

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ข้อมูลและสารสนเทศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ข้อมูลและสารสนเทศ

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 1 เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศคืออะไร เวลา  
50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 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.2/1 บอกระโยชน์ของข้อมูลและรวบรวมข้อมูลที่สนใจจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้

ง 3.1 ป.2/2 บอกระโยชน์และการรักษาแหล่งข้อมูล

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกความหมายของข้อมูลและสารสนเทศได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของข้อมูลได้
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของสารสนเทศได้
3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างข้อมูลและสารสนเทศได้

## สาระสำคัญ

ข้อมูล คือ ข้อเท็จจริงหรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับคน สัตว์ สิ่งของหรือสถานที่ต่างๆ ซึ่งข้อมูลอาจจะได้มาจากการสังเกต การเก็บรวบรวม และการวัด ข้อมูลเป็นได้ทั้งข้อความ และตัวเลข แต่จะต้องมีความเป็นจริง เช่น จังหวัดเชียงใหม่อยู่ทางภาคเหนือของประเทศไทย

สารสนเทศ คือ สิ่งที่ได้จากการนำเอาข้อมูลมาประมวลผล โดยการจัดเรียง คำนวณ เปรียบเทียบ และสรุปผล เพื่อให้ได้สิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ ถูกต้อง และตรงตามความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งการได้สารสนเทศที่ดีนั้น จะต้องมีการประมวลผลข้อมูลที่ดีด้วย

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน แนะนำตัวละคร

3. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลและสารสนเทศคืออะไร
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Can You See 2

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ข้อมูลและสารสนเทศ

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยซักทายเป็นวงเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแนะนำเกี่ยวกับการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้</p> <p>หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน แนะนำตัวละคร</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน แนะนำตัวละคร</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับชื่อตัวละคร</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน</p>	<p>1. สังเกต</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ข้อมูลและสารสนเทศคืออะไร	เมชันตอน ข้อมูลและ สารสนเทศคือ อะไร	พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับ ความหมายของ ข้อมูลและ สารสนเทศ
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Can You See 2	- แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Can You See 2	การทำแบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ - การใช้เมาส์ คลิกซ้าย เพื่อหาจุดที่ แตกต่างกัน
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเรื่อง ความหมายของข้อมูลและสารสนเทศและ สิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจก หนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวน เนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับ ความหมายของ ข้อมูลและ สารสนเทศ

## สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชันแนะนำตัวละคร
3. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลและสารสนเทศคืออะไร
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Can You See 2
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Can You See 2  
เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้

- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน  
เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Can

You See 2



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ข้อมูลและสารสนเทศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ข้อมูลและสารสนเทศ

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 2 เรื่อง คุณสมบัติของข้อมูลที่ดี  
50 นาที

เวลา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/1 บอกประโยชน์ของข้อมูลและรวบรวมข้อมูลที่สนใจจากแหล่งแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้

ง 3.1 ป.2/2 บอกประโยชน์และการรักษาแหล่งข้อมูล

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกคุณสมบัติของข้อมูลที่ดีได้



## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายคุณสมบัติของข้อมูลที่ดีได้
2. นักเรียนสามารถแยกแยะลักษณะของข้อมูลที่ดีได้

## สาระสำคัญ

คุณสมบัติของข้อมูลที่ดีจะต้องมีความถูกต้อง ทันสมัยไม่  
ล่าช้า สามารถตรวจสอบได้ น่าเชื่อถือ และมีความสมบูรณ์  
ครบถ้วน

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน คุณสมบัติของข้อมูลที่ดี
2. ใบงานที่ 1 เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศคืออะไร
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Space Data

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

คุณสมบัติของข้อมูลที่ดี

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งทบทวนความรู้สิ่ง que นักเรียนเรียนไปเมื่อสัปดาห์ที่แล้ว เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศ</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		- เกี่ยวกับข้อมูลและสารสนเทศ
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนคุณสมบัติของข้อมูลที่ดี</b>	- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนคุณสมบัติของข้อมูลที่ดี	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับคุณสมบัติของข้อมูลที่ดี
<b>กิจกรรมที่ 2 : ใบงานที่ 1 เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศคืออะไร</b>	- ใบงานที่ 1	ตรวจใบงานที่ 1 - กรอกข้อมูลเกี่ยวกับตนเองของนักเรียน
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Space Data</b>	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Space Data	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ - การใช้ปุ่ม Spacebar เพื่อเก็บตัวอักษรของคำศัพท์ที่กำหนดมาให้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเรื่องคุณสมบัติของข้อมูลที่ดี และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ รวมทั้งการฝึกปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะการพิมพ์โดยใช้แป้นเหย้า ได้แก่ ฟังก์ค้ำสว พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความหมายของข้อมูลและสารสนเทศ</p>

## สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน คุณสมบัติของข้อมูลที่ดี
2. ใบงานที่ 1 เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศคืออะไร
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Space Data
4. โปรแกรม Microsoft Word
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 1 เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศคืออะไร
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Space Data

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 1 เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศคืออะไร
- ประเมินจากทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Space Data



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ข้อมูลและสารสนเทศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ข้อมูลและสารสนเทศ

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 3 เรื่อง การประมวลผลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/1 บอกระโยชน์ของข้อมูลและรวบรวมข้อมูลที่สนใจจากแหล่งแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้

ง 3.1 ป.2/2 บอกระโยชน์และการรักษาแหล่งข้อมูล

### จุดประสงค์ปลายทาง



นักเรียนสามารถอธิบายการประมวลผลข้อมูลไปสู่  
สารสนเทศได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการประมวลผลข้อมูลไปสู่  
สารสนเทศได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการประมวลผลข้อมูลแบบ  
ต่างๆ และสามารถนำไปใช้ได้เหมาะสม

### สาระสำคัญ

การประมวลผลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ หมายถึง การนำเอา  
ข้อมูลที่เก็บไว้อย่างเป็นระบบ ซึ่งได้มาจากการเก็บรวบรวมข้อมูล  
มาทำการวิเคราะห์ หรือประมวลผลด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น การ  
เปรียบเทียบ การจัดแบ่งกลุ่ม การคำนวณ และการสรุปผล  
สุดท้ายก็จะได้ข้อมูลออกมาในลักษณะใหม่ ซึ่งเรียกว่า สารสนเทศ

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การประมวลผลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ
2. ใบงานที่ 2 เรื่อง การประมวลผลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ My Shadow

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การประมวลผลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งทบทวนความรู้สิ่ง que นักเรียนเรียนไปเมื่อสัปดาห์ที่แล้ว เรื่อง คุณสมบัติของข้อมูลที่ดี</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับคุณสมบัติของข้อมูลที่ดี</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การประมวลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชั่นตอนการประมวลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับขั้นตอนการประมวลผลไปสู่สารสนเทศ - เกี่ยวกับวิธีการประมวลผล
<b>กิจกรรมที่ 2 : ใบงานที่ 2 เรื่อง การประมวลผลจากข้อมูลไปสู่สารสนเทศ</b>	- ใบงานที่ 2	ตรวจใบงานที่ 2 - การเขียนขั้นตอนการประมวลผลจากข้อมูลไปสู่สารสนเทศ
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ My Shadow</b>	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ My Shadow	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ - การคลิกลากเมาส์ เพื่อนำภาพไปใส่ให้ตรงกับเงา
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเรื่องการประมวลผลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ประมวลผลข้อมูล ไปสู่สารสนเทศ

## สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การประมวลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ
2. ใบงานที่ 2 เรื่อง การประมวลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ My Shadow
4. โปรแกรม Microsoft Word
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน

- ใบงานที่ 2 เรื่อง การประมวลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ My Shadow

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 2 เรื่อง การประมวลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

My Shadow



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ข้อมูลและสารสนเทศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ข้อมูลและสารสนเทศ

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 4 เรื่อง ลักษณะของสารสนเทศที่ดี

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/1 บอกประโยชน์ของข้อมูลและรวบรวมข้อมูลที่สนใจจากแหล่งแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้

ง 3.1 ป.2/2 บอกประโยชน์และการรักษาแหล่งข้อมูล

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกลักษณะของสารสนเทศที่ดีได้ รวมทั้งสามารถนำมาไปใช้ได้เหมาะสม



## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกลักษณะของสารสนเทศที่ดีได้
2. นักเรียนสามารถเลือกใช้สารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

## สาระสำคัญ

ลักษณะของสารสนเทศที่ดีจะต้องมีความถูกต้อง สมบูรณ์ มีความทันสมัย และมีการนำเสนอที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และน่าสนใจ สารสนเทศที่ดีมา จะถูกนำไปเก็บไว้ในสื่อบันทึกต่างๆ ซึ่งปัจจุบัน นิยมนำมาเก็บรักษาไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ง่ายต่อการ ค้นหา ทำสำเนา และยังสามารถนำไปเผยแพร่หรือส่งต่อไปยัง ผู้ใช้ที่อยู่ห่างไกลได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว ทันเวลายิ่งขึ้น

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ลักษณะของสารสนเทศที่ดี
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Runner
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1

## สาระการเรียนรู้

## ความรู้

ลักษณะของสารสนเทศที่ดี

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยซักทายเป็นวงเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งทบทวนความรู้สิ่ง que นักเรียนเรียนไปเมื่อสัปดาห์ที่แล้ว เรื่อง การประมวลผลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการประมวลผลข้อมูลไปสู่สารสนเทศ</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ลักษณะของสารสนเทศที่ดี</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอนลักษณะของสารสนเทศที่ดี</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับลักษณะของสารสนเทศที่ดี</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Runner	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Runner	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ - การคลิกลากเมาส์เพื่อเก็บคะแนนและกฎเกณฑ์ที่กำหนด
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วย - การเติมข้อมูลของสัตว์ให้ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับคุณลักษณะของสารสนเทศที่ดี และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับคุณลักษณะของสารสนเทศที่ดี

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ลักษณะของสารสนเทศที่ดี
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Runner
3. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Runner

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

ที่ 1

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

Click Runner



## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์  
เวลา 3 คาบ

คาบที่ 5 เรื่อง ความหมายของคอมพิวเตอร์ เวลา  
50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/1 บอกประโยชน์ของข้อมูลและรวบรวม  
ข้อมูลที่สนใจจากแหล่งแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้

ง 3.1 ป.2/2 บอกประโยชน์และการรักษาแหล่งข้อมูล

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกความหมายของคอมพิวเตอร์ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์ได้

### สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์ หมายถึง เครื่องคำนวณอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถทำงานตามชุดคำสั่ง ด้วยความเร็วสูง โดยคอมพิวเตอร์มีขั้นตอนการทำงานประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ การรับโปรแกรมและข้อมูล การประมวลผล และแสดงผลลัพธ์

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความหมายของคอมพิวเตอร์
3. ใบงานที่ 3 เรื่อง ความหมายของคอมพิวเตอร์



