



รายวิชาเพิ่มเติม

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย ง22202

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

1. จำนวน 2 ชั่วโมง/สัปดาห์
จำนวน 40 ชั่วโมง/ภาคเรียน

2. ผู้เขียนคู่มือ

ชื่อ

นางนิสสรณ์ เชิญทอง

ตำแหน่ง

ครูผู้สอน

โทรศัพท์

032-522345

โทรสาร

032-520478, 032-522345

E-mail :

birdnissorn@gmail.com

สถานที่ทำงาน

โรงเรียนวังไกลกังวล (ฝ่ายมัธยม)

ตำบลหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 77110

ผลการเรียนรู้

รายวิชา **งานกราฟิกและมัลติมีเดีย**

รหัสวิชา ง22202

จำนวน 1 หน่วยกิต รวมเวลา 40 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

1. อธิบายความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Flash ได้
2. อธิบายหลักการทำงานของโปรแกรม Flash ได้
3. สามารถสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Flash ได้
4. สามารถเขียนภาษา ActionScript ได้
5. สามารถนำเสนอและเผยแพร่ผลงานได้อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

รวมทั้งหมด 5 ผลการเรียนรู้



คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

รหัสวิชา ง22202 รายวิชา **งานกราฟิกและมัลติมีเดีย**
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เวลา 40 ชั่วโมง
จำนวน 1 หน่วยกิต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

ศึกษา ความรู้พื้นฐานของหลักการทำงานของโปรแกรม Flash การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) ด้วยโปรแกรม Flash การใช้เครื่องมือวาดภาพ การเลือกใช้สี การตกแต่งภาพ การจัดการวัตถุ การใช้ข้อความ การใช้งาน Symbols และ Layer

โดยใช้กระบวนการสังเกต คิดวิเคราะห์ สืบค้นข้อมูล ฝึกปฏิบัติสร้างชิ้นงาน ทักษะการทำงานกลุ่ม การสร้างสถานการณ์ และทักษะการแก้ปัญหา

เพื่อให้มีความเข้าใจในการใช้โปรแกรม Flash มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความประณีตละเอียดรอบคอบ สามารถนำความรู้ไปสร้างชิ้นงานและนำไปในชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

ผลการเรียนรู้

1. อธิบายความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Flash ได้
2. อธิบายหลักการทำงานของโปรแกรม Flash ได้
3. สามารถสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Flash ได้
4. สามารถเขียนภาษา ActionScript ได้
5. สามารถนำเสนอและเผยแพร่ผลงานได้อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

รวมทั้งหมด 5 ผลการเรียนรู้

โครงสร้าง รายวิชา

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย

รหัสวิชา ง22202

จำนวน 1 หน่วยกิต รวมเวลา 40 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด และสาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS6 1. อธิบายความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Flash ได้	1. อธิบายพัฒนาการของโปรแกรม Flash ได้ 2. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Flash ได้ 3. สามารถเรียกใช้โปรแกรม Flash ได้ 4. มีความรอบคอบและเจตคติที่ดีต่อการทำงาน	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด โปรแกรม Flash เป็นโปรแกรมที่สามารถสร้างชิ้นงานได้หลายประเภทไม่ว่าจะเป็น แอนิเมชัน พรีเซนเตชัน เกมส์ สื่อโฆษณาบนเว็บไซต์ หรืออินเทอร์เน็ตเฟช แผ่นซีดีที่มีการตอบโต้กับผู้ใช้ และชิ้นงานที่ตอบสนองความต้องการที่ได้ อย่างหลายรูปแบบ หากมีความรู้ความเข้าใจในการใช้เครื่องมือของโปรแกรม จะทำให้งานที่สร้างขึ้นมาน่าสนใจและมีคุณภาพ สาระการเรียนรู้ - พัฒนาการของโปรแกรม Flash - การเรียกใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 - ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash	3	5



หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด และสาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
2	การใช้เครื่องมือ ในการวาดภาพ 2. อธิบายหลักการทำงานของโปรแกรม Flash ได้ 3. สามารถสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Flash ได้	1. อธิบายการใช้เครื่องมือจัดการออบเจกต์และใส่สีได้ 2. สามารถใช้เครื่องมือของโปรแกรม Adobe Flash CS6 วาดภาพได้ 3. สามารถใช้เครื่องมือใส่สีภาพที่วาดได้ 4. มีความรอบคอบและเจตคติที่ดีต่อการทำงานกับวัตถุ	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม Flash สามารถใช้ในการวาดรูปบนพื้นที่การทำงาน (Stage) ที่เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม, รูปทรงกลม, รูปทรงแบบหลายเหลี่ยม และการใช้เครื่องมือวาดรูปทรงอิสระ และเครื่องมือใส่สีลงบนชิ้นงานทั้งใส่สีแบบธรรมดา และใส่สีแบบไล่เฉดสี จะทำให้สามารถวาดรูปได้อย่างสร้างสรรค์ สวยงาม สาระการเรียนรู้ - เครื่องมือจัดการออบเจกต์และวิธีใช้ - เครื่องมือการวาดภาพและวิธีใช้ - เครื่องมือการใส่สีให้กับภาพวาด - การกำหนดสีและใส่สีให้กับรูปภาพ - การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างงาน	6	10
3	การสร้างข้อความ 3. สามารถสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Flash ได้	1. อธิบายวิธีการสร้างข้อความแบบต่างๆ ได้ 2. สามารถจัดการตกแต่งข้อความได้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด การสร้างข้อความในโปรแกรม Flash จำเป็นต้องรู้จักชนิดของข้อความ และวิธี	4	5

