



แผนจัดการเรียนรู้ และแผนการประเมินผลการเรียนรู้ฉบับย่อ

สาขาวิชา กลุ่มสาระวิชาการทำงานอาชีพและเทคโนโลยี

จำนวน 1 หน่วยกิต

รายวิชา ง 20215 computergraphic และการนำเสนอ

เวลา 2 คาบ/สัปดาห์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

อาจารย์ผู้สอน นางอุบลรัตน์ กลิ่นหอม

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาส่วนประกอบ รายการคำสั่ง การใช้เครื่องมือของโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหวจากชิ้นงานต้นฉบับ ตัวอย่างชิ้นงาน และการสาธิตขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหว รูปแบบของซินนามูฟวี ซิมโบล และอินสแตนซ์ การสร้างออบเจกต์จากเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม การเลือกและการปรับขนาดของออบเจกต์ การเติมแต่งแต้มลี และการสร้างแอนิเมชันปฏิบัติการสร้างออบเจกต์จากเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม เลือกและปรับขนาดของออบเจกต์ การเติมแต่งแต้มลี และสร้างผลงานแอนิเมชันในรูปแบบต่างๆ นำเสนอผลงานวิจารณ์ผลงานบอกจุดเด่นจุดด้อย ในชิ้นงานของตนเอง และเพื่อนๆ แก้ไขปรับปรุงนำเสนอผลงานของตนเองได้ มีทักษะพื้นฐานเพื่อเป็นแนวทางการประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับความรู้ ความถนัด ที่ตนเองสนใจ

เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการใช้เครื่องมือของการสร้าง โปรแกรม สร้างภาพเคลื่อนไหวในการสร้างงานแอนิเมชัน นำมาเสนอได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนประเมินผลจากการปฏิบัติจริงให้คะแนนจากการตรวจผลงานที่ปรากฏ ความสามารถในการใช้เครื่องมือในโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว ความขยัน รับผิดชอบ ตรงต่อเวลา ความคิดสร้างสรรค์ คุณภาพและการนำเสนอชิ้นงาน

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัดช่วงชั้น

- ม.1/1 อธิบายองค์ประกอบของระบบสารสนเทศ
- ม.1/2 อธิบายองค์ประกอบและหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์
- ม.1/3 อธิบายระบบสื่อสารข้อมูล สำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์
- ม.1/4 บอกคุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง
- ม.1/5 แก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้ และมอบหมายงาน

การสอนรายวิชา computergraphic และการนำเสนอ (ง 20215) ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 มีแผนการประเมินผลการเรียนรู้ดังนี้

- คะแนนเก็บรายหน่วย	50 คะแนน
- การประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมก็เรียนของนักเรียน : จิตพิสัย	10 คะแนน
- การประเมินจากการสอบกลางภาค	20 คะแนน
- การประเมินจากการสอบปลายภาค	20 คะแนน
รวม	100 คะแนน

คะแนนเก็บรายหน่วย (50 คะแนน)

