประเภทของทฤษฎีเส้นทางปัญหา</li> </ol>	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนรหัสเทียมจากลำดับขั้นตอนของวิธีการประมวลผล	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความมีวินัย</li> <li>2. ความรับผิดชอบ</li> <li>3. ความเชื่อมั่นในตนเอง</li> <li>4. ความอดทน</li> <li>5. ความสนใจใฝ่รู้</li> </ol>
หน่วยที่ 4 กระบวนการผลิตวีดิทัศน์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. องค์ประกอบของขั้นตอนก่อนการผลิต</li> <li>2. บุคคลที่เกี่ยวข้องในขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์</li> </ol>	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการแก้ไขปัญหา (Algorithm)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความมีวินัย</li> <li>2. ความรับผิดชอบ</li> <li>3. ความเชื่อมั่นในตนเอง</li> <li>4. ความอดทน</li> <li>5. ความสนใจใฝ่รู้</li> </ol>
หน่วยที่ 5 การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความหมายของสตอรี่บอร์ด</li> <li>2. ส่วนประกอบของสตอรี่บอร์ด</li> <li>3. หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด</li> </ol>	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความมีวินัย</li> <li>2. ความรับผิดชอบ</li> <li>3. ความเชื่อมั่นในตนเอง</li> </ol>

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
	4. เทคนิคในการเขียนบทหรือเนื้อเรื่อง 5. ข้อดีของการทำสตอรี่บอร์ด	พื้นฐานของภาษา C ได้	4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 6 พื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น	1. วิธีการตัดต่อวีดิทัศน์ 9 แบบที่นักตัดต่อควรรู้ 2. โครงสร้างแบบสองทางเลือก 2.1 คำสั่ง if 2.2 คำสั่ง if...else 2.3 การใช้นิพจน์แบบเงื่อนไข 3. โครงสร้างแบบหลายทางเลือก 3.1 คำสั่ง if แบบหลายทางเลือก 3.2 คำสั่ง switch 3.3 การใช้ตัวดำเนินการตรรกะในคำสั่ง if	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างควบคุมแบบเงื่อนไขได้	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 7 การตัดต่อวีดิทัศน์	1. การตัดต่อเบื้องต้น 2. เทคนิคต่างๆ	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างควบคุมแบบทำซ้ำได้	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้

	<p><b>แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ</b>  <b>ชื่อวิชา</b> การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น  <b>รหัสวิชา</b> 20901 - 9206  <b>หน่วยที่ 1</b> ความหมายและรูปแบบของสื่อดิจิทัล</p>	<p>จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง</p>
---	--	-----------------------------------

<p><b>1. สาระสำคัญ</b>  สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ และทำการสื่อสารผ่านทางออนไลน์หรือตัวกลางดิจิทัลที่ถูกสร้างขึ้น และนำสื่อดิจิทัลเหล่านั้นมาใช้ในการทำแบรนด์ดีจิง และการตลาดเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน และตอบวัตถุประสงค์</p> <p><b>2. สมรรถนะประจำหน่วย</b>  แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายและรูปแบบของสื่อดิจิทัล</p> <p><b>3. จุดประสงค์การเรียนรู้</b>  เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวหลักการเขียนโปรแกรมและมีทัศนคติที่ดี</p> <p><b>4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความมีวินัย</li> <li>2. ความรับผิดชอบ</li> <li>3. ความเชื่อมั่นในตนเอง</li> <li>4. ความอดทน</li> <li>5. ความสนใจใฝ่รู้</li> </ol> <p><b>5.การสอน</b></p> <p><b>5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p><b>กิจกรรมครู</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. แจ้างจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน</li> <li>2. แจ้างเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้</li> </ol> <p><b>กิจกรรมนักเรียน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม</li> <li>2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้</li> </ol>
--

