



คำชี้แจงในการใช้แบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6

1. แบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ 4 รหัสวิชา ง 32284 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีทั้งหมด 14 เล่ม ดังนี้

- เล่มที่ 1 รู้จักกับ Adobe Flash CS6
- เล่มที่ 2 การวาดรูปภาพและลงสี
- เล่มที่ 3 การจัดการออบเจ็กต์
- เล่มที่ 4 การใช้สี
- เล่มที่ 5 การสร้างข้อความ
- เล่มที่ 6 ซิมบอลและอินสแตนซ์
- เล่มที่ 7 การนำเข้าภาพจากภายนอก
- เล่มที่ 8 การนำเข้าไฟล์วิดีโอ
- เล่มที่ 9 เข้าใจพื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน
- เล่มที่ 10 การสร้างงานแอนิเมชัน
- เล่มที่ 11 มูฟวิคลิปและปุ่มกด
- เล่มที่ 12 การทำงานกับไฟล์เสียง
- เล่มที่ 13 กำหนดให้ชิ้นงานโต้ตอบกับผู้ใช้ได้
- เล่มที่ 14 การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง

2. แบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 ข้อมูลนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

3. แบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 ข้อมูลเล่มนี้เป็นเล่มที่ 1 รู้จักกับ Adobe Flash CS6 ประกอบไปด้วย

- 3.1 คำชี้แจงเกี่ยวกับแบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6
- 3.2 คำแนะนำการใช้แบบฝึกสำหรับครู
- 3.3 คำแนะนำการใช้แบบฝึกสำหรับนักเรียน
- 3.4 แบบทดสอบก่อนเรียน
- 3.5 เนื้อหา
- 3.6 กิจกรรม
- 3.7 แบบฝึกหัด
- 3.8 แบบทดสอบหลังเรียน

3.9 กระจายคำตอบ

3.10 แนวคำตอบแบบฝึกหัด

3.11 เฉลยแบบทดสอบ

4. แบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 เล่มนี้ ใช้เวลาเรียน 2 ชั่วโมง





คำแนะนำในการใช้แบบฝึกทักษะสำหรับครู

การใช้แบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 4 รหัสวิชา ง 32284 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ครูผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่จะช่วยให้ดำเนินการเรียนรู้ของนักเรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ ครูผู้สอนจึงควรศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการปฏิบัติตนก่อนที่จะใช้แบบฝึกทักษะ ดังนี้

1. ครูต้องศึกษาแบบฝึกทักษะและอ่านเนื้อหาสาระอย่างละเอียดรอบคอบพร้อมทั้งทำความเข้าใจกับเนื้อหาทุกเล่มก่อนการใช้งาน
2. ครูต้องเตรียมแบบฝึกทักษะให้ครบถ้วนและเพียงพอกับจำนวนนักเรียน
3. ครูต้องเตรียมเครื่องมือวัดและประเมินผล เพื่อให้ทราบความก้าวหน้าของนักเรียน
4. ครูชี้แจงให้นักเรียนทราบลำดับขั้นตอนและวิธีการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะอย่างชัดเจน และประโยชน์ที่ได้รับจากการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ
5. ครูชี้แจงให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับบทบาทของนักเรียนในการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ และความซื่อสัตย์โดยไม่ลอกเพื่อน ไม่ให้เพื่อนทำให้ หรือไม่ดูเฉลยก่อนลงมือทำแบบฝึกทักษะ
6. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
7. ครูดำเนินการสอนตามกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้
8. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหา และทำแบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 เล่มที่ 1
9. ครูสังเกตความตั้งใจของนักเรียน ความสนใจในการเรียน ความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนอย่างใกล้ชิด ถ้านักเรียนคนใดมีปัญหาครูจะได้ทำการช่วยเหลือทันที
10. เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนแต่ละคน อาจไม่เท่ากันครูควรยืดหยุ่นตามความเหมาะสมและสถานการณ์
11. เมื่อนักเรียนทำแบบฝึกทักษะเสร็จแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน



คำแนะนำในการใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียน

ในการศึกษาแบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 4 รหัสวิชา ง 32284 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนควรปฏิบัติตามคำแนะนำ ดังนี้

1. อ่านคำชี้แจงเกี่ยวกับแบบฝึกทักษะ และคำแนะนำในการใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียน ให้เข้าใจก่อนลงมือทำงานหรือทำการศึกษาทุกครั้ง
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้เดิมของนักเรียน
3. ศึกษาเนื้อหาและทำแบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 เล่มที่ 1 รู้จักกับ Adobe Flash CS6 ถ้าทำแบบฝึกทักษะไม่ได้ให้ศึกษาเนื้อหาใหม่อีกครั้ง หรือปรึกษาครูผู้สอน
4. เปลี่ยนกับเพื่อนตรวจแบบทดสอบตามเฉลย และบันทึกคะแนนที่ได้ จากนั้นร่วมกันสรุปองค์ความรู้ โดยครูคอยชี้แนะแนวทางและอธิบายเพิ่มเติม
5. ในการทำใบงาน แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน ให้นักเรียนพยายามทำด้วยความตั้งใจและมีความซื่อสัตย์ต่อตนเองมากที่สุด

