


แผนการสอน/แผนการเรียนรู้ภาคทฤษฎี

	แผนการสอน/การเรียนรู้ภาคทฤษฎี	หน่วยที่ 11
	ชื่อวิชา เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	สอนสัปดาห์ที่ 11
	ชื่อหน่วย มูฟวีคลิปและปุ่มกด	คาบรวม 44
ชื่อเรื่อง	วิธีการสร้างมูฟวีคลิป วิธีการสร้างปุ่มกดเพื่อนำมาใช้ในชิ้นงานได้	จำนวนคาบ 4
<p>หัวข้อเรื่อง</p> <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม:</p> <p>ด้านความรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วิธีการสร้างมูฟวีคลิป 2. วิธีการสร้างปุ่มกดเพื่อนำมาใช้ในชิ้นงานได้ <p>ด้านทักษะ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ฝึกการสร้างมูฟวีคลิปและสร้างปุ่ม <p>ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง 2. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง <p>สาระสำคัญ</p> <p>ในบทนี้จะกล่าวถึงซิมบอลอีก 2 รูปแบบที่เราสามารถสร้างและนำไปใช้ในงานแอนิเมชัน ได้แก่มูฟวีคลิป (movie clip) และปุ่มกด (Button) ซึ่งทั้ง 2 รูปแบบนี้จะเน้นการทำงานแบบเคลื่อนไหว โดยมูฟวีคลิปแสดงการเคลื่อนไหวได้แม้ว่าอยู่ในเฟรมเพียงเฟรมเดียว ส่วนปุ่มกดสามารถสร้างให้โต้ตอบกับผู้ใช้ได้ และทั้ง 2 ซิมบอลนี้จะช่วยให้เราสะดวกมากขึ้นในการสร้างชิ้นงาน Flash รูปแบบต่างๆ</p> <p>สมรรถนะอาชีพประจำหน่วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างมูฟวีคลิป และสร้างปุ่มกดเพื่อนำมาใช้ในชิ้นงานได้ 		

จุดประสงค์ทั่วไป / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. มีความรู้ความเข้าใจและสามารถสร้างมูฟวี่คลิปเพื่อนำมาใช้งานได้
2. มีความรู้ความเข้าใจและสามารถสร้างปุ่มกดเพื่อนำมาใช้ในชิ้นงานได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. ฝึกการสร้างมูฟวี่คลิปและสร้างปุ่มให้กับชิ้นงานได้
2. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง
3. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

คอมพิวเตอรืธุรกิจ

เนื้อหาสาระ

การใช้งาน action script พื้นฐาน

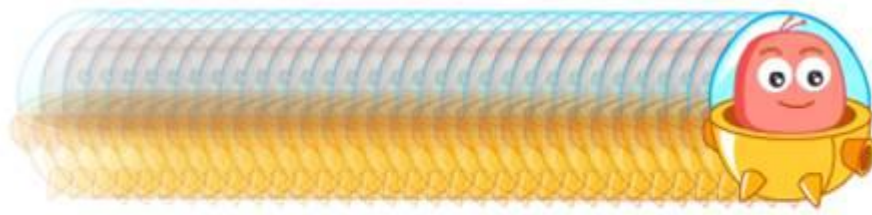
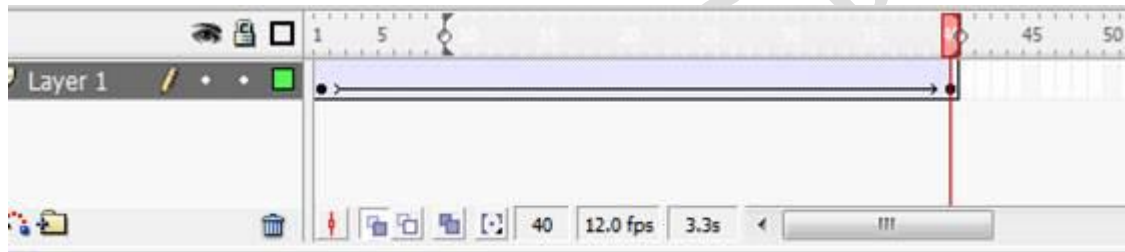
Action Script (แอคชันสคริปต์) คือชุดคำสั่งหรือภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการควบคุมหรือสั่งการในโปรแกรม Flash

โดย Action Script สามารถเขียนควบคุมได้ทั้งบน Timeline และ บน Symbol

การเขียน Action Script บน Timeline

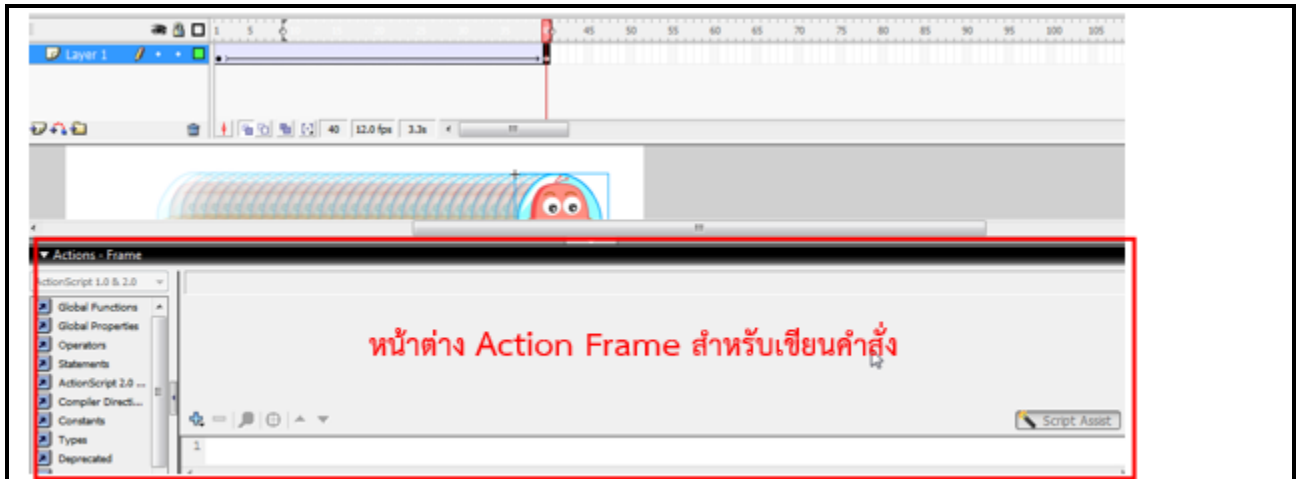
การเขียนแอคชันสคริปต์บนไทม์ไลน์สามารถทำได้ดังนี้