## 4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Find Me

### สาระการเรียนรู้

#### ความรู้

ความหมายของคอมพิวเตอร์

#### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

#### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยซักทายเป็นวงเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศ</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- ข้อมูลและสารสนเทศ</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความหมายของคอมพิวเตอร์</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอน ความหมายของคอมพิวเตอร์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความหมายของคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : ใบงานที่ 3 เรื่อง</b></p>	<p>- ใบงานที่ 3</p>	<p>ตรวจใบงานที่ 3</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ความหมายของคอมพิวเตอร์		- ใสเครื่องหมาย √ หน้าคำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Find Me	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Find Me	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ - การคลิกเมาส์เพื่อหาชิ้นส่วนต่างๆ
<b>ขั้นสรุป</b> 1. ครูและนักเรียนสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับความหมายของคอมพิวเตอร์ 2. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายของคอมพิวเตอร์

## สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความหมายของคอมพิวเตอร์
3. ใบงานที่ 3 เรื่อง ความหมายของคอมพิวเตอร์
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Find Me
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Find Me
- ใบงานที่ 3 เรื่อง ความหมายของคอมพิวเตอร์

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Find

Me

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 3 เรื่อง ความหมายของคอมพิวเตอร์



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์  
เวลา 3 คาบ

คาบที่ 6 เรื่อง วิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ เวลา  
50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/1 บอกประโยชน์ของข้อมูลและรวบรวมข้อมูลที่สนใจจากแหล่งแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้

ง 3.1 ป.2/3 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ในแต่ละช่วงได้

### สาระสำคัญ

วิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ เริ่มต้นจากการใช้นิ้วมือและนิ้วเท้าเพื่อช่วยในการคำนวณ และพัฒนามาเป็นลูกคิด ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ชาวจีนได้ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อช่วยในการคำนวณ ต่อมามนุษย์ได้มีการประดิษฐ์และพัฒนาเครื่องคำนวณ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ช่วงคือ ช่วงที่ 1 เครื่องคำนวณที่ทำงานด้วยกลไกแบบเครื่องจักรกล และ ช่วงที่ 2 เครื่องคำนวณที่มีการใช้ไฟฟ้าเข้ามาช่วยในการทำงานซึ่งมีส่วนประกอบของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน วิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Evolution

### สาระการเรียนรู้

## ความรู้

วิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์

## ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

## สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มีวินัย



## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยซักทายเป็นวงเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปเมื่อสัปดาห์ที่แล้วเรื่อง ความหมายของคอมพิวเตอร์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- ความหมายของคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอนวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Evolution</b></p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Evolution</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- การร่วมกิจกรรม</p> <p>- สมာธิในการฟัง</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		2. การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Evolution - การใช้ปุ่มลูกศร
<b>ขั้นสรุป</b> 1. ครูและนักเรียนสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ 2. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน วิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Evolution
3. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Evolution
- เครื่องมือ**
- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
  - แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน  
เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบ  
ฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Evolution

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์  
เวลา 3 คาบ

คาบที่ 7 เรื่อง ชนิดของคอมพิวเตอร์ เวลา  
50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/1 บอกประโยชน์ของข้อมูลและรวบรวมข้อมูลที่สนใจจากแหล่งแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้

ง 3.1 ป.2/3 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกชนิดของคอมพิวเตอร์ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกชื่อและคุณสมบัติของไมโครคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกชื่อและคุณสมบัติของมินิคอมพิวเตอร์ได้
3. นักเรียนสามารถบอกชื่อและคุณสมบัติของเมนเฟรมคอมพิวเตอร์ได้
4. นักเรียนสามารถบอกชื่อและคุณสมบัติของซูเปอร์คอมพิวเตอร์ได้

### สาระสำคัญ

ชนิดของคอมพิวเตอร์ จำแนกออกได้ 4 ชนิด ดังนี้ 1. ไมโครคอมพิวเตอร์ เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดเล็ก ใช้งานง่าย 2. มินิคอมพิวเตอร์ เป็นคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานได้พร้อมๆ กันได้หลายคน มีความรวดเร็วในการประมวลผลสูง 3. เมนเฟรมคอมพิวเตอร์ เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีราคาสูง ขนาดใหญ่ และมีประสิทธิภาพสูง และ 4. ซูเปอร์คอมพิวเตอร์ เป็นคอมพิวเตอร์ที่ทำงานได้รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพสูงกว่าคอมพิวเตอร์ชนิดอื่นๆ

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ชนิดของคอมพิวเตอร์
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Swapper
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ชนิดของคอมพิวเตอร์

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปเมื่อสัปดาห์ที่แล้วเรื่อง วิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นนักเรียนนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		- วิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ชนิดของคอมพิวเตอร์</b>	- การ์ตูนแอนิเมชันตอน ชนิดของคอมพิวเตอร์	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน
<b>กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Post-Test</b>	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	ตรวจแบบทดสอบ Post-Test - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Swapper</b>	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Swapper	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ - การคลิกเมาส์เพื่อเรียงชนิดของคอมพิวเตอร์
<b>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้</b>	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วย - การทำเครื่องหมาย ✓ หน้าคำตอบได้



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ถูกต้อง
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับชนิดของคอมพิวเตอร์2. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	- หนังสือเรียน	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- ชนิดของคอมพิวเตอร์</p>

## สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ชนิดของคอมพิวเตอร์
2. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Swapper
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Swapper

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

### ที่ 2

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Swapper



## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ชื่อและหน้าที่ส่วนประกอบ ภายในคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ชื่อและหน้าที่ส่วนประกอบภายใน  
คอมพิวเตอร์ เวลา 3 คาบ

คาบที่ 8 เรื่อง เมนบอร์ดและฮาร์ดดิสก์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

#### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

##### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

##### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่  
เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกชื่อ ลักษณะ และ หน้าที่ของเมนบอร์ด  
และฮาร์ดดิสก์ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกชื่อ ลักษณะ และ หน้าที่ของเมนบอร์ดได้
2. นักเรียนสามารถบอกชื่อ ลักษณะ และ หน้าที่ของฮาร์ดดิสก์ได้

## สาระสำคัญ

เมนบอร์ด (Main board) หรือ มาเธอร์บอร์ด (Motherboard) คือ แผงวงจรหลัก เป็นส่วนประกอบที่สำคัญเปรียบเสมือนบ้านใหญ่ที่รวบรวมความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวเอาไว้ มีหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการต่อเชื่อมอุปกรณ์ต่างๆ ได้แก่ ซีพียู แรม ฮาร์ดดิสก์ และซีดีรอม มีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมแผ่นใหญ่

ฮาร์ดดิสก์ (Hard Disk) คือ อุปกรณ์ที่ใช้บันทึกข้อมูลประเภทหนึ่ง ซึ่งติดตั้งมาพร้อมกับคอมพิวเตอร์ทุกเครื่อง มีหน้าที่เป็นแหล่งเก็บข้อมูลทั้งหมดของคอมพิวเตอร์ และเก็บข้อมูลต่างๆ ของผู้ใช้งาน

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน เมนบอร์ดและฮาร์ดดิสก์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Bridge

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

เมนบอร์ดและฮาร์ดดิสก์

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้



## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความหมายของคอมพิวเตอร์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- ความหมายของคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เมนบอร์ดและฮาร์ดดิสก์</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เมนบอร์ดและฮาร์ดดิสก์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน</p>



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>The Bridge</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>Game The Bridge</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>The Bridge</p> <p>- การคลิกลากเมาส์และการใช้ปุ่มลูกศรบังคับทิศทาง</p>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ และ หน้าที่ของเมนบอร์ด และ ฮาร์ดดิสก์และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	<p>หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ และ หน้าที่ของเมนบอร์ด และ ฮาร์ดดิสก์</p>

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เมนบอร์ดและฮาร์ดดิสก์
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Bridge
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Bridge  
เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้

- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The

Bridge

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ชื่อและหน้าที่ส่วนประกอบ ภายในคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ชื่อและหน้าที่ส่วนประกอบภายใน  
คอมพิวเตอร์ เวลา 3 คาบ  
คาบที่ 9 เรื่อง ซีพียูและเพาเวอร์ซัพพลาย  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....  
-----

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่  
เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกชื่อ ลักษณะ และหน้าที่ของซีพียู  
เพาเวอร์ซัพพลายได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกชื่อ และหน้าที่ของซีพียูได้
2. นักเรียนสามารถบอกชื่อ และหน้าที่ของเพาเวอร์ซัพพลายได้

## สาระสำคัญ

ซีพียู (CPU) คือ อุปกรณ์ที่อยู่ภายในตัวเครื่อง เปรียบเหมือนสมองของคอมพิวเตอร์ มีหน้าที่คำนวณ และประมวลผลคำสั่งข้อมูลต่างๆ ซีพียูไม่สามารถทำงานชิ้นเดียวได้ จะต้องทำงานร่วมกับอุปกรณ์อื่นๆ นั่นก็คืออุปกรณ์ที่ใช้ในการรับข้อมูล และแสดงผลข้อมูล

เพาเวอร์ซัพพลาย (Power Supply) อุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ในการแปลงกระแสไฟฟ้าจากไฟบ้านซึ่งเป็นไฟฟ้ากระแสสลับ มาเป็นไฟฟ้ากระแสตรง เพื่อให้ไฟฟ้าเหมาะสมกับวงจรคอมพิวเตอร์ และให้คอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ซีพียูและเพาเวอร์ซัพพลาย
2. ใบงานที่ 4 เรื่อง ส่วนประกอบภายในคอมพิวเตอร์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Bridge 2

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ซีพียู และเพาเวอร์ซัพพลาย

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้



## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง เมนบอร์ด และ ฮาร์ดดิสก์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เมนบอร์ด และ ฮาร์ดดิสก์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ซีพียู และเพาเวอร์ซัพพลาย</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ซีพียู และเพาเวอร์ซัพพลาย</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : ใบงานที่ 4 เรื่อง ส่วนประกอบภายในคอมพิวเตอร์</b></p>	<p>- ใบงานที่ 4</p>	<p>ตรวจใบงานที่ 4</p> <p>- การเขียนชื่อ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ส่วนประกอบภายในคอมพิวเตอร์พร้อมกับบอกหน้าที่ให้ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</b> <b>The Bridge 2</b>	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ <b>The Bridge 2</b>	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ <b>The Bridge</b> - การคลึงลากเมาส์เพื่อทำเส้นทาง และการใช้ปุ่มลูกศรบังคับทิศทาง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับชื่อลักษณะ และ หน้าที่ของซีพียูและเพาเวอร์ซัพพลาย รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับชื่อลักษณะ และ หน้าที่ของซีพียูและเพาเวอร์ซัพพลาย



## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ซีพียูและพาเวอร์ซัพพลาย
2. ใบงานที่ 4 เรื่อง ส่วนประกอบภายในคอมพิวเตอร์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Bridge 2
4. โปรแกรม Microsoft Word
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Bridge 2
- ใบงานที่ 4 เรื่อง ส่วนประกอบภายในคอมพิวเตอร์

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Bridge 2

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 4 เรื่อง ส่วนประกอบภายในคอมพิวเตอร์



