

หลักสูตรรายวิชา

ชื่อวิชา การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา 21901 - 2010 ท-ป-น 1-4-3

☒ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ☐ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

อ้างอิงมาตรฐาน

มาตรฐานอาชีพ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ รหัส 51302.01, 51302.02, 51302.03, 51302.04 อาชีพ
นักพัฒนาคอร์สแวร์ระดับ 3

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามหลักการ ด้วยความละเอียดรอบคอบ รับผิดชอบ
สื่อสาร คิดเชิงนวัตกรรมและทำงานเป็นทีม

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. มีทักษะในการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ รับผิดชอบ สื่อสาร คิดเชิง
นวัตกรรมและทำงานเป็นทีม
4. มีความสามารถประยุกต์ใช้การสร้างภาพเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับงาน

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหวตามหลักการ
2. สร้างภาพกราฟิกเพื่อเตรียมเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามหลักการ
3. สร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เหมาะสมกับงาน
4. ประยุกต์ใช้การสร้างภาพเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับงาน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว การประกอบเสียง การออกแบบ การใช้โปรแกรมในการสร้างภาพเคลื่อนไหว การสร้างภาพเคลื่อนไหว วิเคราะห์ข้อมูลจากสตอรี่บอร์ด ที่เกี่ยวข้องกับสื่อภาพเคลื่อนไหว วางแผนการใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวประกอบการเรียนรู้ได้ตรงตามสตอรี่บอร์ด วางแผน การสร้างภาพกราฟิกเพื่อเตรียมเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สร้างภาพกราฟิกเพื่อเตรียมเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ วางแผนวาดภาพกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ปฏิบัติการ วาดภาพกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เลือกลักษณะไฟล์นำเสนอผลงานภาพภาพเคลื่อนไหวได้เหมาะสม กับงาน ตรวจสอบภาพและนำเสนอภาพเคลื่อนไหวไปใช้งาน

หน่วยการเรียนรู้สมรรถนะประจำหน่วย

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	สัปดาห์ที่
1	รู้จักกับ Adobe animate	10	1 – 2
2	การวาดรูปและลงสี	5	3
3	การจัดการออบเจกต์	10	4 – 5
4	การสร้างซิมบอลและอินสแตนท์	5	6
5	การสร้างงานแอนิเมชั่น	20	7 – 10
6	การกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ	20	11 – 14
7	การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง	15	15 – 17
	สอบปลายภาค	5	18
	รวม	90	

สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ 1 รู้จักกับ Adobe animate	1. จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา 2. แนวทางวัดผลและการประเมินผล การ เรียนรู้ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรู้จักกับ Adobe animate 3. รู้จักกับ Adobe animate 4. โครงสร้างของระบบฐานข้อมูล 5. โปรแกรมรู้จักกับ Adobe animate	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรู้จักกับ Adobe animate	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 2 การวาดรูปและลงสี	1. ความหมายของการวาดรูปและลงสี 2. ขั้นตอนในการวาดรูปและลงสี 3. การวาดรูปและลงสี	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดรูปและลงสี	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 3 การจัดการออบเจกต์	1. สามารถจัดการออบเจกต์ 2. สามารถจัดการออบเจกต์	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการออบเจกต์	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
หน่วยที่ 4 การสร้างซิมบอลและอินสแตนซ์	1.สามารถบอกการสร้างซิมบอลและอินสแตนซ์ 1.สามารถการสร้างซิมบอลและอินสแตนซ์	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างซิมบอลและอินสแตนซ์	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ 5 การสร้างงานแอนิเมชั่น	1.สามารถการสร้างงานแอนิเมชั่น 2.สามารถสร้างงานแอนิเมชั่น	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างงานแอนิเมชั่น	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 6 การกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ	1.สามารถบอกการกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ 2.สามารถการกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 7 การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง	1.สามารถบอกการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง 2.สามารถการการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ชื่อวิชา การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา 21901 - 2010 หน่วยที่ 1 รู้จักกับ Adobe animate	จำนวนชั่วโมง 10 ชั่วโมง
---	---	------------------------------------