1. สร้างแอนิเมชันแบบใดก็ได้ขึ้นมา 1 ชิ้น (ในตัวอย่างจะสร้างแอนิเมชันแบบ Motion Tween)

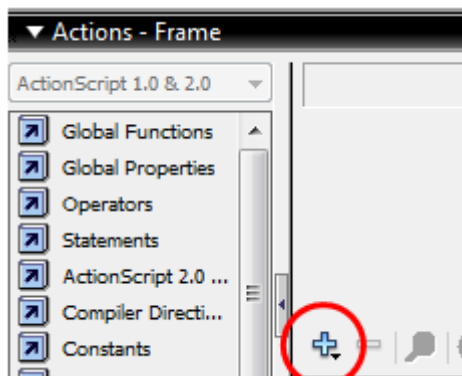


หมายเหตุ * ปกติเมื่อเรากดปุ่ม Ctrl+Enter โปรแกรม Flash จะเล่นวนซ้ำไปซ้ำมาจนกว่าจะปิด

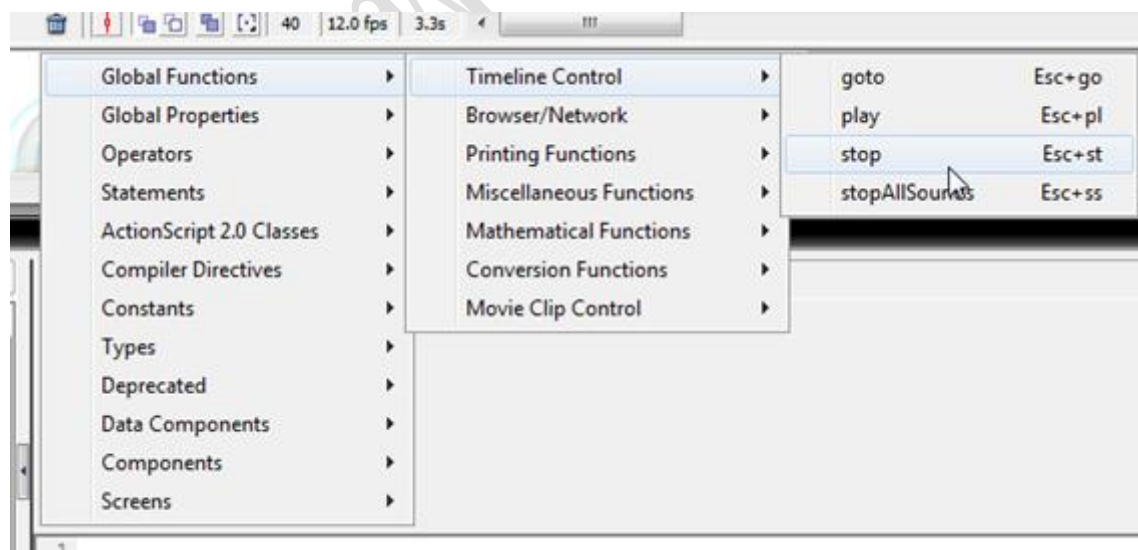
2. แทรกคำสั่ง Action Script เข้าไปในเฟรมสุดท้ายของงาน ให้คลิกที่เฟรมที่ 40 แล้วกดปุ่ม F9 บนคีย์บอร์ด จะมีหน้าต่าง Action Frame ขึ้นมาดังรูป



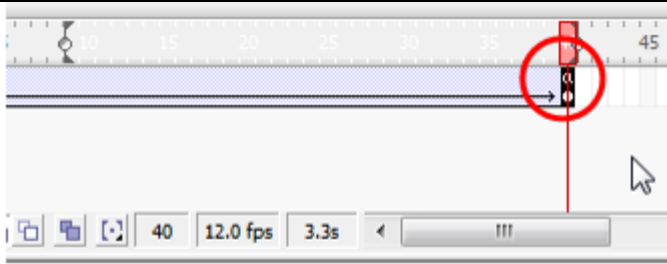
3. ในการเขียนคำสั่งโปรแกรมได้ออกแบบให้สามารถเขียนได้ 2 รูปแบบคือ แบบ Normal หรือ แบบธรรมดา สำหรับผู้ที่ยังใช้คำสั่งไม่คล่อง และ แบบ Expert คือ แบบที่สามารถพิมพ์คำสั่งได้เลย สำหรับหัวข้อนี้จะให้เขียนทั้ง 2 รูปแบบ ดังนี้



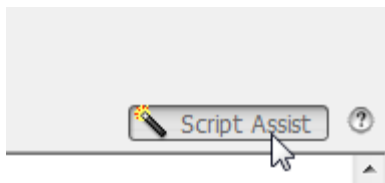
เลือกคำสั่ง Global Functions > Timeline Control > stop (คำสั่ง stop คือ สั่งให้หยุดการทำงาน)



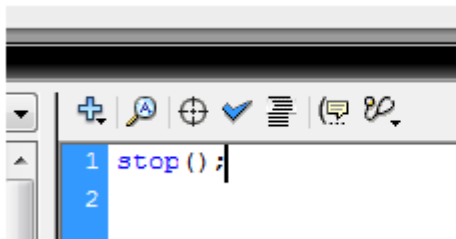
4. ให้นักเรียนสังเกตที่เฟรมที่ 40 จะมีสัญลักษณ์ ตัว a เล็กอยู่ในเฟรม จากนั้นก็ทดสอบกด Ctrl+Enter



แบบที่ 2 การเขียนแบบ Expert mode คลิกที่เครื่องคำว่า Script Assist ด้านขวาของแถบ Action



จะปรากฏหน้าต่างต่างๆขึ้นมา ให้นักเรียนพิมพ์คำสั่ง `stop();` ลงในพื้นที่ว่างนั้น



`stop();`

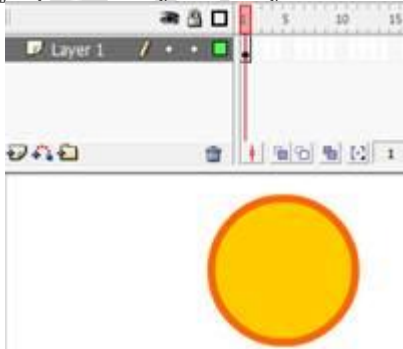
เสร็จแล้วกดปุ่ม `Ctrl + Enter` เพื่อทดสอบคำสั่ง ถ้าทำถูกแอนิเมชันจะแสดงผลแค่ 1 ครั้งแล้วหยุด

การเขียน Action Script บน Symbol Button

สำหรับการใช้งานซิมโบลนั้นมี 3 อย่างตามที่ได้อธิบายมาแล้ว ได้แก่ Movie Clip Graphic และ Button ซิมโบลแบบ Movie Clip คือซิมโบลที่สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวซ้อนในตัวของมันเองได้ ซิมโบลแบบ Graphic คือ ซิมโบลที่เป็นภาพกราฟิกที่ไม่สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวซ้อนได้ ซิมโบลแบบ Button คือ ปุ่มที่ใช้สำหรับการควบคุมให้ซิมโบล วัตถุ หรือ ภาพเคลื่อนไหวทำงานได้

สำหรับการใช้งานซิมโบลแบบ Button สามารถทำได้ดังนี้

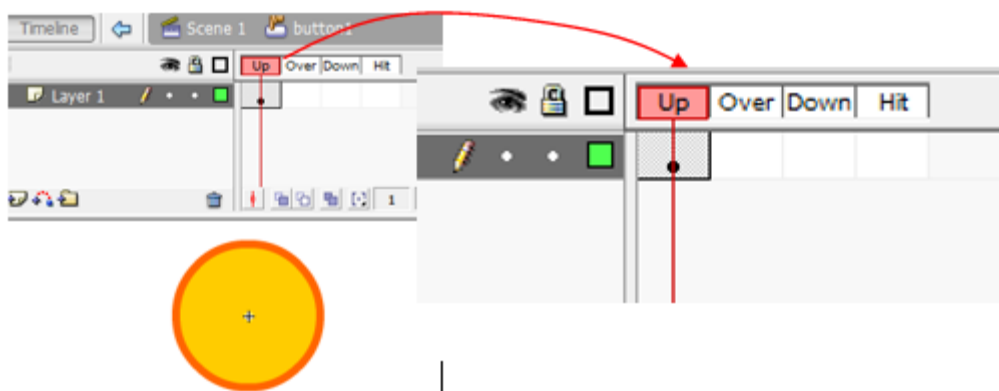
1. วาดรูปปุ่มขึ้นมา 1 รูป จะเป็นรูปอะไรก็ได้



2. ใช้ลูกศรสีดำ (Selection Tool) ลากกรอบแล้วกดปุ่ม `F8` จากนั้นตั้งชื่อซิมโบลแล้วเลือกซิมโบลแบบ Button กด OK



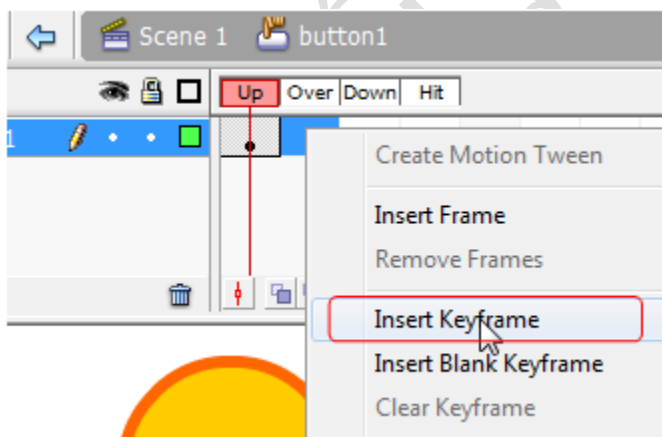
3. เมื่อได้ซิมโบลแล้วดับเบิลคลิกเข้าไปที่ ซิมโบล จะปรากฏเฟรม 4 สถานะ คือ Up Over Down Hit



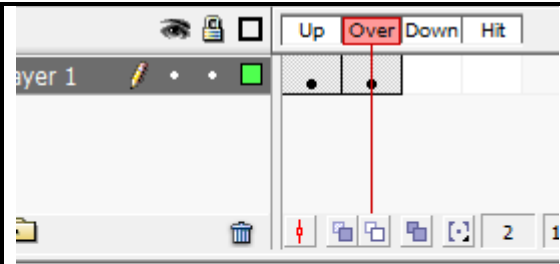
Up คือ สถานะปกติที่ยังไม่ได้ทำอะไร
Down คือ สถานะเมื่อคลิกปุ่ม

Over คือ สถานะเมื่อเคอร์เซอร์ของเมาส์มาทับปุ่ม
Hit คือ กรอบพื้นที่หรือขอบเขตของปุ่ม

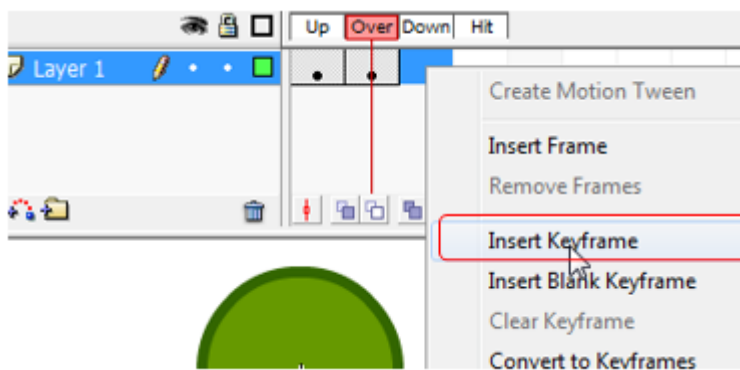
4. คลิกขวาที่เฟรม Over แล้วเลือกคำสั่ง Insert Keyframe



