การพัฒนาบทเรียนออนไลน์

เรื่องสร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชัน ด้วยโปรแกรม Adobe Flash Cs4

โดยนางสุภัทรวดี ศรีนามบุรี

ตำแหน่ง ครู อันดับ ค.ศ2

โรงเรียนโพธิสัมพันธ์พิทยาคาร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 18

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

www.kroobannok.com

คู่มือการใช้บทเรียนฝึกทบทวนออนไลน์
เรื่อง การสร้างภาพการ์ตูนแอนิเมชัน
สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

โดย
นางสุภัทรวดี ศรีนามบุรี

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคดนโลยี
โรงเรียนโพธิสัมพันธ์พิทยาคาร อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 18

www.kroobannok.com

คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

คำนำ

การจัดการเรียนการอสนจะประสบความสำเร็จได้นั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆ อย่างด้วยกัน การฝึกทบทวน หลังการการเรียนรู้ในห้องเรียนแล้ว เป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ช่วยทบทวนความรู้ ฝึกปฏิบัติ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ บทเรียนออนไลน์นี้ นับเป็นการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาช่วยถ่ายทอดความรู้แทนครูผู้สอน โดยที่คอมพิวเตอร์สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งในเชิงสติปัญญา ทักษะ เจตคติ ประสบการณ์ และความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ตลอดถึงสามารถตรวจสอบและประเมินผลการเรียนได้ทันที ผู้เรียนได้เรียนแบบปฏิบัติ มีการป้อนกลับของข้อมูลทันที ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร เสียง สีสันทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่าย มีความสนุกและสนใจอยู่ตลอด ทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้มากยิ่งขึ้นและจดจำเนื้อหาได้นานยิ่งขึ้น ในขณะที่ใช้เวลาเรียนน้อยลง

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้พัฒนาบทเรียน ออนไลน์ช่วยทบทวนสอนวิชา การสร้างภาพเคลื่อนไหว เรื่อง การสร้างภาพการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนได้ฝึกทบทวน ซ้ำ จนเกิดความชำนาญ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างง่ายดาย รวดเร็ว มีความสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น

คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์นี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการนำออนไลน์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อไป

นางสุภัทรวดี ศรีนามบุรี
ผู้จัดทำ

www.kroobannok.com

คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

สารบัญ

หน้า

คำนำ 2

สารบัญ 3

จุดประสงค์การเรียนรู้ 4

ระบบคอมพิวเตอร์ในการใช้บทเรียนออนไลน์ WBI 6

วิธีการเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ 7

คำแนะนำการใช้บทเรียนออนไลน์ 10

การทำแบบทดสอบก่อนเรียน 11

การเข้าสู่บทเรียนเรื่องที่ 1 14

การเข้าสู่บทเรียนเรื่องที่ 2 20

การเข้าสู่บทเรียนเรื่องที่ 3 25

การเข้าสู่บทเรียนเรื่องที่ 4 30

การเข้าสู่บทเรียนเรื่องที่ 5 35

การเข้าสู่บทเรียนเรื่องที่ 6 40

การเข้าสู่บทเรียนเรื่องที่ 7 45

การเข้าสู่บทเรียนเรื่องที่ 8 50

การทำแบบทดสอบหลังเรียน 60

ข้อมูลบรรณานุกรม 62

การสั่งพิมพ์สรุปคะแนน 64

www.kroobannok.com

คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

คำแนะนำการใช้บทเรียนออนไลน์

บทเรียนออนไลน์ รายวิชา ง32201 การสร้างภาพเคลื่อนไหว เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน สาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยแบ่งเนื้อหาตอนที่ 1 ของหน่วยที่ 4 ออกเป็น 8 เรื่องดังนี้ ดังนี้

เรื่องที่ 1 ปปปปป
เรื่องที่ 2 ปปปป
เรื่องที่ 3 ปปปป
เรื่องที่ 4 ปปปป
เรื่องที่ 5 ปปป
- ปปปป
- ปปปป
เรื่องที่ 6 ปปปปป
- ปปปปป
- ปปปป
เรื่องที่ 7 ปปปปป
- ปปปป
- ปปปปป
- ปปปปป
เรื่องที่ 8 ปปปปปป

บทเรียนออนไลน์แต่ละเรื่องประกอบด้วยส่วนประกอบดังนี้

1. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และจุดประสงค์การเรียนรู้
2. คำแนะนำการใช้บทเรียนออนไลน์
3. แบบทดสอบก่อนเรียน
4. เอกสารเสริม(ใบความรู้)
5. แบบฝึก หัดเสริม
6. แบบทดสอบหลังเรียน

โดยมีวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. ศึกษาเนื้อหาของบทเรียนออนไลน์อย่างละเอียด
2. จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ที่ต้องใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. ใช้บทเรียนออนไลน์ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้น
4. ผู้เรียนศึกษา 1:1
5. ทดสอบก่อนเรียน เป็นการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ง3 2102 การสร้างภาพเคลื่อนไหว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 ข้อ

www.kroobannok.com

คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

6. ชี้แจงรายละเอียด ความสำคัญ คุณค่าที่จะได้รับการจากฝึกฝน กระตุ้นความสนใจ เกี่ยวกับบทเรียนออนไลน์แต่ละเรื่อง ซึ่งประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียน เอกสารเสริม(ใบความรู้) แบบฝึกหัดเสริม (แบบจับคู่ 4 ตัวเลือก เติมคำ ฯ) แบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งผู้เรียนจะทราบผลคะแนนทันที

7. ผู้เรียน ตั้งเป้าหมาย และเลือกเรียนบทเรียนเองตามความสนใจ และควรออกแบบสมุดบันทึกความก้าวหน้าของตนเอง โดยบันทึกสาระสำคัญเช่น คะแนนก่อนเรียน ความรู้ที่ได้รับ และคะแนนหลังเรียน ปัญหาที่เกิดขึ้น วิธีการแก้ปัญหา ความรู้สึกความภาคภูมิใจ เป็นต้น และให้ศึกษาขั้นตอนตามลำดับเมื่อเรียนจบแต่ละเรื่องให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบท้ายบทเรียนออนไลน์

8. สังเกตการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนแ ต่ละคน

9. ประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้เรียน

10. ทดสอบหลังเรียน โดยทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ง 32101 การสร้างภาพเคลื่อนไหว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 ข้อ หลังจากที่จัดการเรียนรู้ครบทั้งสาระ

www.kroobannok.com

คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

คำแนะนำการใช้บทเรียนออนไลน์ สำหรับผู้เรียน

1. บทเรียนออนไลน์ รายวิชา ง3 2102 การสร้างภาพเคลื่อนไหว สำหรับให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง เพื่อเพิ่มพูน ทบทวน เติมเต็ม ทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหว
2. ผู้เรียนแต่ละคนเลือกศึกษาบทเรียนออนไลน์ ศึกษาขั้นตอนตามลำดับ
3. อ่านผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้
4. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ และบันทึกคะแนนลงในสมุดบันทึกความก้าวหน้า
5. ศึกษาเนื้อหาในใบความรู้ให้เข้าใจ และเมื่อศึกษาเนื้อหาจบแล้ว ให้ผู้เรียนตอบคำถามในแบบฝึก หัดเสริมให้ครบ
6. เมื่อทำแบบฝึก หัดเสริมเรียบร้อยแล้ว จะทราบผลในทันที หากไม่ผ่านควรฝึกทบทวนใหม่ จากนั้นจึงมาทำแบบฝึกหัดเสริมอีกครั้ง
7. ถ้าตอบคำถามในแบบฝึกไม่ได้หรือยังไม่เข้าใจ ให้ศึกษาเนื้อหาจากใบความรู้ใหม่อีกครั้ง
8. ทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วจะทราบผลในทันที ให้บันทึกคะแนน และความรู้ สาระและความรู้สึกที่เกิดขึ้นหลังจากทำแบบสอบ เพื่อทราบผลการเรียนและการพัฒนา
9. ควรปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างเคร่งครัด เพื่อการพัฒนาตนเอง อย่างแท้จริง และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

www.kroobannok.com

คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
เรื่อง การสร้างภาพการ์ตูนแอนิเมชัน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

1.ชื่อบทเรียน บทเรียนออนไลน์เรื่อง การสร้างภาพการ์ตูนแอนิเมชั่น ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ **5**

2. จุดประสงค์ของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพการ์ตูนแอนิเมชัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2.2 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์เรื่อง การสร้างภาพการ์ตูนแอนิเมชัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่5

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้บทเรียนออนไลน์ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าได้พัฒนาขึ้น

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 อธิบายความจำเป็นในการจัดตำแหน่งพาเนลที่จำเป็นในการใช้งานของตนเองได้

3.2 อธิบายถึงประยุกต์ใช้ เลเยอร์ ซิมโบล และการจัดการวัตถุ เพื่อสร้างภาพการ์ตูนแอนิเมชันได้

3.3 ให้เหตุผลการเลือกใช้เครื่องมือ(Tools) ในการสร้างภาพการ์ตูนแต่ละตัวได้

3.4 อธิบายเทคนิควิธีการค้นหาและวิธีบันทึกภาพเพื่อสร้างภาพการ์ตูนแบบ Trace bitmap หรือ Break apart ได้

3.5 เสนอเทคนิควิธีการสร้างภาพตัวการ์ตูน แบบ Trace และ Break apart ที่มีการแยกเลเยอร์ได้เหมาะสม

3.6 อธิบายสรุปวิธีการการค้นหาและบันทึกภาพเพื่อสร้างภาพการ์ตูนแบบ แบบลอกลายได้

3.7 อธิบายวิธีการสร้างภาพการ์ตูนโดยใช้เทคนิคลอกลาย ที่เหมาะกับการนำไปใช้สร้างการ์ตูนAnimation

3.8 ชี้แจงเทคนิควิธีการสร้างภาพการ์ตูนโดยเทคนิควาดเอง ที่เหมาะกับการนำไปใช้สร้างการ์ตูนAnimation

www.krookamon.com

คู่มือการใช้ บทเรียนออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต

เพื่อประโยชน์ของผู้เรียน....โปรดอ่านสักนิดเพื่อการใช้บทเรียนออนไลน์ได้อย่างถูกวิธี และมีประสิทธิภาพสูงสุด

1. เมื่อเข้ามาสู่หน้าหลัก (Home Page) ควรอ่าน คู่มือการใช้บทเรียน ก่อนเป็นอันดับแรก
2. เมื่ออ่านแล้ว ควรเรียนบทเรียนตามลำดับ
3. เมื่อเรียนจนเข้าใจแล้ว สามารถเข้าไปทำแบบทดสอบหลังเรียน
4. เมื่อสงสัย หรือต้องการเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงข้อคิดเห็น ผู้เรียนสามารถเข้าไปเสนอแนะ ติชม เกี่ยวกับเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ วิชา การสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ ในตอนท้ายของแต่ละหน้า โดยขอความกรุณาใช้ถ้อยคำสุภาพ เป็นไปเพื่อ พัฒนาการเรียนรู้รายวิชา การสร้างภาพเคลื่อนไหว กันคะ

คำอธิบาย

ในบทเรียนออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ตนี้ ผู้จัดทำได้ออกแบบและจัดกิจกรรมต่างๆไว้ ซึ่งได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน เอกสารสารเสริม แบบฝึกหัดหลากหลายแบบเช่น เติมคำ จับคู่ 4 ตัวเลือก ที่มีทั้งเนื้อหาและสื่อวีดีทัศน์ ประกอบไปด้วยวิชาการสร้างภาพเคลื่อนไหว แฟ้มข้อมูล(ไฟล์)ชนิด Jpeg,Pgn,Ai รวมทั้งแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม ทั้งนี้ผู้เรียนและผู้สนใจสามารถ download ข้อมูลเพื่อนำไปศึกษาต่อได้

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียนและผู้สนใจทั่วไป

วัตถุประสงค์

1.เพื่อใช้ทบทวน ฝึกฝนเรื่องการสร้างภาพการ์ตูนแอนิเมชัน

www.krooban.com

คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

เตรียมตัวก่อนเข้าสู่บทเรียนออนไลน์

1. ด้าน Hardware
    - เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล PC หรือ Notebook
    - สามารถใช้งานอินเตอร์เน็ตได้
2. ด้าน Software
    - มีระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows XP/Vista/Windows7 หรืออื่นๆ
    - โปรแกรม Web Browser เช่น Internet Explorer / Mozilla Firefox/Safari
    - โปรแกรมสนับสนุนการอ่านแฟ้มประเภท PDF เช่น Acrobat Reader
    - โปรแกรมสนับสนุนอื่น ๆ เช่น Adobe Flash player 10 (หรือมากกว่า)
    - โปรแกรม Winrar
3. ด้าน People ware
    - มีความรู้และสามารถในการใช้งานคอมพิวเตอร์
    - มีความสามารถในการใช้งานอินเทอร์เน็ต

