



แผนการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชาโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

จัดทำโดย

นางสาวปวรพรรณ ทองถัก
แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้ โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัส 21910-2014 เล่มนี้ เรียบเรียงขึ้นเพื่อใช้ประกอบ การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช 2567 ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

เนื้อหาของหนังสือมีด้วยกันทั้งหมด 10 บทเรียน ประกอบด้วย (1) ความหมาย ประเภท และหลักการ สร้างภาพเคลื่อนไหว (2) การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6 (3) การวาดรูป การลงสี และการนำเข้าภาพกราฟิกจากภายนอก (4) การจัดการออบเจกต์ (5) การสร้างข้อความ (6) ซิมโบลและ อินสแตนซ์ (7) การทำงานกับไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอ (8) การสร้างงานแอนิเมชัน (9) การสร้างการโต้ตอบด้วย แอ็กชันสคริปต์ และ (10) การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในสถานการณ์ต่าง ๆ มีทักษะการคิด และแก้ปัญหา และบูรณาการ กับการทำงานตามสาขาอาชีพต่าง ๆ ต่อไป

ผู้จัดทำ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าแผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้จะเป็นแนวทางและเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและนักเรียน หากมีข้อเสนอแนะประการใด ผู้จัดทำยินดีน้อมรับไว้เพื่อปรับปรุงแก้ไขในครั้งต่อไป

ปวรวรรณ ทองถึก

สารบัญ

คำนำ	
สารบัญ	
หลักสูตรรายวิชา	
หน่วยการเรียนรู้ ที่มาของเนื้อหา.....	
หน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสมรรถนะรายวิชา.....	
การวัดผลและประเมินผล.....	
โครงการจัดการเรียนรู้.....	
สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม.....	
ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้.....	
คำแนะนำสำหรับครู.....	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	ความหมาย ประเภท และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash Cs6
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	การวาดรูป การลงสี และการนำเข้าภาพกราฟิกจากภายนอก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	การจัดการออบเจกต์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	การสร้างข้อความ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	ซิมโบลและ อินสแตนซ์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7	การทำงานกับไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8	การสร้างงานแอนิเมชัน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9	การสร้างการโต้ตอบด้วย แอ็กชันสคริปต์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10	การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง



หลักสูตรรายวิชา

วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014

ท-ป-น 2-2-3 จำนวนคาบสอน 4 คาบ : สัปดาห์ ระดับชั้น ปวช.

อ้างอิงมาตรฐาน

มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)

สมรรถนะสนับสนุนการทำงานด้านการใช้ดิจิทัล ระดับ 3

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยความละเอียด รอบคอบ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการออกแบบ และกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว
2. มีทักษะในการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างภาพเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ และกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวตามหลักการ
2. สร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปตามหลักการและกระบวนการ
3. ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างภาพเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับงานธุรกิจดิจิทัล

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว ขั้นตอนและกระบวนการสร้างงาน 2 D Animation การพัฒนาบท Story Board การวางมุมกล้อง การออกแบบฉาก และระยะภาพ หลักการทำงานของโปรแกรม สร้างภาพเคลื่อนไหว การกำหนด Layout, Key frame In-between และ Expression การลงสีตัวละคร และฉาก การจัดองค์ประกอบและรวมภาพ การสร้าง Effect และงาน Post Production ปฏิบัติการออกแบบ สร้าง แก้ไข ตกแต่งภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ปฏิบัติการสร้างแอนิเมชันภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ประยุกต์ใช้ โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ กับงานธุรกิจดิจิทัล



หลักสูตรรายวิชา

วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014

ท-ป-น 2-2-3 จำนวนคาบสอน 4 คาบ : สัปดาห์ ระดับชั้น ปวช.

บทเรียนที่	ชื่อบทเรียน	จำนวน ชั่วโมง	ที่มาของเนื้อหา					
			A	B	C	D	E	F
1	ความหมาย ประเภท และหลักการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash Cs6	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	การวาดรูป การลงสี และการนำเข้าภาพกราฟิกจาก ภายนอก	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	การจัดการออบเจกต์	8	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	การสร้างข้อความ	8	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	ซิมโบลและ อินสแตนซ์	8	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	การทำงานกับไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอ		✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	การสร้างงานแอนิเมชัน		✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	การสร้างการโต้ตอบด้วย แอ็กชันสคริปต์	8	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง	12	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	4						
	รวม	60						

หมายเหตุ A = หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567

B = กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้

C = ใบงาน/แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

D = แบบทดสอบก่อนและหลังหน่วยการเรียนรู้

E = สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ

F = หนังสือเรียนรายวิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014

บริษัท ศูนย์หนังสือ เมืองไทย จำกัด

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยใช้ถูกต้องตามมาตรฐานอาชีพในงานวิชาชีพ และการดำรงชีวิตได้				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ในการปฏิบัติงาน	ทักษะในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 1 ความหมาย ประเภท และ หลักการสร้างภาพ เคลื่อนไหว	1. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ความหมายของการ สร้างภาพเคลื่อนไหว 2. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ประเภทของการ สร้างภาพเคลื่อนไหว 3. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจใน หลักการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว 4. เพื่อให้มี บุคลิกภาพที่ดี มี มนุษยสัมพันธ์ มี คุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่ สมบูรณ์ทั้งร่างกาย และจิตใจ เหมาะสม กับงานอาชีพ		ความเข้าใจเกี่ยวกับ ความหมาย ประเภท และหลักการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว	ทักษะการคิดวิเคราะห์ ความหมาย ประเภท และ หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) แยกแยะระบบกลุ่มของวัตถุ โดยประกอบด้วย ข้อมูล ฟังก์ชัน และตัวดำเนินการ ให้โยกย้าย แต่ละวัตถุโดยไม่กระทบส่วนอื่น นำวัตถุมาประกอบกันให้สามารถทำงานร่วมกันได้ โดยมีความสัมพันธ์กัน ในแต่ละส่วน

