


แผนการสอน/แผนการเรียนรู้ภาคทฤษฎี

	แผนการสอน/การเรียนรู้ภาคทฤษฎี	หน่วยที่ 6
	ชื่อวิชา เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	สอนสัปดาห์ที่ 6
	ชื่อหน่วย ซิมบอลและอินสแตนซ์	คาบรวม 24
เรื่อง	วิธีการในการสร้างซิมบอลได้ วิธีการในการใช้อินสแตนซ์ได้	จำนวนคาบ 4
<p>หัวข้อเรื่อง</p> <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม:</p> <p><u>ด้านความรู้</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การสร้างซิมบอลได้ 2. การใช้อินสแตนซ์ได้ <p><u>ด้านทักษะ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายถึงวิธีการในการสร้างซิมบอลได้ 2. อธิบายถึงวิธีการในการใช้อินสแตนซ์ได้ <p><u>ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กำหนดให้ทุกคนเข้าเรียน เลิกเรียนตรงเวลาและปฏิบัติงานเสร็จทันตามกำหนดเวลา 2. มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาให้ความรู้ และคำปรึกษาเกี่ยวกับเรื่อง การทำงานทดลอง <p>สาระสำคัญ</p> <p>ซิมบอล (symbol) คือการนำออบเจกต์ที่เป็นภาพกราฟิก ปุ่มกด หรือมูฟวี มากำหนดเป็นต้นแบบเพื่อนำไปใช้เป็นส่วนประกอบในชิ้นงานโดยซิมบอลที่สร้างจะถูกเก็บไว้ในพาเนล LIBRARY</p> <p>สมรรถนะอาชีพประจำหน่วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างซิมบอลและอินสแตนซ์ได้ <p>จุดประสงค์ทั่วไป / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายถึงวิธีการในการสร้างซิมบอลได้ 2. อธิบายถึงวิธีการในการใช้อินสแตนซ์ได้ <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างซิมบอลได้ 2. การใช้อินสแตนซ์ได้ 3. กำหนดให้ทุกคนเข้าเรียน เลิกเรียนตรงเวลาและปฏิบัติงานเสร็จทันตามกำหนดเวลา 		

4. มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาให้ความรู้ และคำปรึกษาเกี่ยวกับเรื่อง การทำงานทดลอง

เนื้อหาสาระ

Symbol & Instance

Symbol และ Instance นั้นเป็นสิ่งที่สำคัญและขาดไม่ได้ในการสร้างงานในโปรแกรม Flash ดังนั้นจึงจำเป็นต้องจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ที่เริ่มใช้โปรแกรมนี้นี้จะต้องทำความเข้าใจให้กระจ่างก่อนลงมือเพื่อให้เกิดการทำงานที่ถูกต้อง ไม่สร้างปัญหาให้วุ่นวายใจ

ความหมายของ Symbol และ Instance

Symbol คือ ภาพ รูปวาด Animation หรือ ปุ่ม ซึ่งนำกลับมาใช้ใหม่ได้

Instance คือ symbol ที่เรานำไปวางหรือใส่อยู่บน stage หรือใน symbol อื่น

Symbol ในโปรแกรม flash แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะดังนี้

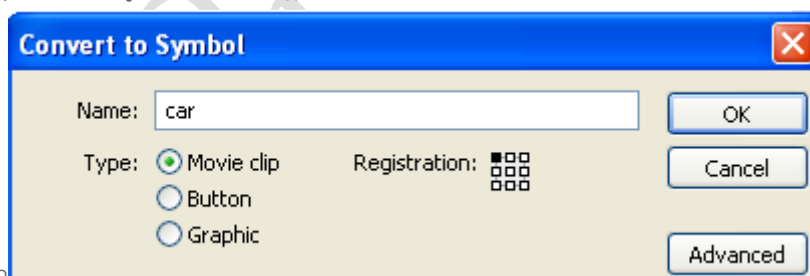
Movie Clip เป็น Symbol ภาพเคลื่อนไหว มีสัญลักษณ์ คือ  สามารถใส่ Action Script ได้

Button เป็น Symbol ปุ่มกดที่สามารถคลิกได้ มีสัญลักษณ์ คือ  สามารถใส่ Action Script ได้

Graphic เป็น Symbol ภาพนิ่ง มีสัญลักษณ์ คือ  ไม่สามารถใส่ Action Script ได้

การสร้าง Symbol หรือแปลงวัตถุเป็น Symbol

1. ทำการวาด หรือสร้าง หรือนำเข้าวัตถุ บนสแตจ (พื้นที่ทำงาน)
2. คลิกเลือกวัตถุ ที่ต้องการสร้างเป็น Symbol
3. เลือกคำสั่ง Insert > Convert to Symbol...เพื่อสร้างซิมโบล หรือกดปุ่ม F8 เพื่อแปลงวัตถุเป็น ซิมโบล(กรณีที่มีวัตถุบนสแตจอยู่แล้ว)จะปรากฏหน้าต่างภาพด้านล่าง



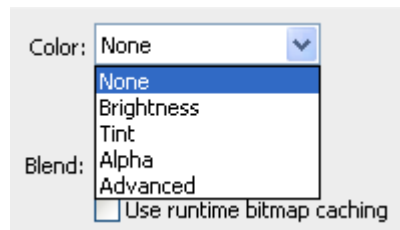
ขึ้นมา

4. ตั้งชื่อในช่อง Name แล้วเลือก type ให้เหมาะสมงาน
5. คลิกปุ่ม OK เพื่อยืนยันการแปลงวัตถุเป็น Symbol

โดย Symbol ทั้ง 3 แบบ เมื่อนำไปใช้งานหรือวางอยู่บนสแตจ ซึ่งจะถูกเรียกว่า Instance จะสามารถ ปรับแต่งหรือ เปลี่ยนคุณสมบัติ ของ Instance ได้ดังนี้

1. เลือก Instance แล้วเลือก Modify > Instance หรือ ดับเบิ้ลคลิก Instance

2. เลือกแท็บ Color Effect ดังรูป จะมีเมนูให้เลือกดังนี้



- Brightness ปรับค่าความสว่างให้สว่าง หรือมืด ค่าที่เป็น 0 คือ ค่า Instance ปกติ
- Tint เป็นการย้อมสีให้กับ Instance โดยใช้ Color Picker หรือใส่ค่า RGB ในช่องแถบ เลื่อน เพื่อกำหนดเป็น % หมายถึงให้ใช้สีใหม่ย้อมเต็มที่ 100 % 0% หมายถึงไม่ย้อม
- Alpha ปรับค่าความใสของ Instance Special ใช้ปรับค่าสี RGB และความใสของ Instance โดยการปรับแถบ เลื่อนด้านซ้ายเป็น% และแถบเลื่อนด้านขวาเป็นค่าตัวเลข -256 ถึง 256
- Advance เป็นการปรับทั้ง 3 อย่างด้านบนได้พร้อมๆกัน

หากเราทำการปรับแต่ง Instance จะไม่ส่งผลไปถึง Symbol แต่ถ้าเราปรับแก้ไข Symbol จะส่งผลให้ Instance ทุกตัวที่ใช้ Symbol ตัวนี้เปลี่ยนแปลง

ตัวอย่าง : ทำการนำ Symbol รูปสี่เหลี่ยมสีดำ ซึ่งสร้างไว้ลากออกมาจาก Library วางบนสแตจ 2 อันและทำการปรับแต่ง Instance จะได้ดังภาพ

ภาพนี้ทำการเปลี่ยนภาพใน Symbol จากสี่เหลี่ยม เป็น วงกลม
Instance ทั้งสองที่อยู่บนสแตจจะเปลี่ยนแปลงตามทั้งหมด



Instance 1



Instance 2

ส่วนในการปรับแต่งแก้ไข Symbol นั้นต้องทำการไปดับเบิลคลิก Symbol ที่อยู่ใน Library มาทำ

ภาพนี้ทำการปรับแต่งค่า tint ของ Instance 1 เป็นสีน้ำเงิน Instance 2 จะไม่เปลี่ยนแปลงตาม