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ชื่อและหน้าที่ส่วนประกอบ ภายในคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ชื่อและหน้าที่ส่วนประกอบภายใน  
คอมพิวเตอร์ เวลา 3 คาบ  
คาบที่ 10 เรื่อง ไดรฟ์ต่างๆ เวลา  
50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่  
เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกชื่อ และหน้าที่ของไดรฟ์ต่างๆ ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกชื่อ และหน้าที่ของซีดีรอม ไดรฟ์ (CD-ROM Drive) ได้
2. นักเรียนสามารถบอกชื่อ และหน้าที่ของซีดีอาร์ดับบลิว ไดรฟ์ (CD-RW Drive) ได้
4. นักเรียนสามารถบอกชื่อ และหน้าที่ของดีวีดีรอม ไดรฟ์ (DVD-ROM Drive) ได้
5. นักเรียนสามารถบอกชื่อ และหน้าที่ของดีวีดี อาร์ดับบลิว ไดรฟ์ (DVD-RW Drive) ได้
6. นักเรียนสามารถบอกชื่อ และหน้าที่ของช่องสำหรับเสียบ ยูเอสบี (USB Port) ได้

## สาระสำคัญ

ไดรฟ์ (Drive) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีหน้าที่อ่านและจัดเก็บข้อมูล โดยปกติในคอมพิวเตอร์จะมีอยู่ด้วยกัน 3 ไดรฟ์ ได้แก่ ไดรฟ์ซี (C:) ไดรฟ์ดี (D:) และไดรฟ์อี (E:) นอกจากนี้ยังมี ซีดีรอม ไดรฟ์ (CD-ROM Drive), ดีวีดีรอม ไดรฟ์ (DVD-ROM Drive), ซีดีอาร์ดับบลิว ไดรฟ์ (CD-RW Drive), ดีวีดี อาร์ดับบลิว ไดรฟ์ (DVD-RW Drive), พอร์ทยูเอสบี (USB Port) เป็นต้น

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ไดรฟ์ต่างๆ
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Drive Miner
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ชื่อ และหน้าที่ของไดรฟ์ต่างๆ

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง ซีพียูและพาวเวอร์ซัพพลาย</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- ซีพียู และ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		พาวเวอร์ซีพ ปลาย
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ไดรฟ์ต่างๆ</b>	- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ไดรฟ์ ต่างๆ	- สังเกต พฤติกรรม (ความสนใจ และ การตอบคำถาม)
<b>กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Post-Test</b>	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	ตรวจแบบทดสอบ Post-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Drive Miner</b>	- แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Drive Miner	การทำแบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ - การใช้ปุ่มลูกศร เพื่อเก็บไดรฟ์ ต่างๆ
<b>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้</b>	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัด ท้ายหน่วย - ทำเครื่องหมาย ✓ หน้าคำตอบที่ ถูกต้องที่สุด
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ และ หน้าทีของไดรฟ์ต่างๆ รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อม	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไป ทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>		<p>2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ และ หน้าที่ของไตรฟี่ ต่างๆ</p>



## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ไดรฟ์ต่างๆ
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Drive Miner
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Drive Miner

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

ที่ 3

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบ

ฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Drive Mine

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 อุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 อุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์

เวลา 2 คาบ

คาบที่ 11 เรื่อง ฮาร์ดแวร์

เวลา 50

นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 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.2/3 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกความหมายและยกตัวอย่างฮาร์ดแวร์ที่รู้จักได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของฮาร์ดแวร์ได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างฮาร์ดแวร์ได้

### สาระสำคัญ

ฮาร์ดแวร์ (Hardware) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่อพ่วงต่างๆที่สามารถจับต้องได้ เช่น จอภาพ(Monitor) แป้นพิมพ์ (Keyboard) ตัวเครื่อง(Case) เครื่องพิมพ์(Printer) ลำโพง (Speaker) เอ็กเทิร์นอลฮาร์ดดิสก์(External Harddisk) แผ่นซีดี (Compact Disk) แผ่นดีวีดี(Digital Versatile Disc) แฟลชไดรฟ์(Flash Drive) เป็นต้น

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ฮาร์ดแวร์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Hardware Turtle

### สาระการเรียนรู้

ความรู้

ฮาร์ดแวร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ชื่อและหน้าที่ส่วนประกอบภายในคอมพิวเตอร์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นนักเรียนนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- ชื่อและหน้าที่ส่วนประกอบ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ภายในคอมพิวเตอร์
<p>ชั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ฮาร์ดแวร์</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ฮาร์ดแวร์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความหมายของฮาร์ดแวร์</p> <p>- ชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์แต่ละประเภท</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Hardware Turtle</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Hardware Turtle</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใช้ปุ่มลูกศรเพื่อขยับอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ตามที่กำหนด
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับความหมายของฮาร์ดแวร์ และหน้าที่ของอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์แต่ละประเภท</p> <p>2. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	- หนังสือเรียน	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับฮาร์ดแวร์</p>

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ฮาร์ดแวร์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Hardware Turtle
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Hardware Turtle
- เครื่องมือ
- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
  - แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
  - แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน
- เกณฑ์การประเมิน
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในรูปแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

Hardware Turtle





## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 อุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 อุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์

เวลา 2 คาบ

คาบที่ 12 เรื่อง ซอฟต์แวร์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 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.2/3 บอกรายชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกความหมายและยกตัวอย่างซอฟต์แวร์ที่รู้จักได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของซอฟต์แวร์ได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างซอฟต์แวร์ที่รู้จักได้

### สาระสำคัญ

ซอฟต์แวร์ (Software) คือ ชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่เขียนขึ้นมา เพื่อสั่งให้ฮาร์ดแวร์ทำงานตามความต้องการของผู้ใช้ หากไม่มีซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ก็ไม่สามารถทำงานได้ ตัวอย่างซอฟต์แวร์ ได้แก่ ซอฟต์แวร์เกม ซอฟต์แวร์สำหรับพิมพ์งาน ซอฟต์แวร์สำหรับออกแบบงานศิลปะ ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นต้น

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ซอฟต์แวร์
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Software
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4

## สาระการเรียนรู้

ความรู้

ซอฟต์แวร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้



## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้วเรื่อง ฮาร์ดแวร์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- ฮาร์ดแวร์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ซอฟต์แวร์</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ซอฟต์แวร์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความหมายของซอฟต์แวร์</p> <p>- เกี่ยวกับตัวอย่างของซอฟต์แวร์</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p> <p>- การเลือก</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		คำตอบที่ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Software</b>	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Software	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Software - การคลิกเมาส์เพื่อเก็บสิ่งกีดขวางต่างๆที่เป็นอุปสรรคต่อการเดินทางของพีคลิก
<b>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้</b>	- หนังสือเรียน	ตรวจสอบแบบฝึกหัดท้ายหน่วย - การวาดรูปอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ที่ชอบพร้อมทั้งเขียนชื่อ และระบายสี
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ซอฟต์แวร์



## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ซอฟต์แวร์
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Software
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Software

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่

4

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึก

ทักษะคอมพิวเตอร์

Software



## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้และการดูแลรักษา อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้และการดูแลรักษาอุปกรณ์  
คอมพิวเตอร์ เวลา 6 คาบ

คาบที่ 13 เรื่อง การใช้เมาส์และลักษณะตัวชี้เมาส์  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

#### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

##### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

##### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/2 บอกประโยชน์และการรักษาแหล่งข้อมูล

ง 3.1 ป.2/3 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่  
เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกวิธีการใช้เมาส์และลักษณะของตัวชี้เมาส์ได้อย่างถูกต้อง

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการใช้งานเมาส์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกสถานะของตัวชี้เมาส์แบบต่างๆ ได้

### สาระสำคัญ

เมาส์ (Mouse) เป็นอุปกรณ์สำหรับควบคุมการชี้ตำแหน่งบนจอภาพ และเป็นหน่วยรับข้อมูลเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่ง การคลิกเมาส์มีหลายวิธี ได้แก่ การคลิกปุ่มซ้าย การคลิกปุ่มขวา การดับเบิลคลิก การลากและปล่อยเมาส์ และการใช้ล้อเลื่อน ลักษณะของตัวชี้เมาส์ที่แสดงอยู่บนจอภาพ โดยปกติจะเป็นปุ่มลูกศร แต่เมื่อเรากำลังทำงานต่างๆ ลักษณะของตัวชี้เมาส์ก็จะเปลี่ยนแปลงไปตามการใช้งาน

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test

2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใช้เมาส์และลักษณะของตัวชี้เมาส์

3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Space Pointer

4. ใบงานที่ 5 เรื่อง อุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์

### สาระการเรียนรู้

ความรู้

การใช้เมาส์และลักษณะของตัวชี้เมาส์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มีวินัย

กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง อุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- อุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใช้เมาส์และลักษณะของตัวชี้เมาส์</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใช้เมาส์และลักษณะของตัวชี้เมาส์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ใช้เมาส์และลักษณะของตัวชี้เมาส์
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Space Pointer	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Space Pointer	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Space Pointer - การใช้เมาส์บังคับเพื่อเก็บตัวชี้เมาส์ลักษณะต่างๆ
กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 5	- ใบงานที่ 5	ตรวจใบงานที่ 5 - บอกความหมายของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบได้ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใช้เมาส์และลักษณะของตัวชี้เมาส์ รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจก	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
หนังสือให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา		ใช้เมาส์และลักษณะของตัวชี้เมาส์

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การใช้เมาส์และลักษณะของตัวชี้เมาส์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Space Pointer
4. ใบงานที่ 5 เรื่อง อุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์
5. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 5 เรื่อง อุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์
  - แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Space Pointer
- เครื่องมือ**
- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
  - แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
  - แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน
- เกณฑ์การประเมิน**



- ประเมินจากการทำใบงานที่ 5 เรื่อง อุปกรณ์พื้นฐาน  
ของคอมพิวเตอร์

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะ  
คอมพิวเตอร์

Space Pointer

## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้และการดูแลรักษา อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้และการดูแลรักษาอุปกรณ์  
คอมพิวเตอร์ เวลา 6 คาบ

คาบที่ 14 เรื่อง การใช้และลักษณะการทำงานของ  
แป้นพิมพ์ เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/2 บอกประโยชน์และการรักษาแหล่งข้อมูล

ง 3.1 ป.2/3 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่  
เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกลักษณะการใช้และการทำงานของแป้นพิมพ์ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกลักษณะการทำงานของแป้นพิมพ์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของปุ่มต่างๆ บนแป้นพิมพ์ได้
3. นักเรียนมีทักษะในการพิมพ์สัมผัสบนแป้นพิมพ์

### สาระสำคัญ

แป้นพิมพ์(Keyboard) เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการรับข้อมูลเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่ง ซึ่งมีปุ่มประมาณ 101-104 ปุ่ม โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้เป็น 4 กลุ่ม คือ ปุ่มฟังก์ชัน ปุ่มตัวเลข ปุ่มตัวอักษร และปุ่มควบคุม

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใช้และลักษณะการทำงานของแป้นพิมพ์
2. ปุ่มต่างๆบนแป้นพิมพ์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. การพิมพ์สัมผัสบนแป้นเหย้า

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การใช้และการทำงานของแป้นพิมพ์ได้