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 2 การสร้าง ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS6 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Flash CS6 3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการกำหนดพื้นที่การแสดงผลให้เหมาะสมกับงานด้านต่าง ๆ 4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6 5. เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ 		ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6	ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการสร้างภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม Flash CS6 ตามมาตรฐานอาชีพในงาน วิชาชีพ และการดำรงชีวิตได้

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
<p>งานหลัก 3</p> <p>การวาดรูป การ ลงสี และการ นำเข้า ภาพกราฟิกจาก ภายนอก</p>	<p>1. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ลักษณะของ ภาพกราฟิกแต่ละ ประเภท</p> <p>2. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ กลุ่มเครื่องมือที่ใช้ใน การวาดภาพกราฟิก</p> <p>3. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจและ สามารถลงสีรูปวาด</p> <p>4. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจและแก้ไข รูปวาด</p> <p>5. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ไฟล์ภาพนามสกุล ต่าง ๆ ที่สามารถ นำมาใช้งานได้ ในโปรแกรม Flash</p> <p>6. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจและ สามารถนำไฟล์ภาพ ชนิดต่าง ๆ มาใช้งาน ในโปรแกรม Flash</p> <p>7. เพื่อให้มี บุคลิกภาพที่ดี มี มนุษยสัมพันธ์ มี คุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่ สมบูรณ์ทั้งร่างกาย และจิตใจ เหมาะสม กับงานอาชีพ</p>		<p>ความเข้าใจเกี่ยวกับ การวาดรูป การลงสี และการนำเข้า ภาพกราฟิกจาก ภายนอก</p>	<p>ทักษะการคิดวิเคราะห์ การวาดรูป การลงสี และการนำเข้า ภาพกราฟิกจาก ภายนอก</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการจัดการออบเจกต์ โดยใช้ถูกต้องตาม
มาตรฐานอาชีพในงานวิชาชีพและ การดำรงชีวิตได้

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 4 การจัดการ ออบเจกต์	1. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจและ สามารถจัดการกับ ออบเจกต์ 2. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจถึงวิธีการ ในการจัดเรียงออบ เจกต์ 3. เพื่อให้มี บุคลิกภาพที่ดี มี มนุษยสัมพันธ์ มี คุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มี สุขภาพอนามัย ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย และจิตใจ เหมาะสม กับงานอาชีพ		ความเข้าใจเกี่ยวกับ การจัดการออบเจกต์	ทักษะการคิดวิเคราะห์ การจัดการออบเจกต์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการสร้างข้อความ โดยใช้ถูกต้องตามมาตรฐาน
อาชีพในงานวิชาชีพและ การดำรงชีวิตได้

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 5 การสร้างข้อความ	1. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในการ สร้างข้อความ 2. เพื่อให้สามารถ สร้างข้อความโดย กำหนดรูปแบบ ข้อความ 3. เพื่อให้มี บุคลิกภาพที่ดี มี มนุษยสัมพันธ์ มี		ความเข้าใจเกี่ยวกับ การสร้างข้อความ	ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสร้างข้อความ

	คุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่ สมบูรณ์ทั้งร่างกาย และจิตใจ เหมาะสม กับงานอาชีพ			
--	---	--	--	--

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ประยุกต์ใช้โซเชียลและอินสแตนซ์ในการทำงานได้อย่างถูกต้อง ตามมาตรฐานอาชีพในงานวิชาชีพ และการดำรงชีวิตได้

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 6 โซเชียลและ อินสแตนซ์	1. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับซึ มโบลและอินสแตนซ์ 2. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจและ สามารถสร้างซึมโบล 3. เพื่อให้สามารถ ปรับแต่งและนำซึ มโบลมาจากแหล่งอื่น 4. เพื่อให้มี บุคลิกภาพที่ดี มี มนุษยสัมพันธ์ มี คุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่ สมบูรณ์ทั้งร่างกาย และจิตใจ เหมาะสม กับงานอาชีพ		ความเข้าใจเกี่ยวกับซึ มโบลและอินสแตนซ์	ทักษะการคิดวิเคราะห์ การ ซึมโบลและอินสแตนซ์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการทำงานกับไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอ โดยใช้ถูกต้องตามมาตรฐานอาชีพ ในงานวิชาชีพและการดำรงชีวิตได้

