

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้
รหัสวิชา 2567-21910-2021 รายวิชา สื่อโมชันกราฟิก
เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล/2 2568 (รท.1/2)
ครูผู้สอน นางสาวปรวรรณ ทองถึก จำนวน
วันที่ 23 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ลาป่วย 2 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมส าเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การท าเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายล าดับการผลิต (วางแผน → สดอ์บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงล าดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความส าคัญของการวางแผนก่อนท ำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบนด์ไวท์)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียงง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ขึ้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม ่าเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ท ำ Animation 1–2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายนามนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวศรัณรัตน์ เทียนบัณฑิตย์ (ลาป่วย) , นางสาวอภัสร์ แสงศิลป์ (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกินไป

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดค วาศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

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

ตั้งกริด, ท ำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)

ก ำหนดข้อก ำกั “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, เน้น ำระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 23 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ลาป่วย 2 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมส ำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การท ำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายล าดับการผลิต (วางแผน → สดอริบอร์ต → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงล าดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความส าคัญของการวางแผนก่อนท ำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แปรนติโทษ)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียบง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ขึ้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม ่าเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ท ำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวศรัญรัตน์ เทียนบันดิษฐ์ (ลาป่วย) , นางสาวอภัสร์ แสงศิลป์ (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคีย์เวิร์ด + แผน workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออนไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

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

ตั้งกริด, ท ำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)

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

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชั้น + ไฟล์งาน

วันที่ 23 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ขาดเรียน 1 คน , ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การท ำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

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

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนท ำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบนด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียบง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ชั้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ท ำ Animation 1–2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายนามนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวศรัญรัตน์ เทียนบัณฑิตธุ์ (ขาดเรียน) , นางสาวอภัสร์ แสงศิลป์ (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดค ำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

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

ตั้งกริด, ท ำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อ กัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำ ระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชั้น + ไฟล์งาน

วันที่ 24 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ขาดเรียน 3 คน , ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การท าเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบาย ลำดับการผลิต (วางแผน → สดอริบอ์รด์ → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงล ลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความส าคัญของการวางแผนก่อนท ำ

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: รักษามาตรฐานความสม ่าเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ท ำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวน้ำทิพย์ พุทธา (ขาดเรียน) , นายปพนภพ พรหมเดช (ขาดเรียน) , นางสาวศรัญรัตน์ เทียนบันดิษฐ์ (ขาดเรียน) , นางสาว
รัชนิกร ปรีชา (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกินไป

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดค าศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออนไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

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

ตั้งกริด, ท ำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจ ากัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำ ระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชั้น + ไฟล์งาน

วันที่ 24 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ขาดเรียน 3 คน , ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมส ำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การท ำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์

2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน

3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบาย ลำดับการผลิต (วางแผน → สต็อก/→ ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนท

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: ท ำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายนามนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวน้ำทิพย์ พุทธา (ขาดเรียน) , นายปพนภพ พรหมเดช (ขาดเรียน) , นางสาวศรัญรัตน์ เทียนบันดิษฐ์ (ขาดเรียน) , นางสาว
รัชนิกร ปรีชา (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดค ำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)
ตั้งกริด, ท 1 Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)
ก กำหนดข้อจำกัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำ ระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 24 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ขาดเรียน 1 คน , ลาป่วย 3 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การท ำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

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

S: เรียงล าดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความส าคัญของการวางแผนก่อนท ำ

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 ขึ้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ท 1 Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวรัชนิกร ปรีชา (ขาดเรียน) , นางสาวน้ำทิพย์ พุทธา (ลาป่วย) , นายปพนภพ พรหมเดช (ลาป่วย) , นางสาวศรัณรัตน์ เทียนบัณฑิตฐ์ (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดค าศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

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

ตั้งกริด, ท 1 Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อจ ากัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำ ระยะเวลา 0.6-1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ขึ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 25 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

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

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายล ำดับการผลิต (วางแผน → สดอ์ริบอ์รด์ → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงล ำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความส ำคัญของการวางแผนก่อนท ำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบนด์โทน)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียบง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ขึ้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ท ำ Animation 1–2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายนักรเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นายพิภษ สืบวงษ์ (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การตัดคำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

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

ตั้งกริด, ท 1 Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)

ก ำหนดข้อจ ากัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำ ระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 25 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การท ำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์

2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน

3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

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

S: เรียงล าดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความส าคัญของการวางแผนก่อนท ำ

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: รักษามาตรฐานความสม ่าเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ท ำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายนักรเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นายพิภษ สืบวงษ์ (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการน ำเสนอ การ์ดค ำศัพท์” + แผน workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