Instance 1



Instance 2

คอมพิวเต



กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
<p>1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. บอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้2. กฎเกณฑ์การเรียนรู้ คะแนน วิธีการวัดผล3. สอบเก็บคะแนนบทที่ 44. นำเข้าสู่บทเรียน <p>2. ขั้นให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ครูอธิบาย การสร้างซิมบอลได้ การใช้อินสแตนซ์ได้2. ครูให้เรียนจาก CAI3. ลองปฏิบัติตามจาก CAI4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกัน ในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ <p>3. ขั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด2. นำสิ่งที่เรียนไปใช้ในการประกอบชิ้นงาน <p>4. ขั้นสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้ เรียนให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน2. สอบเก็บคะแนน	<p>1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ฟังวัตถุประสงค์การเรียนรู้2. ฟังกฎระเบียบในการเรียน3. สอบปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์4. ฟังและตอบคำถาม <p>2. ขั้นให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ฟังเรื่องการใช้การสร้างซิมบอลได้ การใช้อินสแตนซ์ได้2. เรียนจาก CAI3. ปฏิบัติตามจาก CAI4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันใน ชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ <p>3. ขั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด2. นำสิ่งที่เรียนไปทำการสร้างชิ้นงาน <p>4. ขั้นสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน เพื่อให้ความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน2. ลองฝึกทักษะเพื่อนำมาสอบปฏิบัติ

--	--

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรมการวัดผลและประเมินผล

ก่อนเรียน

1. การถาม-ตอบ ก่อนเรียน

ขณะเรียน

สืบค้นข้อมูลจาก Internet เพื่อเป็นเนื้อหาเพิ่มเติมขณะเรียน

หลังเรียน

1. ชิ้นงานนักศึกษาที่ครูให้ค้นหา
2. อ่านหนังสือสอบในสัปดาห์ถัดไป

คำถาม

-

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

1. งานที่ปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์

สมรรถนะที่พึงประสงค์

ผู้เรียนสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ

1. วิเคราะห์และตีความหมาย
2. ตั้งคำถาม
3. อภิปรายแสดงความคิดเห็นระดมสมอง
4. การประยุกต์ความรู้สู่งานอาชีพ

สมรรถนะการสร้างค่านิยม

ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม

สมรรถนะการปฏิบัติงานอาชีพ

1. ใช้ในการประกอบวิชาชีพด้านการออกแบบ

สมรรถนะการขยายผล

-

สื่อการเรียนการสอน/การเรียนรู้

สื่อสิ่งพิมพ์

ตัวอย่าง งานต่าง ๆ ใน Internet

สื่อโสตทัศน์ (ถ้ามี)

1. CAI

สื่อของจริง

1. สื่อให้นักศึกษาที่ครูให้ทำในภาคเรียนที่แล้ว , Internet, E-learning, E- books, Website

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุดวิทยาลัยเทคนิคพัทยา
2. ห้องปฏิบัติการ 732
3. มือถือนักศึกษา (กรณี Net วิทยาลัยไม่สามารถใช้งานได้)

นอกสถานศึกษา

-

การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

1. บูรณาการกับวิชาชีวิตและวัฒนธรรมไทย ด้านการพูด การอ่าน การเขียน และการฝึกปฏิบัติตนทางสังคมด้านการเตรียมความพร้อม ความรับผิดชอบ และความสนใจใฝ่รู้
2. บูรณาการกับวิชากีฬาเพื่อพัฒนาสุขภาพและบุคลิกภาพ ด้านบุคลิกภาพในการนำเสนอหน้าชั้นเรียน
3. บูรณาการกับวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ ด้านการเลือกใช้ทรัพยากรอย่างประหยัด

การประเมินผลการเรียนรู้

● หลักการประเมินผลการเรียนรู้

ก่อนเรียน

1. สืบค้นตัวอย่างประกอบ

ขณะเรียน

1. ความสนใจในการเรียนรู้ การค้นคว้า การมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. การซักถามและการตอบคำถาม

หลังเรียน

สอบหลังเรียน

ผลงาน/ชิ้นงาน/ผลสำเร็จของผู้เรียน

1. ชิ้นงานที่มอบหมายให้นักศึกษาปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์

รายละเอียดการประเมินผลการเรียนรู้

1. สอบปฏิบัติกับคอมพิวเตอร์

แบบประเมินผลการนำเสนอผลงาน

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

รายชื่อสมาชิก 1.....เลขที่..... 2.....เลขที่.....