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูสนทนาพูดคุยซักทายเป็นเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การใช้เมาส์ และ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ลักษณะตัวซีเมาส์แบบต่างๆ</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้เมาส์</li> <li>- ลักษณะตัวซีเมาส์แบบต่างๆ</li> </ul>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การใช้และลักษณะการทำงานของแป้นพิมพ์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การใช้และลักษณะการทำงานของแป้นพิมพ์</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> </li> <li>2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกี่ยวกับการใช้และลักษณะการทำงานของแป้นพิมพ์</li> </ul> </li> </ol>
<p>กิจกรรมที่ 2 : ปุ่มต่างๆบนแป้นพิมพ์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แป้นพิมพ์จำลอง</li> <li>- หนังสือเรียน</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> </li> <li>2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> <li>- การแบ่งกลุ่ม</li> </ul> </li> </ol>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ของปุ่มต่างๆบน แป้นพิมพ์ - หน้าที่ของปุ่ม ต่างๆบน แป้นพิมพ์
กิจกรรมที่ 3 : ทบทวนแป้นเหย้า	- แป้นพิมพ์ จำลอง	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน - สมาธิในการฟัง 2. ทักษะการ พิมพ์ - การวางนิ้วบน แป้นเหย้า - การกดปุ่มบน แป้นเหย้า
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ และปุ่มต่างๆ ที่อยู่บนแป้นพิมพ์ รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับการใช้ และลักษณะการ ทำงานของ แป้นพิมพ์

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใช้และลักษณะการทำงานของแป้นพิมพ์
2. โปรแกรม Microsoft Word
3. แป้นพิมพ์จำลอง
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การปฏิบัติคอมพิวเตอร์เพื่อฝึกทักษะในการพิมพ์  
สัมผัสบนแป้นพิมพ์

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการพิมพ์  
สัมผัสบนแป้นพิมพ์





## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้และการดูแลรักษา อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้และการดูแลรักษาอุปกรณ์  
คอมพิวเตอร์ เวลา 6 คาบ

คาบที่ 15 เรื่อง การวางนัยบนแป้นพิมพ์ (1)  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

#### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

##### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

##### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/2 บอกประโยชน์และการรักษาแหล่งข้อมูล

ง 3.1 ป.2/3 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่  
เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

#### จุดประสงค์ปลายทาง

## นักเรียนมีทักษะในการพิมพ์สัมผัสบนแป้นพิมพ์

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ที่ถูกต้องได้
2. นักเรียนสามารถพิมพ์ตัวอักษรต่างๆ ที่กำหนดได้

### สาระสำคัญ

ปุ่มอักขระบนแป้นพิมพ์จะมีทั้งอักษรภาษาไทยและภาษาอังกฤษกำกับไว้ในปุ่มเดียวกัน การที่เราจะพิมพ์เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษจะต้องกดปุ่มตัวหนอน ~ การพิมพ์ที่ถูกวิธีนั้นต้องวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ขณะพิมพ์ให้ถูกต้อง และไม่มองแป้นพิมพ์ขณะพิมพ์งาน เราจะเรียกการพิมพ์ที่ถูกต้องนี้ว่า การพิมพ์สัมผัส ซึ่งเป็นการวางตำแหน่งนิ้วมือเรียกว่า แป้นเหย้า หรือ Home Key

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ (1)
2. การพิมพ์สัมผัสบนแป้นเหย้าภาษาไทย (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

### 3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

#### สาระการเรียนรู้

##### ความรู้

การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์

##### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

##### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

#### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

กระบวนการ/ กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง การใช้และลักษณะการทำงานของแป้นพิมพ์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การใช้และลักษณะการทำงานของแป้นพิมพ์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ (1)</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความหมายของแป้นเหย้า</p> <p>- เกี่ยวกับการวางนิ้วบนแป้นพิมพ์</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>กิจกรรมที่ 2 : การพิมพ์สัมผัสนบนแป้นเหย้า (ภาษาไทย)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แป้นพิมพ์จำลอง</li> <li>- โปรแกรม Microsoft Word</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> <li>- สมาธิในการฟัง</li> </ul> </li> <li>2. ทักษะการพิมพ์ <ul style="list-style-type: none"> <li>- การวางนิ้วบนแป้นเหย้า</li> <li>- การกดปุ่มบนแป้นเหย้า</li> </ul> </li> </ol>
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> <li>- สมาธิในการฟัง</li> </ul> </li> <li>2. ทักษะการพิมพ์ <ul style="list-style-type: none"> <li>- การวางนิ้วบน</li> </ul> </li> </ol>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		แป้นเหย้า - การพิมพ์บน แป้นเหย้า
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ความหมายของแป้นเหย้า และวิธีการวาง นิ้วบนแป้นพิมพ์รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติใน คาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้ นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับ ความหมายของ แป้นเหย้า - เกี่ยวกับการวาง นิ้วบนแป้นพิมพ์

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ (1)
2. แป้นพิมพ์จำลอง
3. โปรแกรม Microsoft Word
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะ

### คอมพิวเตอร์ Typing





## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้และการดูแลรักษา อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้และการดูแลรักษาอุปกรณ์  
คอมพิวเตอร์ เวลา 6 คาบ

คาบที่ 16 เรื่อง การวางนัยบนแป้นพิมพ์ (2)  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

#### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

##### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

##### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/2 บอกประโยชน์และการรักษาแหล่งข้อมูล

ง 3.1 ป.2/3 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่  
เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถวางนิ้วบนแป้นพิมพ์และสามารถพิมพ์ตัวอักษรต่างๆที่กำหนดได้ถูกต้อง

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายการวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ที่ถูกต้องได้
2. นักเรียนสามารถพิมพ์ตัวอักษรต่างๆที่กำหนดได้

### สาระสำคัญ

ปุ่มอักขระบนแป้นพิมพ์จะมีทั้งอักษรภาษาไทยและภาษาอังกฤษกำกับไว้ในปุ่มเดียวกัน การที่เราจะพิมพ์เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษจะต้องกดปุ่มตัวหนอน ~ การพิมพ์ที่ถูกวิธีนั้นต้องวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ขณะพิมพ์ให้ถูกต้อง และไม่มองแป้นพิมพ์ขณะพิมพ์งาน เราจะเรียกการพิมพ์ที่ถูกต้องนี้ว่า การพิมพ์สัมผัส ซึ่งเป็นการวางตำแหน่งนิ้วมือเรียกว่า แป้นเหย้า หรือ Home Key

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ (2)
2. ใบงานที่ 6 เรื่อง การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์
3. การพิมพ์สัมผัสบนแป้นเหย้าภาษาอังกฤษ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

### สาระการเรียนรู้

## ความรู้

การวางนัยบนแป้นพิมพ์ (2)

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย



## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การวางนื้วบนแป้นพิมพ์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การวางนื้วบนแป้นพิมพ์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การวางนื้วบนแป้นพิมพ์ (2)</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การวางนื้วบนแป้นพิมพ์ (2)</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชั่น</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : ใบงานที่ 6 เรื่อง การวางนื้วบนแป้นพิมพ์</b></p>	<p>- ใบงานที่ 6</p>	<p>ตรวจใบงานที่ 6</p> <p>- การแรเงานื้วตามตัวอักษรที่กำหนดให้ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : การพิมพ์สัมผัสบนแป้นเหย้า (ภาษาอังกฤษ)</b></p>	<p>- แป้นพิมพ์จำลอง</p> <p>- แบบทดสอบการพิมพ์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
	- โปรแกรม Microsoft Word	- สมรรถนะในการฟัง 2. ทักษะการพิมพ์ - การวางน้วบน แป้นเหย้า - การพิมพ์บนแป้น เหย้า
<b>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกทักษะ คอมพิวเตอร์ Typing</b>	- แบบฝึกทักษะ คอมพิวเตอร์ Typing	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียนรู้ - สมรรถนะในการฟัง 2. ทักษะการพิมพ์ - การวางน้วบน แป้นเหย้า - การพิมพ์บนแป้น เหย้า
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการวางน้วบนแป้นพิมพ์ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียนรู้ 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการการ วางน้วบน แป้นพิมพ์

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ตอน การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ (2)
2. ใบงานที่ 6 เรื่อง การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
4. แป้นพิมพ์จำลอง (ภาษาอังกฤษ)
5. โปรแกรม Microsoft Word
6. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 6 เรื่อง การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 6 เรื่อง การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing



## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้และการดูแลรักษา อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้และการดูแลรักษาอุปกรณ์  
คอมพิวเตอร์ เวลา 6 คาบ

คาบที่ 17 เรื่อง การดูแลรักษาอุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

#### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

##### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

##### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/2 บอกประโยชน์และการรักษาแหล่งข้อมูล

ง 3.1 ป.2/3 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่  
เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกวิธีการการดูแลรักษาอุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการการดูแลรักษาอุปกรณ์หลักต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างวิธีการการดูแลรักษาอุปกรณ์หลักต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ได้

### สาระสำคัญ

อุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย จอภาพ แป้นพิมพ์ เมาส์ และตัวเครื่อง การจะทำให้อุปกรณ์เหล่านี้ใช้งานได้นาน เราจึงควรใช้และดูแลรักษาอุปกรณ์เหล่านี้อย่างถูกวิธี ซึ่งอุปกรณ์แต่ละชิ้นก็จะมีวิธีการดูแลรักษาที่แตกต่างกันไป เช่น จอภาพ ควรจะปิดเมื่อไม่ใช้งาน และไม่ขีดเขียนหรือใช้นิ้วมือสัมผัสบริเวณหน้าจอ เพราะคราบสกปรกที่นิ้วเราจะติดที่หน้าจอได้ เป็นต้น

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การดูแลรักษาอุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์

2. การพิมพ์สัมผัสนบนเป็นเหย้าภาษาไทยและภาษาอังกฤษ  
(ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Take Care

### สาระการเรียนรู้

#### ความรู้

การดูแลรักษาอุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์

#### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

#### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย



## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การดูแลรักษาอุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การดูแลรักษาอุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการดูแลรักษาอุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การพิมพ์สัมผัสบนแป้นเหย้าภาษาไทยและภาษาอังกฤษ</b></p>	<p>- แป้นพิมพ์จำลอง</p> <p>- โปรแกรม Microsoft Word</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>- สมာธิในการฟัง</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		2. ทักษะการพิมพ์ - การวางน๊วบนแป้นเหย้า - การกดปุ่มบนแป้นเหย้า
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Take Care</b>	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Take Care	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Take Care - การใช้เมาส์คลิกเพื่อทำความสะอาดคอมพิวเตอร์
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการดูแลรักษาอุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์ รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการดูแลรักษาอุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การดูแลรักษาอุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์
2. แป้นพิมพ์จำลอง
3. โปรแกรม Microsoft Word
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Take Care
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Take Care
- การพิมพ์สัมผัสทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Take Care
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการพิมพ์สัมผัสทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

## **แผนการจัดการเรียนรู้**

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้และการดูแลรักษา  
อุปกรณ์คอมพิวเตอร์**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้และการดูแลรักษาอุปกรณ์  
คอมพิวเตอร์ เวลา 6 คาบ



คาบที่ 18 เรื่อง การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นๆของ  
คอมพิวเตอร์ เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/2 บอกประโยชน์และการรักษาแหล่งข้อมูล

ง 3.1 ป.2/3 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่  
เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกวิธีการดูแลรักษาอุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นๆ  
ของคอมพิวเตอร์ได้

#### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการดูแลรักษาอุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นๆ  
ของคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างวิธีการดูแลรักษาอุปกรณ์ต่อ  
พ่วงอื่นๆของคอมพิวเตอร์ได้

## สาระสำคัญ

อุปกรณ์ต่อพ่วงของคอมพิวเตอร์ ได้แก่ External Harddisk เครื่องอ่านแผ่นดิสเกตต์ ซีดีรอมไดรฟ์ แฟลชไดรฟ์ การจะทำให้ อุปกรณ์เหล่านี้ใช้งานได้นาน เราจึงควรใช้และดูแลรักษาอุปกรณ์ เหล่านี้อย่างถูกวิธี ซึ่งอุปกรณ์แต่ละชิ้นก็จะมีวิธีการดูแลรักษาที่ แตกต่างกันไป เช่น เครื่องอ่านแผ่นดิสเกตต์ ควรเลือกแผ่นดิสเกตต์ ที่มีคุณภาพ เวลาใส่แผ่นลงไปคอมพิวเตอร์ต้องใส่ให้ถูกต้อง เป็นต้น

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นๆ ของคอมพิวเตอร์
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Good Care
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5

## สาระการเรียนรู้

ความรู้

การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นๆ ของคอมพิวเตอร์  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

**คุณลักษณะอันพึงประสงค์**

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การดูแลรักษาอุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การดูแลรักษาอุปกรณ์หลักของคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นๆของคอมพิวเตอร์</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นๆของคอมพิวเตอร์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
	Post-Test	- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Good Care	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Good Care	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ - การคลิกเมาส์เพื่อทำความเข้าใจสาเหตุอุปกรณ์ต่อพ่วงของคอมพิวเตอร์
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 - การชื่อและหน้าที่ของปุ่มต่างๆบนแป้นพิมพ์
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการดูแลรักษาอุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นๆ ของคอมพิวเตอร์ รวมทั้งสรุปสิ่งที่ได้เรียนในภาคเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกแฟ้มสะสมผลงานที่นักเรียนปฏิบัติให้ห้องเรียนนำกลับบ้านไปให้ผู้ปกครองชื่นชม	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการดูแลรักษาอุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นๆ ของคอมพิวเตอร์

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นๆ ของคอมพิวเตอร์
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Good Care
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Good Care

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่

5

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

Good Care

## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

### Word กัน (1)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word  
กัน (1) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 19 เรื่อง การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆ  
ของโปรแกรม

Microsoft Word

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3



## จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนรู้จักวิธีการเข้าโปรแกรมและสามารถบอกส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Microsoft Word ได้ถูกต้อง

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการเข้าโปรแกรม Microsoft Word ได้
2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft Word ได้

## สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Word เป็นโปรแกรมประเภทประมวลผลคำ ที่พัฒนาโดยบริษัทไมโครซอฟต์ ซึ่งได้รับความนิยมในการใช้งานมากที่สุด วิธีการเข้าโปรแกรม Microsoft Word สามารถทำได้ 2 วิธี คือ วิธีแรกเปิดจากปุ่ม Start Menu และวิธีที่สองเปิดโดยการดับเบิลคลิกที่ Shortcut ของโปรแกรม ในหน้าต่างของโปรแกรมนั้น จะประกอบไปด้วย แถบชื่อเรื่อง แถบเครื่องมือ เข้าถึงแบบด่วน แถบเมนูและแถบเครื่องมือ(Ribbon) ปุ่มควบคุมจอภาพ พื้นที่พิมพ์งาน แถบแสดงสถานะ ปุ่มเปลี่ยนโหมดการพิมพ์ ปุ่มย่อ-ขยายพื้นที่พิมพ์

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเข้าโปรแกรมและ ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม  
Microsoft Word
3. การเข้าโปรแกรม Microsoft Word (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Open World

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม

Word

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน : การ์ตูนแอนิเมชันแนะนำตัวละคร</p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยซักทายเป็นเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแนะนำเกี่ยวกับการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ภาคเรียนที่ 2</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้</p> <p>3. ครูเปิดการ์ตูนแอนิเมชันแนะนำตัวละครระหว่างเปิดแอนิเมชันให้นักเรียนดูควรหยุดเพื่อแนะนำตัวละครแต่ละตัว เมื่อแอนิเมชันจบ ให้ครูซักถามถึงตัวละครที่นักเรียนเห็นว่าไม่มีใครบ้างอีกครั้ง หลังจาก</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน แนะนำตัวละคร</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับชื่อตัวละคร</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
เน้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		
<b>ชั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b>	- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test	ตรวจ แบบทดสอบ Pre-Test - การเลือก คำตอบที่ ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การ  เข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆ ของ  โปรแกรม Word</b>	- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การ เข้าโปรแกรม และ ส่วนประกอบ ต่างๆ ของ โปรแกรม Word	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจ ในการเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับ วิธีการเข้า โปรแกรมและ ส่วนประกอบ ต่างๆ ของ โปรแกรม Microsoft Word

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>กิจกรรมที่ 3 : การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบโปรแกรม Microsoft Word</p>	<p>- โปรแกรม Microsoft Word</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การร่วมกิจกรรม</li> <li>- สมาธิในการฟัง</li> </ul> <p>2. สังเกตทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเปิดโปรแกรม Microsoft Word</li> </ul>
<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Open World</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Open World</p>	
<p><b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่วิธีการเข้าโปรแกรม และส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft Word รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกี่ยวกับการเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Word</li> </ul>

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆของ

โปรแกรม Microsoft Word

2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test

3. โปรแกรม Microsoft Word

4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Microsoft Word  
เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้

- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม

Microsoft Word

## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

### Word กัน (1)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word

กัน (1) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 20 เรื่อง การสร้าง Shortcut

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถสร้าง Shortcut โปรแกรม Microsoft Word และโปรแกรมอื่นๆ ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้าง Shortcut ได้
2. นักเรียนสามารถสร้าง Shortcut ของโปรแกรม Microsoft Word ได้
3. นักเรียนสามารถสร้าง Shortcut ของโปรแกรมอื่นๆ ได้

### สาระสำคัญ

การสร้าง Shortcut ของโปรแกรม Microsoft Word จะช่วยเพิ่มความสะดวกในการเรียกใช้งานโปรแกรม Microsoft Word ได้ง่ายขึ้น ซึ่งโปรแกรมอื่นๆก็สมารถทำได้เช่นเดียวกัน ดังนั้น เราควรสร้าง Shortcut ของโปรแกรมที่ใช้บ่อยๆไว้บนหน้าจอ (Desktop) เพื่อให้ง่าย สะดวก และรวดเร็วต่อการใช้งาน

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้าง Shortcut
2. การสร้าง Shortcut (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing



## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การสร้าง Shortcut

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft Word</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		คำถาม - การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้าง Shortcut</b>	- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้าง Shortcut Word	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน
<b>กิจกรรมที่ 2 : การสร้าง Shortcut</b>	- โปรแกรม Microsoft Word	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การสร้าง Shortcut โปรแกรม Microsoft Word และโปรแกรมอื่นๆ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - สมาธิในการฟัง</p> <p>2. ทักษะการพิมพ์ - การวางนิ้วบนแป้นเหย้า - การกดปุ่มบนแป้นเหย้า</p>
<p><b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์และขั้นตอนการสร้าง Shortcut โปรแกรม Microsoft Word และ รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม - ประโยชน์และขั้นตอนการสร้าง Shortcut</p>

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การสร้าง Shortcut
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

3. โปรแกรม Microsoft Word

4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การสร้าง Shortcut
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการสร้าง

#### Shortcut

- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word กัน (1)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word  
กัน (1) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 21 เรื่อง การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเปลี่ยนขนาดและรูปแบบตัวอักษรบนเอกสาร  
ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษรบนเอกสารได้
2. นักเรียนสามารถเปลี่ยนขนาดของตัวอักษรบนเอกสารได้
3. นักเรียนสามารถเปลี่ยนตัวอักษรตัวแรกของข้อความให้มีขนาดใหญ่ได้
4. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการเปลี่ยนขนาดและรูปแบบตัวอักษรได้

## สาระสำคัญ

การเปลี่ยนขนาดและรูปแบบตัวอักษรบนเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word ได้แก่ การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร การเปลี่ยนสี การเปลี่ยนขนาด เปลี่ยนตัวอักษรตัวแรกของข้อความให้มีขนาดใหญ่ (Drop Cap) เป็นต้น ซึ่งการเปลี่ยนขนาดและรูปแบบตัวอักษรต่างๆ จะทำให้ผลงานที่ออกมามีสวยงาม และมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร
2. การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มีวินัย



## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่องการสร้าง Shortcut</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		คำถาม - การสร้าง Shortcut
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร</b>	- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการเปลี่ยนขนาดและรูปแบบตัวอักษรบนเอกสาร
<b>กิจกรรมที่ 2 : การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร</b>	- โปรแกรม Microsoft Word	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การเปลี่ยนขนาดและรูปแบบตัวอักษรบนเอกสาร
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</b>	- ไฟล์แบบทดสอบ PostTest	ตรวจแบบทดสอบ Post-Test - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้</b>	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 - เขียนชื่อ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Word
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการเปลี่ยนขนาดและรูปแบบตัวอักษรบนเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - การเปลี่ยนขนาดและรูปแบบตัวอักษรบนเอกสาร

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. โปรแกรม Microsoft Word
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6
5. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6
- เปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร ขนาด ตัวอักษรตัวแรกของข้อความให้มีขนาดใหญ่

## เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

## เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

## ที่ 6

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการเปลี่ยนขนาดและรูปแบบตัวอักษรบนเอกสาร ในโปรแกรม Microsoft Word

# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

## Word กัน (2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word

กัน (2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 22 เรื่อง ข้อความศิลป์ (Word Art)

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถสร้างข้อความศิลป์ (Word Art) แต่งเอกสารให้สวยงามได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างข้อความศิลป์ได้
2. นักเรียนสามารถสร้างข้อความศิลป์บนเอกสารได้
3. นักเรียนสามารถตกแต่งและแก้ไขข้อความศิลป์บนเอกสารได้
4. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการสร้างข้อความศิลป์บนเอกสารได้

## สาระสำคัญ

การสร้างข้อความศิลป์ (Word Art) เป็นการประดิษฐ์ตัวอักษรหรือข้อความที่ต้องการให้มีลักษณะพิเศษกว่าตัวอักษรธรรมดา เช่น การทำให้ตัวอักษรมีสามมิติ การเพิ่มสีเส้นต่างๆ การเพิ่มแสงและเงา เป็นต้น โดยสามารถเลือกรูปแบบข้อความศิลป์ที่ต้องการในโปรแกรม Microsoft Word ที่จัดเตรียมไว้ให้ นอกจากนี้ยังสามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขสีของตัวอักษร และเค้าร่าง รวมถึงรูปร่างของแบบอักษร เพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้งานได้อีกด้วย