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 7 การทำงานกับไฟล์ เสียงและไฟล์วิดีโอ	1. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ การนำเข้าไฟล์เสียง และไฟล์วิดีโอ 2. เพื่อให้เข้าใจและ สามารถนำเข้าไฟล์ เสียงและไฟล์วิดีโอ 3. เพื่อให้มี บุคลิกภาพที่ดี มี มนุษยสัมพันธ์ มี คุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่ สมบูรณ์ทั้งร่างกาย และจิตใจ เหมาะสม กับงานอาชีพ		ความเข้าใจเกี่ยวกับ การทำงานกับไฟล์ เสียงและไฟล์วิดีโอ	ทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานกับไฟล์เสียง และไฟล์วิดีโอ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) วิประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการสร้างแอนิเมชัน โดยใช้ถูกต้องตาม
มาตรฐานอาชีพในงานวิชาชีพและ การดำรงชีวิตได้

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 8 การสร้างงาน แอนิเมชัน	1. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ขั้นตอนการสร้างงาน แอนิเมชัน 2. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจพื้นฐาน การสร้างงาน แอนิเมชันใน โปรแกรม Flash 3. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ การสร้างแอนิเมชัน ในรูปแบบต่าง ๆ		ความเข้าใจเกี่ยวกับ การสร้างงาน แอนิเมชัน	ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสร้างงานแอนิเมชัน

	<p>4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเอฟเฟกต์ภาพเคลื่อนไหวด้วยมาส์กเลเยอร์</p> <p>5. เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย และจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ</p>			
--	---	--	--	--

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจด้วย Class Diagram ได้ตามลำดับขั้นตอน

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ในการปฏิบัติงาน	ทักษะในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 9 การสร้างการโต้ตอบด้วยแอ็กชันสคริปต์	<p>1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแอ็กชันสคริปต์ (ActionScript) ในโปรแกรม Flash</p> <p>2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจและสามารถเรียกใช้งานแอ็กชันสคริปต์ (ActionScript)</p> <p>3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการกำหนดแอ็กชันสคริปต์ (ActionScript)</p>		ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างการโต้ตอบด้วยแอ็กชันสคริปต์	ทักษะการคิดวิเคราะห์การสร้างการโต้ตอบด้วยแอ็กชันสคริปต์

	4. เพื่อให้มี บุคลิกภาพที่ดี มี มนุษยสัมพันธ์ มี คุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่ สมบูรณ์ทั้งร่างกาย และจิตใจ เหมาะสม กับงานอาชีพ			
--	---	--	--	--

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง โดยใช้ถูกต้องตามมาตรฐานอาชีพในงานวิชาชีพ และการดำรงชีวิตได้

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
งานหลัก 10 การสร้างเผยแพร่ ชิ้นงานที่สร้าง	1. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจการพับ ลิชชิ้นงานเพื่อไป เผยแพร่ 2. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจการพับ ลิชชิ้นงานเป็นไฟล์ใน รูปแบบอื่น 3. เพื่อให้มี บุคลิกภาพที่ดี มี มนุษยสัมพันธ์ มี คุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่ สมบูรณ์ทั้งร่างกาย และจิตใจ เหมาะสม กับงานอาชีพ		ความเข้าใจเกี่ยวกับ การสร้างเผยแพร่ ชิ้นงานที่สร้าง	ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสร้างเผยแพร่ชิ้นงานที่ สร้าง

คำอธิบาย การเขียนตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 นำผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา วิเคราะห์งาน (Job analysis) เพื่อกำหนดงานหลัก (Duty) และงานย่อย (Task) ที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีสมรรถนะตามผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาที่กำหนด

ขั้นที่ 2 กำหนดงานหลัก (Duty) และงานย่อย (Task) เพิ่มเติมตามที่ปรากฏในมาตรฐานอาชีพ (ถ้ามี)

ขั้นที่ 3 ช่องสมรรถนะย่อย เป็นการเชื่อมโยงงานย่อย ว่าสอดคล้องกับมาตรฐานอาชีพ ตามสมรรถนะย่อยใด ให้นำสมรรถนะย่อยนั้นมาเขียน (วิชาที่ไม่ได้อ้างอิงมาตรฐานอาชีพ ไม่ต้องเขียนช่องนี้)

ขั้นที่ 4 การเขียน ความรู้และทักษะในการปฏิบัติงาน ให้ตรวจสอบเนื้อหาจากคำอธิบายรายวิชา เพื่อกำหนดเนื้อหาความรู้ และทักษะในการปฏิบัติงาน ของแต่ละงานย่อยให้ครบถ้วน

ขั้นที่ 5 ครูผู้สอนสามารถปรับปรุง พัฒนารายวิชาเพิ่มเติม ได้จากการเพิ่มเติม งานหลัก งานย่อย ความรู้ หรือ ทักษะเพิ่มเติมได้จากตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

หมายเหตุ งานหลัก (Duty) และงานย่อย(Task) จะใช้เป็นข้อมูลในการพิจารณากำหนดหน่วยการเรียนรู้ เพื่อใช้วิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ ต่อไป

รหัส.....21910-2014 ชื่อวิชา.....โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว.....
 ทัศนศิลป์.....2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ.....2 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน.....4 หน่วยกิต