3.....เลขที่..... 4.....เลขที่.....

ที่	รายการประเมิน	คะแนน			ข้อคิดเห็น
		3	2	1	
1	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน (ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหา ความถูกต้อง ปฏิภาพในการตอบ และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า)				
2	รูปแบบการนำเสนอ				
3	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
4	บุคลิกลักษณะ กิริยา ท่าทางในการพูด น้ำเสียง ซึ่งทำให้ผู้ฟังมีความสนใจ				
รวม					

ผู้ประเมิน.....

เกณฑ์การให้คะแนน

1. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจนถูกต้อง

3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนถูกต้อง ตรงตามจุดประสงค์

2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วน แต่ตรงตามจุดประสงค์

1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ถูกต้อง ไม่ตรงตามจุดประสงค์

2. รูปแบบการนำเสนอ

3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคนิคที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ นำวัสดุในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด

1. คะแนน = มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ แต่ขาดการประยุกต์ใช้ วัสดุในท้องถิ่น

1 คะแนน = เทคนิคการนำเสนอไม่เหมาะสม และไม่น่าสนใจ

3. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

4. ความสนใจของผู้ฟัง

3 คะแนน = ผู้ฟังมากกว่าร้อยละ 90 สนใจ และให้ความร่วมมือ

2 คะแนน = ผู้ฟังร้อยละ 70-90 สนใจ และให้ความร่วมมือ

1 คะแนน = ผู้ฟังน้อยกว่าร้อยละ 70 สนใจ และให้ความร่วมมือ

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

รายชื่อสมาชิก 1.....เลขที่..... 2.....เลขที่.....

3.....เลขที่..... 4.....เลขที่.....

ที่	รายการประเมิน	คะแนน			ข้อคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดเป้าหมายร่วมกัน				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบและการเตรียมความพร้อม				
3	การปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินผลและปรับปรุงงาน				
รวม					

ผู้ประเมิน.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เกณฑ์การให้คะแนน

1. การกำหนดเป้าหมายร่วมกัน

3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายการทำงานอย่างชัดเจน

2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายในการทำงาน

- 1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายในการทำงาน
2. การมอบหมายหน้าที่รับผิดชอบและการเตรียมความพร้อม
- 3 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึง และตรงตามความสามารถของสมาชิกทุกคน มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ / อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพียง
- 2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึง แต่ไม่ตรงตามความสามารถ และมีสื่อ / อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพียง แต่ขาด

การจัดเตรียมสถานที่

- 1 คะแนน = กระจายงานไม่ทั่วถึงและมีสื่อ / อุปกรณ์ไม่เพียงพอ
3. การปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- 3 คะแนน = ทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย และตามเวลาที่กำหนด
- 2 คะแนน = ทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย แต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- 1 คะแนน = ทำงานไม่สำเร็จตามเป้าหมาย
4. การประเมินผลและปรับปรุงงาน
- 3 คะแนน = สมาชิกทุกคนร่วมปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงงานเป็นระยะ

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

รหัสวิชา 3204-2102 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์

วันที่ สัปดาห์ที่.....

.คอมพิวเตอร์ธุรกิจ คอมพิวเตอร์ธุรกิจ/2 | ปวส.1 | 2558

ครูผู้สอน 2003002 นางสาวกมลน หวังวัฒนากุล จำนวน 20 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

กิจกรรม/วิธีการสอน

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม

การวัดและประเมินผลหลังการสอน

แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม

คำชี้แจง ให้ขีดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อประเมินคุณธรรม
จริยธรรม

เกณฑ์การตัดสิน

สมรรถนะที่นักเรียนได้

ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอน

ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย