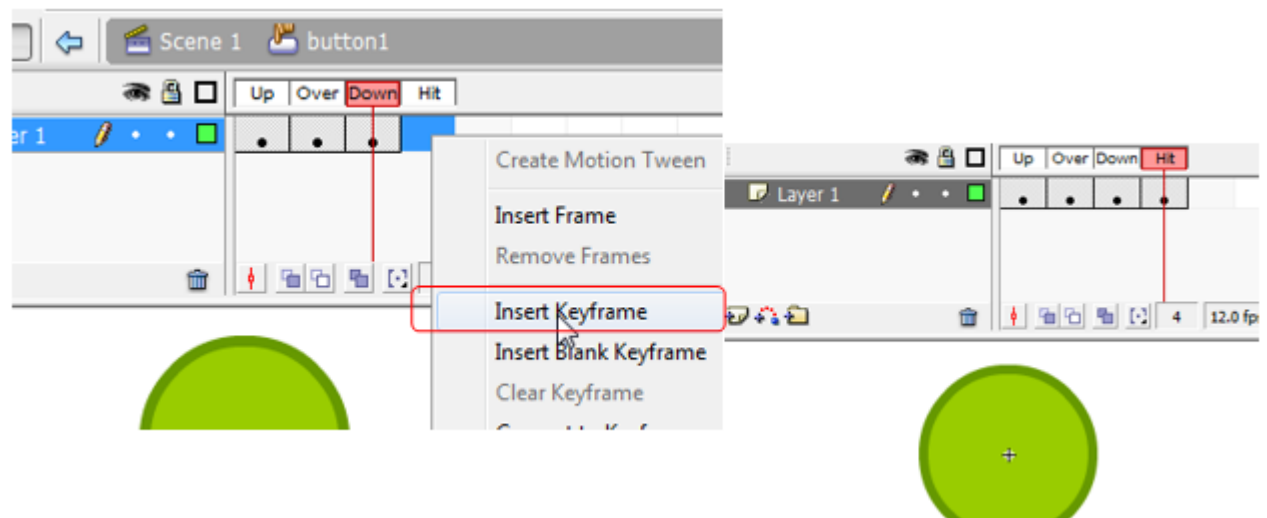
5. ทำการเปลี่ยนสีหรือรูปร่างของปุ่มใน เฟรม Over



6. คลิกขวาที่เฟรม Down แล้วเลือกคำสั่ง Insert Keyframe แล้วเปลี่ยนสีอีกรอบ



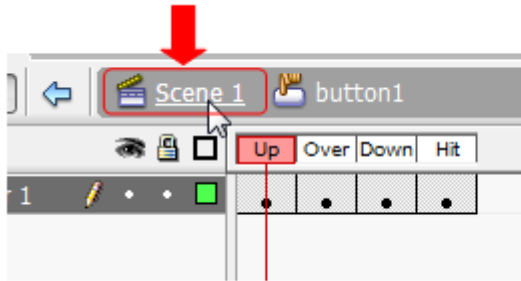
7. คลิกขวาที่เฟรม Hit แล้วเลือกคำสั่ง Insert Keyframe ไม่ต้องเปลี่ยนสีก็ได้เพราะสถานะ Hit เป็นขอบเขตของปุ่มที่สามารถคลิกได้เท่านั้น ไม่สามารถแสดงสีได้



หมายเหตุหากต้องการพิมพ์ข้อความบนปุ่มสามารถพิมพ์ได้ตามคีย์เฟรมของแต่ละสถานะ



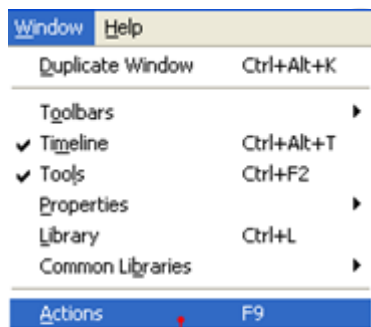
8. เมื่อดกแต่งเสร็จ กดที่คำว่า Scene 1 เพื่อกลับไปยังหน้าหลัก จากนั้นกด ปุ่ม Ctrl+Enter เพื่อทดสอบ และลองเลื่อนเมาส์มาทับปุ่มและคลิกดู จะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นตามที่เรากำหนด



วิธีการใช้ ActionScript

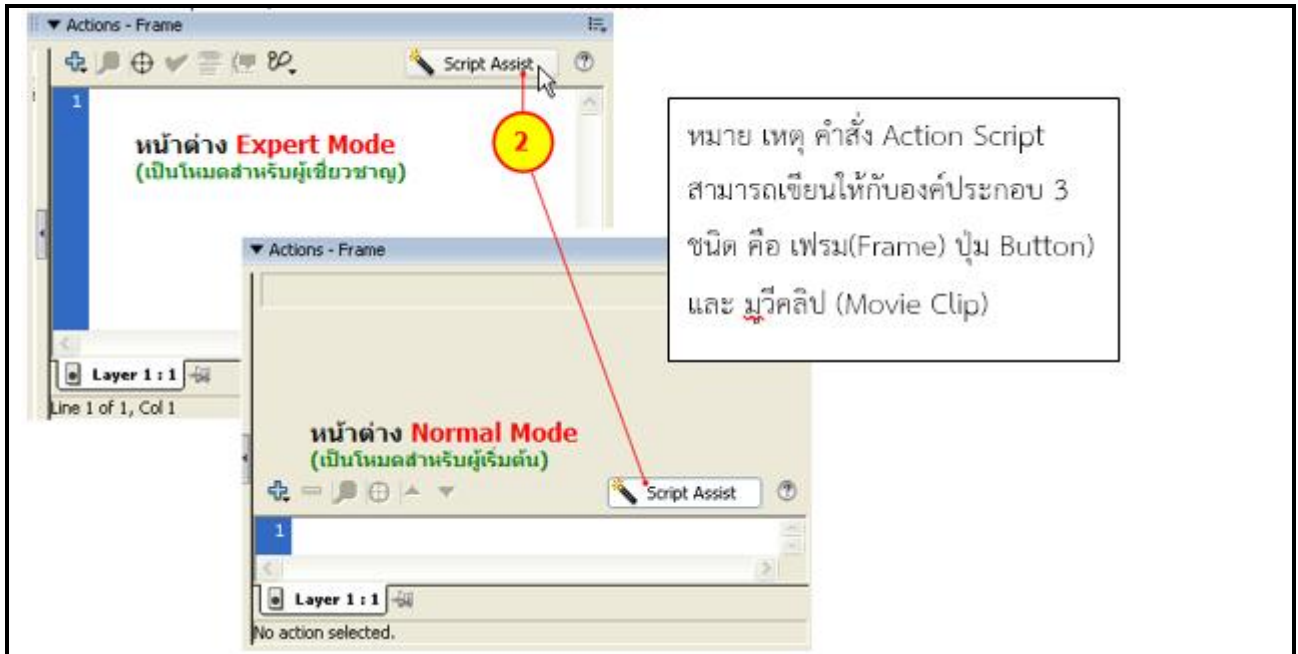
ActionScript เป็นการเขียนภาษา Script บนโปรแกรม Flash เพื่อใช้ควบคุมมูวี่ (Movie) ให้ทำงานตามเหตุการณ์ต่างๆ โดยเขียนที่หน้าต่างที่เรียกว่า พาเนล (Panel) ซึ่งพาเนล มี 2 โหมดคือ Normal Mode เป็นโหมดปกติ ซึ่งจะมีตัวนำทางหรือเมนูตัวเลือก โหมดนี้เหมาะสำหรับมือใหม่ Expert Mode เป็นโหมดสำหรับผู้เชี่ยวชาญเหมาะสำหรับผู้ที่ยังรูปแบบคำสั่ง (Syntax, operator, command) ได้ดี ในโหมดนี้จะไม่ มี เมนูนำทาง เหมือนแบบแรก