หน่วยการเรียนรู้	ระดับความสามารถที่คาดหวัง				จำนวน ชั่วโมง ท/ป	ร้อยละ ประเมินผล
	พุทธิ พิสัย	ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย	ประยุกต์ ใช้		
1.ความหมาย ประเภท และ หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว	K1, K2, K3, K4, K5, K6	S3	A3	Ap2	4	6
2.การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6	K1, K2, K3, K4, K5, K6	S5	A3	Ap3	12	16
3. การวาดรูป การลงสี และการ นำเข้าภาพกราฟิกจากภายนอก	K1, K2, K3, K4, K5, K6	S5	A3	Ap3	4	6
4. การจัดการออบเจ็กต์	K1, K2, K3, K4, K5, K6	S3	A3	Ap2	4	6
5. การสร้างข้อความ	K1, K2, K3, K4, K5, K6	S5	A3	Ap2	6	6
6.ซิมโบลและอินสแตนซ์	K1, K2, K3, K4, K5, K6	S3	A3	Ap2	8	12
7. การทำงานกับไฟล์เสียงและไฟล์ วิดีโอ	K1, K2, K3, K4, K5, K6	S5	A3	Ap2	8	11
8. การสร้างงานแอนิเมชัน	K1, K2, K3, K4, K5, K6	S3	A3	Ap2	12	16
9. การสร้างการโต้ตอบด้วยแอ็กชัน สคริปต์	K1, K2, K3, K4, K5, K6	S3	A3	Ap2	8	11
10. การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง	K1, K2, K3, K4, K5, K6	S3	A3	Ap2	4	6
รวมการจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียน					72	
ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (เมื่อเรียนรายวิชานี้สำเร็จแล้วทำอะไรได้)					4	4
					รวม	100
ระดับความสามารถที่คาดหวัง.....วิเคราะห์ให้สอดคล้องจุดประสงค์รายวิชาหรือสูงกว่า						
พุทธิพิสัย	ทักษะพิสัย		จิตพิสัย			
K1 = ความรู้ ความจำ K2 = ความเข้าใจ K3 = การนำไปใช้ K4 = การวิเคราะห์ K5 = การประเมินค่า K6 = การสร้างสรรค์	S1 = เลียนแบบ S2 = ทำได้ตามแบบ S3 = ทำได้ถูกต้อง S4 = ทำได้อย่างต่อเนื่อง S5 = ทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ		A1 = รับรู้ A2 = ตอบสนอง A3 = การสร้างคุณค่า A4 = จัดระบบคุณค่านิยม A5 = การสร้างลักษณะนิสัย			

หมายเหตุ ใส่ได้มากกว่า 1 ระดับ	หมายเหตุ ใส่ระดับที่คาดหวังระดับเดียว	หมายเหตุ ใส่ระดับที่คาดหวังระดับเดียว
ด้านความสามารถประยุกต์ใช้และรับผิดชอบ		
<p>Ap1 = สามารถปฏิบัติงานตามแบบแผนที่กำหนด</p> <p>Ap2 = สามารถปฏิบัติงานตามแบบแผน และปรับตัวภายใต้ความเปลี่ยนแปลงที่ไม่ซับซ้อน</p> <p>Ap3 = สามารถวางแผนการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายและแก้ไขปัญหาการปฏิบัติงานที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง โดยประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</p> <p>Ap4 = สามารถวางแผนการปฏิบัติงานที่รับผิดชอบ ปรับตัวและแก้ไขปัญหาการปฏิบัติงานที่ไม่คุ้นเคยหรือซับซ้อนและเป็นนามธรรม โดยประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</p> <p>Ap5 = สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการวางแผนแก้ไขปัญหาและพัฒนานวัตกรรมตามสายอาชีพ</p>		
<p>หมายเหตุ ใส่ระดับที่คาดหวังระดับเดียว</p>		

หน่วยการเรียนรู้

รหัส...219.10-2014...ชื่อวิชา...โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว
ทฤษฎี.....2.....ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ.....2.....ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน.....4.....หน่วยกิต

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	ความหมาย ประเภท และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว			4
2	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6			12
3	การวาดรูป การลงสี และการนำเข้าภาพกราฟิกจากภายนอก			4
4	การจัดการออบเจกต์			4
5	การสร้างข้อความ			4
6	ซิมโบลและอินสแตนซ์			8
7	การทำงานกับไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอ			8
8	การสร้างงานแอนิเมชัน			12
9	การสร้างการโต้ตอบด้วยแอ็กชันสคริปต์			8
10	การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง			4
	ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา			4
	รวม			72

คำอธิบาย ตารางหน่วยการเรียนรู้

1. ตารางหน่วยการเรียนรู้ เป็นการกำหนดระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ ของแต่ละหน่วยให้สอดคล้องกับหลักสูตรรายวิชาที่กำหนด โดยให้กำหนดชั่วโมงทฤษฎี และ ชั่วโมงปฏิบัติ
2. การกำหนด ชั่วโมงทฤษฎี และ ชั่วโมงปฏิบัติ ในแต่ละหน่วย ให้มีความสัมพันธ์ ชั่วโมงทฤษฎีและ ชั่วโมงปฏิบัติต่อสัปดาห์ ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรรายวิชา
3. ชั่วโมงรวม ทฤษฎีและปฏิบัติ ทั้งรายวิชา ให้เป็นไปตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในหลักสูตร



การวัดผลและประเมินผล

รหัส...21910-2014...ชื่อวิชา...โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว

ทฤษฎี.....2.....ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ.....2.....ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน.....4.....หน่วยกิต

คะแนนการวัดผล

- พุทธิพิสัย	1) ใบงาน/แบบฝึกหัด	15 %
	2) ทดสอบหลังเรียน	10 %
	3) วัดผลสัมฤทธิ์ (ปลายภาค)	15 %
	รวม	<u>40 %</u>
- ทักษะพิสัย	1) กิจกรรมประจำหน่วย	30 %
	2) กิจกรรมที่มอบหมาย	10 %
	รวม	<u>40 %</u>
- จิตพิสัย	รวม	<u>20 %</u>
	รวมทั้งหมด	<u>100 %</u>

(คะแนนทดสอบก่อนเรียนไว้สำหรับเปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบหลังเรียน)

คะแนนการประเมินผล (อิงเกณฑ์)

80 – 100	คะแนน ได้ผลการเรียน	4.0	หมายถึง ผลการเรียนอยู่ในเกณฑ์ดีเยี่ยม
75 – 79	คะแนน ได้ผลการเรียน	3.5	หมายถึง ผลการเรียนอยู่ในเกณฑ์ดีมาก
70 – 74	คะแนน ได้ผลการเรียน	3.0	หมายถึง ผลการเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี
65 – 69	คะแนน ได้ผลการเรียน	2.5	หมายถึง ผลการเรียนอยู่ในเกณฑ์พอใช้
60 – 64	คะแนน ได้ผลการเรียน	2.0	หมายถึง ผลการเรียนอยู่ในเกณฑ์พอใช้
55 – 59	คะแนน ได้ผลการเรียน	1.5	หมายถึง ผลการเรียนอยู่ในเกณฑ์อ่อน
50 – 54	คะแนน ได้ผลการเรียน	1.0	หมายถึง ผลการเรียนอยู่ในเกณฑ์อ่อนมาก
<50	คะแนน ได้ผลการเรียน	0	หมายถึง ผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ขั้นต่ำ

รหัส 21910-2014 ชื่อวิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว			
ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 4 หน่วยกิต			
สัปดาห์ที่	บทเรียนที่	ชื่อเรื่อง	จำนวน ชั่วโมงรวม
1	1	ความหมาย ประเภท และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว	4
2-4	2	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6	12
5	3	การวาดรูป การลงสี และการนำเข้าภาพกราฟิกจากภายนอก	4
6	4	การจัดการออบเจ็กต์	4
7	5	การสร้างข้อความ	4
8-9	6	ซิมโบลและอินสแตนซ์	8
10-11	7	การทำงานกับไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอ	8
12-14	8	การสร้างงานแอนิเมชัน	12
15-16	9	การสร้างการโต้ตอบด้วยแอ็กชันสคริปต์	8
17	10	การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง	4
18		ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	4
		รวม	72

หมายเหตุ เวลาการจัดการเรียนรู้อาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014
ท-ป-น 2-2-3 จำนวนคาบสอน 4 คาบ : สัปดาห์ ระดับชั้น ปวช.

ชื่อเรื่อง	สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
<p>บทเรียนที่ 1 ความหมาย ประเภท และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว หัวข้อเรื่อง</p> <p>1.1 ความหมายของภาพเคลื่อนไหว 1.2 ประเภทของการสร้างภาพเคลื่อนไหว 1.3 หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว</p>	<p>สมรรถนะย่อย</p> <ol style="list-style-type: none">1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของการสร้างภาพเคลื่อนไหว2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทของการสร้างภาพเคลื่อนไหว3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว4. เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง <p>มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ</p> <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none">1. อธิบายความหมาย ประเภท หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวได้2. ทำตามขั้นตอนของการสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ถูกต้อง3. เห็นประโยชน์ คุณค่าและความสำคัญของการสร้างภาพเคลื่อนไหวได้4. เลือกใช้ประโยชน์จากการสร้างภาพเคลื่อนไหว แล้วนำมาใช้ในวิชาชีพและการดำเนินชีวิตได้อย่าง <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้</p> <p>ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยใช้ถูกต้องตามมาตรฐานอาชีพในงานวิชาชีพ และการดำรงชีวิตได้</p>



สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014
ท-ป-น 2-2-3 จำนวนคาบสอน 4 คาบ : สัปดาห์ ระดับชั้น ปวช.

ชื่อเรื่อง	สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
<p>บทเรียนที่ 2 หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS 6</p> <p>หัวข้อเรื่อง</p> <p>2.1 เริ่มต้นใช้งาน Flash CS6</p> <p>2.2 ส่วนประกอบของโปรแกรม</p> <p>2.3 การกำหนดพื้นที่การแสดงผลให้เหมาะกับงานด้านต่าง ๆ</p> <p>2.4 การสร้างผลงาน</p> <p>2.5 การบันทึกไฟล์งาน</p> <p>2.6 การเปิดไฟล์งาน</p> <p>2.7 การออกจากโปรแกรม</p>	<p>สมรรถนะย่อย (Element of Competency)</p> <ol style="list-style-type: none">1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS62. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Flash CS63. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการกำหนดพื้นที่การแสดงผลให้เหมาะสมกับงานด้านต่าง ๆ4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS65. เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง <p>มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ</p> <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none">1. อธิบายความหมายการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6 ได้2. ทำตามขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6 ได้ถูกต้อง3. เห็นประโยชน์ คุณค่าและความสำคัญของการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6 ได้4. เลือกใช้ประโยชน์จากการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6 เพื่อนำมาใช้ในวิชาชีพ และการดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้อง <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้</p> <p>มีประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Flash CS6 โดยใช้ถูกต้องตามมาตรฐาน อาชีพในงานวิชาชีพและการดำรงชีวิตได้</p>




สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014
ท-ป-น 2-2-3 จำนวนคาบสอน 4 คาบ : สัปดาห์ ระดับชั้น ปวช

ชื่อเรื่อง	สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
	<p>สมรรถนะย่อย (Element of Competency)</p> <ol style="list-style-type: none">1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของภาพกราฟิกแต่ละประเภท2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการวาดภาพกราฟิก3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจและสามารถลงสีรูปภาพ4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจและแก้ไขรูปภาพ5. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับไฟล์ภาพนามสกุลต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้งานได้ <p>ในโปรแกรม Flash</p> <ol style="list-style-type: none">6. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจและสามารถนำไฟล์ภาพชนิดต่าง ๆ มาใช้งานในโปรแกรม Flash7. เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง <p>มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ</p> <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none">1. อธิบายความแตกต่างของกราฟิกแบบ 2 มิติ แบบ Raster และแบบ Vector ได้2. สร้างภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม Flash CS6 ตามขั้นตอนได้ถูกต้อง3. เห็นประโยชน์ของการสร้างภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม Flash CS64. เลือกใช้ประโยชน์จากการสร้างภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม Flash CS6 แล้วนำมาใช้ในวิชาชีพ และการดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้อง <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้</p> <p>ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการสร้างภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม Flash CS6 ตามมาตรฐานอาชีพในงาน วิชาชีพ และการดำรงชีวิตได้</p>




สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014
ท-ป-น 2-2-3 จำนวนคาบสอน 4 คาบ : สัปดาห์ ระดับชั้น ปวช

ชื่อเรื่อง	สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
<p>บทเรียนที่ 4 การจัดการออบเจกต์</p> <p>หัวข้อเรื่อง</p> <p>4.1 การเลือกออบเจกต์</p> <p>4.2 การเลือกวัตถุด้วยเครื่องมือ</p> <p>Selection Tool</p> <p>4.3 การเลือกออบเจกต์อิสระด้วย Lasso Tool</p> <p>4.4 การจัดกลุ่มและแยกกลุ่มออบเจกต์</p> <p>4.5 การผสมออบเจกต์</p> <p>4.6 การเคลื่อนย้าย คัดลอก และการลบออบเจกต์</p> <p>4.7 การใช้เครื่องมือกระยะ วางซ้อน และจัดเรียงออบเจกต์จำนวนมาก</p> <p>4.8 การวางซ้อนออบเจกต์และการจัดลำดับออบเจกต์ (Arrange)</p> <p>4.9 การจัดเรียงออบเจกต์</p> <p>10 ปรับรูปออบเจกต์อย่างอิสระด้วย Free Transform Tool</p>	<p>สมรรถนะย่อย (Element of Competency)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจและสามารถจัดการกับออบเจกต์ 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจถึงวิธีการในการจัดเรียงออบเจกต์ 3. เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัย <p>ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ</p> <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายความหมายการจัดการออบเจกต์ได้ 2. ทำตามขั้นตอนการจัดการออบเจกต์ได้ถูกต้อง 3. เห็นประโยชน์ คุณค่าและความสำคัญของการจัดการออบเจกต์ได้ 4. เลือกใช้ประโยชน์จากการจัดการออบเจกต์ แล้วนำมาใช้ในวิชาชีพและการดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้อง <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้</p> <p>ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการจัดการออบเจกต์ โดยใช้ถูกต้องตามมาตรฐานอาชีพในงานวิชาชีพและ การดำรงชีวิตได้</p>


	<p style="text-align: center;">สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <p style="text-align: center;">วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014</p> <p style="text-align: center;">ท-ป-น <u>2-2-3</u> จำนวนคาบสอน 4_ คาบ : สัปดาห์ ระดับชั้น <u>ปวช</u></p>
---	--

ชื่อเรื่อง	สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
<p>บทเรียนที่ 5 วิธีสร้างคุณค่า ภาพลักษณ์ และความโดดเด่นให้กับ ธุรกิจดิจิทัลด้วยการศึกษาการดำเนิน ชีวิตของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย</p> <p>หัวข้อเรื่อง</p> <p>5.1 การสร้างข้อความ 5.2 ประเภทของข้อความ 5.3 การกำหนดขนาดของข้อความ 5.4 การกำหนดรูปแบบข้อความ 5.5 การสร้างข้อความแบบไดนามิก 5.6 การสร้างข้อความแบบอินพุท 5.7 การแยกส่วนข้อความให้เป็นรูปทรง</p>	<p>สมรรถนะย่อย (Element of Competency)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการสร้างข้อความ 2. เพื่อให้สามารถสร้างข้อความโดยกำหนดรูปแบบข้อความ 3. เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายความหมายการสร้างข้อความได้ 2. ทำตามขั้นตอนการสร้างข้อความได้ถูกต้อง 3. เห็นประโยชน์ คุณค่าและความสำคัญของการสร้างข้อความได้ 4. เลือกใช้ประโยชน์จากการสร้างข้อความ แล้วนำมาใช้ในวิชาชีพ และการดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้อง <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้</p> <p>ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการสร้างข้อความ โดยใช้ถูกต้องตาม มาตรฐานอาชีพในงานวิชาชีพและ การดำรงชีวิตได้</p>

	<p>สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <p>วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014</p> <p>ท-ป-น 2-2-3 จำนวนคาบสอน 4 คาบ : สัปดาห์ ระดับชั้น ปวช</p>
---	--

ชื่อเรื่อง	สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
------------	--------------------------------------


<p>บทเรียนที่ 6 ซิมโบลและอินสแตนซ์</p> <p>หัวข้อเรื่อง</p> <p>6.1 รู้จักซิมโบลและอินสแตนซ์</p> <p>6.2 ประเภทของซิมโบล</p> <p>6.3 การสร้างซิมโบล</p> <p>6.4 การใช้อินสแตนซ์</p> <p>6.5 การปรับแต่งอินสแตนซ์</p> <p>6.6 การนำซิมโบลจากแหล่งอื่นมาใช้</p>	<p>สมรรถนะย่อย (Element of Competency)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับซิมโบลและอินสแตนซ์ 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจและสามารถสร้างซิมโบล 3. เพื่อให้สามารถปรับแต่งและนำซิมโบลมาจากแหล่งอื่น 4. เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายความหมาย ประเภทของซิมโบลและอินสแตนซ์ได้ 2. ทำตามขั้นตอนซิมโบลและอินสแตนซ์ได้ถูกต้อง 3. เห็นประโยชน์ คุณค่าและความสำคัญของซิมโบลและอินสแตนซ์ได้ 4. เลือกใช้ประโยชน์จากซิมโบลและอินสแตนซ์ แล้วนำมาใช้ในวิชาชีพและการดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้อง <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้</p> <p>ประยุกต์ใช้ซิมโบลและอินสแตนซ์ในการทำงานได้อย่างถูกต้อง ตามมาตรฐานอาชีพในงานวิชาชีพ และการดำรงชีวิตได้</p>
--	--

	<p align="center">สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <p align="center">วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014</p> <p align="center">ท-ป-น <u>2-2-3</u> จำนวนคาบสอน 4_ คาบ : สัปดาห์ ระดับชั้น <u>ปวช</u></p>
---	---


ชื่อเรื่อง	สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
------------	--------------------------------------

<p>บทเรียนที่ 7 การประเมินคุณภาพของ แบริดเอ็กว้าสู่แบริดที่ยั่งยืน หัวข้อเรื่อง</p> <p>7.1 ประเภทของไฟล์เสียงที่ใช้ใน โปรแกรม Flash</p> <p>7.2 การทำงานกับไฟล์เสียง</p> <p>7.3 การนำไฟล์วิดีโอมาใช้ในโปรแกรม Flash</p> <p>7.4 การทำงานกับไฟล์วิดีโอ</p>	<p>สมรรถนะย่อย (Element of Competency)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการนำเข้าไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอ 2. เพื่อให้เข้าใจและสามารถนำเข้าไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอ 3. เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง <p>มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ</p> <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายความหมายและการทำงานกับไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอได้ 2. ทำตามขั้นตอนการทำงานกับไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอได้ถูกต้อง 3. เห็นประโยชน์ คุณค่าและความสำคัญของการทำงานกับไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอได้ 4. เลือกใช้ประโยชน์จากการทำงานกับไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอ แล้วนำมาใช้ในวิชาชีพ และการดำเนิน ชีวิตได้อย่างถูกต้อง ผลลัพธ์การเรียนรู้ <p>ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการทำงานกับไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอ โดยใช้ถูกต้องตามมาตรฐานอาชีพ ในงานวิชาชีพและการดำรงชีวิตได้</p>
---	---

ชื่อเรื่อง	สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
<p>บทเรียนที่ 8 การสร้างงานแอนิเมชัน</p> <p>หัวข้อเรื่อง</p> <p>8.1 ขั้นตอนการสร้างแอนิเมชัน</p> <p>8.2 พื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชันในโปรแกรม Flash</p> <p>8.3 การสร้างงานแอนิเมชันแบบเฟรมต่อเฟรม</p> <p>8.4 การสร้างงานแอนิเมชันแบบทวิน</p> <p>8.5 การสร้างเอฟเฟกต์ภาพเคลื่อนไหวด้วยมาสก์เลเยอร์</p>	<p>สมรรถนะย่อย (Element of Competency)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างงานแอนิเมชัน 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชันในโปรแกรม Flash 3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชันในรูปแบบต่าง ๆ 4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเอฟเฟกต์ภาพเคลื่อนไหวด้วยมาสก์เลเยอร์ 5. เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง <p>มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ</p> <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายความหมาย ขั้นตอนการสร้างแอนิเมชันได้ 2. ทำตามขั้นตอนการสร้างแอนิเมชันได้ 3. เห็นประโยชน์ คุณค่าและความสำคัญของการสร้างแอนิเมชันได้ 4. เลือกใช้ประโยชน์จากการสร้างแอนิเมชัน แล้วนำมาใช้ในวิชาชีพ และการดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้อง <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้</p> <p>ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการสร้างแอนิเมชัน โดยใช้ถูกต้องตามมาตรฐานอาชีพในงานวิชาชีพและ การดำรงชีวิตได้</p>

	<p style="text-align: center;">สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <p style="text-align: center;">วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014</p> <p style="text-align: center;">ท-ป-น <u>2-2-3</u> จำนวนคาบสอน 4_ คาบ : สัปดาห์ ระดับชั้น <u>ปวช</u></p>
---	--

