

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ เวลา 3 คาบ

คาบที่ 1 เรื่อง ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของเทคโนโลยีได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของสารสนเทศได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายเทคโนโลยีสารสนเทศได้

## สาระสำคัญ

เทคโนโลยี หมายถึง สิ่งที่มนุษย์พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่างๆ รวมถึงช่วยอำนวยความสะดวกสบายในชีวิตประจำวัน

สารสนเทศหมายถึง ข้อมูลที่เกิดจากการประมวลผล เพื่อให้เกิดความรู้ใหม่ๆ และเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์

เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง การนำข้อมูลที่ประมวลผลแล้ว มาจัดการด้วยเทคโนโลยี เพื่อให้เกิดความสะดวกสบายและเกิดประโยชน์สูงสุดในชีวิตประจำวัน

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน แนะนำตัวละคร
3. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยซักทายเป็นเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแนะนำเกี่ยวกับการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้</p> <p>หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชันแนะนำ ตัวละคร</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน แนะนำ ตัวละคร</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับชื่อตัว ละคร</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความหมาย ของ เทคโนโลยี สารสนเทศ</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับ ความหมายของ เทคโนโลยีและ สารสนเทศ</p>
<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure</p>	<p>- แบบฝึกทักษะ คอมพิวเตอร์ Click</p>	<p>การทำแบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Click</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
	Adventure	Adventure - การใช้ปุ่มลูกศร
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศและสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชันแนะนำตัวละคร
3. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure
5. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน / ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure เครื่องมือ
- แบบบันทึกผลการเรียนรู้

- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
  - แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน
- เกณฑ์การประเมิน**
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ เทคโนโลยีสารสนเทศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยี  
สารสนเทศ เวลา 3 คาบ

คาบที่ 2 เรื่อง ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี  
สารสนเทศ

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศที่  
พบเห็นในชีวิตประจำวันได้



## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านการดำเนินชีวิตประจำวันได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านการพัฒนาการศึกษาได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านการเกษตรและสิ่งแวดล้อมได้
4. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านการเงินและการธนาคารได้
5. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านการค้าและการพาณิชย์ได้
6. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านอุตสาหกรรมได้

## สาระสำคัญ

เทคโนโลยีสารสนเทศมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์มากมาย ซึ่งสามารถแบ่งเป็นด้านต่างๆ คือ ด้านการดำเนินชีวิตประจำวัน ด้านพัฒนาการศึกษา ด้านการเกษตรและสิ่งแวดล้อม ด้านการเงินและการธนาคาร ด้านการค้าและการพาณิชย์ และด้านอุตสาหกรรม

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. ใบงานที่ 1 เรื่อง ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ

### 3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure 2

#### สาระการเรียนรู้

##### ความรู้

ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ

##### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

##### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

#### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

**กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้**

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้สิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบเรียนที่แล้วเรื่อง ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอน ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : ใบงานที่ 1 เรื่อง ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p>	<p>- ใบงานที่ 1</p>	<p>ตรวจใบงานที่ 1</p> <p>- การจับคู่ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศด้าน</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ต่างๆให้สัมพันธ์กับรูปภาพได้อย่างถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</b> <b>Click Adventure 2</b>	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure 2	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure - การใช้ปุ่มลูกศร
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ เรื่อง ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ

## สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. ใบบงานที่ 1 เรื่อง ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure 2
4. แผ่นพิมพ์จำลอง
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบบงานที่ 1 เรื่อง ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ
  - แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure 2
- ### เครื่องมือ
- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
  - แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
  - แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน
- ### เกณฑ์การประเมิน
- ประเมินจากการทำใบบงานที่ 1 เรื่อง ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ
  - ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure 2



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ เทคโนโลยีสารสนเทศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยี  
สารสนเทศ เวลา 3 คาบ

คาบที่ 3 เรื่อง ผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศ  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี  
สารสนเทศ

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกผลกระทบที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยี  
สารสนเทศที่ไม่เหมาะสมได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศได้

## สาระสำคัญ

เทคโนโลยีมีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ซึ่งมนุษย์คิดค้นเทคโนโลยีเพื่อมาอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ แต่ในทางกลับกันเมื่อมีประโยชน์ก็ย่อมจะมีโทษ ดังนั้น ผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ มนุษย์สัมพันธ์ระหว่างบุคคลน้อยลง เกิดการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่ไม่เหมาะสมได้อย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดอาชญากรรมในรูปแบบต่างๆ เกิดความเสี่ยงในด้านธุรกิจ และ เกิดการพัฒนาอาวุธที่มีอำนาจทำลายล้างสูง

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1



## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศ

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้สิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบเรียนที่แล้ว เรื่อง ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอนผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post -Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure 3	- แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Click Adventure 3	การทำแบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Click Adventure - การใช้ปุ่มลูกศร
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการ เรียนรู้ที่ 1	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัด ท้ายหน่วย - การเขียนสรุป เกี่ยวกับ ประโยชน์ของ เทคโนโลยี
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศและ สิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบ พร้อมกับแจกหนังสือ เรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาใน หนังสือ	หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับ ผลกระทบจาก เทคโนโลยี สารสนเทศ

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

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

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Adventure 3

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

ที่ 1

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

Click Adventure 3

## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบ  
คอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 4 เรื่อง ฮาร์ดแวร์

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกความหมายและอธิบายลักษณะการทำงานของฮาร์ดแวร์ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของฮาร์ดแวร์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกและยกตัวอย่างลักษณะการทำงานของฮาร์ดแวร์ได้

### สาระสำคัญ

ฮาร์ดแวร์ (Hardware) หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วงต่างๆ ซึ่งสามารถมองเห็นด้วยตา และสามารถสัมผัสได้ เช่น จอภาพ แป้นพิมพ์ เมาส์ เป็นต้น ลักษณะการทำงานของ

ของฮาร์ดแวร์สามารถแบ่งออกเป็น 4 หน่วย คือ หน่วยรับข้อมูล  
หน่วยประมวลผลกลาง หน่วยความจำ และหน่วยแสดงผล

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (ฮาร์ดแวร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Runner 2

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ความหมายและลักษณะการทำงานของฮาร์ดแวร์

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		เทคโนโลยี สารสนเทศ
<p>ชั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (ฮาร์ดแวร์)</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอน องค์ประกอบ ของระบบ คอมพิวเตอร์ (ฮาร์ดแวร์)</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียนรู้ 2. การตอบ คำถาม - ความหมายของ ฮาร์ดแวร์ - องค์ประกอบ ของฮาร์ดแวร์ - ลักษณะการ ทำงานของ ฮาร์ดแวร์ทั้ง 4 หน่วย</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Runner 2</p>	<p>- แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ Click Runner 2</p>	<p>การทำแบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ - วิธีการคลิก เมาส์ เก็บเหรียญ เพื่อนำเงินไปซื้อ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่องความหมายของ ฮาร์ดแวร์ (Hardware) และลักษณะการทำงานของฮาร์ดแวร์ทั้ง 4 หน่วย และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายของฮาร์ดแวร์ และลักษณะการทำงานของฮาร์ดแวร์ทั้ง 4 หน่วย

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (ฮาร์ดแวร์)
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Runner 2
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Click Runner 2 เครื่องมือ
- แบบบันทึกผลการเรียนรู้

- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน  
เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะ  
คอมพิวเตอร์

Click Runner 2

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 5 เรื่อง ซอฟต์แวร์

เวลา 50

นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกความหมายและประเภทของซอฟต์แวร์ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกประเภทของซอฟต์แวร์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของซอฟต์แวร์ประเภทต่างๆ ได้

## สาระสำคัญ

ซอฟต์แวร์ (Software) หมายถึง โปรแกรมหรือชุดคำสั่งที่เขียนขึ้นมาเพื่อสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงานต่าง ๆ ตามความต้องการ เราสามารถจำแนกประเภทของซอฟต์แวร์ (Software) ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ระบบ คือ ซอฟต์แวร์ระบบ (System Software) และซอฟต์แวร์ประยุกต์ (Application Software)

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (ซอฟต์แวร์)
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Installation

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ความหมายและประเภทของซอฟต์แวร์

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูและนักเรียนทบทวนเนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง ความหมายและการแบ่งลักษณะการทำงานของฮาร์ดแวร์ 2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมต่อไป	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - ความหมายและการแบ่งลักษณะการทำงานของฮาร์ดแวร์

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (ซอฟต์แวร์)</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอน องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (ซอฟต์แวร์)</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความหมายของซอฟต์แวร์</p> <p>- เกี่ยวกับประเภทของซอฟต์แวร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>The Installation</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>The Installation</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>The Installation</p> <p>- การใช้ปุ่มลูกศร เก็บแผ่นซีดีเพื่อนำซอฟต์แวร์ไปติดตั้งในคอมพิวเตอร์</p>
<p>ขั้นสรุป</p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง ความหมายและองค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (ซอฟต์แวร์) และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>การตอบคำถาม</p> <p>- ความหมายและองค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (ซอฟต์แวร์)</p>

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (ซอฟต์แวร์)
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Installation
3. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The Installation  
เครื่องมือ
  - แบบบันทึกผลการเรียนรู้
  - แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
  - แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน
- เกณฑ์การประเมิน
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะ  
คอมพิวเตอร์

The Installation





# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 6 เรื่อง บุคลากร

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของบุคลากรทางคอมพิวเตอร์ในแต่ละประเภทได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของบุคลากร (Peopleware) ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายหน้าที่ของผู้จัดการระบบ (System Manager) ได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายหน้าที่ของนักวิเคราะห์ระบบ (System Analyst) ได้
4. นักเรียนสามารถอธิบายหน้าที่ของโปรแกรมเมอร์ (Programmer) ได้
5. นักเรียนสามารถอธิบายหน้าที่ของผู้ใช้ (User) ได้

## สาระสำคัญ

บุคลากร (People ware) หมายถึง บุคลากรที่ทำงานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ สามารถใช้งาน หรือสั่งงานให้คอมพิวเตอร์ทำงานตามที่ต้องการได้ สามารถแบ่งประเภทของผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ออกเป็น 4 ระดับ คือ ผู้จัดการระบบ (System Manager) นักวิเคราะห์ระบบ (System Analyst) โปรแกรมเมอร์ (Programmer) ผู้ใช้ (User)

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (บุคลากร)
2. ใบงานที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

### 3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Peopleware

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

หน้าที่ของบุคลากรทางคอมพิวเตอร์

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบเรียนที่แล้ว เรื่ององค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (ซอฟต์แวร์)</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- องค์ประกอบของระบบ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		คอมพิวเตอร์ (ซอฟต์แวร์)
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชันตอน องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (บุคลากร)</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอน องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (บุคลากร)</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p> <p>- ความหมายบุคลากร</p> <p>- หน้าที่ของบุคลากรทางคอมพิวเตอร์ในแต่ละประเภท</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : ใบงานที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์</p>	<p>- ใบงานที่ 2</p>	<p>ตรวจใบงานที่ 2</p> <p>- การเขียนอธิบายองค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Peopleware</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Peopleware</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใช้เมาส์คลิกซ้าย</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (บุคลากร) และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (บุคลากร)