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

ตั้งกริด, ท ำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)

ก ำหนดข้อก ำกั “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, เน้นน ำระยะเวลา 0.6-1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 26 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ขาดเรียน 1 คน , ลาอีก 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การท าเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบาย ลำดับการผลิต (วางแผน → สดอริบอร์ต → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงลำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความสำคัญของการวางแผนก่อนท ำ

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: ท ๑ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาววิญนิภา ปัตเมฆ (ขาดเรียน) , นายวัชรกร วงษ์กลับ (ลากิจ) ,

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พูดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดค ำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

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

ตั้งกริด, ท ๑ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)

ก าหนดข้อจ ากัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, เน้นน าระยะเวลา 0.6-1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 26 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ขาดเรียน 1 คน , ลากิจ 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมส ำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)
การท ำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบาย ล ำดับการผลิต (วางแผน → สดอ ธิบ อร์ ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงล ำดับขั้นตอนจากใจท ายได้ถูกต้อง

A: เห็นความส ำคัญของการวางแผนก่อนท ำ

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: รักษามาตรฐานความสม ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ท ำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาววัญนิภา ปัตเมฆ (ขาดเรียน) , นายวัชรกร วงษ์กลับ (ลากิจ) ,

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดค าศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออนไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

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

ตั้งกริด, ท ำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)

ก ำหนดข้อจ ากัด “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, เน้นน าระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชั้น + ไฟล์งาน

วันที่ 26 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ลากิจ 2 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมส ำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การท ำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์

2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน

3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายล ำดับการผลิต (วางแผน → สดอริบ์รด์ → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงล ำดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความส ำคัญของการวางแผนก่อนท ำ

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 ขึ้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม่ำเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ท ำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายนามนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นายวัชรกร วงษ์กลับ (ลากิจ) , นางสาววิญญา ปัตเมฆ (ลากิจ) ,

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดค ำศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

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

ตั้งกริด, ท ำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)

กำหนดข้อก ำกั “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, แนะนำ ระยะเวลา 0.6-1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม
ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน
หลักฐาน: PNG 3 ชั้น + ไฟล์งาน

วันที่ 27 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)

การท าเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

K: อธิบายล าดับการผลิต (วางแผน → สดอ์บอร์ด → ผลิต → ตัดต่อ → ส่งออก/เผยแพร่)

S: เรียงล าดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความส าคัญของการวางแผนก่อนท ำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แบนด์ไวท์)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียงง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ชั้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม ่าเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ท ำ Animation 1–2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายนามนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย
นางสาวอัมรินทร์ สุขขวัญ (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค
บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน
เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ
ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ
สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน
ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกินไป

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง
แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดค วาศัพท์” + แผ่น workflow 1 หน้า ติดข้างจอ
ไฟล์สอนออฟไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด
แจกฟอร์มวิเคราะห์ 5 ช่อง (ปัญหา→เหตุผล→หลักฐาน→ข้อเสนอ→ผลคาดหวัง)
ตั้งกริด, ท ำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)
ก ำหนดข้อก ำกั “ไม่เกิน 2 แอนิเมชัน/ฉาก”, เน้น ำระยะเวลา 0.6–1.2 วินาที

ผลการจัดการเรียนรู้
นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม
ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน
หลักฐาน: PNG 3 ชิ้น + ไฟล์งาน

วันที่ 27 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 6 จำนวน 39 คน ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :
ขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก
การใช้โปรแกรมส ำเร็จรูป Canva
การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก
การสร้างวัตถุ (Shape/Icon/Graphic)
การท ำเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animate)

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

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

S: เรียงล าดับขั้นตอนจากโจทย์ได้ถูกต้อง

A: เห็นความส าคัญของการวางแผนก่อนท ำ

K: รู้จักเมนู/พาเนลพื้นฐาน

S: สร้างโปรเจกต์ 1080×1080 และบันทึกไฟล์ได้

A: กล้าลองกด ทดลองโดยไม่กลัวพัง

K: เกณฑ์พิจารณาคุณภาพ (ความชัดเจน, ความเหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย, แปรนติโทษ)

S: วิเคราะห์และเสนอแนวทางปรับปรุงอย่างเป็นเหตุผล

A: รับฟัง-โต้แย้งอย่างสร้างสรรค์

K: หลักเรียบง่าย/กริด/ระยะ/คอนทราสต์

S: สร้างชุดไอคอน 3 ขึ้นด้วยกริด 8 px

A: รักษามาตรฐานความสม ่าเสมอ

K: หลัก “น้อยแต่ชัดเจน”, จังหวะ/คีย์เฟรม

S: ท ำ Animation 1-2 แบบเหมาะกับเป้าหมาย

A: ตัดสินใจเชิงออกแบบบนฐานเหตุผล

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวอัมรินทร์ สุขขวัญ (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

