

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้
รหัสวิชา 2567-21910-2021 รายวิชา สื่อโมชันกราฟิก
เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล/1 2568 (รท.1/1)
ครูผู้สอน นางสาวปวรรณ ทองถึก จำนวน
วันที่ 19 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การทำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สตอรี่บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบรินด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียงง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ขึ้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ทำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกินไป

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)

ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้าน้ำเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 19 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)
การทำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สตอรี่บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบรินด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียงง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ชั้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ทำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)

ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น้ำเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6-1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 19 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การทำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์

2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน

3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สตอรี่บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบรินด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียงง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ชั้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ทำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)

ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น้ำเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 20 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การทำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สตอรี่บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบรินด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียงง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ชิ้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ทำ Animation 1–2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)

ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น้ำเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชั้น + ไฟล์งาน

วันที่ 20 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก
การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva
การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก
การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)
การทำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สตอรี่บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)
S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง
A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ
K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน
S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้
A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง
K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบรินด์โทน)
S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล
A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์
K: หลักเรียงง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์
S: สร้างชุดไอคอน 3 ขึ้นด้วยกริด 8 px
A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ
K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม
S: ทำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย
A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกินไป

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์ + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)

ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น้ำเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชั้น + ไฟล์งาน

วันที่ 20 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การทำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์

2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน

3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สต็อกบอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากใจหายได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบรินด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียบง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ชั้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ทำ Animation 1–2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)
ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น้ำเงินที่อ่านง่าย)
กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 21 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การทำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สตอรี่บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แปรนติโทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียบง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ชิ้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ทำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์ + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)

ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น้ำเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6-1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 21 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การทำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สตอรี่บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบรินด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟังได้แย่งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียบง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ขึ้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ทำ Animation 1–2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกินไป

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์ + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออนไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)

ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น้ำเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชั้น + ไฟล์งาน

วันที่ 22 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การทำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์

2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน

3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สต็อก/บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบรินด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียงง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ชั้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ทำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกินไป

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออนไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)

ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้าน้ำเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 22 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การทำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์

2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน

3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สตอรี่บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบรินด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์
K: หลักเรียบง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์
S: สร้างชุดไอคอน 3 ชิ้นด้วยกริด 8 px
A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ
K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม
S: ทำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย
A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์ + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)

ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น้ำเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6-1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 22 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การทำให้เคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สตอรี่บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบรินด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียบง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ขึ้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ทำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)

ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น้ำเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6-1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชั้น + ไฟล์งาน

วันที่ 23 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การทำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์

2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สต็อก/บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080x215;1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบรินด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียบง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ชิ้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ทำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออนไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)

ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น้ำเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชั้น + ไฟล์งาน

วันที่ 23 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การทำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายลำดับการผลิต (วางแผน → สตอรี่บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนทำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบรินด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียบง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ชั้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ทำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกินไป

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)

ตั้งกริด, ทำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้าน้ำเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำระยะเวลา 0.6-1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชั้น + ไฟล์งาน

วันที่ 26 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)

การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)

การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มอสก์) และข้อควรระวัง

S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร

A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

S: อดเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)

S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที

A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม

K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์

S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)

A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

ฟรีเซ็ทค่าเริ่มต้น + เซ็ทลิสต์

ใช้ฟองน้ำกันลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200–400 ms

โกดไซส์ขั้นต่ำบน 1080x1920: Title 72 pt, Body 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)

เซ็ทลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งฟรีเซ็ท, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 26 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)

การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)

การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มอสก์) และข้อควรระวัง

S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร

A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

S: อัดเสียงสั้น 10–15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)
S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที
A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม
K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์
S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)
A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบนด์, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

พรีเซ็ตค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

ใช้ฟองน้ำกันลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200–400 ms

โกดไซส์ขั้นต่ำบน 1080x1920: Title 72 pt, Body 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)

เช็กลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซ็ต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 26 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)

การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)

การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มอสก์) และข้อควรระวัง

S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร

A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

S: อัตราเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)

S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที

A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม

K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์

S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)

A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด์, ขนาดเล็กเกิน
ส่งออกมิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

ฟรีเซ็คค่าเริ่มต้น + เซ็คลิสต์

ใช้ฟองน้ำกันลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200-400 ms

โคดไซส์ขึ้นด้าบน 1080×1920: Title ≥ 72 pt, Body ≥ 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)

เซ็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งฟรีเซ็ค, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 27 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)

การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)

การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มาร์ก) และข้อควรระวัง

S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร

A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

S: อัดเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)

S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที

A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม

K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์

S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)

A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบนด์, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

พรีเซ็ตค่าเริ่มต้น + เซ็ตลิสต์

ใช้ฟองน้ำกันลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200–400 ms

โคดไซส์ขั้นต่ำบน 1080x1920: Title 72 pt, Body 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)

เซ็กลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซ็ต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 27 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)

การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)

การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มอสก์) และข้อควรระวัง

S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร

A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

S: อัตราเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)

S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที

A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม

K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์

S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)

A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ้ำ/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด์, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

พรีเซตค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

ใช้ฟอนต์น้ำก้นลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200-400 ms

โกดไชน์ขึ้นต้น 1080×1920: Title ≥ 72 pt, Body ≥ 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)
เช็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 27 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)

การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)

การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มอสก์) และข้อควรระวัง

S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร

A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

S: อัตราเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)

S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที

A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม

K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์

S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)

A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบนด์, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

พรีเซ็ตค่าเริ่มต้น + เซ็ทลิสต์

ใช้ฟองน้ำกันลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200–400 ms

โกดไซส์ขั้นต่ำบน 1080x1920: Title 72 pt, Body 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)

เซ็ทลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซ็ต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 28 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)

การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)

การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์

2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน

3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มาสก์) และข้อควรระวัง

S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร

A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

S: อัตราเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)

S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที

A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม

K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์

S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)

A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

พรีเซ็ตค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

ใช้ฟองน้ำกันลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200-400 ms

โคดีไซส์ขั้นต่ำบน 1080x1920: Title 72 pt, Body 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)

เช็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซ็ต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 28 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)

การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)

การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มอสก์) และข้อควรระวัง

S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร

A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

S: อดเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)

S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที

A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม

K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์

S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)

A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

พรีเซตค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

ใช้ฟองน้ำกันลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200-400 ms

โค้ดไซส์ขั้นต่ำบน 1080x1920: Title 72 pt, Body 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)

เช็กลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 29 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)

การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)

การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มอสก์) และข้อควรระวัง

S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร

A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

S: อัดเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)
S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที
A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม
K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์
S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)
A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบนด์, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

พรีเซ็ตค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

ใช้ฟองน้ำกันลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200–400 ms

โกดไซส์ขั้นต่ำบน 1080x1920: Title 72 pt, Body 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)

เช็กลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซ็ต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 29 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)

การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)

การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มอสก์) และข้อควรระวัง

S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร

A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

S: อัตราเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)

S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที

A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม

K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์

S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)

A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด์, ขนาดเล็กเกิน
ส่งออกมิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง
พรีเซนต์ค่าเริ่มต้น + เซ็คลิสต์
ใช้ฟองน้ำกันลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200-400 ms
โคดไซส์ขึ้นด้าบน 1080×1920: Title ≥ 72 pt, Body ≥ 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)
เซ็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซนต์, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้
นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 29 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :
การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)
การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)
การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มาร์ก) และข้อควรระวัง
S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร
A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)
K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท
S: อัดเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM
A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์
K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)
S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที
A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม

K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์

S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)

A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

ฟรีเซ็คค่าเริ่มต้น + เซ็คลิสต์

ใช้ฟองน้ำกันลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200-400 ms

โคดไซส์ขั้นต่ำบน 1080x1920: Title 72 pt, Body 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)

เซ็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งฟรีเซ็ค, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 30 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)

การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)

การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มาสก์) และข้อควรระวัง

S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร

A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

S: อัตราเสียงสั้น 10–15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)

S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที

A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม

K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์

S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)

A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ้ำ/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด์, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

พรีเซตค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

ใช้ฟอนต์น้ำก้นลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200–400 ms

โกดไจส์ขึ้นต้น 1080×1920: Title ≥ 72 pt, Body ≥ 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)
เช็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 30 พฤษภาคม 2568 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 38 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect)

การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music)

การส่งออกผลงาน & ประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจดิจิทัล

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: ประเภทเอฟเฟกต์ (เงา, เบลอ, โกลว์, มอสก์) และข้อควรระวัง

S: เลือก Effect ที่เสริมสาร ไม่รบกวนสาร

A: มีวินัยในการเลือก (เหตุผลก่อนกด)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

S: อัตราเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลำดับชั้น, คอนทราสต์)

S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที

A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม

K: รูปแบบไฟล์ (MP4/GIF), สัดส่วน, บิตเรต, ขนาดไฟล์

S: ส่งออกอย่างน้อย 2 อัตราส่วน (16:9 และ 9:16)

A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : การใส่เทคนิคพิเศษกับวัตถุ (Effect) การใส่เสียง (Sound Effect / Voice Over / Background Music) การใส่ข้อความ (Text Motion / Typography)

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด์, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

พรีเซ็ตค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

ใช้ฟอนต์ก้นกลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200–400 ms

โกดไซส์ขั้นต่ำบน 1080×1920: Title ≥ 72 pt, Body ≥ 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)

เช็กลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซ็ต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวปรวรรณ ทองถัก)

4 กันยายน 2568

ลงชื่อ.....หัวหน้าแผนก

(.....)

.....

.....นายรองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ
(นายประพจน์ พฤษชนะ)
.....

.....นายผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน
(นายนิมิตร ศรีภัย)
.....