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (บุคลากร)
2. ใบงานที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Peopleware
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Peopleware

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

## เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์                      Peopleware



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 7 เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศ เวลา  
50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของข้อมูลและสารสนเทศที่มีต่อคอมพิวเตอร์ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายข้อมูลได้
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของสารสนเทศได้
3. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของข้อมูลและสารสนเทศที่มีต่อคอมพิวเตอร์ได้

## สาระสำคัญ

ข้อมูลและสารสนเทศ เป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งในการประมวลผล กล่าวคือคอมพิวเตอร์จะทำการประมวลผลตามข้อมูลหรือสารสนเทศที่ป้อนเข้าสู่หน่วยรับข้อมูล ถ้าข้อมูลที่ป้อนเข้าไปถูกต้อง ผลลัพธ์ที่ได้ก็จะมี ความถูกต้อง เชื่อถือได้ และนำไปใช้ประโยชน์ได้

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลและสารสนเทศ
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Processing Time

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

หน้าที่ของข้อมูลและสารสนเทศที่มีต่อคอมพิวเตอร์

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่ององค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ (บุคลากร)</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- องค์ประกอบของระบบ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		คอมพิวเตอร์ (บุคลากร)
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ข้อมูลและสารสนเทศ</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชั่นตอน ข้อมูลและสารสนเทศ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p> <p>- ความหมายและหน้าที่ของข้อมูลและสารสนเทศ</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Processing Time</b></p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Processing Time</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Processing Time</p> <p>- การใช้ปุ่มลูกศรและปุ่ม Spacebar เก็บข้อมูลต่างๆ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันเกี่ยวกับเรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติใน คาบเรียน พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้ นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับข้อมูล และสารสนเทศ

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ข้อมูลและสารสนเทศ
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Processing Time
3. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Processing Time

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

Processing Time



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 8 เรื่อง กระบวนการทำงาน

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกความหมายของกระบวนการทำงานในระบบคอมพิวเตอร์ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของกระบวนการทำงานในระบบคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างกระบวนการทำงานในระบบคอมพิวเตอร์ได้

### สาระสำคัญ

กระบวนการทำงาน (Procedure) เป็นขั้นตอนที่ผู้ใช้ต้องทำตาม เพื่อให้ได้ผลลัพธ์หรือสารสนเทศจากคอมพิวเตอร์และในการทำงานด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้ใช้ทุกคนจะต้องเข้าใจขั้นตอนการทำงานเพื่อให้สามารถทำงานได้ถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน กระบวนการทำงาน
2. แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2



## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

กระบวนการทำงาน

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้



## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว 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 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน กระบวนการทำงาน</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอน กระบวนการทำงาน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับกระบวนการทำงานในระบบคอมพิวเตอร์</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</b></p>	<p>- แบบฝึกทักษะ</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
Computer	คอมพิวเตอร์ Computer	คอมพิวเตอร์ - การใช้ปุ่มลูกศร
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วย - การเขียนองค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่องกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับกระบวนการทำงานในระบบคอมพิวเตอร์

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน กระบวนการทำงาน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2
5. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

## สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Computer

## เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

## เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่

2

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึก  
ทักษะคอมพิวเตอร์

Computer

# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ

ระบบปฏิบัติการ Windows(1)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ

Windows(1) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 9 เรื่อง ความหมายของระบบปฏิบัติการวินโดวส์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

## มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1 ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอนและนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่างๆ

ง 3.1 ป.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกความหมายของระบบปฏิบัติการ  
วินโดวส์ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของระบบปฏิบัติการ  
วินโดวส์ได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างของระบบปฏิบัติการวินโดวส์  
ที่ใช้อยู่ในปัจจุบันได้

### สาระสำคัญ

ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ (Windows) คือ ซอฟต์แวร์ระบบ  
ชนิดหนึ่ง โดยมีหน้าที่ในการจัดการและควบคุมการทำงานต่างๆ  
ของคอมพิวเตอร์ เช่น การแสดงผลภาพทางจอภาพ การรักษ้อมูล  
ทางแป้นพิมพ์และเมาส์ เป็นต้น ในปัจจุบันระบบปฏิบัติการ  
วินโดวส์เป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากมีหน้าจอที่  
สวยงาม ผู้ใช้งานสามารถออกแบบหน้าจอตามความต้องการได้  
โดยการใช้เครื่องมือที่ต่างๆ ที่ใช้งานได้ง่าย และไม่ยุ่งยาก

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ความหมายของระบบปฏิบัติการ  
วินโดวส์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ OS Destination 2

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ความหมายของระบบปฏิบัติการวินโดวส์

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง กระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ 2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับ



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		กระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</b>	- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test	ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความหมายของระบบปฏิบัติการ วินโดวส์</b>	- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความหมายระบบปฏิบัติการ วินโดวส์	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายของระบบปฏิบัติการ วินโดวส์
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ OS Destination 2</b>	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ OS Destination 2	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ - การใช้เมาส์คลิกซ้าย
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับความหมายของระบบปฏิบัติการ วินโดวส์ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
เรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ		2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายของระบบปฏิบัติการวินโดวส์

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ความหมายของระบบปฏิบัติการวินโดวส์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ OS Destination 2
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ OS Destination 2
- เครื่องมือ
- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
  - แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
  - แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน
- เกณฑ์การประเมิน
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในรูปแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์
- OS Destination 2

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ระบบปฏิบัติการ Windows(1)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ  
Windows(1) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 10 เรื่อง ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการวินโดวส์  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/1 ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอนและนำเสนอ  
ข้อมูลในลักษณะต่างๆ

ง 3.1 ป.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี  
สารสนเทศ

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะและการใช้งานของเดสก์ทอป(Desktop)ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะและการใช้งานของแถบงาน(Task Bar)ได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะและการใช้งานของไอคอนต่างๆ(Icon)ได้

### สาระสำคัญ

ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ มีส่วนประกอบที่สำคัญ 3 ส่วนด้วยกัน ได้แก่ ส่วนที่หนึ่งเรียกว่า เดสก์ทอป (Desktop) คือ พื้นที่บนจอภาพ เป็นส่วนที่ใช้แสดงไอคอนของและโฟลเดอร์ต่างๆ ส่วนที่สอง เรียกว่า แถบงาน (Task Bar ) คือ แถบที่อยู่ด้านล่างของจอภาพ ประกอบไปด้วยปุ่มStartและไอคอนของโปรแกรมที่ใช้งานเป็นประจำ เป็นส่วนที่ใช้แสดงชื่อไฟล์ หรือชื่อโปรแกรมที่กำลังทำงานอยู่ และส่วนที่สาม เรียกว่า ไอคอน (Icon) คือ รูปภาพและชื่อของโปรแกรมหรือโฟลเดอร์หรือไฟล์งานต่างๆ สามารถเรียกใช้งานได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ  
วินโดวส์
2. ใบงานที่ 3 เรื่อง ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ  
วินโดวส์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการวินโดวส์  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย

## กระบวนการ / กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง ความหมายของระบบปฏิบัติการวินโดวส์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นนักเรียนนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- ความหมายของ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ระบบปฏิบัติการวินโดวส์
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการวินโดวส์</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการวินโดวส์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการวินโดวส์</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : ใบงานที่ 3 เรื่อง ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการวินโดวส์</p>	<p>- ใบงานที่ 3</p>	<p>ตรวจใบงานที่ 3</p> <p>- การเขียนส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการวินโดวส์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</p>	<p>ทักษะการพิมพ์</p> <p>- การวางนิ้วบนแป้นเหย้า</p> <p>- การกดปุ่มบนแป้นพิมพ์</p>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเรื่อง ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ และสิ่งที่ปฏิบัติในคาบเรียนนี้</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p>



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา		2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการวินโดวส์

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ วินโดวส์
2. ใบงานที่ 3 เรื่อง ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ วินโดวส์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 3 เรื่อง ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ วินโดวส์
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 3
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ระบบปฏิบัติการ Windows(1)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ  
Windows(1) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 11 เรื่อง การเปลี่ยนพื้นหลัง  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/1 ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอนและนำเสนอ  
ข้อมูลในลักษณะต่างๆ

ง 3.1 ป.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี  
สารสนเทศ

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเปลี่ยนพื้นหลังของเดกส์ทอป (Desktop) ให้เป็นภาพที่ต้องการได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการเปลี่ยนพื้นหลังให้กับจอภาพได้
2. นักเรียนสามารถเปลี่ยนพื้นหลังของจอภาพให้เป็นภาพที่ตนเองต้องการได้

### สาระสำคัญ

การเปลี่ยนพื้นหลังให้กับจอคอมพิวเตอร์ เป็นการเพิ่มความสวยงามให้กับจอภาพของคอมพิวเตอร์ โดยทั่วไปเมื่อเปิดใช้งานระบบปฏิบัติการวินโดวส์ จะมีภาพปรากฏบนหน้าจคอมพิวเตอร์ ซึ่งภาพเหล่านั้นเป็นภาพที่ติดตั้งมากับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเราสามารถเปลี่ยนให้เป็นภาพที่เราต้องการได้ วิธีนี้เรียกว่า การเปลี่ยนพื้นหลัง

### วิธีการจัดการเรียนรู้

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

## สาระการเรียนรู้

ความรู้

การเปลี่ยนแปลง

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่อง ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการวินโดวส์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการวินโดวส์
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชันตอน การเปลี่ยนพื้นหลัง</b>	- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเปลี่ยนพื้นหลัง	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับขั้นตอนการการเปลี่ยนพื้นหลัง
<b>กิจกรรมที่ 2 : การเปลี่ยนพื้นหลัง</b>	- หนังสือเรียน	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การเปลี่ยนพื้นหลัง
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</b>	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing	ทักษะการพิมพ์ - การวางนิ้วบนแป้นเหย้า - การกดปุ่มบนแป้นพิมพ์
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ เรื่องวิธีการเปลี่ยนพื้นหลังให้กับหน้าจอคอมพิวเตอร์ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - วิธีการเปลี่ยนพื้นหลังให้กับหน้าจอคอมพิวเตอร์

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเปลี่ยนพื้นหลัง
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
3. หนังสือเรียน



## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การเปลี่ยนพื้นหลังให้กับหน้าจอคอมพิวเตอร์
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการเปลี่ยนพื้นหลังให้กับจอภาพ
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ระบบปฏิบัติการ Windows(1)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ  
Windows(1) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 12 เรื่อง การเปลี่ยนภาพพิกหน้าจอ  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/1 ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอนและนำเสนอ  
ข้อมูลในลักษณะต่างๆ

ง 3.1 ป.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี  
สารสนเทศ

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเปลี่ยนภาพพักหน้าจอ (Screen Saver) ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการเปลี่ยนภาพพักหน้าจอได้
2. นักเรียนสามารถกำหนดรูปภาพที่ต้องการให้กับภาพพักหน้าจอได้
3. นักเรียนสามารถกำหนดเวลาที่ต้องการเพื่อให้ภาพพักหน้าจอทำงานได้
4. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการเปลี่ยนภาพพักหน้าจอให้กับคอมพิวเตอร์ได้