การเปิดหน้าต่าง พาเนล (Panel Actions) คลิก Windows > Action หรือ กด F9



คลิก window > Action

ขั้นที่ 1 คลิกที่ปุ่ม Script Assist เพื่อสลับหน้าต่างพาเนล

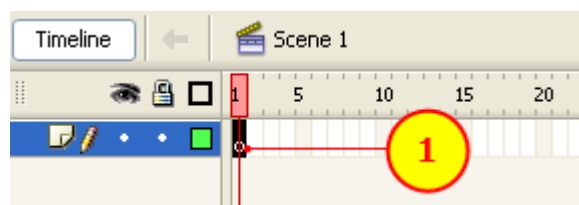


การเขียนคำสั่งให้กับเฟรม

คำสั่ง Action Script สามารถเขียนให้กับองค์ประกอบ 3 ชนิด คือ เฟรม (Frame) ปุ่ม (Button) และมูวี่คลิป (Movie Clip)

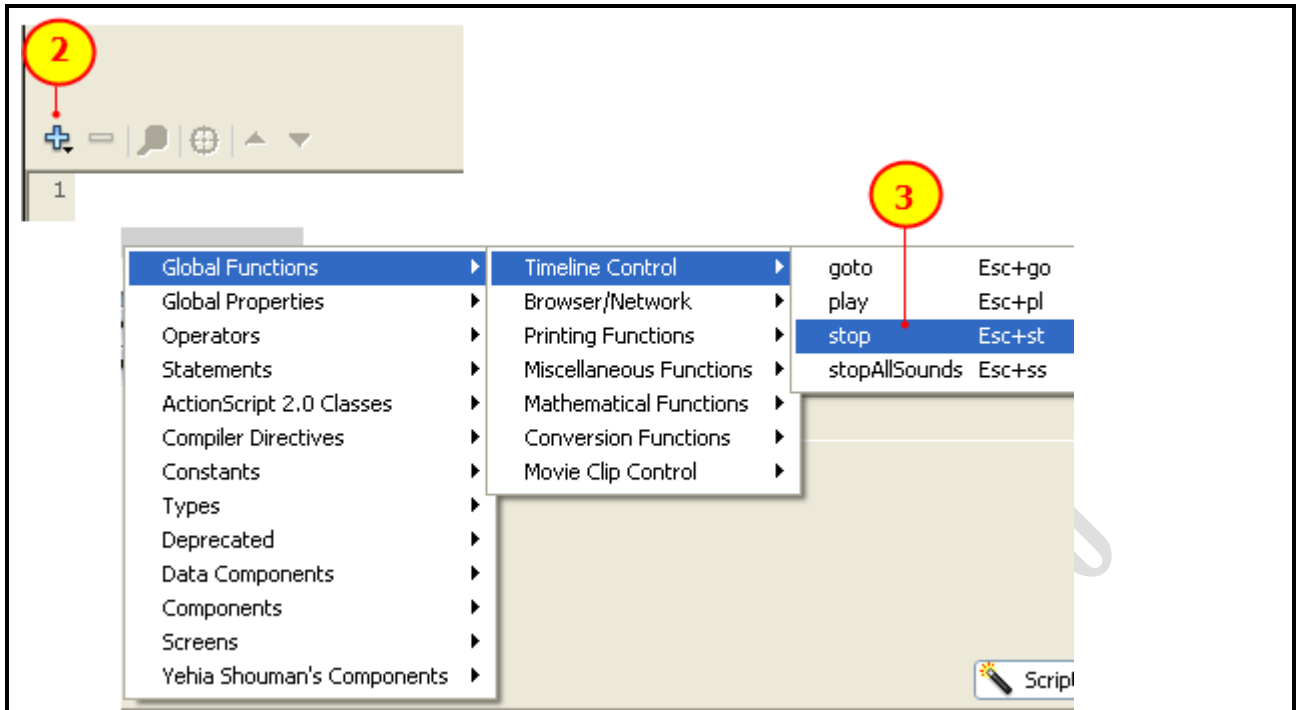
ขั้น ตอนการการเขียนคำสั่งให้กับเฟรม (Frame)

ขั้นที่ 1 คลิกเฟรมที่ต้องการใส่คำสั่งสคริปต์ (หมายเลข 1)

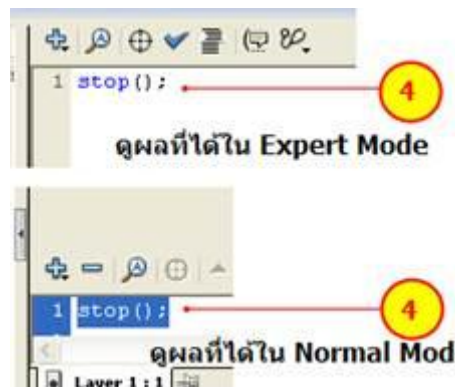


ขั้นที่ 2 เขียนคำสั่งที่ต้องการ

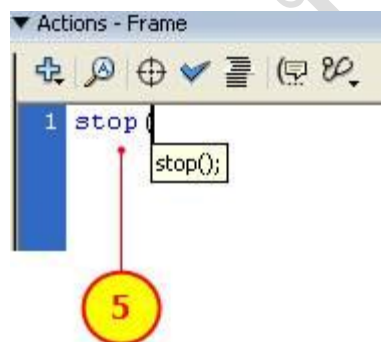
กรณีอยู่ใน Normal Mode ทำได้โดย คลิกเครื่องหมายบวก (หมายเลข 2) แล้วคลิกเลือกคำสั่งที่ต้องการ



ขั้นที่ 3 ผลที่ได้จากการใส่คำสั่ง (หมายเลข 4)



4. กรณีอยู่ใน Expert Mode สามารถเขียนคำสั่งได้โดยตรง (หมายเลข5)



5. เมื่อต้องการลบคำสั่งออก ทำได้โดยคลิกเครื่องหมายลบ (หมายเลข 6) หรือหากอยู่ใน Expert Mode ทำการแดรกเมาส์คลุมคำสั่งที่ต้องการลบ แล้วกดปุ่ม Delete