บางคนไม่กล้าออกความคิดเห็น สับสนขั้นตอน

เครื่องช้า/เน็ตช้า, หาเมนูไม่เจอ

ไม่กล้าแสดงความเห็น, พุดลอย ๆ

สัดส่วนเพี้ยน, สีเพี้ยน

ใส่หลายเอฟเฟกต์/เร็วเกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

แบ่งกลุ่มย่อย กระตุ้นการนำเสนอ การ์ดคีย์เวิร์ด + แผน workflow 1 หน้า ติดข้างจอ

ไฟล์สอนออนไลน์, แผ่นคีย์ลัด 1 หน้า, แบ่งเพื่อนคู่คิด

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

ตั้งกริด, ท ำ Color swatch กลุ่ม (ฟ้า-น ้าเงินที่อ่านง่าย)

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

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ใบงานเรียงขั้นตอน, รูปถ่าย mindmap กระดาน

หลักฐาน: PNG 3 ชั้น + ไฟล์งาน

วันที่ 30 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 คน ลาป่วย 1 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, ล ำดับชั้น, 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

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวพิมพ์พิศา สุนทร (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

ฟรีเซ็คค่าเริ่มต้น + เซ็คลิสต์

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

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

เซ็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งฟรีเซ็ค, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 30 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 คน ขาดเรียน 2 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, ลาดับชั้น, 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

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวพิมพ์พิศา สุนทร (ขาดเรียน) , นายวัชรเดช กันทรบุตร (ขาดเรียน) ,

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แพนซี/ตัดกับแบรนด, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

ปรับค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

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

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

เช็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งปริ้เซ็ท, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 30 มิถุนายน 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 คน ขาดเรียน 1 คน , ลาป่วย 1 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: อัตราเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ลาดับชั้น, 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

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นายวัชรศ กัณทุบุตร (ขาดเรียน) , นางสาวพิมพ์พิศา สุนทร (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง
เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ
ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบนด์, ขนาดเล็กเกิน
ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง
พรีเซนต์ค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์
ใช้ฟอนต์ ง่ายๆ, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200–400 ms
โคดไซส์ขึ้นด ำบน 1080×1920: Title ≥ 72 pt, Body ≥ 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)
เช็กลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซนต์, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้
นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 1 กรกฎาคม 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 คน ลากิจ 2 คน , ลาป่วย 5 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, ล ดัชนี, 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

รายนามนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวน้ำทิพย์ พุทธา (ลากิจ) , นางสาวเสาวรักษ์ วงษ์เรือง (ลากิจ) , นางสาวนิชานันท์ วงศ์สุวรรณ (ลาป่วย) , นางสาวรัชนิกร ปรีชา (ลาป่วย) , นางสาวศรัณรัตน์ เทียนบัณฑิตขันธ์ (ลาป่วย) , นายศุภกร ใจกว้าง (ลาป่วย) , นางสาวอนิชนันท์ เหมาะกลม (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

ใกล้แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบนด์, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

ฟรีเซตค่าเริ่มต้น + เซตลิสต์

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

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

เซตลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งฟรีเซต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 1 กรกฎาคม 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 คน ลาป่วย 7 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, ลาดับชั้น, 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

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวน้ำทิพย์ พุทธา (ลาป่วย) , นางสาวนิชานันท์ วงศ์สุวรรณ (ลาป่วย) , นางสาวรัชนิกร ปรีชา (ลาป่วย) , นางสาวศรัณรัตน์ เทียนบัณฑิตขันธ์ (ลาป่วย) , นายศุภกร ใจกว้าง (ลาป่วย) , นางสาวเสาวรักษ์ วงษ์เรือง (ลาป่วย) , นางสาวอนิชนันท์ เหมาะกลม (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง
เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ
ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด, ขนาดเล็กเกิน
ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

ฟรีเซ็คค่าเริ่มต้น + เซ็คลิสต์

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

โคดใช้สั้ง ่าบน 1080×1920: Title ≥ 72 pt, Body ≥ 36 pt (ั้งกับฟอนต์)

เซ็คลิสต์ก่อกน Export, ตั้งฟรีเซ็ค, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 1 กรกฎาคม 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 คน ลาป่วย 7 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 (เหตุผลก่อนกน)

K: บทบาทของเสียงทั้ง 3 ประเภท

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

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ล ดัชนี, 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

รายนามนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวน้ำทิพย์ พุทธา (ลาป่วย) , นางสาวนิชนันท์ วงศ์สุวรรณ (ลาป่วย) , นางสาวรัชนิกร ปรีชา (ลาป่วย) , นางสาวศรัญรัตน์ เทียนบัณฑิตขันธ์ (ลาป่วย) , นายศุภกร ใจกว้าง (ลาป่วย) , นางสาวเสาวรักษ์ วงษ์เรือง (ลาป่วย) , นางสาวอนิชนันท์ เหมาะกลม (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

ใกล้วันแข่ง, เงินไม่พอ

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

พจนานุกรม/ตัดกับแบรนด, ขนาดเล็กเกินไป

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกินไป

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

ปรับเนื้อหาเริ่มต้น + เนื้อหา

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

แก้ไขข้อผิดพลาด 1080x1920: Title 72 pt, Body 36 pt (ขึ้นกับพจนานุกรม)

แก้ไขข้อผิดพลาด Export, ตั้งพจนานุกรม, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 2 กรกฎาคม 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 คน ลากิจ 1 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, ลาดับชั้น, คอนทราสต์)

S: ออกแบบ Title/Subtitle/CTA ที่อ่านชัดใน 2 วินาที

A: เลือกฟอนต์ไทยมาตรฐาน/ความเหมาะสม

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

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

A: เลือกสเปคให้เหมาะกับแพลตฟอร์ม/วัตถุประสงค์

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นายวรัญญู กลิ่นเฉย (ลากิจ) ,

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

พรีเซ็ตค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

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

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

เช็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซ็ต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 2 กรกฎาคม 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 คน ลากิจ 1 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, ลาดับชั้น, 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

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นายวรัญญู กลั่นเฉย (ลากิจ) ,

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด์, ขนาดเล็กเกิน
ส่งออกมิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง
ฟรีเซ็คค่าเริ่มต้น + เซ็คลิสต์
ใช้ฟอนน ้ากันลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200–400 ms
โคดไซส์ซันด ่าบน 1080×1920: Title ≥ 72 pt, Body ≥ 36 pt (ขึ้นกับฟอนด)
เซ็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งฟรีเซ็ค, ปีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้
นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 3 กรกฎาคม 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 คน ลาป่วย 1 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, ล าดับชั้น, 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

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวอภัสร์ แสงศิลป์ (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงามืดจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

ฟรีเซตค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

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

โค้ดสีพื้นหลัง ว่าง 1080x2160: Title ≥ 72 pt, Body ≥ 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)

เช็กลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งฟรีเซต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 3 กรกฎาคม 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 คน ลาป่วย 1 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, ลาดับชั้น, 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

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวอภิสรา แสงศิลป์ (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบรนด์, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

ปรับค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

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

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

เช็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 3 กรกฎาคม 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 คน ลาป่วย 1 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, ลาดับชั้น, 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

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวอภัสร์ แสงศิลป์ (ลาป่วย) ,

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง
เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ
ฟอนต์แฟนซี/ตัดกับแบนด์, ขนาดเล็กเกิน
ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง
พรีเซตค่าเริ่มต้น + เซ็คลิสต์
ใช้ฟอนต์ ว่างันลม, ปรับ Gain, ใช้ Fade in/out 200–400 ms
โค้ดไซส์ขึ้นด ว่างัน 1080×1920: Title ≥ 72 pt, Body ≥ 36 pt (ขึ้นกับฟอนต์)
เซ็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้
นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 4 กรกฎาคม 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 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, ล ดับขึ้น, 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

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์เพี้ยน/ตัดกับแบรนด, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

ปรับค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

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

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

เช็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งพรีเซต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

วันที่ 4 กรกฎาคม 2568 สัปดาห์ที่ 7 จำนวน 39 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: อัดเสียงสั้น 10-15 วิ + ใส่ SFX + ปรับระดับ BGM

A: ให้เครดิตแหล่งเสียง/ลิขสิทธิ์

K: หลักการตัวอักษร (อ่านง่าย, ล ดัชนี, 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

ปัญหา/อุปสรรค

โกลว์แรง, เงาไม่สมจริง

เสียงซ่า/ลม, BGM ดังกลบ

ฟอนต์แพนซี/ตัดกับแบรนด์, ขนาดเล็กเกิน

ส่งออกผิดสัดส่วน/ไฟล์ใหญ่เกิน

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

ปรับค่าเริ่มต้น + เช็คลิสต์

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

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

เช็คลิสต์ก่อนกด Export, ตั้งปริ้เซต, บีบอัดอย่างพอดี

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวปรวรรณ ทองถึก)

5 กันยายน 2568

ลงชื่อ.....หัวหน้าแผนก

(.....)

.....

.....นายรองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

(นายประพจน์ พฤษชนะ)

.....

.....นายผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

(นายนิมิตร ศรีภัย)

.....