

แผนการสอน/แผนการเรียนรู้ภาคทฤษฎี

	แผนการสอน/การเรียนรู้ภาคทฤษฎี	หน่วยที่ 8
	ชื่อวิชา เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	สอนสัปดาห์ที่ 8
	ชื่อหน่วย การนำเข้าไฟล์วิดีโอ	คาบรวม 32
ชื่อเรื่อง การนำไฟล์วิดีโอมาใช้ใน Flash การแปลงไฟล์ชนิดอื่นให้เป็น Flash Movie ควบคุมการเล่นวิดีโอคลิปในชิ้นงานได้		จำนวนคาบ 4
<p>หัวข้อเรื่อง</p> <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม:</p> <p><u>ด้านความรู้</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การนำไฟล์วิดีโอมาใช้ใน Flash 2. การแปลงไฟล์ชนิดอื่นให้เป็น Flash Movie ได้ 3. ควบคุมการเล่นวิดีโอคลิปในชิ้นงานได้ <p><u>ด้านทักษะ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นำไฟล์วิดีโอมาใช้ใน Flash 2. ทำการแปลงไฟล์ชนิดอื่นให้เป็น Flash Movie ได้ 3. อธิบายวิธีการควบคุมการเล่นวิดีโอคลิปในชิ้นงานได้ <p><u>ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บุรณการเศรษฐกิจพอเพียง</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง 2. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง <p>สาระสำคัญ</p> <p>ความสามารถอีกอย่างหนึ่งของ Flash ที่ช่วยให้เราสร้างงานได้หลากหลายขึ้น นั่นคือความสามารถนำเข้าไฟล์วิดีโอ เพราะนอกจากเราจะทำภาพเคลื่อนไหวได้ วิดีโอก็เป็นสื่ออย่างหนึ่งที่จะช่วยให้งานของเรามีสีสันขึ้น โดย Flash ได้พัฒนาการบีบอัดไฟล์วิดีโอให้เหมาะสมกับการทำงานบนเว็บไซต์ สร้างให้ขนาดไฟล์เล็กลง เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานดาวน์โหลดได้อย่างรวดเร็ว ทั้งยังสามารถแก้ไข ตัดต่อไฟล์วิดีโอได้อีกด้วย ซึ่งเราจะมาทำความรู้จักและทดลองนำเข้าไฟล์วิดีโอ เพื่องานที่สร้างสรรค์กันในบทนี้</p> <p>สมรรถนะอาชีพประจำหน่วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นำวิดีโอมาใช้ในชิ้นงานได้ 		

จุดประสงค์ทั่วไป / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการนำไฟล์วิดีโอมาใช้ใน Flash
2. สามารถอธิบายถึงการแปลงไฟล์ชนิดอื่นให้เป็น Flash Movie ได้
3. สามารถอธิบายวิธีการควบคุมการเล่นวิดีโอคลิปในชิ้นงานได้