การเขียนคำสั่งให้กับปุ่ม

การเขียนคำสั่งให้กับปุ่ม คือการกำหนดแอคชันให้ปุ่ม ให้ตอบสนองต่อการกระทำ เช่น เวลาคลิกลาก (Drag) หรือวางเมาส์ไว้เหนือปุ่ม ซึ่งต้องใส่คำสั่งไว้ภายในตัวควบคุม on พร้อมทั้งระบุเหตุการณ์หรืออีเวนต์ (event) ของเมาส์หรือคีย์บอร์ด ตามด้วยคำสั่งที่ต้องการ โดยมีรูปแบบคำสั่ง คือ

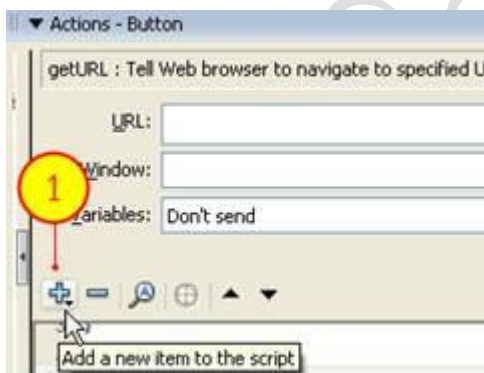
```
on ( เหตุการณ์ หรืออีเวนต์ ) {  
    คำสั่ง;  
}
```

ขั้นตอน การเขียนคำสั่งให้กับปุ่ม (โหมด Normal)

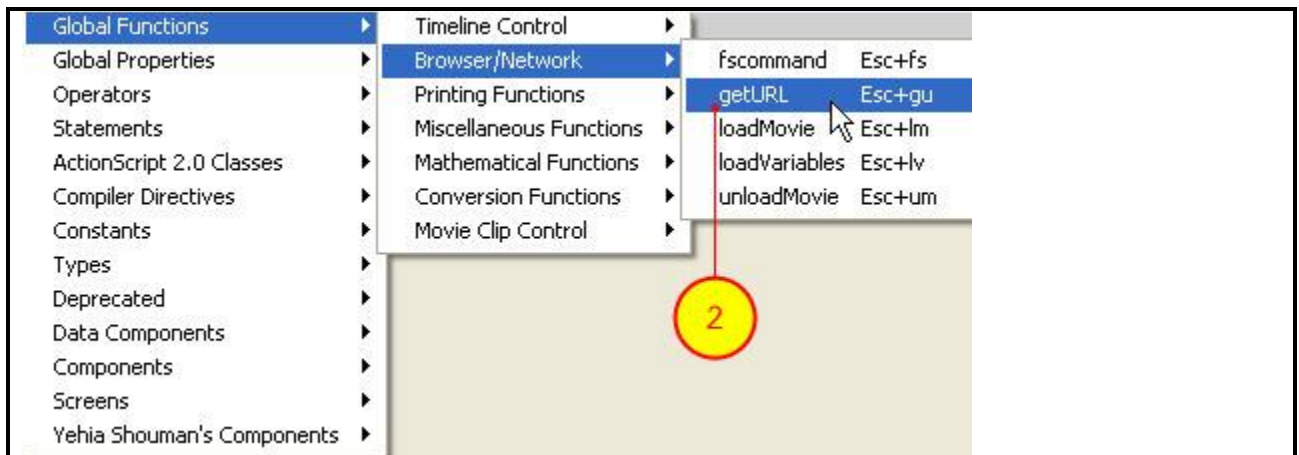
1. คลิกที่ปุ่ม แล้วใส่คำสั่งที่หน้าต่างพาเนล ActionScript ตามต้องการ



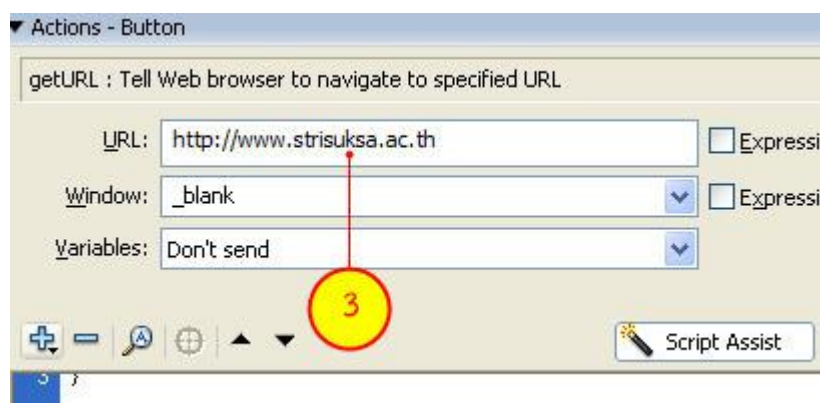
4. คลิกเครื่องหมายบวก (หมายเลข 1)



5. เลือกเมนูคำสั่งที่ต้องการ เช่น ต้องการให้เปิดเว็บ (หมายเลข 2)



6. ในบางคำสั่ง จะต้องมีการกรอกรายละเอียดที่ต้องการ (หมายเลข 3)



แนวทางการเขียน ActionScript

สำหรับการเขียนใน Expert Mode จะมีรูปแบบการเขียนแอคชั่นสคริปต์ ให้กับเฟรมเพื่อควบคุมปุ่มและมูฟวีคลิป ดังนี้

```

ชื่ออินสแตนซ์.OnClick=function(){
    คำสั่ง;
}

```

ตัวอย่างเช่น การเขียนสั่งงานให้กับปุ่มชื่อ button1 เวลาถูกคลิก จะใช้รูปแบบ คือ

```
button1.onrelease = function(){  
  
    คำสั่ง;  
  
}
```