www.kroobannok.com

วิธีการใช้บทเรียนออนไลน์

1. เปิดโปรแกรม Web Browser เช่น Google Chrome
2. ที่ช่อง Address Bar พิมพ์ http://funfunit.wordpress.com จากนั้นกด Enter
3. ผู้เรียนจะพบหน้าหลัก (Home Page) ดังภาพ

ภาพที่ 1. แสดงหน้าโฮมเพจของบทเรียน

4. เมนูหลักจะประกอบไปได้ด้วย 5 ส่วนได้แก่
    1. รายการหลัก
        - ผู้จัดทำ
        - คำอธิบายรายวิชา
        - อ้างอิง
        - แหล่งค้นคว้าเพิ่มเติม
    2. แบบทดสอบก่อนเรียน
    3. เรื่องที่ 1
        - แบบทดสอบก่อนเรียน
        - แบบทดสอบหลังเรียน
    4. เรื่องที่ 2
        - แบบทดสอบก่อนเรียน
        - แบบทดสอบหลังเรียน

www.kroofunit.com

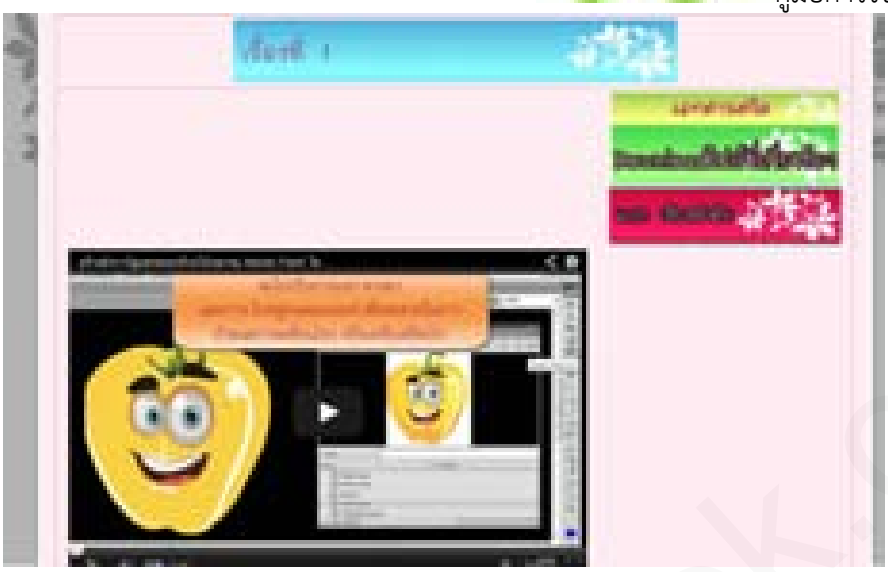
5. เรื่องที่ 3
    - แบบทดสอบก่อนเรียน
    - แบบทดสอบหลังเรียน
6. เรื่องที่ 4
    - แบบทดสอบก่อนเรียน
    - แบบทดสอบหลังเรียน
7. เรื่องที่ 5
    - แบบทดสอบก่อนเรียน
    - แบบทดสอบหลังเรียน
8. เรื่องที่ 6
    - แบบทดสอบก่อนเรียน
    - แบบทดสอบหลังเรียน
9. เรื่องที่ 7
    - แบบทดสอบก่อนเรียน
    - แบบทดสอบหลังเรียน
10. เรื่องที่ 8
    - แบบทดสอบก่อนเรียน
    - แบบทดสอบหลังเรียน
11. แบบทดสอบหลังเรียน

www.kroobannok.com

5. ผู้เรียนคลิกที่เมนูด้านบนได้ตามความต้องการ โดยในแต่ละเรื่องจะปรากฏรายละเอียดดังนี้
    1. เนื้อหาโดยสรุป
    2. เอกสารเสริม
    3. วิดีโอ
    4. แบบฝึกหัด
        - แบบจับคู่
        - แบบ 4 ตัวเลือก
        - แบบถูกผิด