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างข้อความศิลป์ (Word Art)
3. การสร้างข้อความศิลป์ (Word Art) (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

## สาระการเรียนรู้

## ความรู้

ข้อความศิลป์ (Word Art)

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย





## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปแล้ว เรื่อง การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างข้อความศิลป์ (Word Art)</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างข้อความศิลป์ (Word Art)</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		สร้าง แก้วไข และ ตกแต่งข้อความ ศิลป์
กิจกรรมที่ 3 : การสร้างข้อความศิลป์	- โปรแกรม Microsoft Word	ทักษะการปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - วิธีการสร้าง การแก้ไข และการ ตกแต่ง ข้อความศิลป์บน เอกสาร
<p><b>ขั้นสรุป</b>  ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ วิธีการสร้าง การแก้ไข และการ ตกแต่ง ข้อความศิลป์บนเอกสาร รวมทั้งสิ่งที่ได้ ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือ เรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาใน หนังสือ</p>	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับวิธีการ สร้าง การแก้ไข และการ ตกแต่ง ข้อความศิลป์

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างข้อความศิลป์ (Word Art)
2. โปรแกรม Microsoft Word
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การสร้างข้อความศิลป์ (Word Art)

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการสร้างข้อความศิลป์(Word Art)

## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word กัน (2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word  
กัน (2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 23 เรื่อง การใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสาร  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถใส่รูปภาพต่างๆ ที่ต้องการลงบนพื้นหลังของเอกสารได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการใส่รูปภาพต่างๆ ที่ต้องการลงบนพื้นหลังของเอกสาร
2. นักเรียนสามารถใส่รูปภาพต่างๆ ที่ต้องการลงบนพื้นหลังของเอกสาร

### สาระสำคัญ

การใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสาร จะช่วยเพิ่มความสวยงามให้กับพื้นหลังของเอกสารที่เราใช้งานได้ ซึ่งสามารถใส่ได้ทั้งลวดลาย รูปภาพ และข้อความต่างๆ ได้

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสาร
2. การใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสาร (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. ใบงานที่ 7 เรื่อง การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสาร  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การสร้างข้อความศิลป์ (Word Art)</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการสร้างข้อความศิลป์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสาร</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสาร</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสาร</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>กิจกรรมที่ 2 : การใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสาร</p>	<p>- โปรแกรม Microsoft Word</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - วิธีการใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสาร ในโปรแกรม Microsoft Word</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : ใบงานที่ 7 เรื่อง การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร</p>	<p>- ใบงานที่ 7</p>	<p>ตรวจใบงานที่ 7 - การใส่หมายเลขได้อย่างถูกต้อง</p>
<p><b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word</p>



## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสาร
2. ใบงานที่ 7 เรื่อง การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร
3. โปรแกรม Microsoft Word
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 7 เรื่อง การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร
- การใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากทำใบงานที่ 7
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word

## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

### Word กัน (2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word

กัน (2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 24 เรื่อง การใส่รูปร่างอัตโนมัติ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนใส่รูปร่างอัตโนมัติต่างๆลงในเอกสารได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการใส่รูปร่างอัตโนมัติต่างๆลงในเอกสารได้
2. นักเรียนสามารถใส่รูปร่างอัตโนมัติต่างๆลงในเอกสารได้
3. นักเรียนสามารถเพิ่มเติมสีของรูปร่างอัตโนมัติต่างๆลงในเอกสารได้

### สาระสำคัญ

การใส่รูปร่างอัตโนมัติต่างๆลงในเอกสาร เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับหน้าเอกสาร และยังช่วยเน้นข้อความให้เด่นชัดยิ่งขึ้นอีกด้วย

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่รูปร่างอัตโนมัติ
2. การใส่รูปร่างอัตโนมัติ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. ใบงานที่ 8 เรื่อง การใส่รูปร่างอัตโนมัติ

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การใส่รูปร่างอัตโนมัติต่างๆลงในเอกสาร

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การใส่รูปภาพให้เป็นพื้นหลังของเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่รูปร่างอัตโนมัติ</b></p>	<p>การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่รูปร่างอัตโนมัติ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการใส่รูปร่างอัตโนมัติในเอกสาร</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การใส่รูปร่างอัตโนมัติ</b></p>	<p>- โปรแกรม Microsoft Word</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใส่รูปร่างอัตโนมัติ ในโปรแกรม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		Microsoft Word
กิจกรรมที่ 3 : ใบบงานที่ 8 เรื่อง การใส่รูปร่างอัตโนมัติ	- ใบบงานที่ 8	ตรวจใบบงานที่ 8 - การใส่เครื่องหมาย ✓ เพื่อเลือกคำตอบได้อย่างถูกต้อง
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการใส่รูปร่างอัตโนมัติในโปรแกรม Microsoft Word รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	- หนังสือเรียน	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม- เกี่ยวกับวิธีการใส่รูปร่างอัตโนมัติในโปรแกรม</p> <p>Microsoft Word</p>

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่รูปร่างอัตโนมัติ
2. ใบงานที่ 8 เรื่อง การใส่รูปร่างอัตโนมัติ
3. โปรแกรม Microsoft Word
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 8 เรื่อง การใส่รูปร่างอัตโนมัติ
- การใส่รูปร่างอัตโนมัติในโปรแกรม Microsoft Word

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากทำใบงานที่ 8 เรื่อง การใส่รูปร่างอัตโนมัติ
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใส่รูปร่างอัตโนมัติในโปรแกรม Microsoft Word

## **แผนการจัดการเรียนรู้**

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft  
Word กัน (2)**



หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word  
กัน (2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 25 เรื่อง การจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสาร  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถจัดข้อความและรูปภาพเพื่อตกแต่งเอกสาร  
ให้มีความสวยงามได้

#### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถจัดข้อความในหน้าเอกสารเพื่อเพิ่มความ  
สวยงามได้

## 2. นักเรียนสามารถจัดรูปภาพในหน้าเอกสารเพื่อเพิ่มความสวยงามได้

### สาระสำคัญ

ในการทำรายงาน หรือการพิมพ์เอกสารต่างๆ ไม่ได้มีเฉพาะข้อความความอย่างเดียว บางครั้งก็จะมีรูปภาพประกอบอยู่ด้วย ดังนั้น การเรียนรู้วิธีการจัดตำแหน่งข้อความและรูปภาพบนเอกสาร จะช่วยทำให้งานที่ทำมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ และทำให้ผู้อ่านเข้าใจในเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสาร
2. การจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสาร (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

จัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสาร

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การใส่รูปร่างอัตโนมัติในโปรแกรม Microsoft Word</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นนักเรียนนำเข้าสู่</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การใส่รูปร่าง</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมต่อไป		อัตโนมัติในโปรแกรม Microsoft Word
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสาร</b></p>	- การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสาร	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสาร</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสาร</b></p>	- โปรแกรม Microsoft Word	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสาร</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</b></p>	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>- สมาธิในการฟัง</p> <p>2. ทักษะการพิมพ์</p> <p>- การวางนิ้วบน</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		เป็นเหย้า
<p><b>ขั้นสรุป</b>  ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสาร
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
3. โปรแกรม Microsoft Word
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
- การจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสารใน

### โปรแกรมMicrosoft Word

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

#### Typing

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการจัดข้อความและรูปภาพบนเอกสาร

#### ในโปรแกรมMicrosoft Word





## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word กัน (2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word  
กัน (2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 26 เรื่อง การสร้างตาราง

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

### จุดประสงค์ปลายทาง

## นักเรียนสามารถสร้างและพิมพ์ข้อความในตารางในโปรแกรม Microsoft Word ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถสร้างอธิบายขั้นตอนการสร้างตารางได้
2. นักเรียนสามารถสร้างตารางในโปรแกรม Microsoft Word ได้
3. นักเรียนสามารถเปลี่ยนข้อความปกติให้เป็นข้อความในตารางได้
4. นักเรียนสามารถเปลี่ยนข้อความในตารางให้เป็นข้อความปกติได้

### สาระสำคัญ

การสร้างตารางในโปรแกรม Microsoft Word สามารถสร้างตารางด้วยการวาดแถวและคอลัมน์ที่ต้องการ หรือด้วยการเลือกจำนวนแถวและคอลัมน์ที่ต้องการ ทั้งนี้เราสามารถแทรกตารางลงในเอกสาร หรือแทรกตารางลงในตารางใดตารางหนึ่ง เพื่อสร้างตารางที่ซับซ้อนมากขึ้นได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับการนำไปใช้งาน

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างตาราง
2. การสร้างตารางในโปรแกรม Microsoft Word (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

3. แบบทดสอบ Post-Test

4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7

### สาระการเรียนรู้

#### ความรู้

การสร้างตารางในโปรแกรม Microsoft Word  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย



## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การจัดข้อความและรูปภาพในหน้าเอกสาร</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการจัดข้อความและรูปภาพบนเอกสาร</p>
<p><b>ขั้นนำ</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างตาราง</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างตาราง</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- การสร้างตาราง</p> <p>- การเปลี่ยนข้อความปกติให้เป็นข้อความในตาราง</p> <p>- การเปลี่ยนข้อความในตารางให้เป็นข้อความปกติ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 2 : การสร้างตาราง	- โปรแกรม Microsoft Word	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การสร้างตาราง - การเปลี่ยนข้อความปกติให้เป็นข้อความในตาราง - การเปลี่ยนข้อความในตารางให้เป็นข้อความปกติ
กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	ตรวจแบบทดสอบ Post-Test - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้	- หนังสือเรียน	ตรวจผลแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7 - การตกแต่งข้อความบนเอกสารตามที่โจทย์กำหนดได้อย่างถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการสร้างตารางในโปรแกรม Microsoft Word รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อม	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการสร้างตารางในโปรแกรม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ		Microsoft Word

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างตาราง
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. โปรแกรม Microsoft Word
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7
- การสร้างตารางในโปรแกรม Microsoft Word

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่

7

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการสร้าง

ตารางในโปรแกรม Microsoft Word





## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

Word กัน (3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word  
กัน(3) เวลา 7 คาบ

คาบที่ 27 เรื่อง การปรับข้อความให้เป็นแนวตั้ง  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียน

ที่ 2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถปรับข้อความในตารางให้เป็นแนวตั้งได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถปรับข้อความในตารางให้เป็นแนวตั้งได้
2. นักเรียนสามารถจัดตำแหน่งของข้อความในตารางได้

## สาระสำคัญ

โดยส่วนใหญ่ข้อความในตารางจะอยู่ในลักษณะแนวนอน แต่เราสามารถปรับทิศทางข้อความในตารางให้เป็นแนวตั้งได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ใช้งาน นอกจากนี้สามารถจัดตำแหน่งของข้อความให้ชิดซ้าย ชิดขวา หรืออยู่กึ่งกลาง เพื่อให้ข้อความในตารางอ่านง่ายขึ้นข้อความมีความเป็นระเบียบ และสวยงาม

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การปรับข้อความให้เป็นแนวตั้ง
3. การปรับข้อความให้เป็นแนวตั้ง (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การปรับข้อความในตารางให้เป็นแนวตั้ง