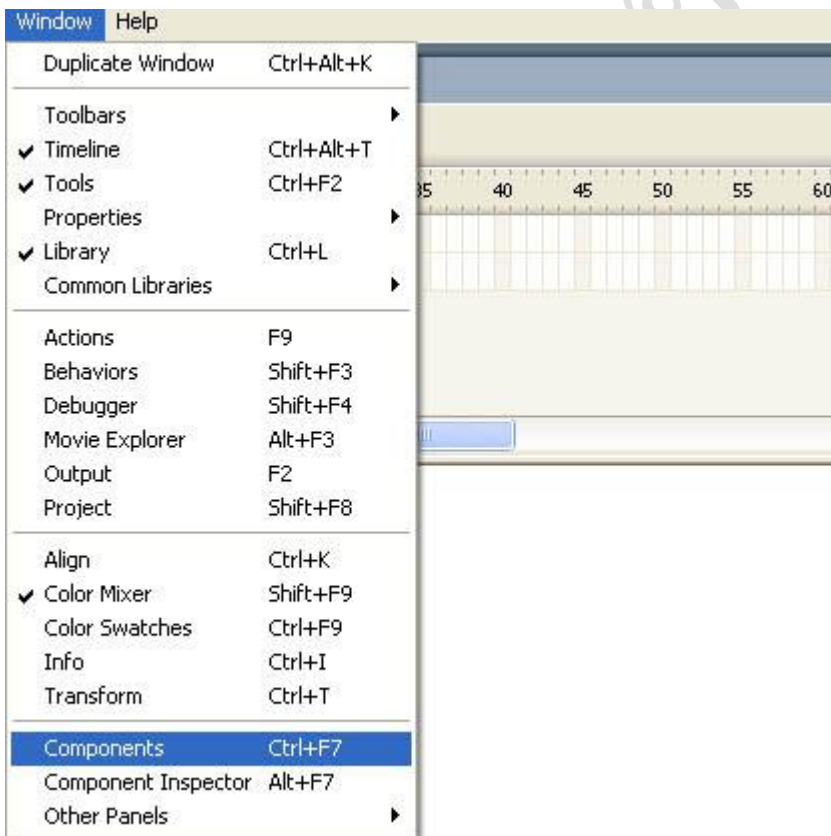
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. นำไฟล์วิดีโอมาใช้ใน Flash
2. ทำการแปลงไฟล์ชนิดอื่นให้เป็น Flash Movie ได้
3. อธิบายวิธีการควบคุมการเล่นวิดีโอคลิปในชิ้นงานได้
4. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง
5. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

เนื้อหาสาระ

Import VDO

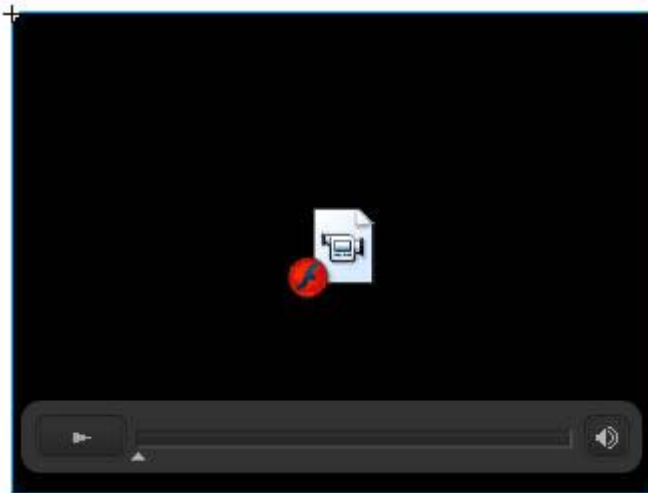
- ในการนำวิดีโอเข้ามาใช้กับ Flash นี้มีหลายวิธีแต่ในบทความนี้ผมจะขอเอาวิธีที่ง่ายที่สุดในการทำ แต่อาจจะยุ่งหน่อยตรงที่ไฟล์วิดีโอที่นั้นจำเป็นจะต้องเป็นไฟล์ที่เป็นนามสกุล .FLV เท่านั้นครับ ดังนั้นสิ่งที่เราจะต้องมีหรือเตรียมไว้ตั้งแต่แรกคือไฟล์วิดีโอนามสกุล .FLV และในนำไว้อยู่ในที่เดียวกันกับไฟล์ flash ที่เราเซฟไว้ครับ (ดังนั้นเมื่อเราสร้างงานขึ้นมาใหม่ก็ให้เซฟเลยครับ แล้วเอาไว้ที่เดียวกันกับที่ไฟล์วิดีโออยู่)
- สำหรับเพื่อนๆ ที่มีไฟล์วิดีโอเป็นไฟล์นามสกุล MP4 หรืออื่นๆ ก็สามารถหาโปรแกรม Converter มาแปลงให้เป็นนามสกุล FLV กันได้ครับ โดยไป search หาโปรแกรมฟรีๆ ใน google ได้ครับ
- มาเริ่มกันเลยนะครับ อันดับแรกสร้างงานขึ้นมาใหม่แล้วก็ให้เซฟเลย ที่นี้เราจะใช้สิ่งที่มียู่ในโปรแกรมมาทำกันครับ โดยใช้สิ่งที่เรียกว่า Components ให้เราไปตามรูปด้านล่างนี้ครับ