### สาระสำคัญ

การเปิดคอมพิวเตอร์ทิ้งไว้นานๆ โดยไม่มีการเปลี่ยนภาพพักหน้าจอ เป็นการสั่งงานให้คอมพิวเตอร์ทำงานซ้ำๆ และเป็นสาเหตุของหนึ่งของการทำให้จอภาพเสื่อมได้ ดังนั้น การเปลี่ยนภาพพักหน้าจอ (Screen Saver) เป็นวิธีที่สำคัญอย่างหนึ่งในการช่วยรักษาจอภาพของคอมพิวเตอร์ เพราะกระบวนการทำงานของการเปลี่ยนภาพพักหน้าจอ จะมีการแสดงผลที่เปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ ไม่เกิดการทำงานที่ซ้ำๆกัน

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเปลี่ยนภาพพักหน้าจอ
2. การเปลี่ยนภาพพักหน้าจอ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

### 3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

#### สาระการเรียนรู้

##### ความรู้

การเปลี่ยนภาพพิกหน้าจอ

##### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

##### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

#### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย

#### กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูและนักเรียนทบทวนเนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมาเกี่ยวกับ วิธีการเปลี่ยนพื้นหลัง 2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นนักเรียนนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		<p>คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- วิธีการเปลี่ยนพื้นหลัง</li> </ul>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชันตอน การเปลี่ยนภาพปกหน้าจอ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเปลี่ยนภาพปกหน้าจอ</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> </li> <li>การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกี่ยวกับการเปลี่ยนภาพปกหน้าจอ</li> </ul> </li> </ol>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การเปลี่ยนภาพปกหน้าจอ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หนังสือเรียน</li> </ul>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเปลี่ยนภาพปกหน้าจอ</li> </ul>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing</li> </ul>	<p>ทักษะการพิมพ์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การวางนิ้วบนแป้นเหย้า</li> <li>- การกดปุ่มบนแป้นพิมพ์</li> </ul>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการเปลี่ยนภาพปกหน้าจอ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	<p>หนังสือเรียน</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความสนใจในการเรียน</li> </ul> </li> <li>การตอบคำถาม</li> </ol>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		- เกี่ยวกับการเปลี่ยนภาพพักหน้าจอ

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเปลี่ยนภาพพักหน้าจอ
2. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
3. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การเปลี่ยนภาพพักหน้าจอ
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการเปลี่ยนภาพพักหน้าจอ
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ระบบปฏิบัติการ Windows(1)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ  
Windows(1) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 13 เรื่อง การตั้งวันที่และเวลา  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/1 ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอนและนำเสนอ  
ข้อมูลในลักษณะต่างๆ

ง 3.1 ป.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี  
สารสนเทศ

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถตั้งวันที่และเวลาให้กับคอมพิวเตอร์ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการตั้งวันที่และเวลาได้
2. นักเรียนสามารถตั้งค่าวันที่และเวลาตามที่ต้องการได้
3. นักเรียนสามารถตั้งค่าวันที่และเวลาให้ตรงกับวันและเวลาให้ตรงกับปัจจุบันได้
4. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ในการตั้งค่าวันที่และเวลาและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

### สาระสำคัญ

การตั้งวันที่และเวลา เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการดูเวลาและวันที่ ซึ่งหากเราสังเกตที่มุมขวาด้านล่างของแถบงาน จะเห็นว่ามีตัวเลขของวันที่และเวลาปรากฏอยู่ ซึ่งเราสามารถเปลี่ยนแปลงตัวเลขของวันที่และเวลาได้ วิธีนี้เรียกว่า การตั้งวันที่และเวลา

### วิธีการจัดการเรียนรู้

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



## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การตั้งวันที่และเวลา

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย



## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่องการเปลี่ยนแปลงภาพพักหน้าจอ</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	- หนังสือเรียน	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- วิธีการเปลี่ยนแปลงภาพพักหน้าจอ</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การตั้งวันที่และเวลา</b></p>	- การ์ตูนแอนิเมชันตอน การตั้งวันที่และเวลา	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการตั้งวันที่และเวลา</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การตั้งวันที่และเวลา</b></p>	- หนังสือเรียน	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การฝึกปฏิบัติการตั้งวันที่และเวลา</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p> <p>- การเลือก</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		คำตอบที่ถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3</b>	- หนังสือเรียน	ตรวจสอบแบบฝึกหัดท้ายหน่วย - การใส่เครื่องหมาย ✓ และ × หน้าข้อความได้อย่างถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป เรื่อง วิธีการตั้งวันที่และเวลาให้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการตั้งวันที่และเวลา

## สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

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

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากแบบทดสอบ Post-Test

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ระบบปฏิบัติการ Windows(2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ  
Windows(2) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 14 เรื่อง หน้าต่างและส่วนประกอบของหน้าต่าง  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/1 ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอนและนำเสนอ  
ข้อมูลในลักษณะต่างๆ

ง 3.1 ป.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี  
สารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเปิดหน้าต่าง และบอกส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเปิดหน้าต่างโปรแกรมต่างๆ ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะและการทำงานของแถบหัวเรื่อง (Title Bar) ได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะและการทำงานของแถบเมนู (Menu Bar) ได้
4. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะและการทำงานของแถบเครื่องมือ (Tool Bar) ได้
5. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะและการทำงานของแถบเลื่อน (Scroll Bar) ได้