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การสร้างตารางในโปรแกรม Microsoft Word</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างตารางในโปรแกรม Microsoft Word</li> </ul>
<p>ชั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</li> </ul>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</li> </ul>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การปรับข้อความให้เป็นแนวตั้ง</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การปรับข้อความให้เป็นแนวตั้ง</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> </li> <li>2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกี่ยวกับการปรับข้อความให้เป็นแนวตั้ง</li> <li>- การจัดตำแหน่งของข้อความในตาราง</li> </ul> </li> </ol>
<p>กิจกรรมที่ 3 : การปรับข้อความให้เป็นแนวตั้ง</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- โปรแกรม Microsoft</li> </ul>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การปรับ</li> </ul>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
	Word	ข้อความในตารางให้เป็นแนวตั้ง และการจัดตำแหน่งของข้อความในตาราง
<p><b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับปรับข้อความในตารางให้เป็นแนวตั้ง และการจัดตำแหน่งของข้อความในตารางรวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	- หนังสือเรียน	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การปรับข้อความในตารางให้เป็นแนวตั้ง และการจัดตำแหน่งของข้อความในตาราง</li> </ul>

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การปรับข้อความให้เป็นแนวตั้ง
3. โปรแกรม Microsoft Word
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การปรับข้อความให้เป็นแนวตั้ง และการจัดตำแหน่งของข้อความในตารางใน

โปรแกรม Microsoft Word

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการปรับข้อความให้เป็นแนวตั้ง และการจัดตำแหน่งของข้อความในตาราง





## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word กัน(3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word กัน(3) เวลา 7 คาบ

คาบที่ 28 เรื่อง มาบอกเลขในตารางกัน

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

#### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

##### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

##### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถใช้คำสั่งสูตร (Formular) เพื่อบวกเลขในตารางในโปรแกรม Microsoft Word ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถใช้ตารางในการบวกเลขได้
2. นักเรียนสามารถหาค่าต่าง ๆ ตามคำสั่งได้

### สาระสำคัญ

ในโปรแกรม Microsoft Word สามารถทำการคำนวณได้ โดยการใช้ข้อมูลในตารางที่อยู่ในลักษณะของตัวเลข มาคำนวณหาผลลัพธ์ และเปรียบเทียบทางตรรกะในตารางได้ โดยการใช้คำสั่งสูตร (Formular) ซึ่งสามารถคำนวณหาผลลัพธ์ได้ทั้งแนวตั้ง และแนวนอน

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน มาบวกเลขในตารางกัน
2. มาบวกเลขในตารางกัน (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Football Calculator

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การบวกเลขในตาราง

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับ สิ่งคาบเรียนที่แล้ว เรื่อง การปรับข้อความ ในตารางให้เป็นแนวตั้งในโปรแกรม Microsoft Word</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน</p> <p>2. การตอบ คำถาม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		- เกี่ยวกับการปรับข้อความในตารางให้เป็นแนวตั้ง
<p>ชั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน มาบวกเลขในตารางกัน</p>	- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน มาบวกเลขในตารางกัน	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการคำนวณตัวเลขในตารางในโปรแกรม Microsoft Word</p>
กิจกรรมที่ 2 : มาบวกเลขในตารางกัน	- โปรแกรม Microsoft Word	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การบวกเลขในตาราง
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Football Calculator	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Football Calculator	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Football Calculator - การใช้เมาส์เพื่อเลือกคำตอบได้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		อย่างถูกต้อง
<p><b>ขั้นสรุป</b>  ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการบวกเลขในตารางในโปรแกรม Microsoft Word รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการบวกเลขในตารางในโปรแกรม Microsoft Word

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การบวกเลขในตาราง
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Football Calculator
3. โปรแกรม Microsoft Word
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

## สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การบวกเลขในตารางในโปรแกรม Microsoft Word
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Football Calculator

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการบวกเลขในตารางในโปรแกรม

Microsoft Word

- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

Football Calculator



## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

Word กัน(3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word  
กัน(3) เวลา 7 คาบ

คาบที่ 29 เรื่อง การตกแต่งเอกสาร เวลา  
50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่  
2/.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถใส่หมายเลขหน้าและใส่กรอบเพื่อเพิ่มความ  
สวยงามให้กับเอกสารได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถใส่หมายเลขหน้าลงบนเอกสารได้
2. นักเรียนสามารถใส่กรอบเพื่อเพิ่มความสวยงามให้กับเอกสารได้

## สาระสำคัญ

การตกแต่งเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word ทำได้หลายวิธี ได้แก่ การใส่ข้อความศิลป์ การใส่รูปภาพ การใส่รูปร่างอัตโนมัติ การจัดตำแหน่งข้อความ ฯลฯ รวมถึงการใส่หมายเลขหน้าลงบนเอกสาร และการใส่กรอบให้กับเอกสารด้วย เพื่อช่วยทำให้งานในเอกสารให้มีความสมบูรณ์ และมีความสวยงามยิ่งขึ้น

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การตกแต่งเอกสาร
2. การตกแต่งเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การตกแต่งเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย



กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง วิธีการบวกเลขในตาราง ในMicrosoft Word</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- วิธีการบวกเลขในตาราง ใน Microsoft Word</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การตกแต่งเอกสาร</b></p>	<p>การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การตกแต่งเอกสาร</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การตกแต่งเอกสาร</b></p>	<p>- โปรแกรม Microsoft Word</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใส่หมายเลขหน้าและการใส่กรอบ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</b>	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - สมาธิในการฟัง 2. ทักษะการพิมพ์ - การวางนิ้วบนแป้นเหย้า
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการตกแต่งเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการตกแต่งเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การตกแต่งเอกสาร
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
3. โปรแกรม Microsoft Word
4. หนังสือเรียน



## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
- การตกแต่งเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

### Typing

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการตกแต่งเอกสารในโปรแกรม

### Microsoft Word



## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

Word กัน(3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word

กัน (3) เวลา 7 คาบ

คาบที่ 30 เรื่อง การเปลี่ยนตัวเลขหน้าหัวข้อให้เป็นรูปภาพ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเปลี่ยนตัวเลขที่อยู่หน้าข้อความให้เป็นรูปภาพได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเปลี่ยนตัวเลขที่อยู่หน้าข้อความให้เป็นรูปภาพได้
2. นักเรียนสามารถเปลี่ยนจากตัวเลขที่อยู่หน้าข้อความให้เป็นรูปภาพ ได้อย่างถูกต้อง

### สาระสำคัญ

ในการพิมพ์เอกสาร ส่วนใหญ่จะใช้ตัวเลขกำกับหน้าข้อความ แต่เราสามารถเปลี่ยนตัวเลขหน้าข้อความให้เป็นรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ต่างๆที่เราต้องการได้ เพื่อทำให้ข้อความนั้นมีความน่าสนใจ เพิ่มความสวยงามให้กับเอกสาร และหากรูปภาพที่เลือกมาใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา ก็จะช่วยให้ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพให้กับชิ้นงานอีกด้วย

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเปลี่ยนตัวเลขหน้าหัวข้อให้เป็นรูปภาพ
2. การเปลี่ยนตัวเลขหน้าหัวข้อให้เป็นรูปภาพ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การเปลี่ยนตัวเลขหน้าข้อความให้เป็นรูปภาพ

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับ สิ่งที่เรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การ ตกแต่งเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		<p>คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกี่ยวกับวิธีการตกแต่งเอกสารในโปรแกรม Microsoft Word</li> </ul>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การเปลี่ยนตัวเลขหน้าหัวข้อให้เป็นรูปภาพ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การเปลี่ยนตัวเลขหน้าหัวข้อให้เป็นรูปภาพ</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม</li> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> <li>2. การตอบคำถาม</li> <li>- เกี่ยวกับการเปลี่ยนตัวเลขหน้าข้อความให้เป็นรูปภาพ</li> </ol>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การเปลี่ยนตัวเลขหน้าหัวข้อให้เป็นรูปภาพ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- โปรแกรม Microsoft Word</li> </ul>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเปลี่ยนตัวเลขหน้าข้อความให้เป็นรูปภาพ</li> </ul>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม</li> <li>- สมาธิในการฟัง</li> <li>2. ทักษะการพิมพ์</li> <li>- การวางนิ้วบน</li> </ol>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		เป็นเหย้า - การพิมพ์บน เป็นเหย้า
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการเปลี่ยนตัวเลขหน้าข้อความให้เป็นรูปภาพในโปรแกรม Microsoft Word รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการเปลี่ยนตัวเลขหน้าข้อความให้เป็นรูปภาพ

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเปลี่ยนตัวเลขหน้าหัวข้อให้เป็นรูปภาพ
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
3. โปรแกรม Microsoft Word
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
- การเปลี่ยนตัวเลขหน้าข้อความให้เป็นรูปภาพในโปรแกรม Microsoft Word

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

### Typing

- ประเมินจากการเปลี่ยนตัวเลขหน้าหัวข้อให้เป็นรูปภาพในโปรแกรม

Microsoft Word





## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word กัน(3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word

กัน(3) เวลา 7 คาบ

คาบที่ 31 เรื่อง การพิมพ์เอกสาร

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

#### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

##### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

##### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถกำหนดและตั้งค่านำเอกสารเพื่อสั่งพิมพ์เอกสารลงบนกระดาษได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการสั่งพิมพ์เอกสารลงบนกระดาษได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการสั่งพิมพ์เอกสารเฉพาะบางหน้าได้

## สาระสำคัญ

การสั่งพิมพ์งาน (Print) ในโปรแกรม Microsoft Word คือ การสั่งพิมพ์เอกสารที่สร้างไว้เรียบร้อยแล้วออกมาทางเครื่องพิมพ์ การสั่งพิมพ์เอกสารสามารถกำหนดเงื่อนไขได้ตามความต้องการ เช่น พิมพ์เอกสารทั้งหมด หรือพิมพ์เฉพาะบางหน้า หรือพิมพ์เฉพาะบางส่วนที่ต้องการ จำนวนสำเนาเอกสารที่ต้องการ และก่อนทำการสั่งพิมพ์สามารถดูตัวอย่างก่อนพิมพ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องได้

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การพิมพ์เอกสาร
2. การสั่งพิมพ์เอกสาร (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. ใบงานที่ 9 เรื่อง การจัดรูปแบบข้อความ
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

## สาระการเรียนรู้

ความรู้  
การสั่งพิมพ์เอกสาร

## ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

## สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง วิธีการเปลี่ยนตัวเลขหน้าหัวข้อให้เป็นรูปภาพในโปรแกรม Microsoft</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับวิธีการเปลี่ยนตัวเลขหน้าหัวข้อให้เป็นรูปภาพใน</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		โปรแกรม Microsoft
<p>ชั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การพิมพ์เอกสาร</p>	- การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การพิมพ์เอกสาร	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการสั่งพิมพ์เอกสาร</p>
กิจกรรมที่ 2 : การสั่งพิมพ์เอกสาร	- โปรแกรม Microsoft Word	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์
กิจกรรมที่ 3 : ใบงานที่ 9 เรื่อง การจัดรูปแบบของข้อความ	- ใบงานที่ 9	<p>ตรวจใบงานที่ 9</p> <p>- การเขียนขั้นตอนการปรับข้อความให้เป็นแนวตั้ง</p>
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- สมาธิในการฟัง</p> <p>2. ทักษะการพิมพ์</p> <p>- การวางนิ้วบน</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		เป็นเหย้า