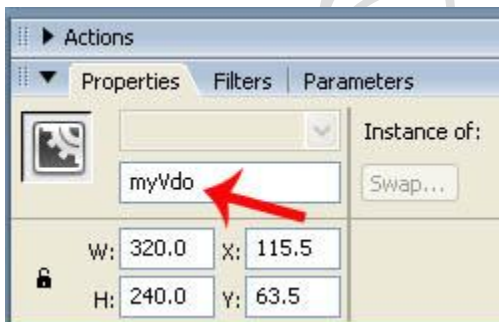
- เมื่อคลิก Components แล้วเราจะได้นหน้าต่างเหมือนรูปด้านล่างมาให้เราดเรียกใช้ FLVPlayback ครับ



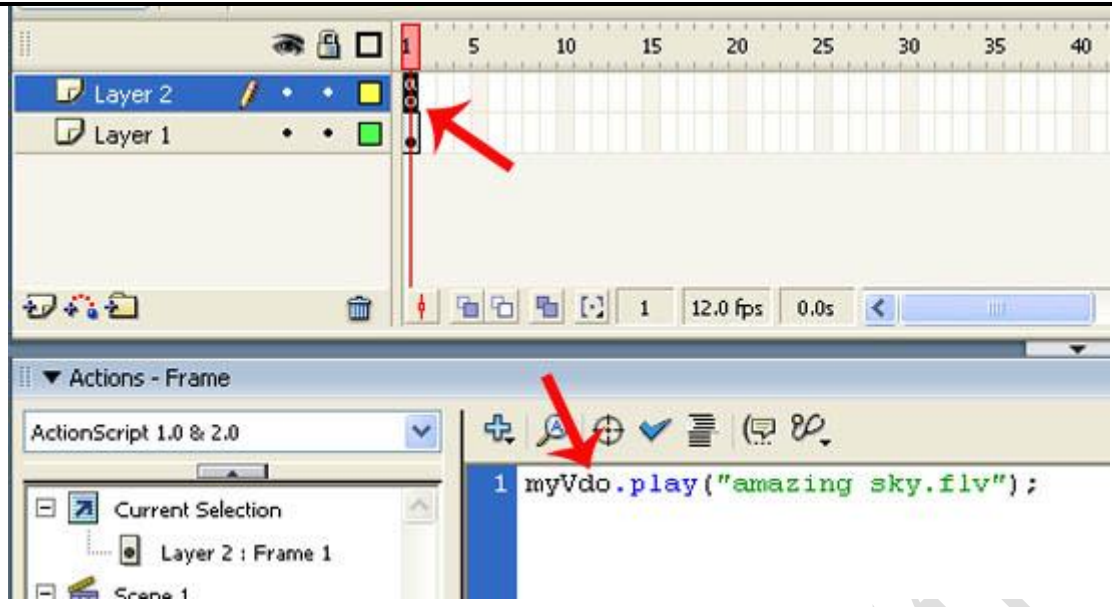
- ที่สีแดงจะปรากฏหน้าจอในการเล่นไฟล์วิดีโอแบบด้านล่างครับ