### สาระสำคัญ

การเปิดหน้าต่างของโปรแกรมหรือไฟล์ข้อมูลต่างๆบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์ ทำได้ 2 วิธี คือ การเปิดหน้าต่างจากไอคอน และการเปิดหน้าต่างจากปุ่ม Start ซึ่งโปรแกรมหรือไฟล์ข้อมูลที่เราเปิดขึ้นมาใช้งาน จะมีส่วนประกอบที่สำคัญ 4 ส่วนด้วยกัน ได้แก่ แถบหัวเรื่อง (Title Bar) แถบเมนู (Menu Bar) แถบเครื่องมือ (Tool Bar) และแถบเลื่อน (Scroll Bar)

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test

2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน หน้าต่างและส่วนประกอบของหน้าต่าง
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The secret



## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

หน้าต่างและส่วนประกอบของหน้าต่าง

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับการตั้งค่าวันที่และเวลาให้กับคอมพิวเตอร์ 2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		- เกี่ยวกับการตั้ง ค่าวันที่และเวลา ให้กับ คอมพิวเตอร์
<p>ชั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน หน้าต่างและส่วนประกอบของหน้าต่าง</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน หน้าต่างและ ส่วนประกอบ ของหน้าต่าง</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับ หน้าต่างและ ส่วนประกอบของ หน้าต่าง</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The secret</p>	<p>- แบบฝึก ทักษะ คอมพิวเตอร์ The secret</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การทำแบบฝึก ทักษะ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		คอมพิวเตอร์ The secret - การลากเมาส์ เพื่อวางสิ่งของให้ ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับหน้าต่างและส่วนประกอบของหน้าต่างและสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับหน้าต่างและส่วนประกอบของหน้าต่าง

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน หน้าต่างและส่วนประกอบของหน้าต่าง
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The secret
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ The secret เครื่องมือ
- แบบบันทึกผลการเรียนรู้

- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

The secret

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ระบบปฏิบัติการ Windows(2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ  
Windows(2) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 15 เรื่อง ห้องต่างๆ ใน My Computer  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/1 ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอนและนำเสนอ  
ข้อมูลในลักษณะต่างๆ

ง 3.1 ป.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี  
สารสนเทศ

## จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกชื่อและหน้าที่ของไดรฟ์ต่างๆ ใน My Computer ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกชื่อและหน้าที่ของไดรฟ์ซี(C:)ได้
2. นักเรียนสามารถบอกชื่อและหน้าที่ของไดรฟ์ดี(D:)ได้
3. นักเรียนสามารถบอกชื่อและหน้าที่ของไดรฟ์อี(E:)ได้
4. นักเรียนสามารถบอกชื่อและหน้าที่ของไดรฟ์เอฟ(F:)ได้

## สาระสำคัญ

ใน My Computer จะประกอบไปด้วยไดรฟ์ต่างๆ ซึ่งทำหน้าที่ในการจัดเก็บไฟล์งานและข้อมูลต่างๆ โดยส่วนใหญ่ใน My Computer จะประกอบไปด้วย ไดรฟ์ซี(C:) ไดรฟ์ดี(D:) ไดรฟ์อี(E:) และไดรฟ์เอฟ(F:)

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ห้องต่างๆ ใน My Computer
2. ใบงานที่ 4 เรื่อง ห้องต่างๆ ใน My Computer
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Driver Quest

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ห้องต่างๆ ใน My Computer

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่องหน้าต่างและส่วนประกอบของหน้าต่าง 2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นนักเรียนนำเข้าสู่	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมต่อไป		- เกี่ยวกับหน้าต่างและส่วนประกอบของหน้าต่าง
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ห้องต่างๆ ใน My Computer</b>	- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ห้องต่างๆ ใน My Computer	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน
<b>กิจกรรมที่ 2 : ใบบงานที่ 4 ห้องต่างๆ ใน My Computer</b>	- ใบบงานที่ 4	ตรวจใบบงานที่ 4 - การเขียนชื่อโดรฟ์ให้ตรงกับข้อความได้อย่างถูกต้อง
<b>กิจกรรมที่ 3 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Driver Quest ต่างๆ ภายในคอมพิวเตอร์</b>	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Driver Quest	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ - การใช้ปุ่มลูกศรและปุ่ม Spacebar
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับชื่อและหน้าที่ของโดรฟ์ต่างๆ ภายใน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับชื่อและหน้าที่ของโดรฟ์



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
คอมพิวเตอร์ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ		ต่างๆ ภายในคอมพิวเตอร์

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน ห้องต่างๆ ใน My Computer
2. ใบงานที่ 4 เรื่อง ห้องต่างๆ ใน My Computer
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Diver Quest
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 4 เรื่อง ห้องต่างๆ ใน My Computer
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Driver Quest

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 4 เรื่อง ห้องต่างๆ ใน My Comput
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Driver Quest

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ระบบปฏิบัติการ Windows(2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ  
Windows(2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 16 เรื่อง การย่อ ขยาย และปิดหน้าต่าง  
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/1 ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอนและนำเสนอ  
ข้อมูลในลักษณะต่างๆ

ง 3.1 ป.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี  
สารสนเทศ

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถใช้งานปุ่มย่อ ปุ่มขยาย และปุ่มปิดหน้าต่างโปรแกรมได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะและการใช้งานปุ่มย่อหน้าต่าง(Minimize)ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะและการใช้งานปุ่มย่อขนาดหน้าต่าง (Restore down)ได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะและการใช้งานปุ่มขยายหน้าต่าง(Maximize)ได้
4. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะและการใช้งานปุ่มปิดหน้าต่าง(Close)ได้

### สาระสำคัญ

หน้าต่างสำหรับการทำงานบนระบบปฏิบัติการ Windows มีเครื่องมือที่ช่วย ย่อ ขยาย ขนาดของหน้าต่าง และปิดหน้าต่างที่เราไม่ใช้งานแล้ว ซึ่งเครื่องมือเหล่านี้จะอยู่บนแถบหัวเรื่องด้านขวามือ (มุมขวามือ) โดยแต่ละปุ่มจะทำหน้าที่แตกต่างกันออกไปตามการใช้งานของเรา