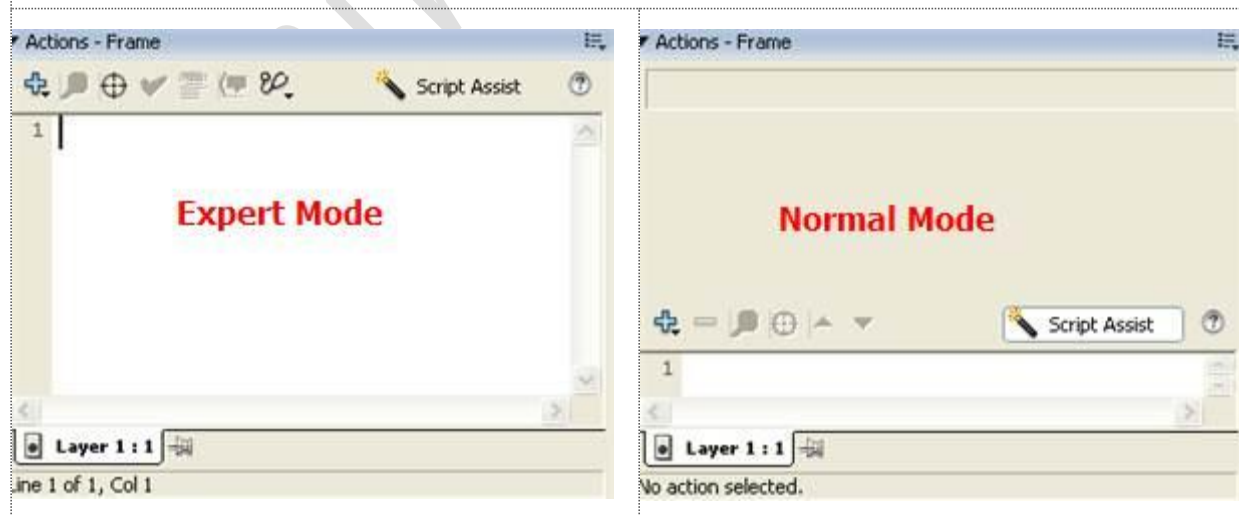
ขั้น ตอนการเขียนด้วยหน้าต่าง Expert Mode

(หมายเหตุ : ดูขั้นตอนการเขียนโดยใช้หน้าต่าง Normal Mode ได้ที่ การเขียนคำสั่งให้กับปุ่ม)

1. คลิกที่ปุ่มให้แอคทีฟ (Active)



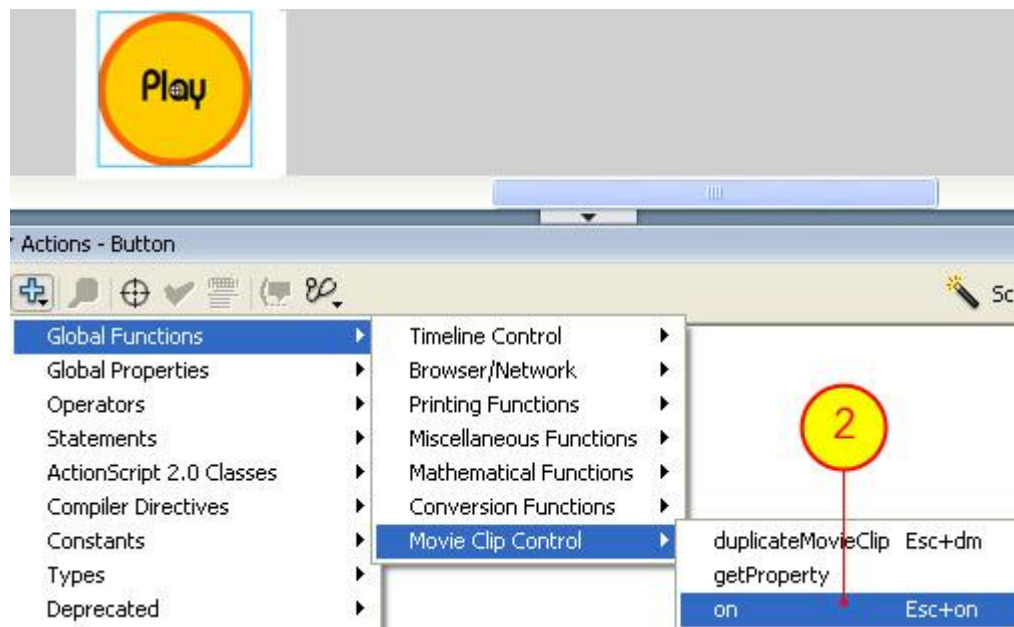
2. เปิดหน้าต่างแอคชัน แบบ Expert Mode หรือถ้าเปิดแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม  เปรียบเทียบหน้าต่าง Expert Mode และ Normal Mode



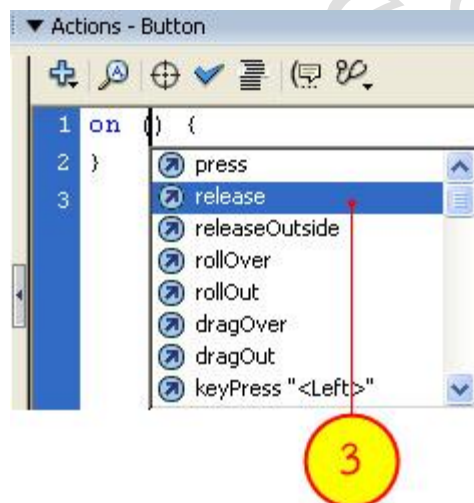
3. คลิกเครื่องหมายบวก (หมายเลข 1)



4. คลิกเลือกกลุ่มคำสั่งที่ต้องการ (หมายเลข 2)



5. ดับเบิลคำสั่ง หรืออีเวนต์ที่ต้องการ (หมายเลข 3)



6. ทำซ้ำข้อ 3-5 เพื่อเพิ่มเติมคำสั่งอื่นๆ อีก ตามต้องการ

คำสั่งพื้นฐาน Action Script

คำสั่ง On Mouse Event ใช้กำหนดเหตุการณ์ ของเมาส์หรือคีย์บอร์ด ซึ่งจะมีผลชุดคำสั่งที่อยู่ในบรรทัดต่อๆ มาที่อยู่ในเครื่องหมาย { } ถูกดำเนินการ โดยทุกครั้งที่กำหนดคำสั่งให้กับปุ่ม โปรแกรมจะสร้างคำสั่ง On ขึ้นมารองรับซึ่งจะมีอีเวนต์ที่ประกอบด้วย