ภาพที่ 2 ภาพแสดงหน้าเรื่องที่ 5 ส่วนที่ 1 เนื้อหาโดยสรุป

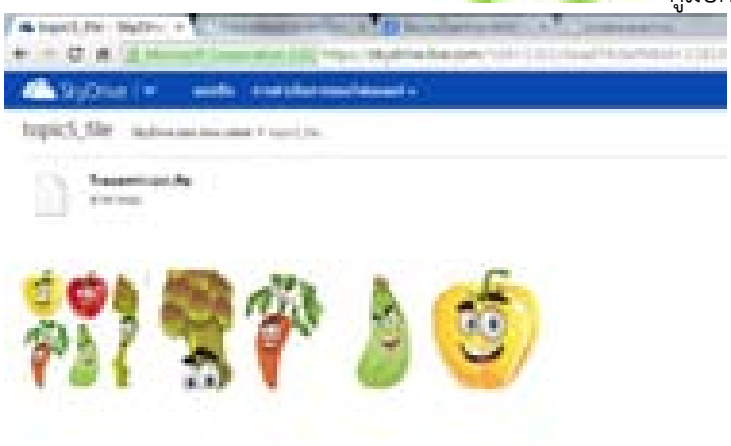
www.krobankok.com



ภาพที่ 3 เรื่องที่ 5 ส่วนที่ 2 วิดีโอ เอกสารเสริม ดาวน์โหลดไฟล์ที่เกี่ยวข้องและแบบฝึกหัดเสริม

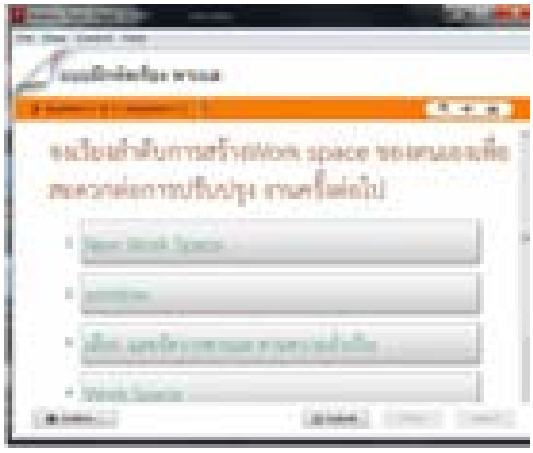
ภาพที่ 4 เรื่องที่ 5 ส่วนที่ 2 เมื่อคลิก เอกสารเสริม

www.kruoonnok.com



ภาพที่ 5 เรื่องที่ 5 ส่วนที่ 2 เมื่อคลิก ดาวน์โหลดไฟล์ที่เกี่ยวข้อง

ภาพที่ 6 เรื่องที่ 5 ส่วนที่ 2 เมื่อคลิก แบบทดสอบ



ภาพที่ 6 ภาพแสดงตัวอย่างแบบทดสอบแบบเรียงลำดับ

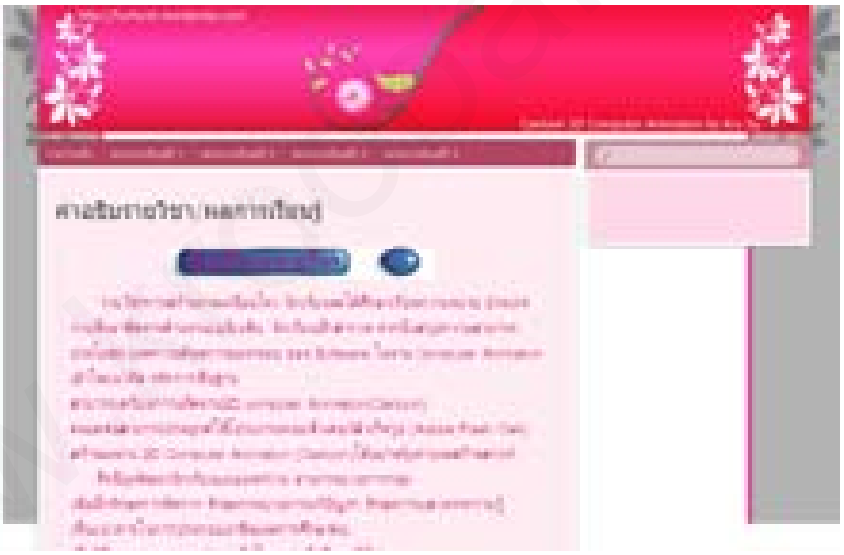
www.kroodamnok.com

โดยแต่ละหน้ามีรายละเอียดดังนี้

1. เมนูหลัก :รายการหลัก

1.1หน้ารายการหลัก

1.2หน้าคำอธิบายรายวิชา



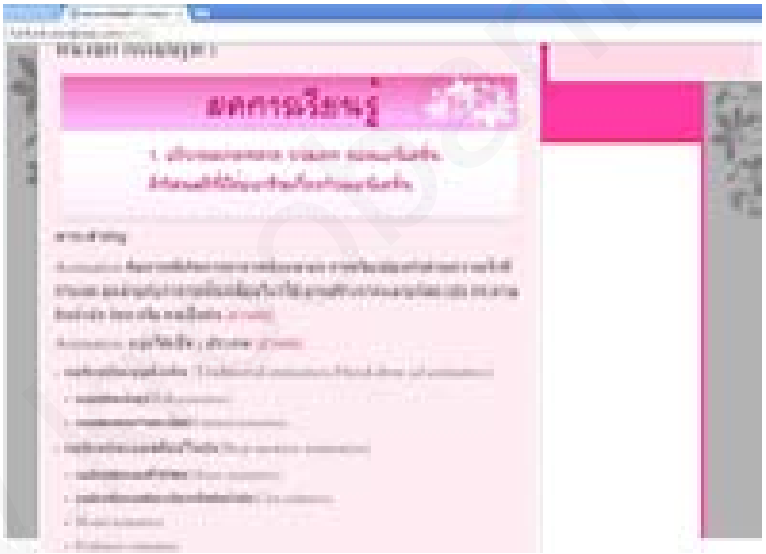
1.3หน้าผู้จัดทำ

www.kruannok.com

คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

2. เมนูหลัก : หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

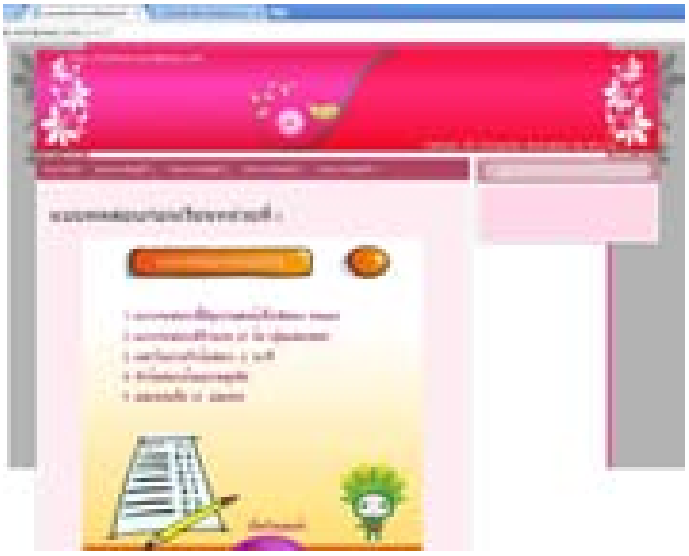
2.1หน้าหน่วยการเรียนรู้ที่ 1



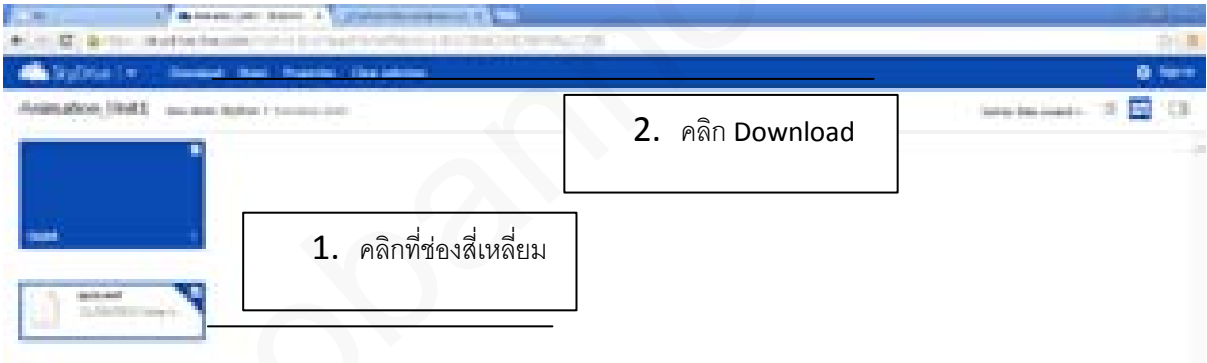
2.2หน้าแบบทดสอบก่อนเรียน

www.obec.nok.com

คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

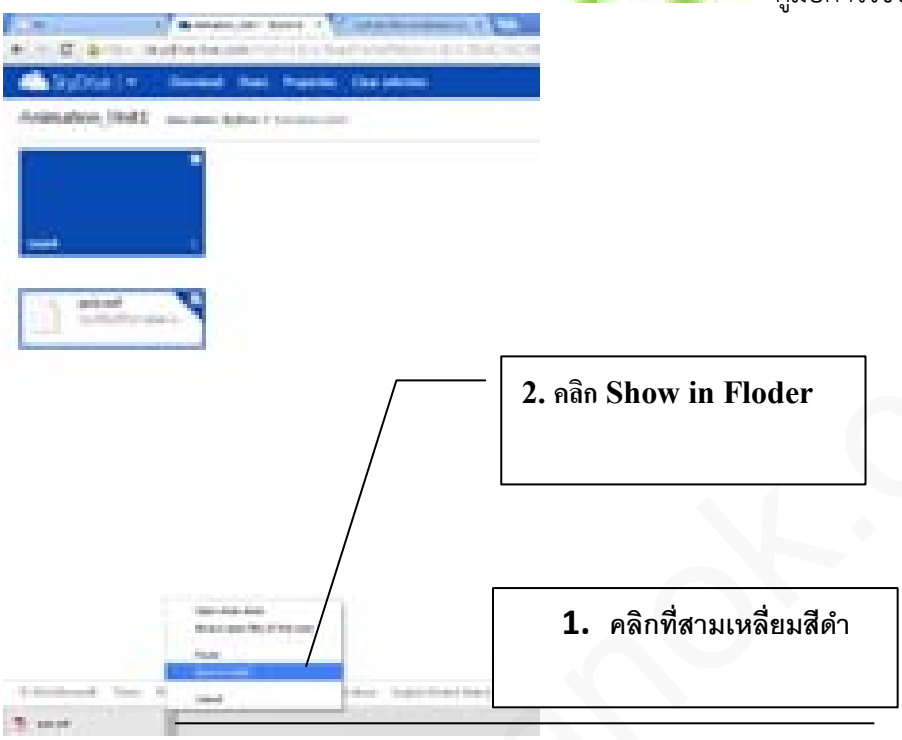


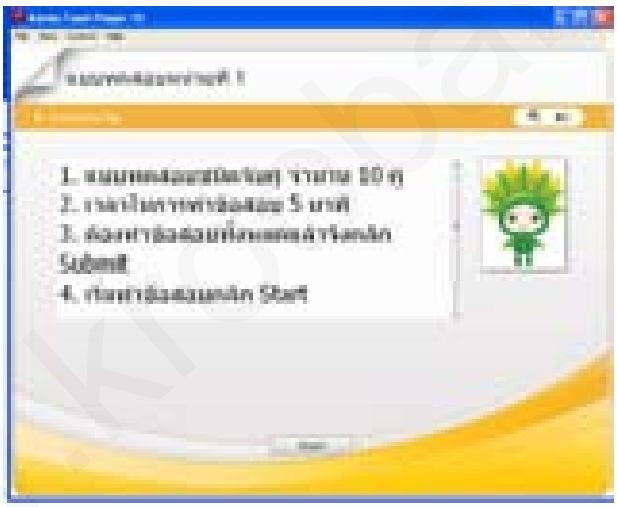
กรณีคลิก ดาวน์โหลดข้อสอบจะปรากฏหน้าดังนี้



จากนั้นระบบจะทำการดาวน์โหลดข้อสอบ เมื่อเสร็จแล้วกรณี google Chorom จะเป็นดังภาพ เมื่อพร้อมแล้วให้ทำการ ดับเบิ้ลคลิกเพื่อทำข้อสอบตามปกติ