ชื่อเรื่อง	สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
<p>บทเรียนที่ 9 การสร้างการโต้ตอบด้วย แอ็กชันสคริปต์</p> <p>หัวข้อเรื่อง</p> <p>9.1 รู้จักกับแอ็กชันสคริปต์</p> <p>9.2 เวอร์ชันของแอ็กชันสคริปต์</p> <p>9.3 การเรียกใช้งานแอ็กชันสคริปต์</p> <p>9.4 การกำหนดแอ็กชันสคริปต์</p>	<p>สมรรถนะย่อย (Element of Competency)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแอ็กชันสคริปต์ (ActionScript) ในโปรแกรม Flash 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจและสามารถเรียกใช้งานแอ็กชันสคริปต์ (ActionScript) 3. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการกำหนดแอ็กชันสคริปต์ (ActionScript) 4. เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง <p>มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ</p> <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายความหมาย ความสำคัญของการสร้างการโต้ตอบด้วย ActionScript ได้ 2. ทำตามขั้นตอนการสร้างการโต้ตอบด้วย ActionScript ได้ 3. เห็นประโยชน์ คุณค่าและความสำคัญของการสร้างการโต้ตอบด้วย ActionScript ได้ 4. เลือกใช้ประโยชน์จากการสร้างการโต้ตอบด้วย ActionScript แล้วนำมาใช้ในวิชาชีพและการดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้อง ผลลัพธ์การเรียนรู้ <p>ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการสร้างการโต้ตอบด้วย ActionScript โดยใช้ถูกต้องตามมาตรฐานอาชีพ ในงานวิชาชีพและการดำรงชีวิตได้</p>

	<p style="text-align: center;">สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <p style="text-align: center;">วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว รหัสวิชา 21910-2014</p> <p style="text-align: center;">ท-ป-น <u>2-2-3</u> จำนวนคาบสอน 4_ คาบ : สัปดาห์ ระดับชั้น <u>ปวช</u></p>
---	--

ชื่อเรื่อง	สมรรถนะย่อยและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
------------	--------------------------------------

<p>บทเรียนที่ 10 การการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง</p> <p>หัวข้อเรื่อง</p> <p>10.1 การพับลิชชิ้นงานเพื่อไปเผยแพร่</p> <p>10.2 การพับลิชชิ้นงานเป็นไฟล์ในรูปแบบอื่น</p> <p>10.3 การแสดงรายละเอียดขนาดไฟล์ของมูฟวี่ด้วย Generate Size Report</p> <p>10.4 การทดสอบการดาวน์โหลดมูฟวี่ด้วย Bandwidth Profiler</p>	<p>สมรรถนะย่อย (Element of Competency)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจการพับลิชชิ้นงานเพื่อไปเผยแพร่ 2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจการพับลิชชิ้นงานเป็นไฟล์ในรูปแบบอื่น 3. เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจเหมาะสมกับงานอาชีพ <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายความหมาย การทดสอบการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้างได้ 2. ทำตามขั้นตอนการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้างได้ 3. เห็นประโยชน์ คุณค่าและความสำคัญของการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้างได้ 4. เลือกใช้ประโยชน์จากการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง แล้วนำมาใช้ในวิชาชีพและการดำเนินชีวิตได้ อย่างถูกต้อง <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้</p> <p>ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากการเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง โดยใช้ถูกต้องตามมาตรฐานอาชีพในงานวิชาชีพ และการดำรงชีวิตได้</p>
---	---

คำแนะนำสำหรับครู

1. ก่อนการใช้ควรศึกษาเอกสารประกอบการเรียนจากคู่มือการใช้ให้เข้าใจ
2. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ให้เข้าใจอย่างชัดเจน
3. ตรวจสอบและจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ สื่อการเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผลที่กำหนดไว้ให้อยู่ในสภาพที่จะใช้งานได้
4. ก่อนสอนครูควรชี้แจงบทบาทและหน้าที่ของผู้เรียน และกำหนดข้อตกลงร่วมกัน
5. ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของนักศึกษา
6. ขณะทำกิจกรรม ครูควรเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำนักศึกษาที่มีปัญหา และสังเกตพฤติกรรมบันทึกในแบบสังเกต แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
7. เมื่อเรียนรู้แต่ละบทเรียนแล้ว ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดความก้าวหน้าความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาและเก็บคะแนนที่นักศึกษาทำได้เพื่อประเมินผลตามสภาพจริง
8. เมื่อเรียนครบทุกบทเรียน ครูสรุปแบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นคะแนนเจตคติ
9. หากมีนักศึกษาไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินหลังเรียนในเนื้อหาใด ให้โอกาสนักศึกษาศึกษาในเอกสารประกอบการเรียนอีกครั้ง แล้วให้ทำแบบทดสอบหลังเรียน หรืออาจมีการสอนซ่อมเสริมในเรื่องที่ไม่ผ่านเกณฑ์
10. หลังการสอนทุกครั้งให้ครูบันทึกปัญหาและอุปสรรคในแบบบันทึกหลังการสอน
11. แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนในหนังสือเรียนของแต่ละบทเรียน เฉลยอยู่ที่ เฉลยแบบฝึกหัดในแผนการเรียนรู้ ส่วนแบบทดสอบหลังเรียนในแผนการเรียนรู้สามารถนำมาใช้ในการวัดผลเก็บเป็นคะแนนสอบได้