## 5.2 การเรียนรู้

### กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

### กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

## 5.3 การสรุป

### กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

### กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทาแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

## 6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องความหมายและรูปแบบของสื่อดิจิทัล

## 7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง ความหมายและรูปแบบของสื่อดิจิทัล
- แบบฝึกหัดเรื่อง ความหมายและรูปแบบของสื่อดิจิทัล

## 8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

## 9 การวัดและประเมินผล

### 9.1 ก่อนเรียน

-

### 9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....  
.....  
.....  
.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

.....  
(นายสิริกร แสนสีนาม)  
ครูผู้สอน





## แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น  
รหัสวิชา 20901 - 9206  
หน่วยที่ 2 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

จำนวนชั่วโมง  
6 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

การรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นทักษะที่มีความสำคัญกับชีวิตของคนในสังคมเป็นอย่างมาก เนื่องจากปัจจุบันเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลมีความทันสมัยและมีความหลากหลาย ดังนั้นผู้ใช้งานดิจิทัลควรมีความรู้ความเข้าใจในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างถ่องแท้รวมทั้งควรตระหนักถึงการรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญในการปฏิบัติงานการสื่อสาร และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ในลักษณะ“ทำน้อย ได้มาก” “Work less but get more impact” และช่วยสร้างคุณค่า (Value Co-creation) และความคุ้มค่าในการดำเนินงาน (Economy of Scale)

### 2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
2. เพื่อให้มีทักษะการอธิบายการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

### 4. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

### 5. การสอน

#### 5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

##### กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจกเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

##### กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

## 5.2 การเรียนรู้

### กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

### กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

## 5.3 การสรุป

### กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

### กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

## 6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

## 7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- แบบฝึกหัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

## 8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

**9 การวัดและประเมินผล**

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

**10 บันทึกหลังสอน**

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....  
.....  
.....  
.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน



## แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

รหัสวิชา 20901 - 9206

หน่วยที่ 3 ทฤษฎีสินทางปัญญาและการคุ้มครอง

จำนวนชั่วโมง

6 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) หมายถึง ผลงานอันเกิดจากการประดิษฐ์ คิดค้น หรือการสร้างสรรค์ของมนุษย์ ซึ่งเน้นที่ผลผลิตของสติปัญญาและความชำนาญ โดยไม่จำกัดชนิดของการสร้างสรรค์หรือวิธีการแสดงออกในรูปแบบของสิ่งที่จับต้องได้ เช่น สินค้าต่างๆ หรือในรูปแบบของสิ่งของที่จับต้องไม่ได้ เช่น บริการ แนวคิดในการดำเนินงาน ธุรกิจ กรรมวิธีการผลิตในอุตสาหกรรม เป็นต้น

ทรัพย์สินทางปัญญา แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ลิขสิทธิ์ (Copyright) และทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม (Industrial Property)

### 2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาและการคุ้มครอง

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา และมีทัศนคติที่ดี
2. เพื่อให้มีทักษะการเขียนทรัพย์สินทางปัญญาตามลักษณะงาน

### 4. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

### 5. การสอน

#### 5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

##### กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจกเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

### กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

### 5.2 การเรียนรู้

#### กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

#### กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

### 5.3 การสรุป

#### กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

#### กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

### 6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่อง ทรัพย์สินทางปัญญาและการคุ้มครอง

### 7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง ทรัพย์สินทางปัญญาและการคุ้มครอง
- แบบฝึกหัดเรื่อง ทรัพย์สินทางปัญญาและการคุ้มครอง

### 8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

### 9 การวัดและประเมินผล

#### 9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

**10 บันทึกหลังสอน**

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....  
.....  
.....  
.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน



## แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

รหัสวิชา 20901 - 9206

หน่วยที่ 4 กระบวนการผลิตวีดิทัศน์

จำนวนชั่วโมง

6 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

สื่อวีดิทัศน์ หมายถึง การเล่าเรื่องโดยใช้ภาพเคลื่อนไหว หน้าที่หลักในการนำเสนอเนื้อเรื่องหรือเรื่องราวต่างๆ มีเสียงเข้ามาช่วยเสริมในส่วนของภาพเพื่อสื่อความหมาย สร้างความเข้าใจ สร้างความรู้สึกใกล้ชิดกับผู้ชม โดยสามารถจัดเก็บได้ในหลายรูปแบบและสามารถนำมาเผยแพร่ซ้ำได้หลายครั้ง เรื่องราวในวีดิทัศน์มีการสื่อความหมายได้ตามวัตถุประสงค์หลักที่ตั้งเอาไว้ในแต่ละตอนของการถ่ายทำ อาทิ การนำเอาเนื้อหาจัดทำเป็นรายการสั้น ๆ ใช้เป็นสื่อเพื่อการนำเสนอ การอธิบาย หรือเพื่อจุดประสงค์ใดจุดประสงค์หนึ่งตามความต้องการของผู้ผลิตวีดิทัศน์จึงเป็นผลผลิตที่เกิดจากกระบวนการทำงานอย่างมีระบบของคณะทำงานซึ่งจะเรียกเป็นผู้ผลิต หน่วยผลิต ฝ่ายผลิต หรือบริษัทผลิตรายการ (Production House) เพื่อให้ได้มาซึ่งงานวีดิทัศน์ตามความประสงค์ของงานหรือองค์กร

### 2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตวีดิทัศน์
2. สามารถอธิบายกระบวนการผลิตวีดิทัศน์ได้

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับขั้นตอนการแก้ปัญหา และมีทัศนคติที่ดี
2. เพื่อให้มีทักษะเขียนขั้นตอนการแก้ปัญหา

### 4. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

### 5. การสอน

#### 5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

### กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจกเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

### กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

## 5.2 การเรียนรู้

### กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

### กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

## 5.3 การสรุป

### กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

### กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

## 6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องขั้นตอนการแก้ไขปัญหา (Algorithm)

## 7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง ขั้นตอนการแก้ไขปัญหา (Algorithm)
- แบบฝึกหัดเรื่อง ขั้นตอนการแก้ไขปัญหา (Algorithm)



8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....  
.....  
.....  
.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน



## แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น  
รหัสวิชา 20901 - 9206  
หน่วยที่ 5 การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board)

จำนวนชั่วโมง  
6 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

การเขียนสตอรี่บอร์ดเป็นขั้นตอนของการเตรียมการนำเสนอข้อความ ภาพ รวมทั้ง สื่อในรูปแบบของมัลติมีเดียต่างๆลงในกระดาษ เพื่อให้การนำเสนอข้อความ และสื่อในรูปแบบต่างๆ เหล่านี้เป็นไปอย่างเหมาะสมบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ต่อไป ขณะที่ทำงานนำเสนอ วัตถุประสงค์ และขั้นตอนของการตัดสินใจ สตอรี่บอร์ดนำเสนอเนื้อหา และลักษณะของการนำเสนอ ขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ดรวมถึงการเขียนสคริปต์ (ซึ่งสคริปต์ในที่นี้ คือ เนื้อหา) ที่ผู้ใช้จะได้เห็นบนหน้าจอซึ่งได้แก่ เนื้อหา ข้อมูล คำถาม ผลป้อนกลับ คำแนะนำ คำชี้แจง ข้อความเรียกความสนใจ ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว ฯลฯ

### 2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board)
2. สามารถเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board) ได้

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board)
2. เพื่อให้มีทักษะในการเขียนการเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board)

### 4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

### 5.การสอน

#### 5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

##### กิจกรรมครู

1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจกเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

### กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

## 5.2 การเรียนรู้

### กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

### กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

## 5.3 การสรุป

### กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

### กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

## 6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint การเขียนสตอรี่บอร์ด(Story Board)

## 7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด(Story Board)
- แบบฝึกหัดเรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด(Story Board)

## 8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....  
.....  
.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน



## แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

รหัสวิชา 20901 - 9206

หน่วยที่ 6 พื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น

จำนวนชั่วโมง

1 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

การเคลื่อนไหวของกล้อง ก็มีอยู่หลายรูปแบบด้วยกัน แต่ละแบบก็ใช้ตามความเหมาะสม การจะยกระดับการสร้างสรรค์คอนเทนต์/การถ่ายภาพยนตร์ของตนเองขึ้นไปอีกขั้นด้วยการหยุดใช้โหมดอัตโนมัติ ก็นับว่าตัดสินใจได้ดี เพราะคุณกำลังจะมีโอกาสได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น บทความนี้จะอธิบายรายละเอียดในการตั้งค่าพื้นฐานบางอย่างที่คุณควรตรวจสอบและปรับเปลี่ยนก่อนเริ่มถ่ายทำ แม้ว่าคุณจะมีประสบการณ์ในการตั้งค่าแบบแมนนวลสำหรับถ่ายภาพนิ่ง แต่ขอบอกไว้ก่อนว่า วิดีโอจะเผยให้เห็นศักยภาพพิเศษที่มีอยู่ในการตั้งค่าธรรมดาๆ บางอย่างของการถ่ายภาพนิ่ง!

### 2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับพื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น
2. อธิบายพื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้นได้

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น
2. เพื่อให้มีทักษะในการพื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น)

### 4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

### 5.การสอน

#### 5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

#### กิจกรรมครู

1. แจงจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน

## 2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

### กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

## 5.2 การเรียนรู้

### กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

### กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

## 5.3 การสรุป

### กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

### กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

## 6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องพื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น

## 7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง พื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น
- แบบฝึกหัดเรื่อง พื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น

## 8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....  
.....  
.....  
.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน



## แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น  
รหัสวิชา 20901 - 9206  
หน่วยที่ 7 พื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น

จำนวนชั่วโมง  
9 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

การตัดต่อ หมายถึง การเปลี่ยนภาพและเสียงจากหนึ่งช็อต (Shot) ไปยังช็อตต่อไปโดยให้มีความต่อเนื่องและเรียงลำดับเรื่องราว ไม่มีการกระโดดหรืออริยาบถซ้ำซ้อนกัน โดยรักษาคุณภาพของภาพและเสียงให้กลมกลืนกันโดยตลอด

การตัดต่อภาพยนตร์ คือ การลำดับภาพจากภาพยนตร์ที่ถ่ายทำไว้ โดยนำแต่ละฉากมาเรียงกันตามโครงเรื่อง จากนั้นใช้เทคนิคการตัดต่อให้ภาพและเสียงมีความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกัน เพื่อให้ได้ภาพยนตร์ที่เต็มรูปแบบ ถือได้ว่าการตัดต่อภาพยนตร์เป็นขั้นตอนสำคัญอีกอย่างหนึ่งของการสร้าง ภาพยนตร์ก่อนการนำไปเผยแพร่

การตัดต่อหรือการลำดับภาพเป็นขั้นตอนที่ 3 ในกระบวนการโปรดักชั่นคือโพสต์โปรดักชั่น ซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายสำหรับการปรุงแต่งงานให้ชวนลิ้มรสต่อคนดู

### 2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างควบคุมแบบทำซ้ำได้
2. เขียนโปรแกรมโครงสร้างควบคุมแบบทำซ้ำได้

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อวีดิทัศน์
2. เพื่อให้มีทักษะในการวิธีการตัดต่อวีดิทัศน์

### 4. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

### 5. การสอน

- 5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน  
กิจกรรมครู



1. แจ้างจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้างเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

#### กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

### 5.2 การเรียนรู้

#### กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

#### กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

### 5.3 การสรุป

#### กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

#### กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

### 6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องวิธีการตัดต่อวิดีโอ

### 7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง วิธีการตัดต่อวิดีโอ
- แบบฝึกหัดเรื่อง วิธีการตัดต่อวิดีโอ

### 8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

.....  
.....  
.....  
.....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน