

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 รู้จักข้อมูลและแหล่งข้อมูลใกล้ตัว

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง รู้จักข้อมูลและแหล่งข้อมูลใกล้ตัว

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 1 ตอน ความหมายของข้อมูล

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของข้อมูล และแยกแยะข้อมูลออกเป็นหมวดหมู่ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของข้อมูลได้
2. นักเรียนสามารถแยกแยะข้อมูลออกเป็นหมวดหมู่ได้

สาระสำคัญ

ข้อมูล หมายถึง สิ่งที่อยู่รอบๆตัวเรา หรือสิ่งที่มีอยู่ทั่วไป หรือเป็นความจริงที่เกี่ยวข้องกับ เช่น คน สัตว์ วัตถุ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เราให้ความสนใจ ยกตัวอย่างเช่น ชื่อของคน สุนัข หนังสือ โรงเรียน เป็นต้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. เปิดการ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน แนะนำตัวละคร
3. เปิดการ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ข้อมูลคืออะไรกันนะ
4. ใบงานที่ 1 เรื่อง ข้อมูลภายในห้องต่างๆ

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ความหมายของข้อมูลและการแยกแยะข้อมูลออกเป็นหมวดหมู่

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
--------------------	-------------	-----------------

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูทักทายและแนะนำตัว พูดคุย ทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียน</p> <p>2. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่าง การไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้าย ทางขวาตามจังหวะเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>3. เมื่อร้องเพลงยินดีที่พบกันจบ ครูเปิดเพลงชื่อฉันชื่อเธอ ให้นักเรียนร้องพร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง เพื่อสร้างความสัมพันธ์และส่งเสริมอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ครูให้นักเรียนนั่งลงให้เรียบร้อย</p> <p>4. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ จากนั้นทำกิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p> <p>- เพลงชื่อฉันชื่อเธอ</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>- การไหว้ที่ถูกต้อง</p> <p>- การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น</p>
---	---	--

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบ</p>

		ที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน แนะนำตัวละคร	- การ์ตูนแอนิเมชัน แนะนำตัวละคร	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับชื่อของตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชัน
กิจกรรมที่ 3 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลคืออะไรกันนะ	- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลคืออะไรกันนะ	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายของข้อมูล
กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 1 เรื่อง ข้อมูลภายในห้องต่างๆ	- ใบงานที่ 1 เรื่องข้อมูลภายในห้องต่างๆ (ทำเครื่องหมาย× ภาพที่ไม่ควรอยู่ในห้องต่างๆ)	ตรวจใบงานที่ 1 - การทำเครื่องหมาย × ทับภาพที่ไม่ควรอยู่ในห้องต่างๆ

<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความหมายของข้อมูล และประโยชน์ของการแยกแยะข้อมูลออกเป็นหมวดหมู่ เพื่อความสะดวก รวดเร็วและเรียบร้อยในการค้นหา พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p> <p>2. ครูและนักเรียนร้องเพลง สัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง</p>	<ul style="list-style-type: none"> - หนังสือเรียน - คาราโอเกะ เพลง สัญญา 	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของข้อมูล - ประโยชน์ของการแยกแยะข้อมูลออกเป็นหมวดหมู่
--	---	--

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบกัน เพลงชื่อฉันชื่อเธอ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชัน แนะนำตัวละคร
3. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลคืออะไรกันนะ
4. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
5. ใบงานที่ 1 เรื่อง ข้อมูลภายในห้องต่างๆ
6. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 1 เรื่อง ข้อมูลภายในห้องต่างๆ

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 1 เรื่อง ข้อมูลภายในห้อง

ต่างๆ

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 รู้จักข้อมูลและแหล่งข้อมูลใกล้ตัว

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง รู้จักข้อมูลและแหล่งข้อมูลใกล้ตัว

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 2 ตอน การรับรู้ข้อมูล
นาที่

เวลา 50

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา
การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมี
คุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัสในการรับรู้ข้อมูล
ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของอวัยวะรับสัมผัสทั้ง5ได้
2. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัสในการรับรู้
ข้อมูลได้
3. นักเรียนสามารถจับเมาส์และคลิกซ้ายเพื่อเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
ได้

สาระสำคัญ

อวัยวะรับสัมผัส หมายถึง อวัยวะส่วนที่ใช้ในการรับรู้ข้อมูลต่างๆมี
ทั้งหมด 5 ส่วน ได้แก่ ตา มีหน้าที่ รับรู้ข้อมูลจากการมองเห็น หู มี
หน้าที่ รับรู้ข้อมูลจากการฟังเสียง จมูก มีหน้าที่ รับรู้ข้อมูลจากการดม
กลิ่น ลิ้น มีหน้าที่ รับรู้ข้อมูลจากการชิมอาหาร ผิวหนัง มีหน้าที่ รับรู้
ข้อมูลจากการสัมผัส ซึ่งการเลือกใช้อวัยวะรับสัมผัสให้เหมาะสมกับ
ข้อมูลจะทำให้รับรู้ข้อมูลได้อย่างถูกต้อง

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เรารับรู้ข้อมูลได้ยังไงกันนะ
2. การฝึกทักษะการคลิกเมาส์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The 5 Senses

สาระการเรียนรู้

ความรู้

หน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัสในการรับรู้ข้อมูล

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูทักทายและแนะนำตัว พุดคุย ทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียน</p> <p>2. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทาง ประกอบเพลง ครูยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้าย ทางขวาตาม จังหวะเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการ เรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตาม วัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>3. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวน เนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง ความหมายของข้อมูล และแยกแยะ ข้อมูลออกเป็นหมวดหมู่</p> <p>4. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของ คาบเรียนนี้ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน - การไหว้ที่ถูกต้อง - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น <p>2. การตอบ คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับความหมายของข้อมูล และแยกแยะข้อมูลออกเป็นหมวดหมู่
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เราเรียนรู้ข้อมูลได้ยังไงกันนะ</p>	<p>การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เราเรียนรู้ข้อมูลได้ยังไงกันนะ</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบ คำถาม</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับ ส่วนประกอบของ อวัยวะรับสัมผัส ทั้ง 5 - เกี่ยวกับหน้าที่ ของอวัยวะรับ สัมผัสทั้ง 5 - การเลือกใช้ อวัยวะรับสัมผัส ให้เหมาะสมกับ ข้อมูล
<p>กิจกรรมที่ 2 : ฝึกทักษะการคลิกเมาส์</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เพลงเมาส์ - เมาส์ไม้จำลอง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกต พฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน 2. การใช้เมาส์ที่ถูกต้อง <ul style="list-style-type: none"> - การจับเมาส์ - การคลิกเมาส์ซ้าย

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>The 5 Senses</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>The 5 Senses</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การร่วมกิจกรรม - สมาธิในการฟัง <p>2. การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การใช้เมาส์คลิกซ้าย - การเลือกคำตอบที่ถูกต้องเกี่ยวกับหน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัส
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 และการเลือกใช้อวัยวะรับสัมผัสให้เหมาะสมกับข้อมูล</p> <p>2. ครูแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p> <p>3. ครูและนักเรียนร้องเพลง สัญญาพร้อมทำท่าทางประกอบเพลง</p>	<p>- คาราโอเกะเพลง สัญญา</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - หน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 - การเลือกใช้อวัยวะรับสัมผัสให้เหมาะสมกับข้อมูล



สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ เพลงเมาส์ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เราารู้ข้อมูลได้ยังไงกันนะ
3. เมาส์ไม้จำลอง
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The 5 Senses
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ทักษะการคลิกเมาส์
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The 5 Senses

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากทักษะการคลิกเมาส์
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The 5

Senses

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง รู้จักข้อมูลและแหล่งข้อมูลใกล้ตัว

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 3 ตอน แหล่งข้อมูลรอบตัวเรา

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา
การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมี
คุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัวได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัวได้

2. นักเรียนสามารถจับเมาส์และคลิกซ้ายเพื่อเลือกคำตอบที่ถูกต้องเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลได้

สาระสำคัญ

แหล่งข้อมูล หมายถึง สถานที่หรือแหล่งที่ทำให้เกิดข้อมูล เช่น ห้องสมุด ร้านอินเทอร์เน็ตหนังสือพิมพ์ วิทยุ ห้องครัว เป็นต้น การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ จำเป็นต้องใช้วิธีรวบรวมข้อมูลทั้ง 5 ในการรับรู้ข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย และนำข้อมูลที่ได้มาทำให้เกิดประโยชน์

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. กิจกรรมหน้าชั้นเรียน เรื่อง หาแหล่งข้อมูลกันเถอะ
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ My Choice
3. ใบงานที่ 2 เรื่อง ตัวเดินทาง

สาระการเรียนรู้

ความรู้

แหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครูยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้ายทางขวาตามจังหวะเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริม	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - การไหว้ที่ถูกต้อง - การทำ

<p>ให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง หน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัส</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>กิจกรรมร่วมกับผู้อื่น</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับหน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัส</p>
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : หาแหล่งข้อมูลกันเถอะ</p>	<p>- เพลง ข้อมูลรอบตัวเรา</p> <p>- ไฟล์เสียง</p> <p>คำถามที่ 1</p> <p>- ไฟล์เสียง</p> <p>คำถามที่ 2</p> <p>- ไฟล์เสียง</p> <p>คำถามที่ 3</p> <p>- ไฟล์เสียง</p> <p>คำถามที่ 4</p> <p>- ไฟล์เสียง</p> <p>คำถามที่ 5</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>- การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- ความหมายของแหล่งข้อมูล</p> <p>- แหล่งข้อมูลใกล้ตัว</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 2 : ใบงานที่ 2 เรื่อง ตัวเดินทาง	- ใบงานที่ 2	ตรวจใบงานที่ 2 - การระบายสี สิ่งของที่เป็น ประโยชน์ใน การเดินทาง
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ My Choice	- แบบฝึกทักษะ คอมพิวเตอร์ My Choice	การทำแบบฝึก คอมพิวเตอร์ My Choice - การใช้เมาส์ คลิกซ้าย เพื่อเลือก คำตอบเกี่ยวกับ แหล่งข้อมูล ใกล้ตัว
ขั้นสรุป 1. ครูสรุปเกี่ยวกับความหมายของ แหล่งข้อมูล 2. ครูสรุปเกี่ยวกับการหาข้อมูลจาก แหล่งข้อมูลต่างๆที่อยู่ใกล้ตัว เช่น ห้องสมุด วิทยุ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น 3. ครูแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไป ทบทวนเนื้อหาในหนังสือ เพื่อทำ แบบทดสอบ Post-test ในคาบเรียนหน้า	- หนังสือเรียน - คาราโอเกะ เพลง สัญญา	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - ความหมาย ของข้อมูล - การ ยกตัวอย่างของ แหล่งข้อมูลที่ อยู่ใกล้ตัว

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ เพลง ข้อมูลรอบตัวเรา และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. ใบงานที่ 2 เรื่อง ตัวเดินทาง
2. ไฟล์เสียงคำถามเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลใกล้ตัว
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ My Choice
4. เมสส์ไม้จำลอง
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 2 เรื่อง ตัวเดินทาง
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ My Choice

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 2 เรื่อง ตัวเดินทาง
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ My Choice

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม
ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ในใกล้ตัว

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของข้อมูลได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับประโยชน์ของข้อมูลในการช่วยเพิ่มพูนความรู้ให้ตนเองได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับประโยชน์ของข้อมูลในการทำให้เป็นผู้ทันต่อเหตุการณ์ได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับประโยชน์ของข้อมูลเพื่อช่วยในการตัดสินใจได้

สาระสำคัญ

ข้อมูลต่างๆที่อยู่รอบตัวนั้น สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากมาย เช่น ช่วยเพิ่มพูนความรู้และความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ช่วยพัฒนาตนเองให้มีความรอบรู้ เฉลียวฉลาดและทันต่อเหตุการณ์ นอกจากนี้ข้อมูลยังช่วยในการตัดสินใจด้วย

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลมีประโยชน์อย่างไรกันนะ

2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์ The Benefit
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ประโยชน์ของข้อมูล

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทาง ประกอบเพลง ซึ่งครูควรยกมือไหว้ที่ถูกต้องเพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง แหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน - การไหว้ที่ถูกต้อง - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวข้องกับแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลมีประโยชน์อย่างไรกันนะ</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลมีประโยชน์อย่างไรกันนะ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวข้องกับการรับรู้ข้อมูล

		<ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับประโยชน์ของข้อมูล
<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์ The Benefit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์ The Benefit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - การร่วมกิจกรรม - สมาธิในการฟัง 2. การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์ The Benefit <ul style="list-style-type: none"> - การใช้เมาส์คลิกซ้ายเลือกคำตอบเกี่ยวกับประโยชน์ของข้อมูล

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	ตรวจแบบทดสอบ Post-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วย การเรียนรู้	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัด ท้ายหน่วย - การโยงเส้น จับคู่ภาพอวัยวะ รับสัมผัสให้ สัมพันธ์กับภาพที่ กำหนด
ขั้นสรุป 1. ครูสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาทั้งหมดของ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ได้แก่ ความหมาย ของข้อมูล หน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัส แหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว และประโยชน์ ของข้อมูล	- คาราโอเกะ เพลง สัญญา	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับ ความหมายของ ข้อมูล - เกี่ยวกับหน้าที่ อวัยวะรับสัมผัส - เกี่ยวกับ

<p>2. ครูแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p> <p>3. ครูและนักเรียนร้องเพลง สัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง</p>		<p>แหล่งข้อมูลใกล้ตัว และประโยชน์ของข้อมูล</p>
---	--	--

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลมีประโยชน์อย่างไรกันนะ
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์ The Benefit
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์ The Benefit

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test

- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์

The Benefit

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ข้อมูลมีอะไรบ้างและเราจะจัดเก็บ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ข้อมูลมีอะไรบ้าง

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 5 ตอน ข้อมูลมีอะไรบ้าง (ข้อมูลแบ่งตามแหล่งข้อมูล)

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถจำแนกข้อมูลที่แบ่งตามแหล่งข้อมูลได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับข้อมูลที่ได้จากบุคคลได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับข้อมูลที่ได้จากสถานที่ได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับข้อมูลที่ได้จากสิ่งของได้

สาระสำคัญ

การจำแนกข้อมูลตามแหล่งข้อมูล หมายถึง ข้อมูลต่างๆที่ได้จากบุคคล สถานที่ และสิ่งของ ข้อมูลที่ได้จากบุคคล เช่น อายุ เพศ การศึกษา น้ำหนัก ส่วนสูง เชื้อชาติ เป็นต้น ข้อมูลที่ได้จากสถานที่ เช่น ชื่อสถานที่ ที่ตั้งของสถานที่ ประวัติความเป็นมา ความสำคัญของสถานที่ เป็นต้น และข้อมูลที่ได้จากสิ่งของ เช่น สี ขนาด ประเภทการใช้งาน เป็นต้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลมีอะไรบ้างนะ
3. การฝึกทักษะการดับเบิลคลิก (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Data 2

สาระการเรียนรู้

ความรู้

จำแนกข้อมูลที่แบ่งตามแหล่งข้อมูลต่างๆ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์</p> <p>Data 2</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์</p> <p>Data 2</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- การร่วมกิจกรรม</p> <p>- สมာธิในการฟัง</p> <p>2. การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์ Data 2</p> <p>- การใช้เมาส์คลิกซ้ายเลือกคำตอบเกี่ยวกับการจำแนกข้อมูลตามแหล่งข้อมูล</p>
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูสรุปเกี่ยวกับการจำแนกข้อมูลตามแหล่งข้อมูลที่ได้จากบุคคล สถานที่ และสิ่งของ</p> <p>2. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p> <p>3. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง</p>	<p>- คาราโอเกะเพลง สัญญา</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการจำแนกข้อมูลตามแหล่งข้อมูลที่ได้จากบุคคล สถานที่ และสิ่งของ</p>

กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ซึ่งครูควรยกมือไหว้ที่ถูกต้องเพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้าย ทางขวาตามจังหวะเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง หน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 และการเลือกใช้อวัยวะรับสัมผัสให้เหมาะสมกับข้อมูล</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน - การไหว้ที่ถูกต้อง <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับความหมายของหน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 และการเลือกใช้อวัยวะรับสัมผัสให้เหมาะสมกับข้อมูล
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลมีอะไรบ้าง</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลมี อะไรบ้าง</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบ คำถาม - การจำแนก ข้อมูลตาม แหล่งข้อมูลที่ เกี่ยวกับบุคคล - การจำแนก ข้อมูลตาม แหล่งข้อมูลที่ เกี่ยวกับสถานที่ - การจำแนก ข้อมูลตาม แหล่งข้อมูลที่ เกี่ยวกับสิ่งของ</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : ฝึกทักษะการดับเบิลคลิก</p>	<p>- เม้าส์ไม้ จำลอง - เพลงเม้าส์</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - การดับเบิลคลิก เม้าส์ 2. การใช้เม้าส์ที่ ถูกต้อง - การดับเบิลคลิก เม้าส์</p>

--	--	--

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ เพลงเมาส์ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลมีอะไรบ้าง
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์ Data 2
4. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
5. เมาส์ไม้จำลอง
6. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การดับเบิลคลิกเมาส์
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์ Data 2

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการฝึกทักษะการดับเบิลคลิกเมาส์
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์บนเว็บไซต์

Data 2

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ข้อมูลมีอะไรบ้างและเราจะจัดเก็บ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ข้อมูลมีอะไรบ้าง

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 6 ตอน ข้อมูลมีอะไรบ้าง (ข้อมูลแบ่งตามลักษณะของข้อมูล) เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี

สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

สามารถจำแนกข้อมูลที่แบ่งตามลักษณะข้อมูลได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกลักษณะข้อมูลที่เป็นตัวเลขได้
2. นักเรียนสามารถบอกลักษณะข้อมูลที่เป็นตัวอักษรได้
3. นักเรียนสามารถบอกลักษณะข้อมูลที่เป็นรูปภาพได้
4. นักเรียนสามารถบอกลักษณะข้อมูลที่เป็นเสียงได้
5. นักเรียนสามารถดับเบิลคลิกเมาส์ในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

การจำแนกข้อมูลตามลักษณะข้อมูล คือ การแบ่งข้อมูลตามลักษณะของข้อมูล ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ ข้อมูลตัวเลข เช่น อายุ หมายเลขโทรศัพท์ ข้อมูลตัวอักษร เช่น หนังสือพิมพ์ ตำราเรียน เป็นต้น ข้อมูลภาพ เช่น ภาพถ่ายต่างๆ และข้อมูลเสียง เช่น เสียงดนตรี เสียงคนพูด เสียงสัตว์ร้อง เป็นต้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน เรื่อง การจำแนกข้อมูลตามลักษณะข้อมูล
2. การฝึกทักษะการดับเบิลคลิกเมาส์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Icon

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การจำแนกข้อมูลที่แบ่งตามลักษณะข้อมูล

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและ
--------------------	-------------	--------

		ประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครูยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้าย ทางขวาตามจังหวะเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การจำแนกข้อมูลตามแหล่งข้อมูล ได้แก่ คน สถานที่ และสิ่งของ</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>- การไหว้ที่ถูกต้อง</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การจำแนกข้อมูลตามแหล่งข้อมูล ได้แก่ คน สถานที่ และสิ่งของ</p>
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การจำแนกข้อมูลตามลักษณะข้อมูล</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การจำแนกข้อมูลตาม</p>

		<p>ลักษณะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - การยกตัวอย่างข้อมูลตามลักษณะของข้อมูล
<p>กิจกรรมที่ 2 : ฝึกทักษะการดับเบิลคลิก</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เพลงเมาส์ - เมาส์ไม้จำลอง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การใช้เมาส์ที่ถูกต้อง - การจับเมาส์ - การดับเบิลคลิก
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Icon</p>	<ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Icon 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม - การร่วมกิจกรรม - สมာธิในการฟัง 2. การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Double Click3 - การดับเบิลคลิกเมาส์เปิดภาพที่เกี่ยวข้องกับการ
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับการจำแนกข้อมูลตามลักษณะของ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - คาราโอเกะ เพลง สัญญา - โปรแกรม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม

<p>ข้อมูล</p> <p>2. ครูสามารถใช้โปรแกรมPowerPointสรุปเนื้อหาการจำแนกข้อมูลตามลักษณะของข้อมูล เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้นักเรียน</p> <p>3. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p> <p>4. ครูและนักเรียนร้องเพลง สัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง</p>	<p>PowerPoint</p> <p>- หนังสือเรียน</p>	<p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการจำแนกข้อมูลตามลักษณะของข้อมูล</p>
--	---	--

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ เพลงเมาส์ และคาราโอเกะ เพลง สัญญา
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Icon
3. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การดับเบิลคลิกเมาส์
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Icon

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการฝึกทักษะการดับเบิลคลิกเมาส์
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

The Icon

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ข้อมูลมีอะไรบ้างและเราจะจัดเก็บ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ข้อมูลมีอะไรบ้างและเราจะเก็บข้อมูลได้อย่างไร

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 7 ตอน ตัวอย่างข้อมูล
นาที่

เวลา 50

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี

สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถสามารถยกตัวอย่างข้อมูลที่อยู่รอบๆ ตัวได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างข้อมูลที่แบ่งตามแหล่งของข้อมูลได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างข้อมูลที่แบ่งตามลักษณะของข้อมูลได้

สาระสำคัญ

ข้อมูลที่อยู่รอบตัวมีมากมาย สามารถนำมาจัดประเภทให้เป็นหมวดหมู่ได้ เช่น ข้อมูลที่แบ่งตามแหล่งของข้อมูล ข้อมูลที่แบ่งตามลักษณะของข้อมูล เป็นต้น ซึ่งรายละเอียดและลักษณะเฉพาะของข้อมูลในแต่ละประเภทรุ่นล้วนมีความสำคัญ สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. กิจกรรม ข้อมูลรอบตัวเรา
2. ใบงานที่ 3 เรื่อง ตัวอย่างข้อมูล
3. การฝึกทักษะการดับเบิลคลิกเมาส์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ตัวอย่างของข้อมูล

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ซึ่งครูควรรยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้าย ทางขวาตามจังหวะเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การจำแนกข้อมูลตามลักษณะข้อมูล ได้แก่ ข้อมูลตัวเลข ข้อมูลตัวอักษร ข้อมูลภาพ และข้อมูลเสียง</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน - การไหว้ที่ถูกต้อง <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การจำแนกข้อมูลตามลักษณะข้อมูล - การยกตัวอย่างข้อมูลตามลักษณะของข้อมูลแต่ละประเภท
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : ตัวอย่างข้อมูลที่ถูกรอบตัว</p>	<p>- หนังสือเรียน - เพลงข้อมูลที่รอบตัวเรา</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การจำแนก

		<p>ข้อมูลตามแหล่งข้อมูล</p> <ul style="list-style-type: none"> - การจำแนกข้อมูลตามลักษณะข้อมูล - การยกตัวอย่างข้อมูลในแต่ละประเภท
<p>กิจกรรมที่ 2 : ใบงานที่ 3 เรื่อง ตัวอย่างข้อมูล</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ใบงานที่ 3 เรื่องตัวอย่างข้อมูล (ระบายสีข้อมูลที่เป็ นสิ่งของ) 	<p>ตรวจใบงานที่ 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - การระบายสีข้อมูลที่เป็ นสิ่งของ
<p>กิจกรรมที่ 3 : การฝึกทักษะการดับเบิลคลิกเมาส์</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เพลงเมาส์ - เมาส์ไม้จำลอง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การใช้เมาส์ที่ถูกต้อง - การจับเมาส์ - การดับเบิลคลิกเมาส์

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับการจำแนกข้อมูลตามแหล่งข้อมูล ได้แก่ คน สถานที่ และสิ่งของ พร้อมทั้งให้นักเรียนช่วยยกตัวอย่างประกอบ</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับการจำแนกข้อมูลตามลักษณะของข้อมูล ได้แก่ ข้อมูลตัวเลข ข้อมูลตัวอักษร ข้อมูลภาพ และข้อมูลเสียง พร้อมทั้งให้นักเรียนช่วยยกตัวอย่างประกอบ</p> <p>3. ครูแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือเพื่อเตรียมตัวทำแบบทดสอบ Post-Test ในคาบเรียนต่อไป</p> <p>4. ครูและนักเรียนร้องเพลง สัญญา พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบเพลง</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลงสัญญา</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การจำแนกข้อมูลตามแหล่งข้อมูล</p> <p>- การจำแนกข้อมูลตามลักษณะข้อมูล</p> <p>- การยกตัวอย่างข้อมูลในแต่ละประเภท</p>

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ เพลงข้อมูลรอบตัวเรา เพลงเมาส์ และ คาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. ใบงานที่ 3 เรื่อง ตัวอย่างข้อมูล
3. เมาส์ไม้จำลอง
4. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การดับเบิลคลิกเมาส์
- ใบงานที่ 3 เรื่อง ตัวอย่างข้อมูล

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการฝึกทักษะการดับเบิลคลิกเมาส์
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 3 เรื่อง ตัวอย่างข้อมูล

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ข้อมูลมีอะไรบ้างและเราจะจัดเก็บ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ข้อมูลมีอะไรบ้างและเราจะเก็บข้อมูลได้อย่างไร
เวลา 4 คาบ

คาบที่ 8 ตอน วิธีการเก็บข้อมูล เวลา 50
นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล
การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี

สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการจัดเก็บข้อมูลได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างข้อมูลที่แบ่งตามแหล่งของข้อมูลได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างข้อมูลที่แบ่งตามลักษณะของข้อมูลได้
3. นักเรียนสามารถบอกวิธีการจัดเก็บข้อมูลต่างๆได้
4. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์และโทษของการใช้เทคโนโลยีได้

สาระสำคัญ

การจัดเก็บข้อมูล สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การจดบันทึกข้อมูลลงสมุด การจัดเก็บข้อมูลเป็นสมุดภาพ การเก็บบันทึกข้อมูลไว้ในคอมพิวเตอร์ ซึ่งวิธีการจัดเก็บข้อมูลที่ดี จะทำให้ข้อมูลมีความเป็นระเบียบ สวยงาม และสามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน เราจัดเก็บข้อมูลได้อย่างไร
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ประโยชน์ของการจัดเก็บข้อมูล

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ซึ่งครูควรยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้าย ทางขวาตามจังหวะเพลง</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p>

<p>เมื่อจบเพลงครุบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง ตัวอย่างของข้อมูลที่แบ่งตามลักษณะข้อมูล และ ตัวอย่างของข้อมูลที่แบ่งตามแหล่งข้อมูล</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม และ เชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>- การยกตัวอย่างข้อมูลในแต่ละประเภท</p>
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เราจัดเก็บข้อมูลได้อย่างไร</p>	<p>การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เราจัดเก็บข้อมูลได้อย่างไร</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับเทคโนโลยีที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน - วิธีการจัดเก็บข้อมูล - ประโยชน์ของการจัดเก็บข้อมูล - ประโยชน์และโทษของการใช้เทคโนโลยี
<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ</p>

	แบบทดสอบ Post-Test	Post-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัด ท้ายหน่วย - การเติมข้อมูล ของไก่ให้ ครบถ้วน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาพอสังเขปของหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ข้อมูลมีอะไรบ้างและเราจะเก็บข้อมูลได้อย่างไร เช่น การจำแนกข้อมูลตามแหล่งของข้อมูล การแบ่งข้อมูลตามลักษณะของข้อมูล วิธีการจัดเก็บข้อมูล และประโยชน์ของการจัดเก็บข้อมูล</p> <p>2. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p> <p>3. ครูและนักเรียนร้องเพลง สัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลงสัญญา</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับจำแนกข้อมูลตามแหล่งของข้อมูล</p> <p>- การแบ่งข้อมูลตามลักษณะของข้อมูล</p> <p>- วิธีการจัดเก็บข้อมูล</p> <p>- ประโยชน์ของการจัดเก็บข้อมูล</p>

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เราจัดเก็บข้อมูลได้อย่างไร
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เทคโนโลยีคืออะไร

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เทคโนโลยีคืออะไร

เวลา 3 คาบ

คาบที่ 9 ตอน ความหมายของเทคโนโลยี
50 นาที

เวลา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกความหมายของเทคโนโลยีได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของเทคโนโลยีได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างเทคโนโลยีที่อยู่ใกล้ตัวได้
3. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์และโทษของการใช้เทคโนโลยีได้
4. นักเรียนสามารถบอกวิธีการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมได้

สาระสำคัญ

เทคโนโลยี หมายถึง สิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวก สะดวกสบายให้แก่มนุษย์ เช่น รถยนต์ เครื่องดูดฝุ่น โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น แต่การใช้เทคโนโลยีมากเกินไป ก็จะก่อให้เกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมตามมา เช่น ภาวะโลกร้อน ปัญหามลพิษต่างๆ เป็นต้น ดังนั้น เราจึงต้องรู้จักการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และไม่ควรพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน เทคโนโลยีคืออะไร
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Shooter

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ความหมายของเทคโนโลยี

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมาของหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ข้อมูลมีอะไรบ้างและเราจะเก็บข้อมูลได้อย่างไร</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การจำแนกข้อมูลตามแหล่งของข้อมูล - การแบ่งข้อมูลตามลักษณะของข้อมูล - วิธีการจัดเก็บข้อมูล - ประโยชน์ของการจัดเก็บข้อมูล
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เทคโนโลยีคืออะไร</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เทคโนโลยีคืออะไร</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบ</p>

		<p>คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับ ความหมายของ เทคโนโลยี - เกี่ยวกับ ตัวอย่างของ เทคโนโลยีที่อยู่ ใกล้ตัว - เกี่ยวกับ ประโยชน์และ โทษของ เทคโนโลยี
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Shooter</p>	<p>- แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ The Shooter</p>	<p>1. การทำแบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ The Shooter</p> <ul style="list-style-type: none"> - การดับเบิลคลิก เมาส์ภาพ เทคโนโลยีที่ ทันสมัย <p>2. การตอบ คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับ เทคโนโลยีที่อยู่ ใกล้ตัว

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับความหมายของเทคโนโลยี ตัวอย่างของเทคโนโลยีที่อยู่ใกล้ตัว ประโยชน์และโทษของเทคโนโลยี และการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม</p> <p>2. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p> <p>3. ครูและนักเรียนร้องเพลง สัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลงสัญญา</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความหมายของเทคโนโลยี</p>

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ เพลงคีย์บอร์ดของฉัน และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เทคโนโลยีคืออะไร
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Shooter
4. แอปพลิเคชันจำลองภาษาอังกฤษ
5. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
6. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Shooter
เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้

- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะ

คอมพิวเตอร์ The Shooter

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เทคโนโลยีคืออะไร

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เทคโนโลยีคืออะไร
คาบ

เวลา 3

คาบที่ 10 ตอน ประโยชน์และการใช้เทคโนโลยี
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี
สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกประโยชน์และการใช้เทคโนโลยีที่ถูกต้องได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของเทคโนโลยีได้
2. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีที่ถูกต้องได้

สาระสำคัญ

เทคโนโลยีมีประโยชน์หลายอย่าง คือ ช่วยให้ทำงานได้รวดเร็วขึ้น ช่วยให้ทำงานได้ครั้งละมากๆ ใช้แรงงานน้อย และได้สินค้าที่มีคุณภาพ เมื่อเรารู้ประโยชน์ของเทคโนโลยีแล้วเราควรใช้เทคโนโลยีให้ถูกต้องและเหมาะสม เพื่อให้เราดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข ไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับตนเองและผู้อื่น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เทคโนโลยีมีประโยชน์อย่างไรกันนะ
2. ใบงานที่ 4 เรื่อง ประโยชน์และการใช้เทคโนโลยี
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Technology

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ประโยชน์และการใช้เทคโนโลยี

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบ เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง ความหมายของเทคโนโลยี</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และ เชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับความหมายของเทคโนโลยี - เกี่ยวกับตัวอย่างของเทคโนโลยีที่อยู่ใกล้ตัว
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เทคโนโลยีมีประโยชน์อย่างไรกันนะ</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เทคโนโลยีมีประโยชน์อย่างไรกันนะ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับประโยชน์และโทษของเทคโนโลยี - เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่าง

		เหมาะสม
กิจกรรมที่ 2 : ใบบงานที่ 4 เรื่อง ประโยชน์ และการใช้เทคโนโลยี	- ใบบงานที่ 4 เรื่อง ประโยชน์และ การใช้ เทคโนโลยี (เขียนชื่อและ บอก ประโยชน์การ ใช้งานของ เทคโนโลยี)	ตรวจใบบงานที่ 4 - การเขียนชื่อ และบอก ประโยชน์การใช้ งานของ เทคโนโลยี
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Technology	- แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Love Technology	2. การทำแบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Love Technology - การใช้ปุ่มลูกศร 3. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับ ประโยชน์ของ เทคโนโลยี

<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับประโยชน์และโทษของเทคโนโลยีและการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม</p> <p>2. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p> <p>3. ครูและนักเรียนร้องเพลง สัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง สัญญา</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p> <p>- หนังสือเรียน</p>	<p>การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับ ประโยชน์และโทษของเทคโนโลยี</p> <p>- เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม</p>
---	---	--

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ เพลงคีย์บอร์ดของฉัน และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เทคโนโลยีมีประโยชน์อย่างไรกันนะ
3. ใบงานที่ 4 เรื่อง ประโยชน์และการใช้เทคโนโลยี
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Technology
5. โปรแกรม WordPad
6. โปรแกรม PowerPoint
7. แป้นพิมพ์จำลอง
8. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 4 เรื่อง ประโยชน์และการใช้เทคโนโลยี
 - แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Technology
- เครื่องมือ**

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 4 เรื่อง ประโยชน์และการใช้เทคโนโลยี
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Technology

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เทคโนโลยีคืออะไร

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เทคโนโลยีคืออะไร

เวลา 3 คาบ

คาบที่ 11 ตอน เทคโนโลยีในการทำงาน
50 นาที

เวลา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี
สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของเทคโนโลยีในด้านต่างๆได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างและบอกประโยชน์ของเทคโนโลยีที่ใช้กับงานบ้านได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างและบอกประโยชน์ของเทคโนโลยีที่ใช้กับงานอุตสาหกรรมได้
3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างและบอกประโยชน์ของเทคโนโลยีที่ใช้กับงานคมนาคมได้
4. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างและบอกประโยชน์ของเทคโนโลยีที่ใช้ในการศึกษาได้
5. นักเรียนสามารถใช้ปุ่มลูกศรบังคับทิศทางในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

เทคโนโลยีมีประโยชน์ต่อการทำงานในด้านต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น เทคโนโลยีที่ใช้กับงานบ้าน เทคโนโลยีที่ใช้กับงานอุตสาหกรรม เทคโนโลยีที่ใช้กับงานคมนาคม เทคโนโลยีที่ใช้กับการศึกษา จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีเหล่านี้ถูกนำมาใช้งานด้านต่างๆ อย่างมากมาย ซึ่งในปัจจุบันคอมพิวเตอร์จัดเป็นเทคโนโลยีที่ถูกนำมาใช้ทำให้เกิดความสะดวกสบายอย่างแพร่หลาย

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน เรื่อง เทคโนโลยีในการทำงาน
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Technology

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การใช้เทคโนโลยีในงานด้านต่างๆ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง ประโยชน์และการใช้เทคโนโลยี</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับประโยชน์และโทษของเทคโนโลยี - เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : เทคโนโลยีในการทำงาน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ใช้กับงานบ้าน - เกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ใช้กับงาน

		<p>อุตสาหกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ใช้กับงานคมนาคม - เกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ใช้ในการศึกษา
<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test 	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Technology 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Technology 2 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Technology 2 <ul style="list-style-type: none"> - การคลิกลากเมาส์ 2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับเทคโนโลยีในด้านต่างๆ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วย - การเลือกภาพเทคโนโลยีที่ทันสมัยได้อย่างถูกต้อง
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีในการทำงานด้านต่างๆ และการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม 2. ครูสามารถใช้โปรแกรมPowerPointสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีในการทำงานด้านต่างๆ เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้นักเรียน 3. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ 4. ครูและนักเรียนร้องเพลง สัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง	- คาราโอเกะ เพลง สัญญา - โปรแกรม PowerPoint - หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับเทคโนโลยีในการทำงานด้านต่างๆ และการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Technology 2
4. หนังสือเรียน

5. โปรแกรม PowerPoint

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Technology 2

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะ

คอมพิวเตอร์

Love Technology2

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ความหมายและประโยชน์ของ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความหมายและประโยชน์ของ

คอมพิวเตอร์ เวลา 3 คาบ

คาบที่ 12 ตอน คอมพิวเตอร์คืออะไร

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี

สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกความหมายของคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถวางนัยบนแป้นเหย้าได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถพิมพ์สัมผัสในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์ หมายถึง เครื่องมือชนิดหนึ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้ทำงานแทนมนุษย์ในการคิดคำนวณประมวลผลข้อมูล สามารถจดจำและบันทึกข้อมูลได้ทั้งตัวเลข ตัวอักษร รูปภาพ และเสียง

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน คอมพิวเตอร์ให้ประโยชน์อะไรเราได้บ้าง
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ PC Spirit

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ความหมายของคอมพิวเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบ

<p>เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง เทคโนโลยีในการ ทำงานด้านต่างๆ</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบ เรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และ เชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>คำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับ เทคโนโลยีใน การทำงานด้าน ต่างๆ</p>
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมการเรียนรู้</p>	<p>สื่ออุปกรณ์</p>	<p>วัดและ ประเมินผล</p>

<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน คอมพิวเตอร์ให้ประโยชน์อะไรเราได้บ้าง</p>	<p>การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน คอมพิวเตอร์ให้ประโยชน์อะไรเราได้บ้าง</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายของคอมพิวเตอร์ - เกี่ยวกับประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ - เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ PC Spirit</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ PC Spirit</p>	<p>1. การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ PC Spirit - การใช้ปุ่มลูกศร</p> <p>2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายของคอมพิวเตอร์ - เกี่ยวกับหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์</p>
<p>ขั้นสรุป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกต</p>

<p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์</p> <p>2. ครูสามารถใช้โปรแกรมPowerPointสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้นักเรียน</p> <p>3. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p> <p>4. ครูและนักเรียนร้องเพลง สัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง</p>	<p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>พฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์
--	---------------------------------	---

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ PC Spirit
4. โปรแกรมPowerPoint
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ PC Spirit
- เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะ

คอมพิวเตอร์ PC Spirit

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ความหมายและประโยชน์ของ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความหมายและประโยชน์ของ
คอมพิวเตอร์ เวลา 3 คาบ

คาบที่ 13 ตอน คอมพิวเตอร์มีรูปร่างลักษณะอย่างไร
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี

สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกชื่อและการใช้งานของคอมพิวเตอร์แต่ละ
ชนิดได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกชื่อของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิดได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายรูปร่างของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิดได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะการใช้งานของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิดได้
4. นักเรียนสามารถใช้ปุ่มลูกศรบังคับทิศทางในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์มีรูปร่างหลายแบบ มีทั้งขนาดเล็ก และขนาดใหญ่ แต่
ละแบบจะมีชื่อเรียกแตกต่างกัน เช่น คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล(Personal
Computer) โน้ตบุ๊ก(Notebook) เครื่องคิดเงินหน้าร้าน(POS) และพี

เอกเก็ตพีซี(Pocket PC) นอกจากนี้ลักษณะการใช้งานของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิดก็แตกต่างกันออกไปด้วย

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์มีรูปร่างลักษณะอย่างไร
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer Time
3. ใบงานที่ 5 เรื่อง คอมพิวเตอร์คืออะไร

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ชื่อและการทำงานของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิด

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ซึ่งครูควรยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้าย ทางขวาตามจังหวะเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง ความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์</p>
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : คอมพิวเตอร์มีรูปร่างลักษณะอย่างไร</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม - ชื่อของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิด</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - รูปร่างของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิด - ลักษณะการใช้งานของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิด
กิจกรรมที่ 2 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer Time	<ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer Time 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน - สมာธิในการฟัง 2. การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ <ul style="list-style-type: none"> - การใช้ปุ่มลูกศรบังคับทิศทาง
กิจกรรมที่ 3 : ใบงานที่ 5 เรื่องคอมพิวเตอร์คืออะไร	<ul style="list-style-type: none"> - ใบงานที่ 5 	ตรวจใบงานที่ 5 <ul style="list-style-type: none"> - การเลือกภาพที่มีการทำงานเหมือนคอมพิวเตอร์
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับชื่อและการใช้งานของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิด 2. ครูสามารถใช้โปรแกรมPowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> - คาราโอเกะ เพลง สัญญา - โปรแกรม PowerPoint - หนังสือเรียน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบ

สรุปเนื้อหาเกี่ยวกับชื่อและการทำงานของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิด เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้นักเรียน		คำถาม - เกี่ยวกับชื่อและการทำงานของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิด
---	--	--

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. ใบงานที่ 5 เรื่อง คอมพิวเตอร์คืออะไร
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer Time
4. โปรแกรม PowerPoint
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 5 เรื่อง คอมพิวเตอร์คืออะไร
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer Time

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 5 เรื่อง คอมพิวเตอร์คืออะไร

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะ
คอมพิวเตอร์ Computer Time

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คอมพิวเตอร์ประโยชน์ของ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความหมายและประโยชน์ของ
คอมพิวเตอร์ เวลา 3 คาบ

คาบที่ 14 ตอน ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี

สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในการใช้งาน
ด้านต่างๆ ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้าน
การศึกษาได้

2. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านงาน
ธุรกิจได้

3. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านงานบ้านเชิงได้

4. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านการแพทย์ได้

5. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านการสื่อสารและคมนาคมได้

6. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านงานศิลปะและการออกแบบได้

สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์มีประโยชน์ในการใช้งานด้านต่างๆ ดังนี้ ด้านการศึกษา ด้านงานธุรกิจ งานบ้านเชิง ด้านการแพทย์ ด้านการสื่อสารและคมนาคม ด้านงานศิลปะและการออกแบบ เป็นต้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน เรื่อง ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Can you see?

4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในการใช้งานด้านต่างๆ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง ชื่อและการทำงานของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิด</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับชื่อและการทำงานของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิด</p>

<p>ชั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในการใช้งานด้านต่างๆ</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>Can you see?</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>Can you see ?</p>	<p>1. การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>Can you see?</p> <p>- การคลิกเมาส์</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในการใช้งานด้านต่างๆ</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วย</p>

		- การระบายสี ภาพที่เป็น คอมพิวเตอร์ได้ ถูกต้อง
กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและ ประเมินผล
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับชื่อและการใช้งานของ คอมพิวเตอร์แต่ละชนิด 2. ครูสามารถใช้โปรแกรมPowerPoint สรุปเนื้อหาเกี่ยวกับชื่อและการใช้งานของ คอมพิวเตอร์แต่ละชนิด เพื่อทบทวนความรู้ ความเข้าใจให้นักเรียน	- คาราโอเกะ เพลง สัญญา - โปรแกรม PowerPoint - หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับชื่อและ การใช้งานของ คอมพิวเตอร์แต่ละ ชนิด

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Can you see?

3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test

4. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Can you see?

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Can you

see?

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ส่วนประกอบและขั้นตอนการทำงาน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ส่วนประกอบและขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์ เวลา 4 คาบ

คาบที่ 15 ตอน ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี

สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกชื่อส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกชื่อของส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชนิดได้
3. นักเรียนสามารถพิมพ์สัมผัสในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์มีส่วนประกอบที่สำคัญ ดังนี้ แป้นพิมพ์(Keyboard) เมาส์(Mouse) ตัวเครื่อง(Case) จอภาพ(Monitor) ซึ่งอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชนิดมีหน้าที่ในการทำงานแตกต่างกัน

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน มาตรฐานรู้จักส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์กันเถอะ
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Type Me

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ส่วนประกอบต่างๆ ของคอมพิวเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ซึ่งครูควรยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้าย ทางขวาตามจังหวะเพลง	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบ

<p>เมื่อจบเพลงครุบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนมารู้จักส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์กันเถอะ</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนมารู้จักส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์กันเถอะ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับส่วนประกอบต่างๆ ของคอมพิวเตอร์
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Type Me</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Type Me</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทักษะการพิมพ์ - การใช้ปุ่มตัวเลข

		2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับชื่อของ ส่วนประกอบ ต่างๆของ คอมพิวเตอร์
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับส่วนประกอบต่างๆ ของ คอมพิวเตอร์ ครูสามารถใช้โปรแกรม PowerPoint สรุปเนื้อหา เพื่อทบทวน ความรู้ความเข้าใจให้นักเรียน 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อม ทำท่าทางประกอบ	- คาราโอเกะ เพลง สัญญา - โปรแกรม PowerPoint - หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับ ส่วนประกอบ ต่างๆ ของ คอมพิวเตอร์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน มารู้จักส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์กัน
เถอะ
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Type Me
4. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
5. โปรแกรม PowerPoint

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Type Me

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Type Me

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ส่วนประกอบและขั้นตอนการทำงานของ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ส่วนประกอบและขั้นตอนการทำงานของ
คอมพิวเตอร์ เวลา 4 คาบ

คาบที่ 16 ตอน อุปกรณ์เสริมต่างๆของคอมพิวเตอร์
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี

สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกชื่อและหน้าที่อุปกรณ์เสริมต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกชื่ออุปกรณ์เสริมต่างๆของคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายหน้าที่ของอุปกรณ์เสริมต่างๆของคอมพิวเตอร์ได้
3. นักเรียนสามารถใช้ปุ่มลูกศรบังคับทิศทางในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

อุปกรณ์เสริมต่างๆของคอมพิวเตอร์ หรือเรียกอีกอย่างว่าอุปกรณ์ต่อพ่วง ได้แก่ ไมโครโฟน สแกนเนอร์ เครื่องพิมพ์ ลำโพง เป็นต้น ซึ่งอุปกรณ์เสริมต่างๆของคอมพิวเตอร์มีหน้าที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้เพื่อเพิ่มศักยภาพและประสิทธิภาพในการใช้งานคอมพิวเตอร์ให้สูงขึ้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน เรื่อง อุปกรณ์เสริมต่างๆ ของคอมพิวเตอร์
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer Time 2

สาระการเรียนรู้

ความรู้

อุปกรณ์เสริมต่างๆ ของคอมพิวเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับ

<p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง ส่วนประกอบต่างๆ ของคอมพิวเตอร์</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และ เชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>ส่วนประกอบต่างๆ ของคอมพิวเตอร์</p>
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : อุปกรณ์เสริมต่างๆ ของคอมพิวเตอร์</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับอุปกรณ์เสริมต่างๆ ของคอมพิวเตอร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer Time2</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer Time 2</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>- สมาธิในการฟัง</p> <p>2. การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใช้ปุ่มลูกศร บังคับทิศทางเก็บอุปกรณ์ต่อพ่วงของคอมพิวเตอร์</p> <p>3. การตอบ</p>

		คำถาม - เกี่ยวกับ อุปกรณ์เสริม ต่างๆ ของ คอมพิวเตอร์
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับอุปกรณ์เสริมต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ ครูสามารถใช้โปรแกรม PowerPoint สรุปเนื้อหา เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้นักเรียน 2. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ 3. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบ	- คาราโอเกะ เพลง สัญญา - โปรแกรม PowerPoint - หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับอุปกรณ์เสริมต่างๆ ของคอมพิวเตอร์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer Time 2
3. แป้นพิมพ์จำลองภาษาอังกฤษ
4. โปรแกรม PowerPoint

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer Time 2

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer

Time 2

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ส่วนประกอบและขั้นตอนการทำงาน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ส่วนประกอบและขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์ เวลา 4 คาบ

คาบที่ 17 ตอน ขั้นตอนการทำงานคอมพิวเตอร์
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี

สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของหน่วยรับข้อมูลได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของหน่วยประมวลผลได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของหน่วยแสดงผลได้
4. นักเรียนสามารถพิมพ์สัมผัสในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

ขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์ ประกอบไปด้วย 3 หน่วย ได้แก่ หน่วยรับข้อมูล(Input) มีหน้าที่รับข้อมูลเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ หน่วยประมวลผล(Process) มีหน้าที่นำข้อมูลหรือคำสั่งไปคำนวณและประมวลผล และหน่วยแสดงผล(Output) มีหน้าที่นำผลลัพธ์ที่ได้จากการประมวลผลมาแสดงผล

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน เรื่อง ขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์

2. ใบบงานที่ 6 เรื่อง ขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Data Please

สาระการเรียนรู้

ความรู้
ขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง อุปกรณ์เสริมต่างๆ ของคอมพิวเตอร์</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับอุปกรณ์เสริมต่างๆ ของคอมพิวเตอร์</p>
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : ขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : ใบงานที่ 6 เรื่อง ขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์</p>	<p>- ใบงานที่ 6</p>	<p>ตรวจใบงานที่ 6 - การโยงเส้นจับคู่ได้อย่าง</p>

		ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Data Please	- แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Data Please	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน - สมာธิในการฟัง 2. ทักษะการ พิมพ์ - การพิมพ์สัมผัส
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานของ คอมพิวเตอร์ ครูสามารถใช้โปรแกรม PowerPoint สรุปเนื้อหา เพื่อทบทวน ความรู้ความเข้าใจให้นักเรียน 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อม ทำท่าทางประกอบ	- คาราโอเกะ เพลง สัญญา - โปรแกรม PowerPoint - หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับขั้นตอน การทำงานของ คอมพิวเตอร์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Data Please
4. ใบงานที่ 6 เรื่อง ขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์
5. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Data Please
- ใบงานที่ 6 เรื่อง ขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Data

Please

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 6 เรื่อง ขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ส่วนประกอบและขั้นตอนการทำงาน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ส่วนประกอบและขั้นตอนการทำงานของ
คอมพิวเตอร์ เวลา 4 คาบ

คาบที่ 18 ตอน อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของ
คอมพิวเตอร์ เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

ง 3.1 ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี

สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกชื่ออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของ
คอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกชื่ออุปกรณ์รับข้อมูลและคำสั่งได้
2. นักเรียนสามารถบอกชื่ออุปกรณ์ประมวลผลได้
3. นักเรียนสามารถบอกชื่ออุปกรณ์แสดงผลได้

สาระสำคัญ

อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของคอมพิวเตอร์ แบ่งออกเป็น
3 ส่วน ประกอบด้วย อุปกรณ์รับข้อมูลและคำสั่ง ได้แก่ จอภาพ และเมาส์
อุปกรณ์ประมวลผล ได้แก่ ซีพียู และอุปกรณ์แสดงผล ได้แก่ จอภาพ
เครื่องพิมพ์ ลำโพง เป็นต้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน คอมพิวเตอร์มีขั้นตอนการทำงานอย่างไร
กันนะ

2. แบบทดสอบ Post-Test

3. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้

ความรู้

อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของคอมพิวเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ซึ่งครูควรยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้าย ทางขวาตามจังหวะเพลง	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบ

<p>เมื่อจบเพลงครุบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง ขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>คำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์</p>
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนคอมพิวเตอร์มีขั้นตอนการทำงานอย่างไรกันนะ</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนคอมพิวเตอร์มีขั้นตอนการทำงานอย่างไรกันนะ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของคอมพิวเตอร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>ตรวจแบบฝึกหัด</p>

เรียนรู้		ทำหน่วย - การใส่ตัวเลข ได้อย่างถูกต้อง
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน ของคอมพิวเตอร์ 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อม ทำท่าทางประกอบ	- คาราโอเกะ เพลง สัญญา - หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับอุปกรณ์ ที่เกี่ยวข้องกับ การทำงานของ คอมพิวเตอร์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลง
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน คอมพิวเตอร์มีขั้นตอนการทำงานยังไงกัน
นะ
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดทำหน่วยการเรียนรู้ที่ 5

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 รู้จักองค์ประกอบและการเปิด-ปิด

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง รู้จักองค์ประกอบและการเปิด-ปิด
คอมพิวเตอร์ เวลา 3 คาบ

คาบที่ 19 ตอน องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถจำแนกองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์แต่ละส่วน
ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของฮาร์ดแวร์และยกตัวอย่างประกอบได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของซอฟต์แวร์และยกตัวอย่างประกอบได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของพีพีแอลแวร์และยกตัวอย่างประกอบได้

สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ส่วน ประกอบด้วย ฮาร์ดแวร์ หมายถึง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่สามารถจับต้องได้ เช่น เม้าส์ จอภาพ แป้นพิมพ์ เครื่องพิมพ์ เป็นต้น ซอฟต์แวร์ หมายถึง โปรแกรม หรือชุดคำสั่งต่างๆที่ควบคุมให้คอมพิวเตอร์ทำงาน เช่น โปรแกรมPaint โปรแกรมวินโดวส์ เกมต่างๆ เป็นต้น และพีพีแอลแวร์ หมายถึง คนที่มีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมเมอร์ เป็นต้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. ทักทายทบทวน
2. แบบทดสอบ Pre-Test
3. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ความลับ

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การจำแนกองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูทักทายและแนะนำตัว พูดคุยทักทาย เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียน 2. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

<p>ครูยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่าง การไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไป ทางซ้าย ทางขวาตามจังหวะเพลง เมื่อจบ เพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและ ปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบ เรียนนี้ จากนั้นทำกิจกรรมต่อไป</p>		
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : ทักทายและทบทวน</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลงตัวละคร ทักทาย</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น <p>2. การตอบ คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับเนื้อหาในเทอมที่ผ่านมา
<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Pre-Test</p> <p>2. ครูบันทึกคะแนน หลังจากนักเรียนทำแบบทดสอบเสร็จ</p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<p>กิจกรรมการเรียนรู้</p>	<p>สื่ออุปกรณ์</p>	<p>วัดและประเมินผล</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความลับ</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความลับ</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบ</p>

		คำถาม - เกี่ยวกับ องค์ประกอบของ คอมพิวเตอร์
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อม ทำท่าทางประกอบ	- คาราโอเกะ เพลง สัญญา - หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับ องค์ประกอบของ คอมพิวเตอร์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ คาราโอเกะ เพลงตัวละครที่กททาย และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ความลับ
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

-

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง รู้จักองค์ประกอบและการเปิด-ปิด

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง รู้จักองค์ประกอบและการเปิด-ปิด
คอมพิวเตอร์ เวลา 3 คาบ

คาบที่ 20 ตอน การเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกตำแหน่งและหน้าที่ของปุ่มเพาเวอร์ (Power) ได้
3. นักเรียนสามารถบอกตำแหน่งและหน้าที่ของปุ่มรีเซ็ต (Reset) ได้

สาระสำคัญ

การเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์อย่างถูกวิธี จะเป็นวิธีที่ช่วยทำให้โปรแกรมต่างๆในคอมพิวเตอร์ทำงานเป็นปกติ และช่วยยืดอายุการใช้งานของคอมพิวเตอร์

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน เรื่อง การเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Turn It On
3. การฝึกทักษะการพิมพ์สัมผัสบนแป้นเหย้า

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none">- ความสนใจในการเรียน- การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น <p>2. การตอบ</p>

<p>เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง องค์ประกอบของ คอมพิวเตอร์</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบ เรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และ เชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับ องค์ประกอบของ คอมพิวเตอร์
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์</p>	<ul style="list-style-type: none"> - หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกต พฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจใน การเรียน - การทำกิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น 2. การตอบ คำถาม <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับการเปิด เครื่อง คอมพิวเตอร์
<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Turn It On</p>	<ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Turn It On 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกต พฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจใน การเรียน - สมာธิในการฟัง 2. การทำแบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ <ul style="list-style-type: none"> - การใช้ปุ่ม Spacebar บังคับ

		ทิศทาง เพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์
กิจกรรมที่ 3 : การฝึกทักษะการพิมพ์สัมผัสบนแป้นเหย้า	- โปรแกรม WordPad	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการพิมพ์ - การพิมพ์สัมผัส
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ	- คาราโอเกะ เพลง สัญญา - หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ คาราโอเกะ และคาราโอเกะ เพลง สัญญา
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Turn It On
3. โปรแกรม PowerPoint
4. โปรแกรม WordPad
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Turn It On
- การพิมพ์สัมผัสในโปรแกรม WordPad

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Turn It On
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การพิมพ์สัมผัสใน

โปรแกรม WordPad

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 รู้จักองค์ประกอบและการเปิด-ปิด

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง รู้จักองค์ประกอบและการเปิด-ปิด
คอมพิวเตอร์ เวลา 3 คาบ

คาบที่ 21 ตอน การปิดเครื่องคอมพิวเตอร์
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกตำแหน่งและหน้าที่ของปุ่มเพาเวอร์ (Power) ได้
3. นักเรียนสามารถบอกตำแหน่งและหน้าที่ของปุ่มรีเซ็ต (Reset) ได้

สาระสำคัญ

การปิดเครื่องคอมพิวเตอร์หลังจากใช้ทำงานเสร็จ นอกจากจะ เป็นการช่วยประหยัดพลังงานไฟฟ้าแล้ว ยังเป็นการช่วยทำให้โปรแกรม ต่างๆในคอมพิวเตอร์ทำงานเป็นปกติ และช่วยยืดอายุการใช้งานของ คอมพิวเตอร์อีกด้วย

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เปิดให้เป็น ปิดให้เป็น
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Turn It Off
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การปิดเครื่องคอมพิวเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้าย ทางขวาตามจังหวะเพลง เมื่อจบ	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น 2. การตอบ

<p>เพลงครุบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และ เชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับการเปิดคอมพิวเตอร์
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เปิดให้เป็น ปิดให้เป็น</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เปิดให้เป็น ปิดให้เป็น - โปรแกรม PowerPoint 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับการเปิดและการปิดคอมพิวเตอร์
<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Turn It Off</p>	<ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Turn It Off 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ <ul style="list-style-type: none"> - การใช้เมาส์ บังคับทิศทาง 2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับการปิดเครื่องคอมพิวเตอร์
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ไฟล์ 	<p>ตรวจแบบทดสอบ</p>

	แบบทดสอบ Post-Test	Post-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
--	-----------------------	--

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วย - การระบายสีปุ่มต่างๆ
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับการเปิดและการปิดคอมพิวเตอร์ 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบ	- คาราโอเกะ เพลง สัญญา - หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการเปิดและการปิดคอมพิวเตอร์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Turn It Off
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม PowerPoint
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Turn It Off

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้

- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน
- เกณฑ์การประเมิน**
- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
 - ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6
 - ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Turn It Off

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรียนรู้การใช้แป้นพิมพ์และเมาส์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เรียนรู้การใช้แป้นพิมพ์และเมาส์
เวลา 6 คาบ

คาบที่ 22 ตอน ปุ่มต่างๆบนแป้นพิมพ์ (1)
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของแป้นพิมพ์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของแป้นพิมพ์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของปุ่มฟังก์ชันได้
3. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของปุ่มอักขระได้
4. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของปุ่มตัวเลขได้
5. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของปุ่มควบคุมการทำงานของ
เคอร์เซอร์ได้

สาระสำคัญ

แป้นพิมพ์มีหน้าที่ป้อนข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์ ปุ่มบนแป้นพิมพ์มี
ทั้งหมด 104 ปุ่ม โดยทั่วไปจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ปุ่มฟังก์ชัน ปุ่ม
อักขระ และปุ่มตัวเลข นอกจากนี้ยังมีปุ่มควบคุมการทำงานของ
เคอร์เซอร์ เช่น ปุ่มลูกศร ปุ่มPage Up ปุ่มPage Down เป็นต้น และปุ่ม
อื่นๆที่จำเป็นต่อการใช้งาน เช่น ปุ่มESC ปุ่มEnter ปุ่มCtrl ฯลฯ เป็นต้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. หนังสือเรียน เรื่อง ส่วนประกอบของปุ่มต่างๆบนแป้นพิมพ์
3. ใบงานที่ 7 เรื่อง การเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Key Chaser

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ส่วนประกอบของแป้นพิมพ์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้าย ทางขวาตามจังหวะเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การปิดเครื่องคอมพิวเตอร์</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับการปิดเครื่องคอมพิวเตอร์
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ</p> <p>Pre-Test</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<p>กิจกรรมที่ 2 : ส่วนประกอบของปุ่มต่างๆบนแป้นพิมพ์</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint - คาราโอเกะ เพลงคีย์บอร์ดของฉัน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p>

		- เกี่ยวกับ ส่วนประกอบของ แป้นพิมพ์
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Key Chaser	- แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ The Key Chaser	1. การทำแบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ - การใช้เมาส์ บังคับทิศทาง 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับ ส่วนประกอบของ แป้นพิมพ์
กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 7 เรื่อง การเปิด- ปิดเครื่อง	- ใบงานที่ 7	ตรวจใบงานที่ 7 - การใส่ เครื่องหมาย หน้าข้อความได้ อย่างถูกต้อง
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับส่วนประกอบของแป้นพิมพ์ 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อม ทำท่าทางประกอบ	- คาราโอเกะ เพลง สัญญา - หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับ ส่วนประกอบของ แป้นพิมพ์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ คาราโอเกะ เพลงคีย์บอร์ดของฉัน และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. ใบงานที่ 7 เรื่อง การเปิดปิดเครื่องคอมพิวเตอร์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Key Chaser
4. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
5. โปรแกรม PowerPoint
6. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Key Chaser
- ใบงานที่ 7 เรื่อง การเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Key Chaser
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 7 เรื่อง การเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เรียนรู้การใช้แป้นพิมพ์และเมาส์

เวลา 6 คาบ

คาบที่ 23 ตอน ปุ่มต่างๆบนแป้นพิมพ์ (2)

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่และการทำงานของปุ่มฟังก์ชันและปุ่มอักขระได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของปุ่มฟังก์ชันได้
2. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของปุ่มอักขระได้
3. นักเรียนสามารถใช้ปุ่มฟังก์ชัน(F5)ในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ได้
4. นักเรียนสามารถใช้ปุ่มอักขระเพื่อพิมพ์ตัวอักษรในโปรแกรม WordPadได้

สาระสำคัญ

ปุ่มฟังก์ชัน คือ เป็นพิมพ์สำหรับใช้เป็นคำสั่งพิเศษเฉพาะแต่ละโปรแกรม มีทั้งหมด 12 ปุ่ม คือ F1-F12 การใช้งานสามารถกดที่ปุ่มฟังก์ชันได้เลย เช่น ปุ่มF5 (Refresh) และอีกวิธีหนึ่งคือต้องกดปุ่มอื่นๆ ร่วมกับการกดปุ่มฟังก์ชัน เช่น กดปุ่ม Alt + F4 คือการออกจากโปรแกรมใดๆที่กำลังใช้งาน สำหรับปุ่มอักขระ คือ เป็นสำหรับพิมพ์ทั้งตัวเลข ภาษาอังกฤษและภาษาไทย เพื่อให้เป็นประโยคหรือข้อความ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ช่างเอกซ่อมได้
2. การใช้ปุ่มฟังชั้น และปุ่มอักษร (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Pick Them Up

สาระการเรียนรู้

ความรู้

หน้าที่และการทำงานของปุ่มฟังก์ชันและปุ่มอักษร
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง ส่วนประกอบของแป้นพิมพ์</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับส่วนประกอบของแป้นพิมพ์
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ช่างเอกซ่อมได้</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ช่างเอกซ่อมได้</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับหน้าที่และการใช้งานของปุ่มฟังก์ชันและปุ่มอักขระ
<p>กิจกรรมที่ 2 : การใช้ปุ่มฟังก์ชัน และปุ่ม</p>	<p>- โปรแกรม</p>	<p>1. สังเกต</p>

<p>อักษร</p>	<p>WordPad - แป้นพิมพ์จำลอง</p>	<p>พฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การใช้งานปุ่มฟังก์ชัน และปุ่มอักษร</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Pick Them Up</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Pick Them Up</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ - การใช้ปุ่มลูกศร บังคับทิศทางเพื่อเก็บปุ่มต่างๆบนแป้นพิมพ์</p>
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับหน้าที่และการใช้งานของปุ่มฟังก์ชันและปุ่มอักษร</p> <p>2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ</p>	<p>- คาราโอเกะเพลง สัญญา - หนังสือเรียน</p>	<p>การตอบคำถาม - เกี่ยวกับหน้าที่และการใช้งานของปุ่มฟังก์ชันและปุ่มอักษร</p>

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ คาราโอเกะ เพลงคีย์บอร์ดของฉัน และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Pick Them Up
3. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ช่างเอกซ่อมได้
4. โปรแกรม WordPad
5. แป้นพิมพ์จำลอง
6. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การใช้งานปุ่มฟังก์ชันและปุ่มอักขระ
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Pick Them Up

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Pick Them

Up

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การใช้งานปุ่มฟังก์ชันและปุ่มอักขระ

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรียนรู้การใช้แป้นพิมพ์และเมาส์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เรียนรู้การใช้แป้นพิมพ์และเมาส์

เวลา 6 คาบ

คาบที่ 24 ตอน ปุ่มต่างๆบนแป้นพิมพ์ (3)

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่และการใช้งานของปุ่มตัวเลขและปุ่ม
ลูกศรได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของปุ่มตัวเลขได้
2. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของปุ่มลูกศรได้
3. นักเรียนสามารถใช้ปุ่มตัวเลขในโปรแกรม Calculator ได้

สาระสำคัญ

ปุ่มตัวเลข คือ แป้นที่อยู่ทางด้านขวา เพื่อสะดวกในการใช้งานในการใช้ตัวเลข ลักษณะการใช้งานคล้ายเครื่องคิดเลข ปุ่มลูกศร คือ ปุ่มควบคุมทิศทาง มี 4 ปุ่ม ได้แก่ ปุ่มขึ้น ปุ่มลง ปุ่มซ้าย และปุ่มขวา

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน เรื่อง การใช้งานของปุ่มตัวเลขและปุ่มลูกศร
2. ใบงานที่ 8 เรื่อง ส่วนประกอบต่างๆ บนแป้นพิมพ์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Win Hero

สาระการเรียนรู้

ความรู้

หน้าที่และการทำงานของปุ่มตัวเลขและปุ่มลูกศร
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง หน้าที่และการใช้งานของปุ่มฟังก์ชันและปุ่มอักขระ</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การใช้ปุ่มตัวเลขและปุ่มลูกศร</p>	<p>- โปรแกรม Calculator - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับหน้าที่และการใช้งานของปุ่มตัวเลขและปุ่มลูกศร <p>3. ทักษะการ</p>

		<p>ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การใช้งานของ ปุ่มตัวเลขใน โปรแกรม Calculator</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : ใบบงานที่ 8 เรื่อง ส่วนประกอบต่างๆ บนแป้นพิมพ์</p>	<p>- ใบบงานที่ 8</p>	<p>ตรวจใบบงานที่ 8 - การเขียน ส่วนประกอบ ต่างๆ บน แป้นพิมพ์ลงใน ช่องว่างได้อย่าง ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Win Hero</p>	<p>- แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Super Win Hero</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การใช้เมาส์ คลิกเลือกคำตอบ เพื่อฝึกทักษะการ บวก</p>
<p>ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับหน้าที่และการใช้งานของปุ่ม ตัวเลขและปุ่มลูกศร 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อม ทำท่าทางประกอบ</p>	<p>- หนังสือเรียน - คาราโอเกะ เพลง สัญญา</p>	<p>การตอบคำถาม - เกี่ยวกับหน้าที่ และการใช้งาน ของปุ่มตัวเลข และปุ่มลูกศร</p>

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Win Hero
3. โปรแกรม Calculator
4. โปรแกรม PowerPoint
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Win Hero
- การใช้งานของปุ่มตัวเลขในโปรแกรม Calculator

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Win

Hero

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การใช้งานของปุ่ม

ตัวเลขในโปรแกรม Calculator

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เรียนรู้การใช้แป้นพิมพ์และเมาส์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เรียนรู้การใช้แป้นพิมพ์และเมาส์

เวลา 6 คาบ

คาบที่ 25 ตอน การใช้เมาส์ (1)
50 นาที

เวลา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่และการใช้งานเมาส์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของเมาส์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของเมาส์ได้
3. นักเรียนสามารถคลิกเมาส์ซ้ายในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

เมาส์ เป็นอุปกรณ์ต่อพ่วงของคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่ง มีหน้าที่ป้อนคำสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน ด้วยการคลิกเมาส์ ปัจจุบันมีเมาส์หลายประเภท ได้แก่ เมาส์แบบลูกกลิ้ง เมาส์แสง เป็นต้น ส่วนประกอบที่สำคัญของเมาส์มีอยู่ 3 ส่วนด้วยกัน ได้แก่ ปุ่มคลิกซ้าย ปุ่มคลิกขวา และวงล้อ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เมาส์แห่งความหลัง
2. การฝึกทักษะการคลิกเมาส์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Mouse Escape

สาระการเรียนรู้

ความรู้

หน้าที่และการทำงานของเมอส์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูทักทายและแนะนำตัว พูดคุยทักทาย เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียน</p> <p>2. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่าง การไหว้ให้กับนักเรียน แล้วโยกตัวไปทางซ้าย ทางขวาตามจังหวะเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง หน้าที่และการใช้งานของปุ่มตัวเลขและปุ่มลูกศร</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เมาส์แห่งความหลัง</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เมาส์แห่งความหลัง</p> <p>- โปรแกรม Calculator</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับหน้าที่และการใช้งาน

		เมาส์
กิจกรรมที่ 2 : การฝึกทักษะการคลิกเมาส์	- เพลงเมาส์ - เมาส์ไม้ จำลอง	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การใช้เมาส์ที่ ถูกต้อง - การจับเมาส์ - การคลิกเมาส์ ซ้าย
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Mouse Escape	- แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Mouse Escape	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การทำแบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ - การใช้เลื่อน เมาส์บังคับ ทิศทาง
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับหน้าที่และการใช้งานเมาส์ 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อม ทำท่าทางประกอบ	- หนังสือเรียน - คาราโอเกะ เพลง สัญญา	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับหน้าที่ และการใช้งาน เมาส์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ เพลงเมาส์ และคาราโอเกะ เพลง สัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เมาส์แห่งความหลัง
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Mouse Escape
4. เมาส์ไม้จำลอง
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การฝึกทักษะคลิกเมาส์ซ้าย
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Mouse Escape

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการฝึกทักษะคลิกเมาส์ซ้าย
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Mouse

Escape

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรียนรู้การใช้แป้นพิมพ์และเมาส์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เรียนรู้การใช้แป้นพิมพ์และเมาส์

เวลา 6 คาบ

คาบที่ 26 ตอน การใช้เมาส์ (2)
50 นาที

เวลา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถวางมือและจับเมาส์อย่างถูกวิธีได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถวางมือและจับเมาส์อย่างถูกวิธีได้
2. นักเรียนสามารถเปลี่ยนรูปแบบตัวชี้เมาส์ได้
3. นักเรียนสามารถดับเบิลคลิกเมาส์ได้

สาระสำคัญ

ลักษณะของการใช้งานเมาส์อย่างถูกวิธี คือการจับเมาส์อยู่ในอุ้งมือ วางนิ้วชี้ไว้ที่ปุ่มซ้ายและวางนิ้วกลางไว้ที่ปุ่มขวา จากนั้นขยับเมาส์เลื่อนไปยังตำแหน่งที่ต้องการบนจอภาพ สังเกตการเคลื่อนที่ของเมาส์ได้จากตัวชี้เมาส์บนจอภาพ ซึ่งตัวชี้เมาส์สามารถเปลี่ยนรูปแบบได้ตามความต้องการของผู้ใช้งาน

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน เรื่อง การวางมือและจับเมาส์อย่างถูกวิธี
2. การเปลี่ยนรูปแบบตัวชี้เมาส์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Panic Cursor

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การวางมือและจับเมาส์อย่างถูกวิธี

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อ	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

<p>ส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง หน้าที่และการใช้งานเมาส์</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การวางมือและจับเมาส์อย่างถูกวิธี</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการวางมือและจับเมาส์อย่างถูกวิธี</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การเปลี่ยนรูปแบบตัวชี้เมาส์</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การเปลี่ยนรูปแบบตัวชี้เมาส์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p>	<p>- แบบฝึกทักษะ</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p>

<p>Panic Cursor</p>	<p>คอมพิวเตอร์ Panic Cursor</p>	<p>- การใช้เมาส์ เลื่อนไปยัง ไอคอนต่างๆ</p>
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับการวางมือและจับเมาส์อย่างถูกวิธี</p> <p>2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญาณ พร้อม ท่าท่าทางประกอบ</p>	<p>- หนังสือเรียน - คาราโอเกะ เพลง สัญญา</p>	<p>การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวางมือ และจับเมาส์อย่าง ถูกวิธี</p>

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ เพลงเมาส์ และคาราโอเกะ เพลง สัญญา
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Panic Cursor
3. โปรแกรม PowerPoint
4. เมาส์ไม้จำลอง
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การเปลี่ยนรูปแบบตัวชี้เมาส์
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Panic Cursor

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการวางมือและจับเมาส์อย่างถูกวิธี
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Panic

Cursor

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การเปลี่ยนรูปแบบตัวชี้

เมาส์

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรียนรู้การใช้แป้นพิมพ์และเมาส์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เรียนรู้การใช้แป้นพิมพ์และเมาส์

เวลา 6 คาบ

คาบที่ 27 ตอน การใช้เมาส์ (3)

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถใช้งานเมาส์ในลักษณะต่างๆได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถคลิกเมาส์ปุ่มซ้ายได้
2. นักเรียนสามารถคลิกเมาส์ปุ่มขวาได้
3. นักเรียนสามารถใช้วงล้อของเมาส์ได้
4. นักเรียนสามารถดับเบิลคลิกเมาส์ได้
5. นักเรียนสามารถลากแล้วปล่อยเมาส์ได้

สาระสำคัญ

เมาส์มีลักษณะการใช้งานดังนี้ คือ การคลิกเมาส์ปุ่มซ้าย ใช้เพื่อเลือกคำสั่งหรือส่วนต่างๆในโปรแกรม การคลิกเมาส์ปุ่มขวา ใช้เพื่อเปิดเมนูย่อย การใช้วงล้อของเมาส์ ใช้เพื่อเลื่อนขึ้นหรือเลื่อนลงในการดูเอกสาร การดับเบิลคลิกเมาส์ ใช้เพื่อเปิดโปรแกรม และการลากแล้วปล่อยเมาส์ ใช้เพื่อเลื่อนหรือย้ายวัตถุบนจอภาพ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ปีศาจซีโม้
2. การฝึกทักษะการใช้เมาส์ในลักษณะต่างๆ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การใช้งานเมาส์ในลักษณะต่างๆ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อ	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

<p>ส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การวางมือและจับเมาส์อย่างถูกวิธี</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ปีศาจชีไม้</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ปีศาจชีไม้ - โปรแกรม PowerPoint 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับการใช้งานเมาส์ในลักษณะต่างๆ
<p>กิจกรรมที่ 2 : การฝึกทักษะการใช้เมาส์ในลักษณะต่างๆ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เพลงเมาส์ - เมาส์ไม้จำลอง 	<ul style="list-style-type: none"> - การใช้เมาส์ที่ถูกต้อง - การจับเมาส์ - การคลิกเมาส์ปุ่มซ้าย - การคลิกเมาส์ปุ่มขวา - การดับเบิลคลิกเมาส์ - การลากแล้วปล่อยเมาส์
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ไฟล์แบบทดสอบ 	<p>ตรวจแบบทดสอบ</p>

	Post-Test	Post-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัด ท้ายหน่วย - การโยงเส้น จับคู่ได้อย่าง ถูกต้อง
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับการใช้งานเมาส์ในลักษณะต่างๆ 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อม ทำท่าทางประกอบ	- หนังสือเรียน - คาราโอเกะ เพลง สัญญา	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการใช้ งานเมาส์ใน ลักษณะต่างๆ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ เพลงเมาส์ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ปีศาจซีไม้
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม PowerPoint
5. เมาส์ไม้จำลอง
6. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7
- ฝึกทักษะการใช้งานเมาส์ลักษณะต่างๆ

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7
- ประเมินจากการฝึกทักษะการใช้งานเมาส์ลักษณะต่างๆ

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 ใช้คอมพิวเตอร์อย่างไรให้ถูกต้อง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ใช้คอมพิวเตอร์อย่างไรให้ถูกต้อง

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 28 ตอน การดูแลรักษาคอมพิวเตอร์ (1)

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกวิธีการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

การดูแลรักษาคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การถอดปลั๊กไฟทุกครั้งหลังใช้งานเสร็จ หลีกเลี่ยงการวางคอมพิวเตอร์ในที่ที่อุณหภูมิสูง ใช้ผ้าหรือพลาสติกคลุมคอมพิวเตอร์เมื่อเลิกใช้งาน ไม่นำอาหารและเครื่องดื่มมารับประทานใกล้คอมพิวเตอร์ ไม่นำสิ่งของมาวางบนตัวเครื่อง เป็นต้น การดูแลรักษาคอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอจะช่วยยืดอายุการใช้งานของคอมพิวเตอร์

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. หนังสือเรียน เรื่อง การดูแลรักษาคอมพิวเตอร์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Cleaner

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การดูแลรักษาคอมพิวเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อ</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none">- ความสนใจในการเรียน- การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

<p>ส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การใช้งานเมาส์ในลักษณะต่างๆ</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การดูแลรักษาคอมพิวเตอร์</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Cleaner</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Cleaner</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใช้ปุ่มลูกศร บังคับทิศทาง</p> <p>- การกดปุ่ม Spacebar</p>
<p>ขั้นสรุป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>การตอบคำถาม</p>

<p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์</p> <p>2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบ</p>	<p>- คาราโอเกะเพลง สัญญา</p>	<p>- เกี่ยวกับการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์</p>
--	------------------------------	---

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Cleaner
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. โปรแกรม PowerPoint
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Cleaner

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการแบบทำฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super

Cleaner

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 ใช้คอมพิวเตอร์อย่างไรให้ถูกต้อง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ใช้คอมพิวเตอร์อย่างไรให้ถูกต้อง

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 29 ตอน การดูแลรักษาคอมพิวเตอร์ (2)

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกวิธีการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องเหมาะสม
ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องได้
2. นักเรียนสามารถสร้างภาพพิกหน้าจอ (Screen saver) ได้
3. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องได้

สาระสำคัญ

การใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง สามารถปฏิบัติได้หลายวิธี ได้แก่ การพักสายตา การปรับตำแหน่งจอภาพไม่ให้ถูกแสงสะท้อน การปรับตำแหน่งจอภาพให้พอดีกับระดับสายตา การปรับที่นั่งให้เหมาะสม การมองจอภาพในระยะที่เหมาะสม เป็นต้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ดูแลกันหน่อย
2. การสร้างภาพพิกหน้าจอ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Cleaner 2

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อ</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none">- ความสนใจในการเรียน- การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

<p>ส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การใช้งานเมาส์ในลักษณะต่างๆ</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ดูแลกันหน่อย</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ดูแลกันหน่อย - โปรแกรม PowerPoint 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง
<p>กิจกรรมที่ 2 : การสร้างภาพพักหน้าจอ (Screen Saver)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติ <ul style="list-style-type: none"> คอมพิวเตอร์ - เกี่ยวกับการสร้างภาพพักหน้าจอ (Screen Saver)

<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Cleaner 2</p>	<p>- แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Super Cleaner 2</p>	<p>การทำแบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ - การใช้ปุ่มลูกศร บังคับทิศทาง - การกดปุ่ม Spacebar</p>
<p>ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อม ทำท่าทางประกอบ</p>	<p>- หนังสือเรียน - คาราโอเกะ เพลง สัญญา</p>	<p>การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการใช้ คอมพิวเตอร์ อย่างถูกต้อง</p>

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ดูแลกันหน่อย
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Cleaner 2
4. โปรแกรม PowerPoint
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การสร้างภาพหน้าจอ (Screen Saver)
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Cleaner 2

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างภาพหน้าจอ
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Super Cleaner 2

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ใช้คอมพิวเตอร์อย่างไรให้ถูกต้อง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ใช้คอมพิวเตอร์อย่างไรให้ถูกต้อง
เวลา 4 คาบ

คาบที่ 30 ตอน การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกสุขลักษณะ(1)
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกวิธีการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องลักษณะ
ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องลักษณะได้
2. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องได้

สาระสำคัญ

การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องลักษณะ หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์ด้วยความปลอดภัย หลีกเลี่ยงการกระทำที่อาจส่งผลเสียต่อร่างกายในการใช้งานคอมพิวเตอร์ เช่น ควรนั่งในท่าที่เหมาะสมขณะใช้งานคอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันอาการปวดหลัง ไหล่ และคอ ปรับแสงสว่างของจอภาพให้พอเหมาะเพื่อถนอมสายตา หมั่นทำความสะอาดคอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอ เป็นต้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน เรื่อง การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องลักษณะ

2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Do It Right

3. ใบงานที่ 9 เรื่อง การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องลักษณะ

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การใช้คอมพิวเตอร์ที่ถูกลักษณะ
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อ	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

<p>ส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องลักษณะ</p>	<p>- เพลงการใช้คอมพิวเตอร์</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องลักษณะ</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Do It Right</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Do It Right</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใช้เมาส์คลิกลากปล่อยเพื่อต่อภาพจิ๊กซอว์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : ใบงานที่ 9 เรื่อง การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องลักษณะ</p>	<p>- ใบงานที่ 9</p>	<p>ตรวจใบงานที่ 9</p> <p>- การเขียนชื่อคนที่ใช้คอมพิวเตอร์</p>

		ได้อย่างถูกต้อง
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง สุขลักษณะ</p> <p>2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อม ทำท่าทางประกอบ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- คาราโอเกะ</p> <p>เพลง สัญญา</p>	<p>การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการใช้ คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง สุขลักษณะ</p>

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. เพลง การใช้คอมพิวเตอร์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Do It Right
4. โปรแกรม PowerPoint
5. ใบงานที่ 9 เรื่อง การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องลักษณะ
6. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 9 เรื่อง การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องลักษณะ
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Do It Right

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 9 เรื่อง การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องลักษณะ
- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Do It Right

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 ใช้คอมพิวเตอร์อย่างไรให้ถูกต้อง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ใช้คอมพิวเตอร์อย่างไรให้ถูกต้อง

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 31 ตอน การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกสุขลักษณะ(2)
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถสาธิตวิธีการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูก
สุขลักษณะได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องได้
2. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องได้
3. นักเรียนสามารถสาธิตการใช้คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องประกอบเพลงการใช้คอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องเหมาะสม หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์ด้วยความปลอดภัย หลีกเลี่ยงการกระทำที่อาจส่งผลเสียต่อร่างกายในการใช้งานคอมพิวเตอร์ เช่น ควรนั่งในท่าที่เหมาะสม ใช้งานคอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันอาการปวดหลัง ไหล่ และคอ ปรับแสงสว่างของจอภาพให้พอเหมาะเพื่อถนอมสายตา หมั่นทำความสะอาดคอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอ เป็นต้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ใช้ให้เป็น ใช้ให้ถูก ใช้ให้ควร
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Traveler
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การดูแลรักษาและการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การใช้คอมพิวเตอร์ที่ถูกลักษณะ</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ใช้ให้เป็น ใช้ให้ถูก ใช้ให้ควร</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ใช้ให้เป็น ใช้ให้ถูก ใช้ให้ควร</p> <p>- เพลงการใช้คอมพิวเตอร์</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับการดูแลรักษาและการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง

<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Traveler</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>The Traveler</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การใช้ปุ่มลูกศร บังคับทิศทาง - การใช้เมาส์คลิกเลือกภาพคำตอบที่ถูกต้อง
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วย</p> <ul style="list-style-type: none"> - การใส่เครื่องหมายได้อย่างถูกต้อง
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับการดูแลรักษาและการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง</p> <p>2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- คาราโอเกะเพลง สัญญา</p>	<p>การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับการดูแลรักษาและการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Traveler
3. เพลง การใช้คอมพิวเตอร์
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. โปรแกรม PowerPoint
6. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Traveler

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The

Traveler

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพนท์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพนท์
(Paint) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 32 ตอน เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพนท์
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม
ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเปิดใช้โปรแกรมและบอกส่วนประกอบของ
โปรแกรมเพนท์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการเปิดโปรแกรมเพนท์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์ได้
3. นักเรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะตามจินตนาการใน
โปรแกรมเพนท์ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรมเพนท์ คือ โปรแกรมที่ใช้สร้างสรรค์งานด้านศิลปะ
เหมาะสำหรับผู้ที่เริ่มต้นฝึกออกแบบงานศิลปะด้วยการใช้กราฟฟิกแบบ
ง่ายๆ ส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์ ประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้ กล่อง
เครื่องมือ(Tool Box) แถบเมนู (Menu Bar) แถบชื่อ (Title Bar) และ
กล่องสี
(Color Box)

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การเปิดใช้งานโปรแกรมเพนท์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Boat Racer

สาระการเรียนรู้

ความรู้

เปิดใช้โปรแกรมและส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อ	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

<p>ส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การดูแลรักษาและการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การเปิดใช้งานโปรแกรมเพนท์</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- โปรแกรมเพนท์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การเปิดใช้งานโปรแกรมเพนท์</p> <p>- การสร้างผลงานในโปรแกรม Paint</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Boat Racer</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Boat Racer</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p>

		<p>2. การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การใช้เมาส์ - บังคับทิศทางเพื่อเก็บเครื่องมือโปรแกรมเพนท์
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับการเปิดใช้โปรแกรมและส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์</p> <p>2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - หนังสือเรียน - คาราโอเกะ เพลง สัญญา 	<p>การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับการเปิดใช้งานและส่วนประกอบของโปรแกรมเพนท์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Boat Racer
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. โปรแกรมเพนท์
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การสร้างผลงานในโปรแกรมเพนท์
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Boat Racer

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Boat Racer
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างผลงานใน

โปรแกรมเพนท์

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพนท์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพนท์

(Paint) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 33 ตอน เริ่มต้นสร้างภาพกราฟฟิก

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถวาดรูปและระบายสีในโปรแกรมเพนท์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถใช้ปุ่มเส้นตรงในโปรแกรมเพนท์วาดรูปได้
2. นักเรียนสามารถใช้ปุ่มเรขาคณิตในโปรแกรมเพนท์วาดรูปได้
3. นักเรียนสามารถใช้ปุ่มแปรงทาสีในโปรแกรมเพนท์วาดรูปได้
4. นักเรียนสามารถใช้ปุ่มถังสีในโปรแกรมเพนท์ระบายสีที่ต้องการได้
5. นักเรียนสามารถพิมพ์ข้อความที่ต้องการลงในโปรแกรมเพนท์ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรมเพนท์ เป็นโปรแกรมพื้นฐานสำหรับการสร้างภาพกราฟฟิกในระดับสูง ซึ่งสามารถสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะได้เป็นอย่างดี ในโปรแกรมเพนท์จะมีเครื่องมือสำหรับการสร้างภาพกราฟฟิกที่ไม่ยุ่งยาก ใช้งานง่าย ทำให้เกิดความสนุกสนานในสร้างผลงานจากโปรแกรมเพนท์

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชันตอน ทาสี ทาสวย
2. โรงเรียนของฉัน (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Answer Me

สาระการเรียนรู้

ความรู้

วาดรูปและระบายสีในโปรแกรมเพนท์
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยกมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่งการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครู	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

<p>บูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การเปิดใช้งานและส่วนประกอบของโปรแกรมเพนต์</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชันตอน ทาสี ทาสวย</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การ์ตูนแอนิเมชันตอน ทาสี ทาสวย - โปรแกรมเพนต์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับการวาดรูปและระบายสีโปรแกรมเพนต์
<p>กิจกรรมที่ 2 : โรงเรียนของฉัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> - หนังสือเรียน - โปรแกรมเพนต์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติ <ul style="list-style-type: none"> คอมพิวเตอร์ - การสร้างผลงานในโปรแกรมเพนต์
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p>	<ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึก 	<p>การทำแบบฝึก</p>

<p>Answer Me</p>	<p>ทักษะ คอมพิวเตอร์ Answer Me</p>	<p>ทักษะ คอมพิวเตอร์ - การใช้เมาส์ คลิกเลือกภาพ คำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับการวาดรูปและระบายสีใน โปรแกรมเพนท์ 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อม ทำท่าทางประกอบ</p>	<p>- หนังสือเรียน - คาราโอเกะ เพลง สัญญา</p>	<p>การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการ วาดรูปและระบาย สีโปรแกรมเพนท์</p>

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชันตอน ทาสี ทาสวย
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Answer Me
4. โปรแกรมเพนท์
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การสร้างผลงานในโปรแกรมเพนท์
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Answer Me

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Answer Me
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างผลงานใน

โปรแกรมเพนท์

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพนท์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพนท์

(Paint) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 34 ตอน เรียนรู้การตกแต่งภาพ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถตกแต่งภาพในโปรแกรมเพนท์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถแก้ไขรูปภาพโดยใช้ปุ่มยางลบได้
2. นักเรียนสามารถย้ายรูปภาพด้วยปุ่มกรอบเลือกอิสระได้
3. นักเรียนสามารถย้ายรูปภาพด้วยปุ่มกรอบเลือกสี่เหลี่ยมได้
4. นักเรียนสามารถใช้ปุ่มยางลบสร้างผลงานในโปรแกรมเพนท์ได้

สาระสำคัญ

การตกแต่งภาพในโปรแกรมเพนท์ สามารถทำได้ 2 วิธี วิธีแรก คือ การแก้ไขรูปภาพด้วยการใช้ปุ่มยางลบ เป็นการแก้ไขรูปภาพโดยการลบบางส่วนของรูปภาพที่ไม่ต้องการออกไป วิธีที่สอง คือ การย้ายวัตถุด้วยปุ่มกรอบเลือกสี่เหลี่ยมหรือปุ่มกรอบเลือกอิสระ เป็นการตกแต่งภาพโดยการย้ายรูปภาพบางส่วนไปวางยังตำแหน่งใหม่ที่ต้องการ

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน เรื่อง การเรียนรู้วิธีในการตกแต่งภาพ
2. การสร้างภาพด้วยปุ่มยางลบ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Get Me Out
4. ใบงานที่ 10 เรื่อง เรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรมเพนท์

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การตกแต่งภาพในโปรแกรมเพนท์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การวาดรูปและ</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none">- ความสนใจในการเรียน- การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

<p>ระบายนีในโปรแกรมเพนท์</p> <p>3. ครูปอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : หนังสือเรียน เรื่อง เรียนรู้การตกแต่งภาพ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- โปรแกรมเพนท์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับวิธีการตกแต่งภาพในโปรแกรมเพนท์</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : สร้างภาพด้วยปุ่มยางลบ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- โปรแกรมเพนท์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การสร้างผลงานด้วยปุ่มยางลบในโปรแกรมเพนท์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Get Me Out</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>Get Me Out</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>- การคลิกลากเมาส์เพื่อย้ายสิ่ง</p>

		กีดขวางต่างๆ
กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 10 เรื่อง เรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรมเพนท์	- ใบงานที่ 10	ตรวจใบงานที่ 10 - การวาดภาพเครื่องมือในโปรแกรมเพนท์ได้อย่างถูกต้อง
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีการตกแต่งภาพในโปรแกรมเพนท์ 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบ	- หนังสือเรียน - คาราโอเกะ เพลง สัญญา	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการตกแต่งภาพในโปรแกรมเพนท์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Get Me Out
3. ใบงานที่ 10 เรื่อง เรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรมเพนท์
4. โปรแกรมเพนท์
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Get Me Out
- ใบงานที่ 10 เรื่อง เรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรมเพนท์
- การสร้างผลงานด้วยปุ่มยางลบในโปรแกรมเพนท์

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Get Me

Out

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 10 เรื่อง เรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรมเพนท์
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การสร้างผลงานด้วยปุ่มยางลบในโปรแกรมเพนท์

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพนท์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพนท์
(Paint) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 35 ตอน พิมพ์ภาพสวยงาม(1)
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบันทึกผลงานในโปรแกรมเพนท์ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถสร้างผลงานในโปรแกรมเพนท์ได้
2. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานในโปรแกรมเพนท์ได้

สาระสำคัญ

การบันทึกผลงานในโปรแกรมเพนท์ คือ การเก็บภาพให้อยู่ในรูปแบบของข้อมูล หรือเรียกว่าไฟล์รูปภาพ สามารถเปิดออกมาแก้ไขหรือตกแต่งเพิ่มเติมในภายหลังได้ นามสกุลของไฟล์รูปภาพของโปรแกรมเพนท์เมื่อบันทึกแล้ว ได้แก่ .bmp, .JPG, .GIF, .PNG เป็นต้น

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ทาสี ทาสวย ตอนที่ 2
2. การบันทึกผลงานในโปรแกรมเพนท์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Remember Me

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การบันทึกผลงานในโปรแกรมเพนต์
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ครุยมือไหว้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นตัวอย่างการไหว้ให้กับนักเรียน เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อ	- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน	สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

<p>ส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การตกแต่งภาพในโปรแกรมเพนท์</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ทาสี ทาสวย ตอนที่ 2</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชั่นตอน ทาสี ทาสวย ตอนที่ 2</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับวิธีบันทึกภาพในโปรแกรมเพนท์</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การบันทึกผลงานในโปรแกรมเพนท์</p>	<p>- โปรแกรมเพนท์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การบันทึกผลงานในโปรแกรมเพนท์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p>	<p>- แบบฝึก</p>	<p>การทำแบบฝึก</p>

Remember Me	ทักษะ คอมพิวเตอร์ Remember Me	ทักษะ คอมพิวเตอร์ - การใช้เมาส์ คลิกตัวโน้ต
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหา เกี่ยวกับการบันทึกผลงานในโปรแกรม เพนท 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อม ทำท่าทางประกอบ	- หนังสือเรียน - คาราโอเกะ เพลง สัญญา	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการ บันทึกผลงานใน โปรแกรมเพนท

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชันตอน ทาสี ทาสวย ตอนที่ 2
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Remember Me
4. โปรแกรมเพนท
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การบันทึกผลงานในโปรแกรมเพนท
 - แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Remember Me
- #### เครื่องมือ
- แบบบันทึกผลการเรียนรู้

- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Remember

Me

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การบันทึกผลงานในโปรแกรมเพนต์

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพนท์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพนท์

(Paint) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 36 ตอน พิมพ์ภาพสวยงาม(2)

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล
การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.1/1 ง 3.1 ป.1/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการพิมพ์ผลงานในโปรแกรมเพนท์
ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถสร้างผลงานในโปรแกรมเพนท์ได้
2. นักเรียนสามารถบันทึกผลงานในโปรแกรมเพนท์ได้
3. นักเรียนสามารถเปิดไฟล์รูปภาพที่บันทึกไว้แล้วมาตกแต่งใหม่ได้
4. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการพิมพ์ผลงานในโปรแกรมเพนท์ได้
5. นักเรียนสามารถบอกวิธีการออกจากโปรแกรมเพนท์เมื่อใช้งานเสร็จได้

สาระสำคัญ

การพิมพ์ผลงานในโปรแกรมเพนท์ คือ การนำภาพที่ถูกบันทึกไว้แล้วในคอมพิวเตอร์ มาแสดงผลบนแผ่นกระดาษ ซึ่งจำเป็นต้องมีการติดตั้งเครื่องพิมพ์ก่อน จึงสามารถพิมพ์ผลงานออกมาได้

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชันตอน ภารกิจสุดท้าย
2. การพิมพ์ผลงานในโปรแกรมเพนท์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การพิมพ์ผลงานในโปรแกรมเพนที
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ยินดีที่พบกัน พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง เมื่อจบเพลงครูบูรณาการเรื่องการไหว้ที่ถูกต้องเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่</p>	<p>- คาราโอเกะ เพลง ยินดีที่พบกัน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none">- ความสนใจในการเรียน- การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

<p>เหมาะสม</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหา คาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การบันทึกภาพใน โปรแกรมเพนท์</p> <p>3. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเป็นเตรียมความพร้อม และ เชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ภาระกิจสุดท้าย</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชั่นตอน ภาระกิจสุดท้าย</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการพิมพ์ผลงานในโปรแกรมเพนท์</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การพิมพ์ผลงานในโปรแกรมเพนท์</p>	<p>- โปรแกรมเพนท์</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การเปิดไฟล์ภาพที่เคยบันทึกไว้แล้ว</p> <p>- การพิมพ์ผลงานในโปรแกรมเพนท์</p> <p>- การออกจากโปรแกรมเมื่อใช้งานเสร็จ</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p> <p>- การเลือก</p>

	Post-Test	คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้	- หนังสือเรียน	ตรวจใบงานที่ 10 - การโยงเส้นจับคู่ได้อย่างถูกต้อง
ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับการพิมพ์ผลงานในโปรแกรมเพนท์ 2. ครูและนักเรียนร้องเพลงสัญญา พร้อมทำท่าทางประกอบ	- หนังสือเรียน - คาราโอเกะเพลง สัญญา	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการพิมพ์ผลงานในโปรแกรมเพนท์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คาราโอเกะ เพลงยินดีที่พบ และคาราโอเกะ เพลงสัญญา
2. การ์ตูนแอนิเมชันตอน ภารกิจสุดท้าย
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรมเพนท์
5. หนังสือเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9
- การพิมพ์ผลงานในโปรแกรมเพนท์

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การพิมพ์ผลงานใน

โปรแกรมเพนท์

