

หลักสูตรรายวิชา

ชื่อวิชา... การสร้างสื่อดิจิทัล..... รหัสวิชา..... 31900 - 2203..... ท-ป-น 1-4-3.....

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

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

จุดประสงค์รายวิชา

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับการเลือกองค์ประกอบ และการผลิตสื่อดิจิทัล
2. มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบ และผลิตสื่อดิจิทัล
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ การสื่อสาร การคิดเชิงนวัตกรรม และการทำงานเป็นทีม
4. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมการออกแบบงานกราฟิกเพื่อผลิตสื่อดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการเลือกองค์ประกอบ และการผลิตสื่อดิจิทัลตามขั้นตอนการพัฒนางานกราฟิกออกแบบนิเทศศิลป์
2. ออกแบบสื่อดิจิทัลตามขั้นตอนการพัฒนางานกราฟิกออกแบบนิเทศศิลป์
3. ผลิตสื่อดิจิทัลตามขั้นตอนการพัฒนางานกราฟิกออกแบบนิเทศศิลป์
4. ประยุกต์ใช้โปรแกรมการออกแบบงานกราฟิกเพื่อผลิตสื่อดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับทฤษฎีศิลปะและการออกแบบระบบงานกราฟิก หลักการใช้สี หลักการ จัดวาง องค์ประกอบในงานออกแบบ (Composition) การจัดรูปแบบตัวอักษร (Type Graphic) การวางแผน การเขียนบท การผลิต โดยใช้เครื่องมือที่นิยมและเทคนิคเพื่อสร้างงานกราฟิก ผลิตงานตามขั้นตอนการพัฒนางานกราฟิกออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication Arts) เชื่อมโยงกับ Web-Multimedia Design หรือ Graphic Design Presentation และนำเสนอสื่อมัลติมีเดียประเภทต่าง ๆ

หน่วยการเรียนรู้สมรรถนะประจำหน่วย


| หน่วยที่ | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ | จำนวน ชั่วโมง | สัปดาห์ที่ |
|----------|--|------------------|------------|
| 1 | ความหมายและรูปแบบของสื่อดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของสื่อดิจิทัล - ประเภทของสื่อดิจิทัล - องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล - ใบงานที่ 1 เรื่ององค์ประกอบของสื่อดิจิทัล | 5 | 1 |
| 2 | การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> - ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) - ข้อดีข้อเสียของสื่อดิจิทัล - ใบงานที่ 2 เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล | 5 | 2 |
| 3 | ทรรศนะทางปัญญาและการคุ้มครอง <ul style="list-style-type: none"> - เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับทรรศนะทางปัญญาและการคุ้มครอง - ความหมายของทรรศนะทางปัญญา - ประเภทของทรรศนะทางปัญญา - แนวทางปฏิบัติเมื่อเจ้าของสิทธิในทรรศนะทางปัญญาถูกละเมิด - แนวทางปฏิบัติกรณีถูกกล่าวหาว่าละเมิดทรรศนะทางปัญญา - ใบงานที่ 3 ทรรศนะทางปัญญาและการคุ้มครอง | 5 | 3 |
| 4 | กระบวนการผลิตวีดิทัศน์ <ul style="list-style-type: none"> - องค์ประกอบของขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) - องค์ประกอบของขั้นตอนการผลิต (Production) - องค์ประกอบของขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) - บุคคลที่เกี่ยวข้องในขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์ | 5 | 4 |

| หน่วยที่ | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ | จำนวน ชั่วโมง | สัปดาห์ที่ |
|----------|--|------------------|------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - ขั้นตอนในการถ่ายภาพยนตร์สั้น - ใบงานที่ 4 ขั้นตอนการผลิตวีดิทัศน์ | | |
| 5 | <p>การเขียนสตอรี่บอร์ด(Story Board)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของสตอรี่บอร์ด - ส่วนประกอบของสตอรี่บอร์ด - เทคนิคในการเขียนบทหรือเนื้อเรื่อง - หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด - ข้อดีของการทำสตอรี่บอร์ด - ใบงานที่ 5 ส่วนประกอบของสตอรี่บอร์ด | 5 | 5 |
| 6 | <p>พื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - รูปแบบของไฟล์วีดิทัศน์ - การกำหนดขนาดภาพในการถ่ายวีดิทัศน์ - มุมกล้อง (Camera Angle) - การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement) - ใบงานที่ 6.1 ฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพด้วย มุมกล้องเคลื่อนกล้อง | 5 | 6 |
| 6 | <p>พื้นฐานการถ่ายวิดีโอเบื้องต้น (ต่อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - วิธีการตัดต่อวีดิทัศน์ 9 แบบที่นักตัดต่อควรรู้ 1. Standard Cut 2. Jump Cut 3. J – Cut 4. L – Cut 5. Cutting on Action 6. Cross Cutting 7. Cutaways 8. Montage 9. Match Cut - ใบงานที่ 6.2 วิธีการตัดต่อวิดีโอ | 5 | 7 - 14 |
| | การทำโปรเจกต์วิดีโอกลุ่ม | 40 | 15 - 17 |
| | สอบปลายภาค | 5 | 18 |

สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

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

| 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>แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การสร้างสื่อดิจิทัล รหัสวิชา 31900 - 2203 หน่วยที่ 1 ความหมายและรูปแบบของสื่อดิจิทัล</p> | <p>จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง</p> |
|---|--|-----------------------------------|

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

รหัสวิชา 31900 - 2203

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 การสร้างสื่อดิจิทัล

รหัสวิชา 31900 - 2203

หน่วยที่ 3 ทักษะเส้นทางปัญญาและการคุ้มครอง

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 การสร้างสื่อดิจิทัล

รหัสวิชา 31900 - 2203

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 การสร้างสื่อดิจิทัล

รหัสวิชา 31900 - 2203

หน่วยที่ 5 การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board)

จำนวนชั่วโมง

6 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเขียนสตอรี่บอร์ดเป็นขั้นตอนของการเตรียมการนำเสนอข้อความ ภาพ รวมทั้ง สื่อในรูปแบบของมัลติมีเดียต่างๆลงในกระดาษ เพื่อให้การนำเสนอข้อความ และสื่อในรูปแบบต่างๆ เหล่านี้เป็นไปอย่างเหมาะสมบนหน้าจอกอมพิวเตอร์ต่อไป 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 การสร้างสื่อดิจิทัล

รหัสวิชา 31900 - 2203

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. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน

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 การสร้างสื่อดิจิทัล

รหัสวิชา 31900 - 2203

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