1. สาระสำคัญ

Adobe Animate เป็นซอฟต์แวร์สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ (2D Animation) ที่มีความสามารถหลากหลาย เหมาะสำหรับการผลิตสื่อมัลติมีเดีย เช่น การ์ตูน แอนิเมชัน เกมแบบอินเทอร์แอคทีฟ เว็บไซต์แบบมีการโต้ตอบ และเนื้อหาสำหรับสื่อสังคมออนไลน์หรือแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Adobe animate

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สร้างภาพเคลื่อนไหวแบบมีอักษิพ
2. รองรับหลายฟอร์แมต
3. สามารถสร้างสื่ออินเทอร์แอคทีฟ
4. บอกประโยชน์ของการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
5. อธิบายเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
6. บอกโปรแกรมการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

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. ให้ผู้เรียนทากิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทากิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. หาแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องความรู้เบื้องต้นรู้จักกับ Adobe animate

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง รู้จักกับ Adobe animate
- แบบฝึกหัดเรื่อง รู้จักกับ Adobe animate

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 การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา 21901 – 21010 หน่วยที่ 2 การวาดรูปและลงสีใน Adobe Animate	จำนวนชั่วโมง 5 ชั่วโมง
---	---	--

1. สาระสำคัญ

การวาดรูปและลงสีใน Adobe Animate เป็นขั้นตอนพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสกรีนแอนิเมชันและสื่อมัลติมีเดีย เนื่องจากช่วยให้ผู้ใช้สามารถออกแบบตัวละคร ฉาก หรือวัตถุต่าง ๆ ได้อย่างมีเอกลักษณ์และน่าสนใจ โดยเครื่องมือในโปรแกรมถูกออกแบบมาให้ใช้งานง่าย เหมาะสำหรับทั้งผู้เริ่มต้นและมีมืออาชีพ

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการวาดรูปและลงสีใน Adobe Animate

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้มีความรู้เกี่ยวกับการวาดรูปและลงสีใน Adobe Animate
2. เพื่อให้มีทักษะในการวาดรูปและลงสีใน Adobe Animate

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

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

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
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. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการวาดรูปและลงสีใน Adobe Animate

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การวาดรูปและลงสีใน Adobe Animate
- แบบฝึกหัดเรื่อง การวาดรูปและลงสีใน Adobe Animate

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 การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา 21901 – 2010 หน่วยที่ 3 การจัดการออบเจกต์ adobe animate	จำนวนชั่วโมง 10 ชั่วโมง
---	---	---

1. สาระสำคัญ

การจัดการออบเจกต์ (Object Management) ใน Adobe Animate เป็นกระบวนการสำคัญในการควบคุมและจัดระเบียบองค์ประกอบต่าง ๆ ในงานแอนิเมชัน เพื่อให้สามารถแก้ไข ควบคุม และเคลื่อนไหววัตถุได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้งานมีความเป็นระเบียบง่ายต่อการปรับแต่ง และสามารถสร้างแอนิเมชันที่ซับซ้อนได้อย่างมีระบบ

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้เกี่ยวกับการจัดการออบเจกต์ adobe animate

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความสามารถของการใช้เลเยอร์ (Layers) เพื่อแยกองค์ประกอบ
2. บอกคุณสมบัติของการใช้ Symbol เพื่อสร้างออบเจกต์ที่นำกลับมาใช้ซ้ำได้
3. การจัดตำแหน่ง (Align) และการจัดกลุ่ม (Group) ออบเจกต์
4. การจัดลำดับชั้นของออบเจกต์ (Arrange)

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 การจัดการออกแบบเจ็ท adobe animate

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การจัดการออกแบบเจ็ท adobe animate
- แบบฝึกหัดเรื่อง การจัดการออกแบบเจ็ท adobe animate

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 การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา 21901 – 21010 หน่วยที่ 4 การสร้างซิมบอลและอินสแตนซ์	จำนวนชั่วโมง 5 ชั่วโมง
---	---	--

1. สาระสำคัญ

การสร้าง ซิมบอล (Symbol) และ อินสแตนซ์ (Instance) เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาแอนิเมชันด้วย Adobe Animate ช่วยให้การทำงานเป็นระบบ มีประสิทธิภาพ และสามารถนำวัตถุกลับมาใช้ซ้ำได้โดยไม่ต้องสร้างใหม่หลายครั้ง