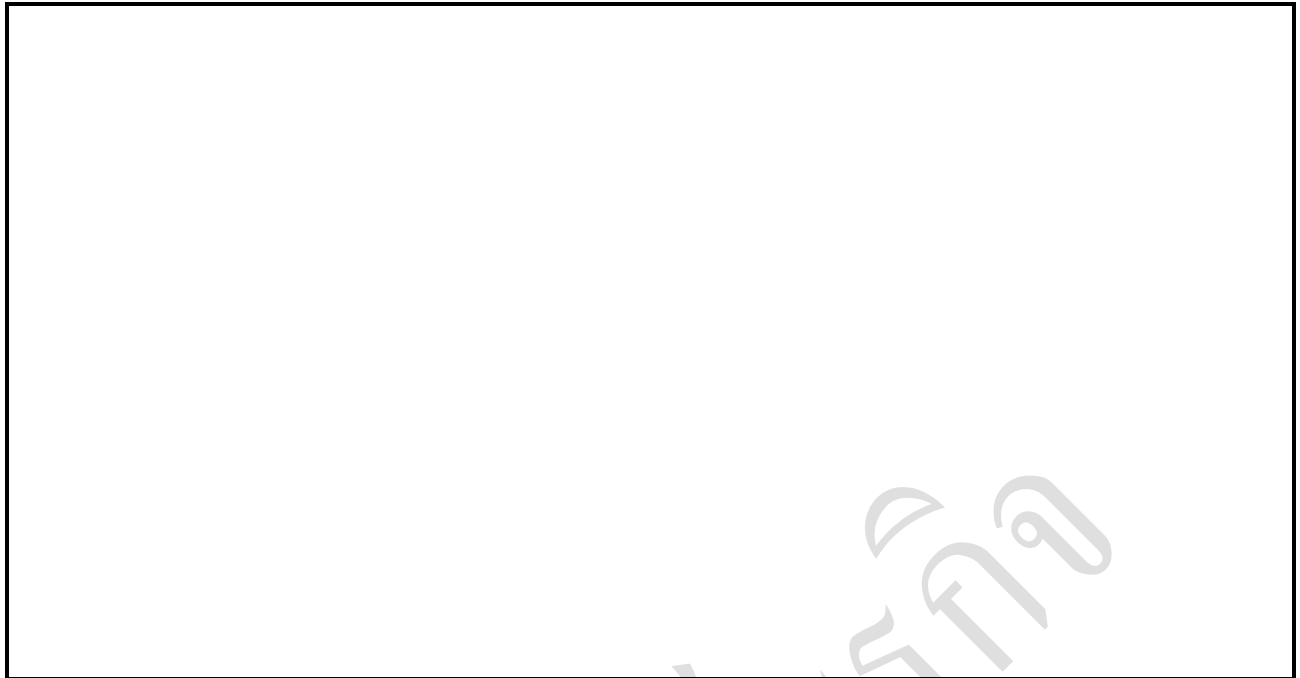


- จากนั้นให้เราคลิกที่หน้าจอมีตานั้น 1 ครั้ง แล้วไปด้านล่างตรง properties แล้วตั้งชื่อ MC ว่า myVdo ครับ



- จากนั้นก็ไปสร้างเลเยอร์เพิ่มอีกหนึ่งเลเยอร์ แล้วกด F9 เพื่อใส่คำสั่งให้สามารถเล่นวิดีโอของเราครับ (ให้ดูชื่ออักษรด้วยนะครับว่าตัวใหญ่เล็กถูกต้องหรือไม่ เพราะถ้าไม่ตรงกับที่ตั้งไว้มันก็จะไม่ทำงานครับ) ในส่วนไฟล์วิดีโอที่ผมนำมาเล่นนั้นจะมีชื่อว่า amazing sky.flv ครับ จะเห็นในที่เขียนคำสั่งตัวที่เป็นสีเขียวๆนั้นละครับ





กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้

ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
<p>1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. บอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้2. กฎเกณฑ์การเรียนรู้ คะแนน วิธีการวัดผล3. สอบเก็บคะแนนบทที่ 64. นำเข้าสู่บทเรียน	<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. สอนวิธีการนำวิดีโอมาใช้ในชิ้นงาน2. ครูให้เรียนจาก CAI3. ลองปฏิบัติตามจาก CAI4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ	<p>2. ขั้นให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ฟังและสอบถามก่อนการเรียน2. ดูวิธีการเรียนจาก CAI3. ลองปฏิบัติตามจาก CAI4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ
<p>3. ขั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด2. นำสิ่งที่เรียนไปใช้ในการประกอบชิ้นงาน	<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. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้	<p>4. ขั้นสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

<p>เรียนให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน</p> <p>2. สอบเก็บคะแนน</p>	<p>เพื่อให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน</p> <p>2. ลองฝึกทักษะเพื่อนำมาสอบปฏิบัติ</p>
--	--

<p>งานที่มอบหมายหรือกิจกรรมการวัดผลและประเมินผล</p> <p>ก่อนเรียน</p> <p>1. การถาม-ตอบ ก่อนเรียน</p> <p>ขณะเรียน</p> <p>สืบค้นข้อมูลจาก Internet เพื่อเป็นเนื้อหาเพิ่มเติมขณะเรียน</p> <p>หลังเรียน</p> <p>1. ชิ้นงานนักศึกษาที่ครูให้ค้นหา</p> <p>2. อ่านหนังสือสอบในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>คำถาม</p> <p>-</p> <p>ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน</p> <p>1. งานที่ปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์</p> <p>สมรรถนะที่พึงประสงค์</p> <p>ผู้เรียนสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ</p> <p>1. วิเคราะห์และตีความหมาย</p>

2. ตั้งคำถาม
3. อภิปรายแสดงความคิดเห็นระดมสมอง
4. การประยุกต์ความรู้สู่งานอาชีพ

สมรรถนะการสร้างค่านิยม

ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม

สมรรถนะการปฏิบัติงานอาชีพ

1. ใช้ในการประกอบวิชาชีพด้านการออกแบบ

สมรรถนะการขยายผล

-

สื่อการเรียนการสอน/การเรียนรู้

สื่อสิ่งพิมพ์

ตัวอย่าง งานต่าง ๆ ใน Internet

สื่อโสตทัศน (ถ้ามี)

1. CAI

สื่อของจริง

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

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุดวิทยาลัยเทคนิคพัทธา
2. ห้องปฏิบัติการ 732
3. มื่อถือนักศึกษา (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 ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการ นำเสนอที่น่าสนใจ 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 นางสาวภคมน หวังวัฒนากุล จำนวน 20 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

กิจกรรม/วิธีการสอน

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม

การวัดและประเมินผลหลังการสอน

สมรรถนะที่นักเรียนได้

ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอน

ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย

แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม

คำชี้แจง ให้ขีดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อประเมินคุณธรรม
จริยธรรม

เกณฑ์การตัดสิน

4	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมดีมาก
3	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมดี
2	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมพอใช้
1	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมต้องปรับปรุง

แบบประเมินผล

วันที่ เดือน พ.ศ.

ลำดับ ที่	ชื่อ - นามสกุล	ผลการประเมิน									รวม			
		ผลงาน				การมีส่วนร่วม รวม			ความรับผิดชอบ					
		1	2	3	4	1	2	3	1	2		3		
														10

เกณฑ์การให้คะแนน

ดีมาก = 4 ดี = 3 ปานกลาง = 2 ต้องปรับปรุง = 1

เลข ที่	ชื่อ - สกุล ผู้รับการ ประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																				
		ความมีวินัย				ความ รับผิดชอบ				มนุษย์ สัมพันธ์				ความอดทน				ความรอบ ปลอดภัย				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	20
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						
23																						
24																						
25																						
26																						
27																						
28																						
29																						
30																						

ผู้ประเมิน.....
(.....)

แบบฝึกหัด

1. นำ File ที่เป็นวิดีโอมาใส่ในชั้นงานได้

คอมพิวเตอร์ธุรกิจ