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด และสาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
		3. มีความรับผิดชอบและมี เจตคติที่ดีต่อการใช้โปรแกรม Flash	การสร้างข้อความ เพื่อให้การ นำเสนอข้อความมีรูปแบบที่ น่าสนใจและเหมาะสมกับชิ้นงาน สาระการเรียนรู้ - ความรู้เกี่ยวกับการสร้าง ข้อความแบบต่างๆ - การจัดแต่งข้อความ - การนำเสนอข้อความ		
4	Symbols และ Instance 3. สามารถสร้างชิ้นงาน ด้วยโปรแกรม Flash ได้	1. อธิบายหลักการทำงานของ ซิมโบลได้ 2. อธิบายหลักการทำงานของ Library ได้ 3. อธิบายวิธีการเปลี่ยน อ็อบเจกต์เป็นซิมโบลได้ 4. สามารถสร้างชิ้นงานซิมโบล ในรูปแบบต่างๆ ได้ 5. สามารถแก้ไขอินสแตนซ์ได้ 6. มีความขยันอดทนและมี เจตคติที่ดีต่อการทำงาน	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด ซิมโบลเป็นองค์ประกอบ หลักในการสร้างชิ้นงานด้วย โปรแกรม Flash เป็นการ สร้างภาพนิ่ง ปุ่มคำสั่ง ภาพ เคลื่อนไหว ชิ้นงานที่สร้างขึ้นจะ ถูกสำเนาภาพเก็บไว้ เพื่อนำมา ใช้งานในภายหลังและสามารถ นำไปใช้ได้หลายครั้งตามที่ ต้องการ โดยไม่จำเป็นต้องสร้าง ชิ้นงานหลายครั้ง ซึ่งจะต้องรู้จัก กับเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง ชิ้นงานแต่ละประเภท สาระการเรียนรู้ - หลักการทำงานของซิมโบล ชนิดต่างๆ - หลักการทำงานของ Library - การเลือกใช้ประเภทของ ซิมโบลในการสร้างชิ้นงาน	5	10



หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด และสาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
			- วิธีการเปลี่ยนอ็อบเจกต์เป็น ซิมโบล - การสร้างชิ้นงานซิมโบลในรูปแบบต่างๆ - การแก้ไขอินสแตนซ์		
สอบกลางภาค				1	20
5	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3. สามารถสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Flash ได้ 5. สามารถนำเสนอและเผยแพร่ผลงานได้อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม	1. อธิบายหลักการทำงานของภาพเคลื่อนไหวได้ 2. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame ได้ 3. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween ได้ 4. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween ได้ 5. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Mask Layer ได้ 6. อธิบายวิธีการสร้างแอนิเมชันด้วย Bone Tool ได้ 7. สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ได้ 8. สามารถเขียน Story Board ได้ 9. สามารถสร้างชิ้นงานตาม Story Board ได้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด การสร้างชิ้นงาน Animation ในโปรแกรม Flash ให้สวยงามนั้นจำเป็นต้องมีองค์ประกอบหลายรูปแบบมาผสมผสานในการสร้างชิ้นงาน เพื่อให้ได้ชิ้นงานที่ออกมาดูสวยงาม ดังนั้นจึงต้องรู้จักวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวแต่ละรูปแบบ สาระการเรียนรู้ - ความรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานของภาพเคลื่อนไหว - การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame - การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween - การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween - การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Mask Layer - การสร้างแอนิเมชันด้วย Bone Tool	12	20

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด และสาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
		10. สามารถใส่เสียง ใน Timeline ได้ 11. สามารถเผยแพร่ชิ้นงาน ในรูปแบบไฟล์ต่างๆ ได้ อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม	- การสร้างภาพเคลื่อนไหวใน รูปแบบต่างๆ - การใส่เสียงใน Timeline ได้ - การเผยแพร่ชิ้นงานในรูปแบบ ไฟล์ต่างๆ		
6	การเขียน ActionScript 4. สามารถเขียนภาษา ActionScript ได้	1. อธิบายเกี่ยวกับพื้นฐาน ActionScript ได้ 2. อธิบายเกี่ยวกับการใช้ ตัวดำเนินการได้ 3. สามารถเขียนคำสั่ง ActionScript ได้ 4. มีความรอบคอบและมี เจตคติที่ดีต่อการใช้งาน ActionScript	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด ภาษา ActionScript เป็นการเขียนคำสั่งสำหรับ ควบคุมการสร้างชิ้นงานใน Flash ที่เครื่องมือการสร้างภาพ เคลื่อนไหวสามารถทำได้ จึง ต้องเรียนรู้วิธีการเขียนคำสั่งที่ ถูกต้อง เพื่อนำความรู้ที่ได้ไป ใช้ในการเขียน ActionScript สาระการเรียนรู้ - ความรู้เกี่ยวกับ ActionScript - ความรู้เกี่ยวกับตัวดำเนินการ - การเขียนคำสั่ง ActionScript	8	10
สอบปลายภาค				1	20
รวมตลอดภาคเรียน				40	100

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต



คู่มือครูพระราชทานสอนทางไกลผ่านดาวเทียมสำหรับโรงเรียนปลายทาง

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
1	17 พ.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. อธิบายพัฒนาการของโปรแกรม Flash ได้	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 - พัฒนาการของ โปรแกรม Flash	- ครูอธิบายพัฒนาการ โปรแกรม Adobe Flash และประโยชน์ของโปรแกรม Adobe Flash พร้อมยกตัวอย่าง ชิ้นงานในสไลด์ที่สร้าง ด้วยโปรแกรม Adobe Flash - นักเรียนสรุปพัฒนาการ ประโยชน์ของโปรแกรม Adobe Flash - นักเรียนสืบค้นหาตัวอย่าง ชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรม Flash จากอินเทอร์เน็ต - นักเรียนร่วมกันสรุปและ แยกประเภทชิ้นงานลงใน สมุดบันทึก	ครูและนักเรียนต้อง เตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่มีพื้นที่ฮาร์ดดิสก์ที่ ว่างอย่างน้อย 1 GB เพื่อใช้ในการติดตั้ง โปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นไป

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
2	17 พ.ค. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. สามารถเรียกใช้โปรแกรม Flash ได้ 2. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Flash ได้	- วิธีการเรียกใช้ โปรแกรม Adobe Flash CS6 - ส่วนประกอบของ โปรแกรม Adobe Flash CS6	- ครูสาธิตการเรียกใช้ โปรแกรม Adobe Flash CS6 - นักเรียนฝึกปฏิบัติการเรียก ใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 จากไอคอนและปุ่ม start - นักเรียนวิเคราะห์ความ แตกต่างการเปิดโปรแกรม Adobe Flash CS6 จาก ไอคอนและปุ่ม start - ครูแนะนำหน้าต่าง Welcome Screen ของ โปรแกรม Adobe Flash CS6 และส่วนประกอบของ โปรแกรม Adobe Flash CS6	ครูและนักเรียนต้อง เตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่มีพื้นที่ฮาร์ดดิสก์ที่ ว่างอย่างน้อย 1 GB เพื่อใช้ในการติดตั้ง โปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นไป
3	24 พ.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Flash ได้	- ส่วนประกอบของ โปรแกรม Adobe Flash CS6 (ต่อ)	โปรแกรม Adobe Flash CS6 และส่วนประกอบของ โปรแกรม Adobe Flash CS6	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต



คู่มือครูพระราชทานสอนทางไกลผ่านดาวเทียมสำหรับโรงเรียนปลายทาง

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
4	24 พ.ค. 60 14.30 - 15.30 น.	1	2. มีความรอบคอบและเจตคติที่ดีต่อ การทำงาน		- นักเรียนฝึกใช้ส่วนประกอบ ต่างๆ ของโปรแกรม Adobe Flash CS6 - นักเรียนทำใบงานที่ 1.1 ส่วนประกอบของ Adobe Flash CS6 - ครูตรวจความถูกต้อง ของใบงาน	
			1. อธิบายการใช้เครื่องมือจัดการ ออบเจกต์และใส่สีได้	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 - เครื่องมือการจัดการ ออบเจกต์และวิธีใช้	- ครูอธิบายการใช้เครื่องมือจัดการ การออบเจกต์ - ครูสาธิตการใช้เครื่องมือ โปรแกรม Adobe Flash CS6 - นักเรียนฝึกปฏิบัติใช้เครื่องมือ โปรแกรม Adobe Flash CS6	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
5	31 พ.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. อธิบายการใช้เครื่องมือจัดการ ออบเจกต์และใส่สีได้ 2. สามารถใช้เครื่องมือของโปรแกรม Adobe Flash CS6 วาดภาพได้	- เครื่องมือการวาดภาพ และวิธีใช้ - เครื่องมือการใส่สีให้ กับภาพวาด	- นักเรียนนำเสนอผลการ ปฏิบัติงาน - ครูสาธิตการใช้เครื่องมือ เปลี่ยนขนาดของออบเจกต์ และใส่สีวัตถุโปรแกรม Adobe Flash CS6 - นักเรียนฝึกปฏิบัติใช้เครื่องมือ และเปลี่ยนขนาดของ ออบเจกต์ - นักเรียนฝึกปฏิบัติ การใส่สีวัตถุ - นักเรียนนำเสนอผลการ ปฏิบัติงาน	
6	31 พ.ค. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. สามารถใช้เครื่องมือของโปรแกรม Adobe Flash CS6 วาดภาพได้	- เครื่องมือของ โปรแกรม Adobe Flash CS6 การวาด ภาพและวิธีใช้	- ครูสาธิตการใช้เครื่องมือ โปรแกรม Adobe Flash CS6 - นักเรียนปฏิบัติใช้เครื่องมือ โปรแกรม Adobe Flash CS6	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต



คู่มือครูพระราชทานสอนทางไกลผ่านดาวเทียมสำหรับโรงเรียนปลายทาง

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
7	7 มิ.ย. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. สามารถใช้เครื่องมือใส่สีให้กับ ภาพวาดได้	- การกำหนดสีและ ใส่สีให้กับรูปภาพ	- นักเรียนนำเสนอผลการ ปฏิบัติงาน - ครูสาธิตการใช้เครื่องมือ โปรแกรม Adobe Flash CS6 - นักเรียนปฏิบัติใช้เครื่องมือ โปรแกรม Adobe Flash CS6 - นักเรียนนำเสนอผลการ ปฏิบัติงาน	
8	7 มิ.ย. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. สามารถใช้เครื่องมือใส่สีให้กับ ภาพวาดได้	- เครื่องมือการใส่สีให้ กับภาพวาด - การกำหนดสีและ ใส่สีให้กับภาพวาด	- ครูสาธิตการใช้เครื่องมือ โปรแกรม Adobe Flash CS6 - นักเรียนฝึกปฏิบัติใช้เครื่องมือ โปรแกรม Adobe Flash CS6 - นักเรียนนำเสนอผลการ ปฏิบัติงาน	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
9	14 มิ.ย. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. สามารถใช้เครื่องมือวาดภาพได้ 2. สามารถใช้เครื่องมือใส่สีให้กับ ภาพวาดได้ 3. มีความรอบคอบและเจตคติที่ดี ต่อการทำงาน	- ฝึกปฏิบัติ การวาดภาพ - การใช้ความคิด สร้างสรรค์ใน การสร้างงาน	- ครูสาธิตการใช้เครื่องมือ โปรแกรม Adobe Flash CS6 วาดภาพ - นักเรียนวาดภาพตาม ตัวอย่างในใบงานที่ 2.1 การใช้เครื่องมือโปรแกรม Adobe Flash CS6 วาดภาพ	
10	14 มิ.ย. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. สามารถใช้เครื่องมือวาดภาพได้ 2. สามารถใช้เครื่องมือใส่สีให้กับ ภาพวาดได้ 3. มีความรอบคอบและเจตคติที่ดี ต่อการทำงาน	- ฝึกปฏิบัติ การวาดภาพ (ต่อ) - การใช้ความคิด สร้างสรรค์ในการ สร้างงาน	- ครูสาธิตการใช้เครื่องมือ โปรแกรม Adobe Flash CS6 วาดภาพ - นักเรียนวาดภาพตาม ตัวอย่างในใบงานที่ 2.1 การใช้เครื่องมือโปรแกรม Adobe Flash CS6 วาดภาพ	
11	21 มิ.ย. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. สามารถใช้เครื่องมือวาดภาพได้ 2. สามารถใช้เครื่องมือใส่สีให้กับภาพวาด	- ฝึกปฏิบัติการ วาดภาพ	- ครูสาธิตการใช้เครื่องมือ โปรแกรม Adobe Flash CS6 วาดภาพ	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต



คู่มือครูพระราชทานสอนทางไกลผ่านดาวเทียมสำหรับโรงเรียนปลายทาง

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
12	21 มิ.ย. 60 14.30 - 15.30 น.	1	3. มีความรอบคอบและเจตคติที่ดีต่อ การทำงาน	- การใช้ความคิด สร้างสรรค์ในการสร้าง งาน	- นักเรียนวาดภาพตาม ตัวอย่างในใบงานที่ 2.1 การใช้เครื่องมือโปรแกรม Adobe Flash CS6 วาดภาพ - นักเรียนนำเสนอผลการ ปฏิบัติงาน	
			หน่วยการเรียนรู้ที่ 3	- ความรู้เกี่ยวกับกา รสร้างข้อความแบบ ต่างๆ ของโปรแกรม Flash	- ครูอธิบายชนิดของข้อความ - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้าง ข้อความและจัดการตกแต่ง ข้อความ	
			1. อธิบายวิธีการสร้างข้อความ แบบต่างๆ ได้ 2. สามารถตกแต่งข้อความจากโปรแกรม Flash ได้ 3. มีความรับผิดชอบและมีเจตคติที่ดีต่อ การใช้โปรแกรม Flash	- การจัดแต่งข้อความ จากโปรแกรม Flash	- นักเรียนนำเสนอผลการ ปฏิบัติงาน	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
13	28 มิ.ย. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. สามารถตกแต่งข้อความจากโปรแกรม Flash ได้ 2. มีความรับผิดชอบและมีเจตคติที่ดีต่อการใช้โปรแกรม Flash	- การจัดทำข้อความจากโปรแกรม Flash	- ครูสาธิตสร้างข้อความแบบ Text Tool ในรูปแบบการเขียนชื่อ - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้างข้อความแบบ Text Tool ตามใบงานที่ 3.1 สร้างข้อความในรูปแบบการเขียนชื่อโดยการเขียนข้อความเป็นชื่อนักเรียน	
14	28 มิ.ย. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. สามารถตกแต่งข้อความจากโปรแกรม Flash ได้ 2. สามารถนำเสนอผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ 3. มีความรับผิดชอบและมีเจตคติที่ดีต่อการใช้โปรแกรม Flash	- การจัดทำข้อความจากโปรแกรม Flash - การนำเสนอข้อความ	- ครูสาธิตสร้างข้อความแบบ Text Tool ในรูปแบบการเขียนชื่อ - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้างข้อความแบบ Text Tool ตามใบงานที่ 3.1 สร้างข้อความในรูปแบบการเขียนชื่อนักเรียน - นักเรียนนำเสนอผลการปฏิบัติงาน	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต



คู่มือครูพระราชทานสอนทางไกลผ่านดาวเทียมสำหรับโรงเรียนปลายทาง

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
15	5 ก.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. อธิบายหลักการทำงานของซิมไบโอไลต์ 2. อธิบายหลักการทำงานของ Library ได้ 3. อธิบายวิธีการเปลี่ยนข้อบกพร่องเป็น ซิมไบโอไลต์ได้	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 - หลักการทำงานของ ซิมไบโอไลต์ต่างๆ - หลักการทำงานของ Library - คิวรีเคราะหส์ เลือกใช้ ประเภทของ - ซิมไบโอไลต์ในการสร้าง ชิ้นงาน - วิธีการเปลี่ยน ข้อบกพร่องเป็นซิมไบโอไลต์	- ครูอธิบายหลักการทำงานของ ของซิมไบโอไลต์ - ครูสาธิตสร้างซิมไบโอไลต์แบบ กราฟิก - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้าง ซิมไบโอไลต์แบบกราฟิก - นักเรียนนำเสนอผลงานการ ปฏิบัติงาน - ครูสุ่มเลือกผลงานของ นักเรียนให้เพื่อนๆ วิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็น	
16	5 ก.ค. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. สามารถสร้างชิ้นงานซิมไบโอไลต์ในรูปแบบ ต่างๆ ได้ 2. สามารถแก้ไขข้อบกพร่องที่ได้	- การสร้างชิ้นงาน ซิมไบโอไลต์รูปแบบต่างๆ - การแก้ไขข้อบกพร่อง	- ครูสาธิตสร้างซิมไบโอไลต์แบบ - นักเรียนฝึกสร้างปฏิบัติ ซิมไบโอไลต์แบบ ซิมไบโอไลต์แบบ	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
17	12 ก.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1	3. มีความขยันอดทนและมีเจตคติที่ดีต่อ การทำงาน 1. อธิบายหลักการทำงานของ Library ได้ 2. สามารถสร้างชิ้นงานชิมไบโเลในรูปแบบ ต่างๆ ได้ 3. สามารถแก้ไขอินสแตนซ์ได้ 4. มีความขยันอดทนและมีเจตคติที่ดีต่อ การทำงาน	- หลักการทำงานของ Library - การสร้างชิ้นงาน ชิมไบโเลในรูปแบบต่างๆ - การแก้ไขอินสแตนซ์	- นักเรียนนำเสนอผลการ ปฏิบัติงาน - ครูตรวจสอบให้ข้อเสนอแนะ เพื่อแก้ไขปรับปรุงชิ้นงาน - ครูอธิบายหลักการทำงานของ ของ Library - ครูสาธิตสร้างชิมไบโเลแบบ มูฟวี่คลิ๊ป - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้าง ชิมไบโเลแบบมูฟวี่คลิ๊ป - ครูตรวจสอบให้ข้อเสนอแนะ เพื่อแก้ไขปรับปรุงชิ้นงาน	
18	12 ก.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. สามารถสร้างชิ้นงานชิมไบโเลในรูปแบบ ต่างๆ ได้ 2. สามารถแก้ไขอินสแตนซ์ได้ 3. มีความขยันอดทนและมีเจตคติที่ดีต่อ การทำงาน	- การสร้างชิ้นงาน ชิมไบโเลในรูปแบบต่างๆ - การแก้ไขอินสแตนซ์	- ครูสาธิตสร้างชิมไบโเลแบบ มูฟวี่คลิ๊ป - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้าง ชิมไบโเลแบบมูฟวี่คลิ๊ป	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย

รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต



คู่มือครูพระราชทานสอนทางไกลผ่านดาวเทียมสำหรับโรงเรียนปลายทาง

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
19	19 ก.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1		ทบทวนบทเรียน	- นักเรียนนำชิ้นงานที่สร้างนำเสนอในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหวตามใบงานที่ 4.1 การใช้สร้างชิ้นงานแบบซีโมบล - สุ่มผลงานของนักเรียนให้เพื่อนๆ วิเคราะห์แสดงความคิดเห็น - นักเรียนร่วมกันสรุปการสร้างชิ้นงานซีโมบลในรูปแบบต่างๆ - ครูตรวจสอบให้ข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไขปรับปรุงชิ้นงาน	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
20	26 ก.ค. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. อธิบายหลักการทำงานของ เคลื่อนไหว	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 - หลักการทำงานของ ภาพเคลื่อนไหว	- ครูอธิบายหลักการทำงานของ ของภาพเคลื่อนไหว - นักเรียนช่วยกันสรุป แลกเปลี่ยนเรียนรู้หลักการ ทำงานของภาพเคลื่อนไหว และลงสมุดจดบันทึก	
21	26 ก.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Frame by Frame ได้	- การสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame	- ครูอธิบายวิธีการสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame - ครูสาธิตสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Frame by Frame - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
22	2 ส.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Frame by Frame ได้	- การสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame (ต่อ)	- ครูสาธิตสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Frame by Frame - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame	
23	2 ส.ค. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Frame by Frame ได้	- การสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame (ต่อ)	- ครูสาธิตสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Frame by Frame - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame - นักเรียนนำเสนอผลการ ปฏิบัติงาน	
24	9 ส.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Motion Tween ได้	- การสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Motion Tween	- ครูอธิบายวิธีการสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Motion Tween - ครูสาธิตสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Motion Tween	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
25	9 ส.ค. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Motion Tween ได้	- การสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Motion Tween (ต่อ)	- นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Motion Tween - ครูสาธิตสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Motion Tween - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Motion Tween	
26	16 ส.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Shape Tween ได้	- การสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Shape Tween	- ครูอธิบายวิธีการสร้างภาพ เคลื่อนไหวแบบ Shape Tween - ครูสาธิตสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Shape Tween - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้าง ภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต



คู่มือครูพระราชทานสอนทางไกลผ่านดาวเทียมสำหรับโรงเรียนปลายทาง

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
27	16 ส.ค. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween ได้	- การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween (ต่อ)	- ครูสาธิตสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween - นักเรียนนำเสนอผลการปฏิบัติงาน	
28	23 ส.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Mask Layer ได้	- การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Mask Layer	- ครูอธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Mask Layer - ครูสาธิตสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Mask Layer - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Mask Layer	
29	23 ส.ค. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. อธิบายวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Mask Layer ได้	- การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Mask Layer (ต่อ)	- ครูสาธิตสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Mask Layer - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Mask Layer	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
30	30 ส.ค. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. อธิบายวิธีการสร้างแอนิเมชันด้วย Bone Tool ได้	สร้างแอนิเมชันด้วย Bone Tool	- นักเรียนนำเสนอผลการปฏิบัติงาน - ครูอธิบายวิธีการสร้างแอนิเมชันด้วย Bone Tool - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้างแอนิเมชันด้วย Bone Tool ตามที่ครูสาธิต - นักเรียนนำเสนอชิ้นงานที่สร้างขึ้นมานำเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว - นักเรียนนำเสนอผลการปฏิบัติงาน	
31	30 ส.ค. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. สามารถเขียน Story Board ได้ 2. สามารถสร้างชิ้นงานตาม Story Board ได้	การเขียน Story Board	- ครูอธิบายวิธีการเขียน Story Board - นักเรียนฝึกเขียน Story board ตามใบงานที่ 5.1	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย

รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต



คู่มือครูพระราชทานสอนทางไกลผ่านดาวเทียมสำหรับโรงเรียนปลายทาง

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
32	6 ก.ย. 60 13.30 - 14.30 น.		1. สามารถใส่เสียงใน Timeline ได้ 2. สามารถเผยแพร่ชิ้นงานในรูปแบบไฟล์ ต่างๆ ได้อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม	การใส่เสียงให้กับ ชิ้นงานและเผยแพร่ ชิ้นงาน	เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว รูปแบบการดู - นักเรียนฝึกสร้างชิ้นงานตาม Story Board - นักเรียนนำเสนอผลการ ปฏิบัติงาน - ครูสาธิตวิธีบันทึกเสียงและ นำไฟล์มาใส่ใน Timeline - นักเรียนนำชิ้นงานที่สร้างไว้ มาใส่เสียงประกอบ - นักเรียนฝึกบันทึกชิ้นงานใน รูปแบบไฟล์ตามที่ต้องการ - นักเรียนนำเสนอผลการ ปฏิบัติงาน	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
33	6 ก.ย. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. อธิบายเกี่ยวกับพื้นฐาน ActionScript ได้	หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 - ความรู้เกี่ยวกับ ActionScript	- ครูอธิบายความหมาย ActionScript และการใช้งาน พื้นฐานเบื้องต้น - นักเรียนแสดงความคิดเห็น และตอบคำถามที่ครูซักถาม - นักเรียนสรุปความรู้พื้นฐาน ในสมุดจดบันทึก	
34	13 ก.ย. 60 13.30 - 14.30 น.	1	2. อธิบายเกี่ยวกับการใช้ตัวดำเนินการใน การเขียนคำสั่ง ActionScript ได้	- ความรู้เกี่ยวกับตัว ดำเนินการ	- ครูอธิบายการใช้ตัวดำเนินการ ในการเขียนคำสั่ง ActionScript - นักเรียนช่วยกันสรุป แลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้ ตัวดำเนินการในการเขียนคำสั่ง ActionScript และลงสมุด จดบันทึก	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต



คู่มือครูพระราชทานสอนทางไกลผ่านดาวเทียมสำหรับโรงเรียนปลายทาง

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
35	13 ก.ย. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. สามารถเขียนคำสั่ง ActionScript ได้ 2. มีความรอบคอบและมีเจตคติที่ดีต่อ การใช้งาน ActionScript	- การเขียนคำสั่ง ActionScript	- ครูสาธิตสร้างชิ้นงานด้วย ActionScript - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้าง ชิ้นงานตามใบงานที่ 6.1 เรื่องการสร้างชิ้นงานด้วย ActionScript	
36	20 ก.ย. 60 13.30 - 14.30 น.	1	1. สามารถเขียนคำสั่ง ActionScript ได้ 2. มีความรอบคอบและมีเจตคติที่ดีต่อ การใช้งาน ActionScript	- สร้างชิ้นงานด้วย ActionScript (ต่อ)	- ครูสาธิตสร้างชิ้นงานด้วย ActionScript - นักเรียนฝึกปฏิบัติสร้าง ชิ้นงานตามใบงานที่ 6.1 เรื่องการสร้างชิ้นงานด้วย ActionScript	
37	20 ก.ย. 60 14.30 - 15.30 น.	1	1. สามารถเขียนคำสั่ง ActionScript ได้ 2. มีความรอบคอบและมีเจตคติที่ดีต่อ การใช้งาน ActionScript	- สร้างชิ้นงานด้วย ActionScript (ต่อ)	- ครูสาธิตสร้างชิ้นงานด้วย ActionScript - นักเรียนฝึกสร้างชิ้นงานด้วย ActionScript	

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รายวิชา งานกราฟิกและมัลติมีเดีย รหัสวิชา ง22202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เวลา 37 ชั่วโมง จำนวน 1 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เรื่องที่สอน	กิจกรรมสำคัญ	สิ่งที่ ร.ร. ปลายทาง ต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/ สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
					- นักเรียนนำชิ้นงานที่สร้าง นำเสนอในรูปแบบของภาพ เคลื่อนไหว	

หมายเหตุ : กรณีชั่วโมงการเรียนการสอนไม่ครบตามโครงสร้างหลักสูตร ให้โรงเรียนปลายทางพิจารณาเสริมตามความเหมาะสมให้ครบตามโครงสร้างหลักสูตร



แผนการจัดการเรียนรู้
รายวิชา งานกราฟิก
และมัลติมีเดีย
รหัสวิชา ง22202

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Flash

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

เวลา 3 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

1. ผลการเรียนรู้

1. อธิบายความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Flash ได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายพัฒนาการของโปรแกรม Flash ได้
2. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Flash ได้
3. สามารถเรียกใช้โปรแกรม Flash ได้
4. มีความรอบคอบและเจตคติที่ดีต่อการทำงาน

3. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

โปรแกรม Flash เป็นโปรแกรมที่สามารถสร้างชิ้นงานได้หลายประเภทไม่ว่าจะเป็น แอนิเมชัน พรีเซนเตชัน เกม สื่อโฆษณาบนเว็บไซต์ หรืออินเทอร์เน็ตเฟช แผ่นซีดีที่มีการตอบโต้กับผู้ใช้ และชิ้นงานที่ตอบสนองความต้องการที่ได้้อย่างหลายรูปแบบ หากมีความรู้ความเข้าใจในการใช้เครื่องมือของโปรแกรม จะทำให้งานที่สร้างขึ้นมามีคุณภาพและเป็นที่น่าสนใจ

4. สาระการเรียนรู้

ความรู้

- พัฒนาการของโปรแกรม Flash
- ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash

ทักษะ/กระบวนการ

- ฝึกปฏิบัติการเรียกใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6

เจตคติ คุณธรรม จริยธรรม

1. เห็นคุณค่าของการทำงาน
2. มีความรับผิดชอบในการทำงาน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์ สุจริต
3. ใฝ่เรียนรู้
4. อยู่อย่างพอเพียง
5. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงานที่ 1.1 ส่วนประกอบของ Adobe Flash CS6

เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
อธิบายส่วนประกอบ ของเครื่องมือใน โปรแกรมส่วนประกอบ ของ Adobe Flash CS6	อธิบายส่วนประกอบ ของโปรแกรมได้ ถูกต้อง ร้อยละ 70 ขึ้นไป	อธิบายส่วนประกอบ ของโปรแกรมได้ ถูกต้อง ร้อยละ 60 ขึ้นไป	อธิบายส่วนประกอบ ของโปรแกรมได้ ถูกต้อง ร้อยละ 40 ขึ้นไป	อธิบายส่วนประกอบ ของโปรแกรมได้ ถูกต้อง ร้อยละ 30 ขึ้นไป

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 9 - 10 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 5 - 6 หมายถึง พอใช้

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ 2 (พอใช้)

คะแนน 7 - 8 หมายถึง ดี

คะแนน 0 - 4 หมายถึง ปรับปรุง



8. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash CS6

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายพัฒนาการของโปรแกรม Flash ได้

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูชี้แจงแนะนำสาระการเรียนรู้และผลการเรียนรู้
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับตัวการ์ตูนที่นักเรียนเคยเห็นว่ามีลักษณะอย่างไรบ้าง
3. ครูและนักเรียนช่วยสรุปลักษณะของตัวการ์ตูนที่นักเรียนนำเสนอ

ขั้นสอน

1. ครูอธิบายพัฒนาการโปรแกรม Adobe Flash และประโยชน์ของโปรแกรม Adobe Flash พร้อมยกตัวอย่างชิ้นงานในสไลด์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Adobe Flash
2. นักเรียนสรุปพัฒนาการประโยชน์ของโปรแกรม Adobe Flash
3. นักเรียนสืบค้นหาตัวอย่างชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรม Flash จากอินเทอร์เน็ต
4. นักเรียนร่วมกันสรุปและแยกประเภทชิ้นงานลงในสมุดบันทึก

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการของโปรแกรม Flash และประโยชน์ของการใช้โปรแกรม Flash สร้างชิ้นงาน

แหล่งการเรียนรู้/สื่อ

1. หนังสือเรียนการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นไป
2. สไลด์การสอนเรื่องรู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash cs6

การวัดผลและการประเมินผล

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
สามารถอธิบายพัฒนาการของโปรแกรม Adobe Flash ได้	- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน - การตอบคำถามของนักเรียน - ตรวจสอบสมุดบันทึก	- แบบสังเกตพฤติกรรม - ประเด็นคำถาม	นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ ร้อยละ 60 ขึ้นไป

ชั่วโมงที่ 2 เรื่อง วิธีการเรียกใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถเรียกใช้โปรแกรม Flash ได้
2. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Flash ได้

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนความรู้ของนักเรียนเรื่องการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 ในการสร้างงานแต่ละประเภทที่นักเรียนรวบรวม

ขั้นสอน

1. ครูสาธิตการเรียกใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6
2. นักเรียนฝึกปฏิบัติการเรียกใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 จากไอคอนและปุ่ม start
3. นักเรียนวิเคราะห์ความแตกต่างการเปิดโปรแกรม Adobe Flash CS6 จากไอคอนและปุ่ม start
4. ครูแนะนำหน้าต่าง Welcome Screen ของโปรแกรม Adobe Flash CS6 และส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS6

ขั้นสรุป

1. ครูตั้งคำถามทบทวนเพื่อทดสอบความเข้าใจเกี่ยวกับหน้าต่าง Welcome Screen ของโปรแกรม Adobe Flash CS6
2. ให้นักเรียนศึกษาชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรมเพิ่มเติมเป็นการบ้าน

แหล่งการเรียนรู้/สื่อ

1. หนังสือเรียนการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นไป
2. สไลด์การสอนเรื่องวิธีการเรียกใช้โปรแกรม Adobe Flash Cs6

การวัดผลและการประเมินผล

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
สามารถเรียกใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6	- สังเกตพฤติกรรมการทำงาน - การตอบคำถามของนักเรียน	- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน - ประเด็นคำถาม	นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ ร้อยละ 60 ขึ้นไป



ชั่วโมงที่ 3 เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS6 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Flash ได้
2. สามารถใช้ส่วนประกอบโปรแกรม Adobe Flash CS6
3. มีความรอบคอบและเจตคติที่ดีต่อการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนถึงงานที่บอกให้นักเรียนไปศึกษาเพิ่มเติม
2. สุ่มนักเรียนให้นำเสนองานที่ไปศึกษา ครูเก็บประเด็นที่นักเรียนนำเสนอและชี้ให้นักเรียนเห็นถึงขั้นตอนการสร้างงาน

ขั้นสอน

1. ครูอธิบายส่วนโปรแกรม Adobe Flash CS6
2. นักเรียนฝึกใช้ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Adobe Flash CS6
3. นักเรียนทำใบงานที่ 1.1 ส่วนประกอบของ Adobe Flash CS6
4. ครูตรวจความถูกต้องของใบงาน

ขั้นสรุป

1. ครูตั้งคำถามทบทวนเพื่อทดสอบความเข้าใจเรื่องส่วนประกอบโปรแกรม Adobe Flash CS6
2. นักเรียนช่วยกันตอบคำถามและสรุปเกี่ยวกับส่วนประกอบโปรแกรม Adobe Flash CS6

แหล่งการเรียนรู้/สื่อ

1. หนังสือเรียนการใช้โปรแกรม Flash 8 หรือสูงขึ้น
2. ใบงานที่ 1.1 ส่วนประกอบของ Adobe Flash CS6
3. โปรแกรม Adobe Flash CS6
4. สไลด์การสอนเรื่องส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS6

การวัดผลและการประเมินผล

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
- สามารถบอกส่วนประกอบของ Adobe Flash CS6 ได้ - สามารถใช้งานส่วนประกอบของ Adobe Flash CS6 ได้	- สอบถามนักเรียน - สังเกตพฤติกรรมของ ผู้เรียนเป็นรายบุคคล - ประเมินจากชิ้นงาน - ตรวจใบงาน	- ประเด็นคำถาม - แบบสังเกตพฤติกรรม รายบุคคล - แบบประเมินชิ้นงาน	นักเรียนสามารถตอบ คำถามได้ ร้อยละ 60 ขึ้นไป

9. บันทึกผลหลังสอน

ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้สอน
(.....)
วันที่ เดือน พ.ศ.

10. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

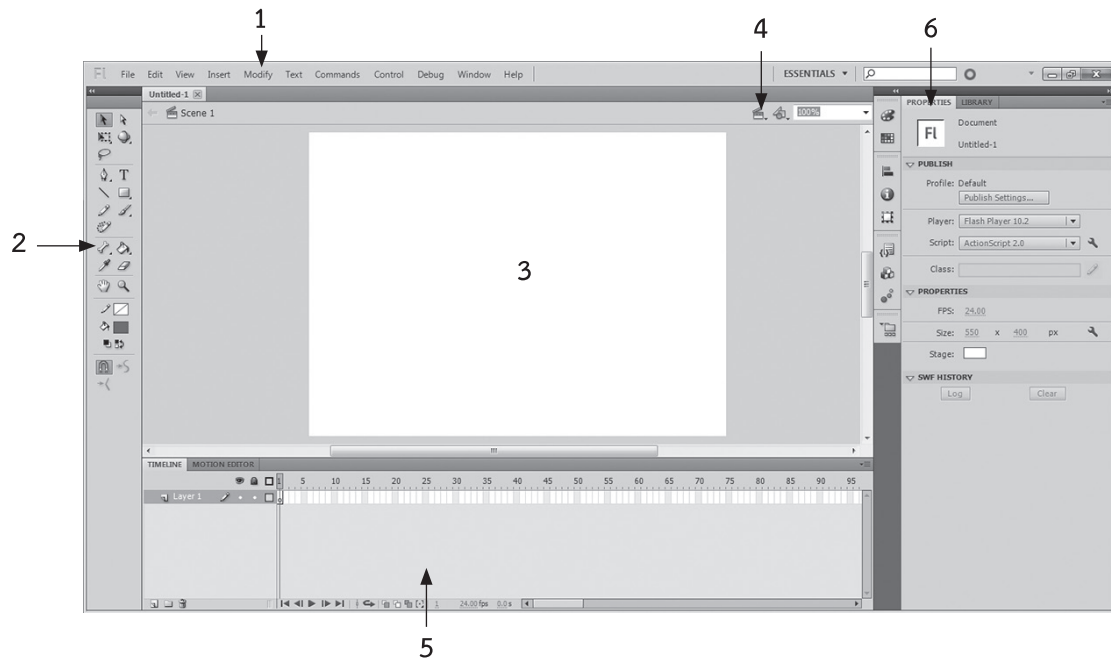
ลงชื่อ ผู้ตรวจ
(.....)
วันที่ เดือน พ.ศ.



ใบงานที่ 1.1

เรื่อง ส่วนประกอบของ Adobe Flash CS6

คำชี้แจง ให้นักเรียนบอกชื่อและความหมายตามหมายเลขที่กำหนด



หมายเลข 1 หมายถึง.....

หมายเลข 2 หมายถึง.....

หมายเลข 3 หมายถึง.....

หมายเลข 4 หมายถึง.....

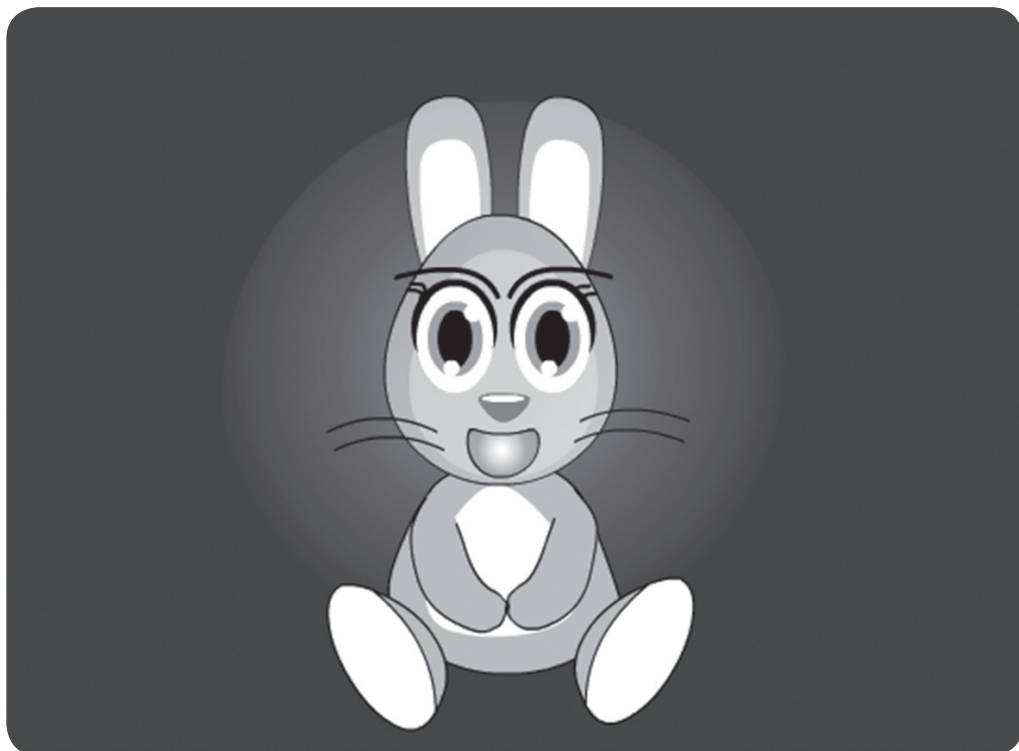
หมายเลข 5 หมายถึง.....