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้เกี่ยวกับการสร้างซิมบอลและอินสแตนซ์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. องค์ประกอบสำคัญของ Symbol คือแม่แบบของวัตถุ
2. รูปแบบ Instance

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

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

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
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. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องการสร้างซิมบอลและอินสแตนซ์

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การการสร้างซิมบอลและอินสแตนซ์
- แบบฝึกหัดเรื่อง การการสร้างซิมบอลและอินสแตนซ์

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 การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา 21901 – 2013 หน่วยที่ 5 การสร้างงานแอนิเมชัน	จำนวนชั่วโมง 20 ชั่วโมง
---	--	---

1. สาระสำคัญ

การสร้างงานแอนิเมชันด้วย Adobe Animate เป็นกระบวนการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติที่สามารถนำไปใช้ในสื่อการสอน การ์ตูน โฆษณา เกม หรือเนื้อหาดิจิทัลต่าง ๆ โปรแกรมนี้มีเครื่องมือและฟังก์ชันที่ช่วยให้การสร้างแอนิเมชันเป็นไปอย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพ แม้ผู้เริ่มต้นก็สามารถสร้างผลงานได้อย่างมืออาชีพ

2. สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถบอกหลักการการสร้างงานแอนิเมชัน

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. จุดประสงค์ของการเข้าใจแนวคิดพื้นฐานของแอนิเมชัน
2. การใช้ Timeline และ Frame
3. ประเภทของแอนิเมชันใน Adobe Animate
4. การใช้ Symbol และ Instance เพื่อประหยัดเวลา
5. การเพิ่มเสียงและการควบคุมการโต้ตอบ

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 การสร้างงานแอนิเมชัน

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การสร้างงานแอนิเมชัน
- แบบฝึกหัดเรื่อง การสร้างงานแอนิเมชัน

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 การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา 21901 – 21010 หน่วยที่ 6 การกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ	จำนวนชั่วโมง 20 ชั่วโมง
---	---	---

1. สาระสำคัญ

การกำหนดชิ้นงานให้สามารถโต้ตอบได้ (Interactive) ใน Adobe Animate คือการเพิ่มความสามารถให้ผู้ใช้งานสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน เช่น การคลิกปุ่ม การลากวัตถุ การเปิด/ปิดเสียง หรือ ควบคุมการเล่นแอนิเมชัน ซึ่งเป็นจุดเด่นสำคัญที่ทำให้ Adobe Animate แตกต่างจากโปรแกรมแอนิเมชันทั่วไป และสามารถนำไปใช้พัฒนา เกมง่าย ๆ, สื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์, หรือ เว็บแอปพลิเคชัน ได้

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ
2. สามารถกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. การใช้ Symbol ประเภท Button และ Movie Clip
2. การตั้งชื่ออินสแตนซ์ (Instance Name)
3. การใช้ ActionScript หรือ JavaScript สำหรับควบคุมการโต้ตอบ
4. การกำหนดเหตุการณ์ (Event) และคำสั่งตอบสนอง (Response)

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 เรื่องการกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ
- แบบฝึกหัดเรื่อง การกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ

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 การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา 21901 – 21010 หน่วยที่ 7 การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง	จำนวนชั่วโมง 15 ชั่วโมง
---	--	---

1. สาระสำคัญ

การเผยแพร่ (Publish) ชิ้นงานที่สร้างด้วย Adobe Animate คือขั้นตอนสุดท้ายของการผลิตแอนิเมชันหรือสื่อมัลติมีเดีย เพื่อให้สามารถนำผลงานไปใช้งานจริงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ วิดีโอ สื่อโฆษณา หรือเกม โดย Adobe Animate รองรับการส่งออกหลายรูปแบบ ทั้งแบบมีการโต้ตอบ (Interactive) และแบบภาพเคลื่อนไหวธรรมดา

2. สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้างด้วย Adobe Animate
2. สามารถปฏิบัติการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้างด้วย Adobe Animate ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ครอบงำรับหลายรูปแบบการเผยแพร่
2. การตั้งค่าก่อนการเผยแพร่
3. การใช้คำสั่ง Publish และ Export
4. การทดสอบการทำงานก่อนเผยแพร่จริง

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 เรื่องการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง
- แบบฝึกหัดเรื่อง การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง

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