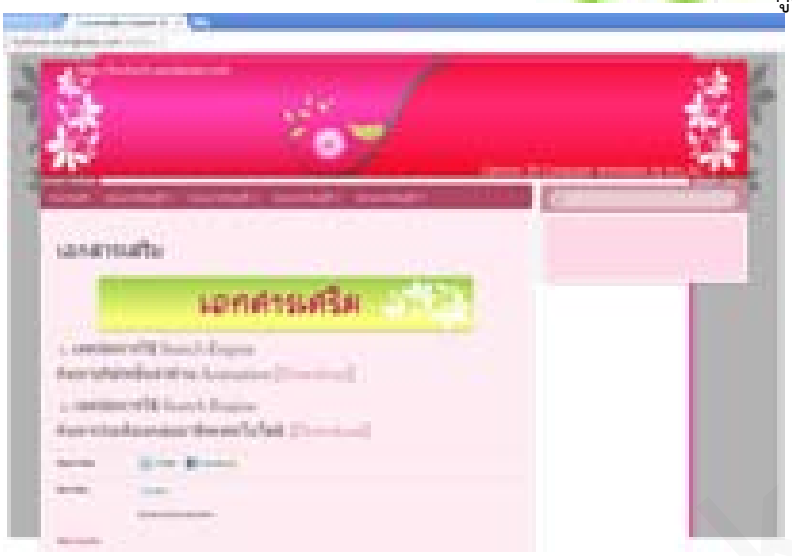
www.kroobamook.com





2.3หน้าเอกสารเสริม

www.kroobanmok.com



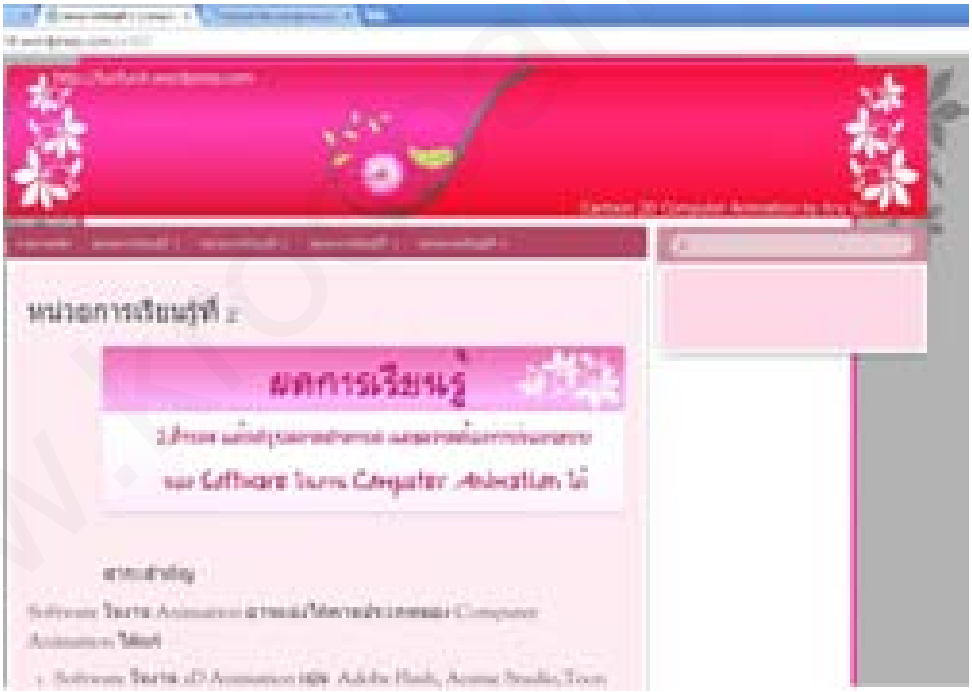
2.4 กรณี คลิก Download จะขึ้นหน้าดังตัวอย่าง

2.5หน้าภาระงาน/ชิ้นงาน

www.kroobannok.com

3. เมนูหลัก : หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

3.1 หน้าหน่วยการเรียนรู้ที่ 2



6. เมื่อเรียนรู้จบแล้ว ควรทำแบบทดสอบหลังเรียนทุกครั้ง เพื่อวัดพัฒนาการการเรียนรู้ของตนเอง

www.kroonnok.com