หมายเลข 6 หมายถึง.....

ใบงานที่ 2.1

เรื่อง การใช้เครื่องมือวาดภาพ

- คำชี้แจง**
1. ให้นักเรียนใช้เครื่องมือในโปรแกรม Flash วาดภาพกระต่าย
 2. ให้นักเรียนตกแต่งภาพด้วยสีเส้นที่สวยงาม
 3. ให้บันทึกไฟล์งาน นามสกุลเป็น .swf



ใบงานที่ 3.1

เรื่อง สร้างข้อความในรูปแบบการเขียนชื่อ

- คำชี้แจง**
1. ให้นักเรียนเขียนชื่อจริงของนักเรียนเป็นภาษาอังกฤษ
 2. ให้นักเรียนวาดรูปดินสอเพื่อใช้ประกอบในการเขียนชื่อ ดังภาพตัวอย่างด้านล่าง
 3. ให้นักเรียนเขียนชื่อปรากฏขึ้นมาทีละตัวอักษร ดังภาพตัวอย่างด้านล่าง
 4. ให้บันทึกไฟล์งาน นามสกุลเป็น .swf

รูปที่ 1



รูปที่ 2



รูปที่ 3



ใบงานที่ 4.1

เรื่อง การใช้สร้างชิ้นงานแบบซิมโบล

- คำชี้แจง**
1. ให้นักเรียนวาดภาพนกบินในซิมโบลฟวีคลิป (Movie Clip)
 2. ให้นักเรียนสร้างปุ่มกด Play ในซิมโบลปุ่ม (Button)
 3. ให้นักเรียนนำภาพนกบินและปุ่ม Play มาวางบนสไลด์ ดังภาพตัวอย่าง
 4. ให้นักเรียนบันทึกไฟล์ นามสกุล .fla





ใบงานที่ 5.1

เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวรูปแบบการ์ตูน

- คำชี้แจง** 1. ให้นักเรียนสร้างการ์ตูนในรูปแบบการเขียนเป็น Story Board
2. ให้นื้อเรื่องของการ์ตูนมีความยาวไม่น้อยกว่า 2 นาที พร้อมทั้งใส่สีให้สวยงาม

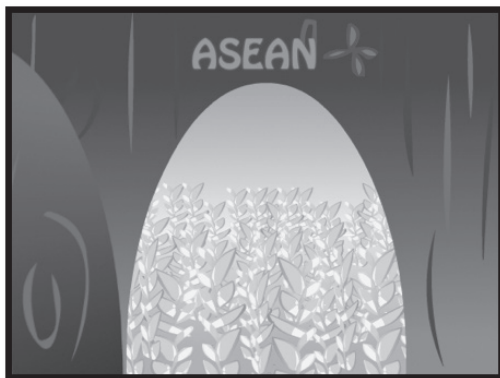
ตัวอย่าง



Scene : ชื่อเรื่อง
เวลา : 11 วินาที
คำอธิบาย เป็นฉากที่บอกชื่อเรื่อง โลโก้ และผู้จัดทำ
Sound FX เสียงพูด



Scene : ประเทศไทย
เวลา : 18 วินาที
คำอธิบาย ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีทรัพยากร
มากมาย
Sound FX เสียงพูด



Scene : ประตูปิด
เวลา : 21.8 วินาที
คำอธิบาย เป็นขึ้นสรุปเกี่ยวกับอาเซียน
Sound FX เสียงพูด

ใบงานที่ 6.1

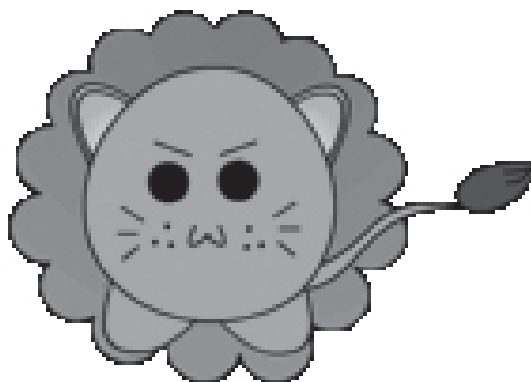
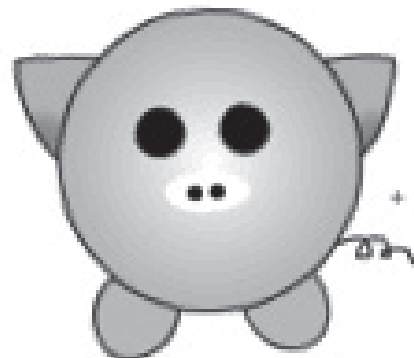
เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วย ActionScript

1. สร้างชิ้นงานใน Button Symbol เป็นรูปสัตว์ 3 ชนิดเก็บไว้
2. สร้าง Scene 1, S2, S3, S4 ขึ้น

Scene1 ให้ทำดังนี้

- คลิกที่ layer 1 ตั้งชื่อ but 1 ลากปุ่มแมวมาวาง ใส่คำสั่ง gotoAndPlay ไป S2
 - คลิกที่ layer 2 ตั้งชื่อ but 2 ลากปุ่มหมูมาวางใส่คำสั่ง gotoAndPlay ไป S3
 - คลิกที่ layer 3 ตั้งชื่อ but 3 ลากปุ่มสิงโตมาวางใส่คำสั่ง gotoAndPlay ไป S4
 - คลิกที่ layer 4 ตั้งชื่อ actions ใส่คำสั่ง stop ();
3. ให้Scene S2, S3, S4 layer 1 ตั้งชื่อที่ actions ใส่คำสั่ง stop (); และ layer2 ตั้งชื่อ but ลากปุ่มวงกลมมาวางใส่คำสั่ง gotoAndPlay ไป Scene1

ตัวอย่าง





บรรณานุกรม

ฉันทพงษ์ ฮอพานิชวัฒน์. (2553). **หัตถ์สร้างแอนิเมชัน Flash CS4**. นนทบุรี : ไอดีซี พรีเมียร์.

ภูซงค์ จันทรเปล่ง. (2557). **การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3**. ปทุมธานี : มีเดียอินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.

อิสเรศ ภาชนะกาญจน์. (2557). **FLASH CS6 essential**. นนทบุรี : Infopress Group.