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การพิมพ์เอกสาร
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
3. ใบงานที่ 9 เรื่อง การจัดรูปแบบของข้อความ
4. โปรแกรม Microsoft Word
5. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
- ใบงานที่ 9 เรื่อง การจัดรูปแบบของข้อความ
- การสั่งพิมพ์เอกสารในโปรแกรม Microsoft Word

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน  
เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

- ประเมินจากทำใบงานที่ 9 เรื่อง การจัดรูปแบบของ  
ข้อความ

- ประเมินจากการสั่งพิมพ์เอกสารในโปรแกรม

Microsoft Word

## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

Word กัน(3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word

กัน (3) เวลา 7 คาบ

คาบที่ 32 เรื่อง การออกแบบปฏิทิน (1)

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถออกแบบและสร้างปฏิทินได้



## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถออกแบบปฏิทินได้
2. นักเรียนสามารถสร้างปฏิทินเพื่อเป็นผลงานของตนเองได้

## สาระสำคัญ

ปฏิทิน (Calendar) เป็นเครื่องมือในการบอกวันและเวลาของมนุษย์ เพื่อใช้ในการติดต่อดนัดหมายกัน ซึ่งเราสามารถออกแบบปฏิทินในรูปแบบที่เราต้องการได้ง่ายๆโดยใช้โปรแกรม Microsoft Word นอกจากนี้ยังสามารถตกแต่ง และแก้ไขปฏิทินได้ตามความต้องการได้อีกด้วย เช่น การใส่รูปภาพต่างๆที่ต้องการ การเปลี่ยนสีขนาด หรือรูปแบบตัวอักษร เป็นต้น

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การออกแบบปฏิทิน
2. การออกแบบปฏิทิน (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

## สาระการเรียนรู้

ความรู้

การออกแบบปฏิทิน (1)

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

### กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การสังพิมพ์เอกสาร</li> <li>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</li> </ol>	- หนังสือเรียน	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> </li> <li>2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกี่ยวกับการสังพิมพ์เอกสาร</li> </ul> </li> </ol>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การออกแบบปฏิทิน (1)</p>	- การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การออกแบบปฏิทิน(1)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> </li> </ol>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการออกแบบปฏิทินและสร้างปฏิทิน
กิจกรรมที่ 2 : มาออกแบบปฏิทินกันเถอะ	- โปรแกรม Microsoft Word	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การสร้างและการออกแบบปฏิทิน
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน - สมรรถนะในการฟัง 2. การฝึกทักษะการพิมพ์ - การพิมพ์โดยใช้แป้นเหย้า s l
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการออกแบบปฏิทิน ในโปรแกรม Microsoft Word รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		- เกี่ยวกับการ ออกแบบปฏิทิน ในโปรแกรม Microsoft Word

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การออกแบบปฏิทิน (1)
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
3. โปรแกรม Microsoft Word
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
- การออกแบบปฏิทิน ในโปรแกรม Microsoft Word

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

Typing

- ประเมินจากการออกแบบปฏิทิน ในโปรแกรม

Microsoft Word

## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word กัน(3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Word  
กัน(3) เวลา 7 คาบ

คาบที่ 33 เรื่อง การออกแบบปฏิทิน (2)

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/3

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถสร้างปฏิทินเพื่อเป็นผลงานของตนเองได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการออกแบบปฏิทินได้
2. นักเรียนสามารถสร้างปฏิทินเพื่อเป็นผลงานของตนเองได้

### สาระสำคัญ

การออกแบบปฏิทิน เป็นอีกเครื่องมือหนึ่งในโปรแกรม Microsoft Word ที่ช่วยให้การทำงาน และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเป็นผลงานต่างๆ ได้

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การออกแบบปฏิทิน (2)
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การออกแบบปฏิทิน (2)

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่องการออกแบบปฏิทิน</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับวิธีการ</p>



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ออกแบบปฏิทิน
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การออกแบบปฏิทิน (2)</b>	การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การออกแบบปฏิทิน (2)	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการตกแต่ง แก้วไขปฏิทิน
<b>กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Post-Test</b>	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	ตรวจสอบแบบทดสอบ Post-Test - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้</b>	- หนังสือเรียน	ตรวจสอบแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8 - การออกแบบปฏิทิน
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการตกแต่ง แก้วไขปฏิทินในโปรแกรม Microsoft Word รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ		คำถาม - เกี่ยวกับการ ตกแต่ง แก้วไข ปฏิทิน

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การออกแบบปฏิทิน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกหัดทำยหน่วยการเรียนรู้ที่ 8
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดทำยหน่วยการเรียนรู้ที่ 8

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test

- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่

8

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ อินเทอร์เน็ต

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

เวลา 3 คาบ

คาบที่ 34 เรื่อง ความหมายและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/1 , ง 3.1 ป.2/2

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกความหมายและประโยชน์ของ  
อินเทอร์เน็ต

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของอินเทอร์เน็ตได้
2. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตได้
3. นักเรียนสามารถเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตได้

## สาระสำคัญ

อินเทอร์เน็ต (Internet) คือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์นานาชาติที่เกิดจากการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายหลายๆเครือข่าย เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้งานทั่วโลก ผู้ใช้เครือข่ายนี้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทางอีเมลล์ สามารถสืบค้นข้อมูลและสารสนเทศ รวมทั้งคัดลอกเพิ่มข้อมูลและโปรแกรมต่างๆมาใช้งานได้ ดังนั้นเพื่อการใช้อินเทอร์เน็ตให้เกิดประโยชน์สูงสุด เราควรเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตที่ถูกต้องด้วย

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ความหมายและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต
3. การเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ต (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ความหมายและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
  2. ทักษะกระบวนการอธิบาย
- สมรรถนะของผู้เรียน**
1. ความสามารถในการสื่อสาร
  2. ความสามารถในการคิด

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง การออกแบบปฏิทิน ในโปรแกรม Microsoft Word</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	- หนังสือเรียน	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- โปรแกรม Microsoft Word</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b></p>	- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความหมายและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต</b></p>	- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความหมายและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p>

		<p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความหมายและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : การเข้าใช้งานในอินเทอร์เน็ต</p>	<p>- เว็บไซต์ www.google.com</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใช้งานอินเทอร์เน็ต</p>
<p><b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับความหมายและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความหมายและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต</p>

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

### 1. ใฝ่เรียนรู้

## 2. มีวินัย

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความหมายและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต
3. อินเทอร์เน็ต
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การเข้าใช้งานในอินเทอร์เน็ต

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการเข้าใช้งานในอินเทอร์เน็ต



## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ อินเทอร์เน็ต

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต  
เวลา 3 คาบ

คาบที่ 35 เรื่อง เว็บบราวเซอร์คืออะไร

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี  
สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ  
สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมี  
ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/1 , ง 3.1 ป.2/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถใช้เว็บเบราว์เซอร์เพื่อเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของเว็บเบราว์เซอร์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของหน้าต่างเว็บเบราว์เซอร์ได้

### สาระสำคัญ

เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) คือ โปรแกรมที่ช่วยในการเปิดใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยโปรแกรมที่นิยมใช้มากในปัจจุบัน ได้แก่ Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari ฯลฯ ซึ่งส่วนประกอบของหน้าต่างเว็บเบราว์เซอร์จะประกอบด้วย แถบชื่อ แถบเมนู แถบเครื่องมือ แถบที่อยู่ และพื้นที่แสดงเว็บเพจ

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เว็บเบราว์เซอร์คืออะไร
2. การเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ต และเว็บเบราว์เซอร์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. ใบงานที่ 10 เรื่อง เว็บเบราว์เซอร์คืออะไร

### สาระการเรียนรู้

## ความรู้

ความหมายของเว็บเบราว์เซอร์

## ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

## สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มีวินัย



## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง ความหมายและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความหมายและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนเว็บเบราว์เซอร์คืออะไร</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนเว็บเบราว์เซอร์คืออะไร</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การใช้งานเว็บเบราว์เซอร์</b></p>	<p>- เว็บเบราว์เซอร์ต่างๆ เช่น Internet Explorer, Google</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใช้เว็บเบราว์เซอร์ต่างๆ เพื่อเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ต</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
	Chrome, Mozilla Firefox	
กิจกรรมที่ 3 : ใบบงานที่ 10 เรื่อง เว็บเบราว์เซอร์คืออะไร	- ใบบงานที่ 10	ตรวจใบบงานที่ 10 - การเขียนส่วนประกอบของหน้าตาเว็บเบราว์เซอร์
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับความหมายของเว็บเบราว์เซอร์ ส่วนประกอบของเว็บเบราว์เซอร์ และเว็บเบราว์เซอร์ที่นิยมใช้ในปัจจุบัน รวมทั้งสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - ความหมายของเว็บเบราว์เซอร์ ส่วนประกอบของเว็บเบราว์เซอร์ และเว็บเบราว์เซอร์ที่นิยมใช้ในปัจจุบัน

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เว็บเบราว์เซอร์คืออะไร
2. อินเทอร์เน็ต
3. ใบงานที่ 10 เรื่อง เว็บเบราว์เซอร์คืออะไร
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 10 เรื่อง เว็บเบราว์เซอร์คืออะไร
- การใช้งานเว็บเบราว์เซอร์

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากทำใบงานที่ 10
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใช้งานเว็บเบราว์เซอร์





## แผนการจัดการเรียนรู้

### หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ อินเทอร์เน็ต

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

เวลา 3 คาบ

คาบที่ 36 เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้อง

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่

2/.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.2/1 , ง 3.1 ป.2/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธีได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างวิธีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธีได้

### สาระสำคัญ

ในปัจจุบันนี้อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันมากขึ้น เช่น เป็นแหล่งที่ใช้ในการหาข้อมูลความรู้ต่างๆ เป็นแหล่งสร้างความบันเทิง เราจึงควรเรียนรู้วิธีการใช้อินเทอร์เน็ตที่ถูกต้องควบคู่กันไป เพื่อจะได้ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตให้เกิดประโยชน์สูงสุด และไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธี
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9

### สาระการเรียนรู้

#### ความรู้

การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธี

#### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

2. ทักษะกระบวนการอธิบาย  
สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย

กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง เว็บเบราว์เซอร์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นก็นำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับเว็บเบราว์เซอร์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธี</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธี</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธี
กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	ตรวจสอบแบบทดสอบ Post-Test - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9	- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9	ตรวจสอบแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9 - การเขียนเว็บไซต์ที่ชอบมากที่สุด
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธี รวมทั้งสรุปสิ่งที่ได้เรียนทั้งหมดในภาคเรียนนี้ โดยสังเขป พร้อมทั้งแจกแฟ้มสะสมผลงานที่นักเรียนปฏิบัติให้ห้องเรียนนำกลับบ้านไปให้ผู้ปกครองชื่นชม	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธี



## สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ลักษณะของสารสนเทศที่ดี
2. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