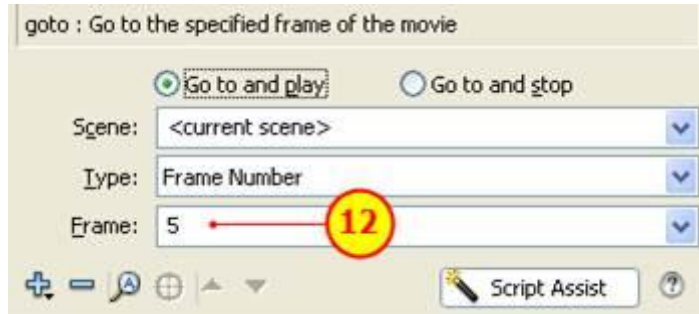
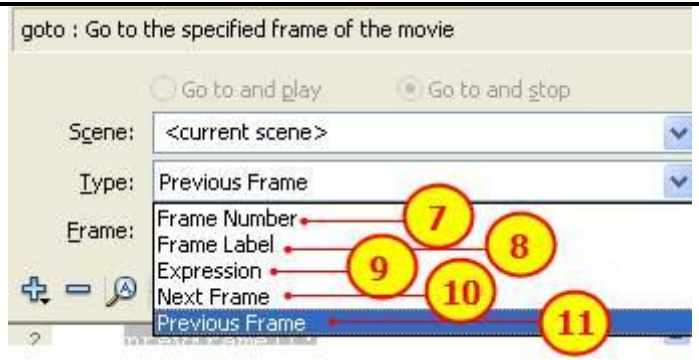
on : Performs actions when a particular mouse event occurs

Event: Press Roll Over Component:
 Release Roll Out
 Release Outside Drag Over
 Key Press: Drag Out

อีเวนต์	การใช้งาน
Press	คลิกเมาส์บนปุ่ม
Release	คลิกและปล่อยเมาส์ ขณะที่อยู่เหนือปุ่ม
Release Outside	คลิกเมาส์บนปุ่ม แต่ปล่อยเมาส์เมื่ออยู่นอกปุ่ม
Key Press	เมื่อกดคีย์บอร์ด (ตามแป้นที่กำหนด)
Roll Over	เมื่อเมาส์วางอยู่ เหนือปุ่ม
Roll Out	เมื่อเลื่อนเมาส์ ออกจากปุ่ม
Drag Over	กดเมาส์ค้างแล้ว ลากอยู่บนพื้นที่ปุ่ม
Drag Out	กดเมาส์ค้างแล้ว ลากออกไปนอกปุ่ม

คำสั่ง **Go To** เป็นคำสั่งที่ใช้ควบคุมการแสดงของมูฟวี โดยสั่งให้หัวอ่าน (Play Head) กระโดดไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ได้แก่

The image displays two screenshots of the 'goto' action panel in an animation software. The top screenshot shows the 'Go to and play' option selected, with 'Scene' set to '<current scene>' and 'Frame' set to '1'. The bottom screenshot shows the 'Go to and stop' option selected, with 'Scene' set to 'Scene 2'. Below the panels, a timeline visualization shows 'Scene 1' and 'Scene 2' with red arrows indicating transitions from 'Scene 1' to 'Scene 2' at various points, labeled with circled numbers 3, 4, 5, and 6.



พารามิเตอร์	การใช้งาน
Go to and Play	ให้กระโดดไปยัง จุดหมายแล้วเล่นต่อ (หมายเลข 1)
Go to and Stop	ให้กระโดดไปยัง จุดหมายแล้วหยุด (หมายเลข 2)
Scene	ให้กระโดดไป ยัง Scene ที่ต้องการ (หมายเลข 6) โดยให้เลือกที่จะเล่นต่อหรือให้หยุด อยู่ในการเลือกที่ หมายเลข 1 หรือหมายเลข 2 <current scene> <u>ขึ้นปัจจุบัน</u> (หมายเลข 3) <next scene> <u>ขึ้นถัดไป</u> (หมายเลข 4) <previous scene> <u>ขึ้นก่อนหน้า</u> ตามลำดับใน <u>พาดู Scene</u> (หมายเลข 5)
Type	เลือกวิธีระบุ เฟรม โดย Frame Number เลือกระบุเป็นหมายเลขเฟรม (หมายเลข 7) Frame Label (หมายเลข 8) Expression (หมายเลข 9) Next Frame (หมายเลข 10) Previous Frame (หมายเลข 11)
Frame	ระบุหมายเลขเฟรม ((หมายเลข 12)

ตัวอย่าง.....

ฉากภาพ เป็นการกำหนดให้หัวอ่าน (Play Head) กระโดดไปหยุดที่ Scene 2 เฟรมที่ 10

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
<p>1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. กฎเกณฑ์การเรียนรู้ คະแนน วิธีการวัดผล 3. สอบเก็บคะแนนบทที่ 10 4. นำเข้าสู่บทเรียน <p>2. ขั้นให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สอนสร้างมูฟวี่คลิปเพื่อนำมาใช้งานได้ 2. สอนการสร้างปุ่มกดเพื่อนำมาใช้ในชิ้นงานได้ 3. ครูให้เรียนจาก CAI 4. ลองปฏิบัติตามจาก CAI 5. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ <p>3. ขั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด 2. นำสิ่งที่เรียนไปใช้ในการประกอบชิ้นงาน <p>4. ขั้นสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p>	<p>1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ฟังวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. ฟังกฎระเบียบในการเรียน 3. สอบปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์ 4. ฟังและตอบคำถาม <p>2. ขั้นให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างมูฟวี่คลิปเพื่อนำมาใช้งานได้ 2. สร้างปุ่มกดเพื่อนำมาใช้ในชิ้นงานได้ 3. เรียนจาก CAI 4. ปฏิบัติตามจาก CAI 5. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ <p>3. ขั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด 2. นำสิ่งที่เรียนไปทำการสร้างชิ้นงาน <p>4. ขั้นสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน

<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน 2. สอบเก็บคะแนน 	<p>เพื่อให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ลองฝึกทักษะเพื่อนำมาสอบปฏิบัติ
---	---

<p>งานที่มอบหมายหรือกิจกรรมการวัดผลและประเมินผล</p> <p>ก่อนเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การถาม-ตอบ ก่อนเรียน <p>ขณะเรียน</p> <p>สืบค้นข้อมูลจาก Internet เพื่อเป็นเนื้อหาเพิ่มเติมขณะเรียน</p> <p>หลังเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ชิ้นงานนักศึกษาที่ครูให้ค้นหา 2. อ่านหนังสือสอบในสัปดาห์ถัดไป <p>คำถาม</p> <p>-</p> <p>ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. งานที่ปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์ <p>สมรรถนะที่พึงประสงค์</p> <p>ผู้เรียนสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วิเคราะห์และตีความหมาย

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. 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 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 ✓ ในช่องพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อประเมินคุณธรรมจริยธรรม

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			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.....
(.....)

คอปิวไรเตอร์