รายการ	รูปแบบ ของงาน	วันที่ มอบหมาย	กำหนดส่ง	เวลาที่นักเรียนควร ใช้ (นาที)	คะแนน
1.การประเมินจากหน่วยที่ 1 เรื่องความสามารถของ flashและ พีเจอร์ใหม่ใน Adobe flash cs5	งานเดี่ยว	สัปดาห์ที่ 1	สัปดาห์ที่ 2	60	2
2.การประเมินจากหน่วยที่ 2 เรื่องและ พีเจอร์ใหม่ใน Adobe flash cs5	งานเดี่ยว	สัปดาห์ที่ 3	สัปดาห์ที่ 4	60	5
3.ประเมินจากหน่วยที่ 3 เรื่อง ส่วนประกอบของ welcome screen	งานเดี่ยว	สัปดาห์ที่ 5	สัปดาห์ที่ 6	60	5
4.ประเมินจากหน่วยที่ 4 เรื่องเครื่องมือใน flash cs5	งานเดี่ยว	สัปดาห์ที่ 7	สัปดาห์ที่ 8	60	5
5. ประเมินจากหน่วยที่ 5 เรื่อง การวาด รูปทรงด้วย Pen Tool	งานเดี่ยว	สัปดาห์ที่ 9	สัปดาห์ที่ 10	60	2
6.ประเมินจากหน่วยที่ 6 เรื่อง เคลื่อนย้าย ก๊อปปี้ และล๊อคออบเจกต์	งานเดี่ยว	สัปดาห์ที่ 11	สัปดาห์ที่ 12	60	5
7. ประเมินจากหน่วยที่ 7 เรื่อง การจัดการออบเจกต์	งานกลุ่ม	สัปดาห์ที่ 13	สัปดาห์ที่ 14	60	5
8. ประเมินจากหน่วยที่ 8 เรื่อง การปรับแต่งออบเจกต์หลังการวาด	งานกลุ่ม	สัปดาห์ที่ 15	สัปดาห์ที่ 16	60	5
9. ประเมินจากหน่วยที่ 9 เรื่อง ลงสีสันให้ภาพโดยใช้การเลือกสี	งานเดี่ยว	สัปดาห์ที่ 17	สัปดาห์ที่ 18	60	5

รายการ	รูปแบบ ของงาน	วันที่ มอบหมาย	กำหนดส่ง	เวลาที่นักเรียนควร ใช้ (นาที)	คะแนน
10. ประเมินจากหน่วยที่ 10 เรื่อง ลงสีสันให้โดยใช้เครื่องมือ	งานเดี่ยว	สัปดาห์ที่ 19	สัปดาห์ที่ 20	60	5
11. ประเมินจากหน่วยที่ 11 เรื่องสร้าง แอนิเมชันแบบ Fram by Fram	งานกลุ่ม	สัปดาห์ที่ 19	สัปดาห์ที่ 20	60	6
รวม					50

ประเมินจากการสอบกลางภาค (20) คะแนน

กำหนดการสอบกลางภาคระหว่างวันที่ 21-24 ก.ค. 58 เวลาที่ใช้ในการสอบ 1 ชั่วโมง

หัวข้อ/เนื้อหาที่ใช้ในการสอบ	ลักษณะและจำนวนข้อสอบ	คะแนน
บทที่ 1 พีเจอร์ใหม่ใน Flash cs5	สอบเติมคำ 3 ข้อ	3
บทที่ 2 รู้จักและใช้เครื่องมือใน flash cs5	สอบเติมคำ 4 ข้อ	4
บทที่ 3 ลงมือวาดภาพ	สอบเติมคำ 3 ข้อ	3
บทที่ 4 จัดการออบเจกต์	สอบปฏิบัติการวาดรูปทรงอิสระ	3
บทที่ 5 ปรับแต่งออบเจกต์หลังการวาด	สอบปฏิบัติการตกแต่งออบเจกต์ ด้วยเครื่องมือต่างๆ	3
บทที่ 6 ลงสีสันให้ภาพ	สอบปฏิบัติการใช้โมเดลลี, การใช้ ภาพบิตแมพแทนสีเส้นและสีพื้น	4
รวม		20

ประเมินผลจากการสอบปลายภาค (20 คะแนน)