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การย่อ ขยาย และปิดหน้าต่าง
2. แบบทดสอบ Post-Test

3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Windows
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การ ย่อ ขยาย และปิดหน้าต่าง

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยและทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ รวมทั้งทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง ห้องต่างๆ ใน My</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>Computer</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>- เกี่ยวกับห้องต่างๆ ใน My Computer</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การย่อ ขยาย และปิดหน้าต่าง</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอน การย่อ ขยาย และปิดหน้าต่าง</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับชื่อและหน้าที่ของปุ่มย่อขยาย และปิดหน้าต่าง</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Windows</b></p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Windows</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใช้ปุ่มลูกศรควบคุมทิศทางเพื่อนำสัญลักษณ์ของปุ่มย่อขยาย และปิดโปรแกรมไปยังตำแหน่งที่กำหนด</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	ตรวจแบบทดสอบ Post-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัด ท้ายหน่วย - การเติมชื่อ ส่วนประกอบของ หน้าต่าง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป เรื่อง หน้าที ของปุ่มย่อ ขยาย และปิดหน้าต่าง และสิ่งที่ ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจก หนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับชื่อและ หน้าที่ของปุ่มย่อ ขยาย และปิด หน้าต่าง

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การย่อ ขยาย และปิดหน้าต่าง
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Windows
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4
5. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Love Windows

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่

4

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์

Love Windows



# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การจัดการกับโพลเดอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การจัดการกับโพลเดอร์

เวลา 2 คาบ

คาบที่ 17 เรื่อง การสร้างและการเปิดโพลเดอร์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 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.3/1 ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอนและนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่างๆ

ง 3.1 ป.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการสร้าง และเปิดใช้งาน  
โฟลเดอร์ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการสร้างโฟลเดอร์ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเปิดโฟลเดอร์ได้

### สาระสำคัญ

ในการทำงานต่างๆ ในคอมพิวเตอร์ เมื่อเราทำงานเสร็จแล้ว จะต้องมีการจัดเก็บไฟล์ เพื่อที่จะได้สามารถนำกลับมาใช้ในคราวต่อไปได้ ในบางครั้งหากเรามีไฟล์งานที่เป็นเรื่องเดียวกันอยู่หลายไฟล์ เพื่อความเป็นระเบียบ ง่ายต่อการค้นหาในคราวต่อไป เราจึงควรรวบรวมไฟล์เหล่านี้มาเก็บไว้ใน โฟลเดอร์ และตั้งชื่อโฟลเดอร์ให้สอดคล้องกับไฟล์งานที่เรานำมาเก็บไว้

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การสร้างและการเปิดโฟลเดอร์
3. การสร้างและการเปิดโฟลเดอร์ (ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์)
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ iHome

### สาระการเรียนรู้

## ความรู้

การสร้างและการเปิดโพลเดอร์

## ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

## สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในคาบที่แล้ว เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ Windows(2)</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นนักเรียนนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		Windows(2)
<p>ชั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างและการเปิดไฟล์เดออร์</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนการสร้างและการเปิดไฟล์เดออร์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการสร้างและการเปิดไฟล์เดออร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : การสร้างและการเปิดไฟล์เดออร์</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การสร้างและการเปิดไฟล์เดออร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ iHome</p>	<p>- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ iHome</p>	<p>การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ - การใช้เมาส์คลิกตามคำสั่งที่</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		กำหนดได้อย่างถูกต้อง
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการสร้างและการเปิดโพลเดอร์ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	- หนังสือเรียน	<p>การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับวิธีการสร้างและการเปิดโพลเดอร์</p>

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างและการเปิดโพลเดอร์
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การสร้างและการเปิดโพลเดอร์
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ iHome

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการสร้างและการเปิดโพลเดอร์
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Typing

# แผนการจัดการเรียนรู้

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การจัดการกับโพลเดอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การจัดการกับโพลเดอร์

เวลา 2 คาบ

คาบที่ 18 เรื่อง การคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ และการลบโพลเดอร์ เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

-----

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1 ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอนและนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่างๆ

ง 3.1 ป.3/2 บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

จุดประสงค์ปลายทาง



นักเรียนสามารถคัดลอก ย้าย เปลี่ยนชื่อ และลบโฟลเดอร์ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการคัดลอกโฟลเดอร์ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการย้ายโฟลเดอร์ได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเปลี่ยนชื่อโฟลเดอร์ได้
4. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการลบโฟลเดอร์ได้

## สาระสำคัญ

การคัดลอกโฟลเดอร์ คือ การสำเนาข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ซึ่งเมื่อคัดลอกข้อมูลไปแล้วต้นฉบับยังคงอยู่ที่เดิมไม่หายไป

การย้ายโฟลเดอร์ คือ การย้ายข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ซึ่งเมื่อย้ายข้อมูลไปแล้วต้นฉบับจะหายไป

การเปลี่ยนชื่อโฟลเดอร์ คือ การตั้งชื่อให้กับโฟลเดอร์ ทั้งนี้เราสามารถเปลี่ยนชื่อโฟลเดอร์ได้ตามที่เราต้องการ และเพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา เราควรตั้งชื่อโฟลเดอร์ให้สอดคล้องกับไฟล์งานที่เราเก็บ

การลบโฟลเดอร์ คือ การลบโฟลเดอร์ที่เราไม่ต้องการใช้งานแล้ว เพื่อให้คอมพิวเตอร์มีพื้นที่ว่างเพิ่มขึ้น