กำหนดสอบปลายภาคระหว่างวันที่ 28-30 กันยายน 2558 เวลาที่ใช้ในการสอบ 1.5 ชั่วโมง

หัวข้อ/เนื้อหาที่ใช้ในการสอบ	ลักษณะและจำนวนข้อสอบ	คะแนน
บทที่ 7 รู้จักชิมโบส,อินสแตนซ์,มูฟวี่คลิป์,ปุ่มกด	สอบเติมคำ 3 ข้อ	3
บทที่ 8 สร้างและตกแต่งตัวอักษร	สอบเติมคำ 3 ข้อ	3
บทที่ 9 นำเข้าภาพกราฟฟิก และเวกเตอร์จากภายนอก	สอบเติมคำ 4 ข้อ	4
บทที่ 10 เข้าใจไทม์ไลน์ เลเยอร์ เฟรมและชินก่อนสร้างแอนิเมชัน	สอบปฏิบัติการสร้างเฟรม,เลเยอร์ และชิน	4
บทที่ 11 สร้างแอนิเมชัน แบบ Fram by Fram	สอบปฏิบัติการสร้างแอนิเมชันแบบ Fram by Fram	6
รวม		20

กำหนดการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้

สัปดาห์ที่ (วันที่)	คาบที่	หัวข้อสาระการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้
1 (20-24 พ.ค. 58)	1-2	บทที่ 1 ฟีเจอร์ใหม่ใน Flash cs5 <ul style="list-style-type: none"> - รู้จักกับแฟลช - ความสามารถของ flash - ฟีเจอร์ใหม่ใน Adobe flash cs5 	1.เข้าใจและอธิบายความหมายของแฟลช และ ฟีเจอร์ใหม่ใน Adobe flash cs5 ได้ 2.อธิบายและตระหนักถึงความสามารถและประโยชน์ของแฟลชและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้
2 (27-31 พ.ค. 58)	3-4	บทที่ 2 รู้จักและใช้เครื่องมือใน flash cs5 <ul style="list-style-type: none"> - สเปคของเครื่องที่สามารถติดตั้ง โปรแกรม flash cs5 ได้ - เปิดใช้โปรแกรม flash cs5 - ส่วนประกอบของ Welcome Screen - ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม - ชุดพาด (Panels) - การเลือกพื้นที่ทำงานให้เหมาะสม - การสร้างชิ้นงานใหม่ใน flash cs5 - การกำหนดขนาดและคุณสมบัติของชิ้นงาน - บันทึกไฟล์ชิ้นงาน - บันทึกไฟล์เป็นเทมเพลต - เปิดไฟล์ชิ้นงานที่บันทึกไว้แล้ว - เปิดไฟล์ที่ใช้งานก่อนหน้า - ปิดไฟล์ชิ้นงาน - การออกจากโปรแกรม flash cs5 - การทำงานกับหน้าต่างไฟล์ - เลื่อนดูส่วนที่ต้องการในภาพ - ย่อ/ขยายมุมมองภาพให้ชัดเจน 	3.สามารถบอกสเปคเครื่องที่ติดตั้ง โปรแกรม flash cs5 ได้ 4. สามารถเปิดใช้โปรแกรม flash cs5 ได้ 5. อธิบาย ส่วนประกอบ ของ Welcome Screen และส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรมได้ 6. อธิบายการทำงานชุดพาดได้ 7. สามารถบอกความเหมาะสมในการเลือกพื้นที่ทำงานได้ 8. อธิบายการสร้างชิ้นงานใหม่ใน flash cs5 ได้ 9. อธิบายการเปิด – ปิดไฟล์ชิ้นงาน ใน flash cs5 ได้ 10. อธิบายการทำงานกับหน้าต่างไฟล์ และส่วนอื่นๆได้ 11.สามารถอธิบายขั้นตอนการออกจากโปรแกรม flash cs5 ได้

สัปดาห์ที่ (วันที่)	คาบที่	หัวข้อสาระการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้
4 (3-7มิ.ย.58)	5-6	บทที่ 3 ลงมือวาดภาพ - รู้จักกับรูปทรง - รูปแบบการวาด - การกำหนดสีพื้นและสีเส้นก่อนวาด - วาดเส้นตรงด้วย Line Tool - วาดเส้นอิสระด้วย Pencil Tool - วาดรูปสี่เหลี่ยม และสี่เหลี่ยมมุมโค้งด้วย 3Rectangle Tool และ Rectangle 3Primitive Tool - วาดรูปวงกลมและวงรีด้วย Oval Tool และ Oval Primitive Tool - วาดรูปทรงหลายเหลี่ยมด้วย PolyStar Tool - วาดรูปทรงอิสระด้วย Pen Tool - เทคนิคการวาดรูปทรงด้วยเส้นพาธ	12. สามารถอธิบายถึงลักษณะของรูปทรงได้ 13. สามารถบอกวิธีการวาดรูปในลักษณะรูปทรงต่างๆ ได้ 14. อธิบายถึงเครื่องมือที่ใช้ในการวาดรูปทรงต่างๆ ได้ 15. สามารถบอกเทคนิคการวาดรูปทรงในลักษณะต่างๆ ได้
4 (10-14 มิ.ย.58)	7-8	บทที่ 4 จัดการออบเจกต์ - เลือกออบเจกต์ด้วย Selection Tool เลือกออบเจกต์อิสระด้วย Lasso Tool - เคลื่อนย้าย ก๊อปปี้ และบลอออกเจกต์ - ล็อกออบเจกต์ - รวมกลุ่มและแยกกลุ่มออบเจกต์ - จัดลำดับการซ้อนกันของออบเจกต์ - จัดเรียงออบเจกต์	16. บอกความสำคัญของออบเจกต์ได้ 17. อธิบายการจัดการออบเจกต์ได้ 18. บอกการใช้เครื่องมือของการเลือกออบเจกต์ได้ 19. อธิบายความแตกต่างของการรวมกลุ่มและแยกกลุ่มออบเจกต์ได้
5 (17-26 มิ.ย. 58)	9-10	บทที่ 5 ปรับแต่งออบเจกต์หลังการวาด - ปรับขนาดออบเจกต์ - ปรับหมุนออบเจกต์ปรับบิดเอนออบเจกต์แบบสัดส่วน - ยกเลิกการปรับขนาดหมุนเอนปรับสัดส่วน	20. อธิบายการปรับแต่งออบเจกต์หลังการวาดได้ 21. บอกวิธีการทำงานของออบเจกต์ได้

สัปดาห์ที่ (วันที่)	คาบที่	หัวข้อสาระการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้
5 (17-21 มิ.ย. 58)		บทที่ 5 ปรับแต่งออบเจกต์หลังการวาด -ปรับบิดเอนออบเจกต์แบบอิสระด้วย -Transform Tool และ Distort -ยกเลิกการปรับบิดเอนแบบอิสระด้วย -Transform Tool Envelope -ปรับเปลี่ยนเส้นขอบออบเจกต์ด้วย selection Tool	22. บอกความแตกต่างของการใช้เครื่องมือ ระหว่าง Transform Tool และ Distort กับ Transform Tool Envelope ได้ 23. อธิบายการใช้เครื่องมือ selection Tool ได้
6 (24-28 มิ.ย. 58)	11-12	บทที่ 6 ลงสีสันให้ภาพ โมเดลสี,การลือกใช้สีที่อบอุ่นี่สีจากออบเจกต์อื่น มาใช้ด้วยEyedropper tool	24. อธิบายการลงสีสันให้ภาพได้
7 (1-5 ก.ค. 58)	13-14	บทที่ 6 ลงสีสันให้ภาพ -กำหนดความโปร่งใสของสี -ใช้ภาพบิตแมพแทนสีเส้นและสีพื้น	25. บอกเครื่องมือที่ใช้ในการตกแต่งสีสันให้ ภาพได้
8(8-12 ก.ค.58)	15-16	บทที่ 6 ลงสีสันให้ภาพ -ไล่โทนสีเกรเดียนท์ -ปรับแต่งภาพบิตแมพที่ใช้เป็นสีเส้นและสีพื้น -เปลี่ยนสีด้วย Ink Bottle Tool	26. อธิบายการปรับแต่งภาพและสีได้
9 (15-19 ก.ค. 58)	17-18	บทที่ 6 ลงสีสันให้ภาพ -ใช้พู่กันระบายสีด้วย Brush Tool -เทสีพื้นภาพโดยใช้ Paint Bucket tool -การใช้ Lock Fill	28. บอกเครื่องมือที่ใช้ตกแต่งภาพได้
10 (22-26 ก.ค. 58)	19-20	สอบกลางภาคเรียน	
11 (29 ก.ค. - 2 ส.ค. 58)	21-22	บทที่ 7 รู้จักชิม โบล,อินสแตนซ์, - จัดการพาดลไลบรารี	28.อธิบายการจัดการพาดล และ ชิม โบลได้

สัปดาห์ที่ (วันที่)	คาบที่	หัวข้อสาระการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้
12 (5-9 ส.ค. 58)	23-24	บทที่ 7 มูฟวี่คลิกและปุ่มกด -ทำความเข้าใจอินสแตนท์ -แก้ไขเนื้อหาซิมโบล -ใช้งาน 9 –Slice Scaling -ย้ายตำแหน่งเส้นไกด์แบ่งพื้นที่	29. อธิบายอินสแตนท์ได้
13 (12-16 ส.ค. 58)	25-26	บทที่ 8 สร้างและตกแต่งตัวอักษร -ประเภทของตัวอักษร -สร้างข้อความแบบ Static text -สร้างข้อความแบบ Dynamic Text -สร้างข้อความแบบ Input Text	30. สร้างแบบตัวอักษรต่างๆได้
14 (19-23 ส.ค. 58)	27-28	บทที่ 9 นำเข้าภาพกราฟฟิกและเวกเตอร์จากภายนอก -ภาพบิตแมพ -ประเภทไฟล์ภาพที่นำเข้าแฟลช -นำภาพเข้าสู่แฟลช	30. อธิบายการนำภาพเข้าโปรแกรมแฟลชได้
15 (26-30 ส.ค. 58)	29-30	บทที่ 9 นำเข้าภาพกราฟฟิกและเวกเตอร์จากภายนอก -นำเข้าภาพบิตแมพ -ปรับแต่งภาพบิตแมพ -แก้ไขภาพต้นฉบับ	32. สามารถปรับแต่งและแก้ไขภาพได้

สัปดาห์ที่ (วันที่)	คาบที่	หัวข้อสาระการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้
16 (2-6 ก.ย. 58)	31-32	บทที่10 เข้าใจไทม์ไลน์ เลขอร์ เฟรม ซีนก่อน สร้างแอนิเมชั่น -รู้จักไทม์ไลน์ -รู้จักเฟรม, -กำหนด Label ให้เฟรม	33. อธิบายเกี่ยวกับเฟรมได้
17 (9-13 ก.ย. 58)	33-34	บทที่10 เข้าใจไทม์ไลน์ เลขอร์ เฟรม ซีนก่อน สร้างแอนิเมชั่น -การใช้ Playhead, -รู้จักเลขอร์ -ไคด์เลขอร์ , Onion skinning -แสดงภาพหลายๆเฟรมพร้อมกัน	34. บอกการทำงานของไคด์เลขอร์ได้ และสามารถ แสดงภาพเฟรมได้
18 (16-20 ก.ย. 58)	35-36	บทที่11 สร้างแอนิเมชันแบบ Fram by Fram -รู้จักแอนิเมชันแบบ Frame by Frame	35. อธิบายแอนิเมชันแบบ Fram by Fram ได้
19 (23-27 ก.ย. 58)	37-38	บทที่11สร้างแอนิเมชันแบบ Fram by Fram -สร้างแอนิเมชันแบบ Fram by Fram	36. สร้างแอนิเมชันแบบ Fram by Fram ได้
20 (ต.ค.58)	39-40	สอบปลายภาคเรียน	