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ และการลบไฟล์เดอร์
2. การคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ และการลบไฟล์เดอร์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5
5. ใบงานที่ 5 เรื่อง การจัดการกับไฟล์เดอร์

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ และการลบไฟล์เดอร์

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง การสร้างและการเปิดโพลเดอร์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับวิธีการสร้างและการเปิดโพลเดอร์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ และการลบโพลเดอร์</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอน การคัดลอก การเปลี่ยนชื่อ และการลบโพลเดอร์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับวิธีการคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ และการลบโพลเดอร์</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 2 : การคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ และการลบโฟลเดอร์	- หนังสือเรียน	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ และการลบโฟลเดอร์
กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	ตรวจแบบทดสอบ Post-Test - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 - การเขียนความหมายของแถบคำสั่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : ใบงานที่ 5 เรื่อง การจัดการกับโฟลเดอร์	- ใบงานที่ 5	ตรวจใบงานที่ 5 - การโยงเส้นจับคู่คำสั่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง การคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ และการลบโฟลเดอร์ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ		และการลบบโพลเดอร์

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ และการลบบโพลเดอร์
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5
- การคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ และการลบ

โฟลเดอร์

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการคัดลอก การย้าย การเปลี่ยนชื่อ และการลบโฟลเดอร์
- ประเมินจากแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่

# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(1)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(1) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 19 เรื่อง การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆ

ของโปรแกรม Microsoft PowerPoint

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียน

ที่ 2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

## มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเปิดเข้าโปรแกรมและบอกส่วนประกอบ  
ต่างๆของโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเปิดเข้าโปรแกรม  
Microsoft PowerPoint ได้
2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม  
Microsoft PowerPoint ได้

### สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft PowerPoint เป็นโปรแกรมที่มี  
ความสามารถในการสร้างงานเพื่อนำเสนอ ซึ่งเป็นโปรแกรมที่  
ได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน หลักการทำงาน  
ของโปรแกรม คือ การนำข้อมูลที่มีอยู่มานำเสนอในรูปแบบแผ่น  
สไลด์ โดยข้อมูลที่จะนำเสนอประกอบไปด้วยรูปภาพ เสียงเพลง  
ภาพเคลื่อนไหว กราฟ เอฟเฟกต์ต่าง และแอนิเมชันต่างๆ เป็นต้น



## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การเข้าโปรแกรม และส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft PowerPoint
3. การเปิดเข้าโปรแกรม Microsoft PowerPoint (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การเปิดเข้าโปรแกรม และส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม

Microsoft PowerPoint

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1. ครูสนทนาพูดคุยซักถามเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนพร้อมทั้งบอกจุดประสงค์ของคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแนะนำเกี่ยวกับการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ในเทอม 2</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
2. ครอบคลุมกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		- เกี่ยวกับชื่อตัวละคร
ชั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test	ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การ เข้าโปรแกรม และส่วนประกอบต่างๆ ของ โปรแกรม Microsoft PowerPoint	- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน วิธีการเปิดเข้า โปรแกรม Microsoft PowerPoint และ ส่วนประกอบ ต่างๆ ของ โปรแกรม	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับวิธีการ เปิดเข้าและ ส่วนประกอบ ต่างๆ โปรแกรม Microsoft PowerPoint
กิจกรรมที่ 3 : การเปิดเข้าโปรแกรม Microsoft PowerPoint	- โปรแกรม Microsoft PowerPoint	ทักษะการปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การเปิดเข้า โปรแกรม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		Microsoft PowerPoint
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการเปิดเข้าโปรแกรม Microsoft PowerPoint และส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการเปิดและส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft PowerPoint

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเข้าโปรแกรม และส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft PowerPoint
3. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- เปิดเข้าโปรแกรม และบอกส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft PowerPoint

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการเปิดเข้า

โปรแกรม

Microsoft PowerPoint

# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

## PowerPoint กัน(1)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(1) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 20 เรื่อง การสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ

(Template) เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ

(Template) ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการสร้างงานนำเสนอจาก Template ที่มีอยู่ได้
2. นักเรียนมีทักษะในการใช้แป้นพิมพ์เพื่อฝึกการพิมพ์สัมผัส

## สาระสำคัญ

การสร้างงานนำเสนอจาก Template คือ การสร้างงานนำเสนอจากสไลด์ที่ได้ถูกออกแบบไว้แล้ว และเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับผู้เริ่มต้นใช้งานในโปรแกรม Microsoft PowerPoint

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template)
2. การสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template) (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template)

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
3. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง วิธีการเปิดเข้าโปรแกรม Microsoft PowerPoint และส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการเปิดเข้าโปรแกรม Microsoft PowerPointและชื่อของส่วนประกอบต่างๆ
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template)</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอนการสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template)</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม - เกี่ยวกับการสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template)</p>
กิจกรรมที่ 2 : การสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template)	- โปรแกรม Microsoft PowerPoint	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การสร้างงาน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
		นำเสนอจากแม่แบบ (Template)
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template) ใน Microsoft PowerPoint และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template)

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอนการสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template)
2. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template) ใน Microsoft PowerPoint

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

## เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template)

# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(1)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(1) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 21 เรื่อง การเพิ่มจำนวนและการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์

แบบต่างๆ

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเพิ่มสไลด์และเปลี่ยนพื้นหลังให้กับแผ่นสไลด์ที่ต้องการได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเพิ่มสไลด์ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์แบบต่างๆ ได้

### สาระสำคัญ

การเพิ่มจำนวนสไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint คือ การเพิ่มจำนวนหน้า หรือ แทรกแผ่นสไลด์ เพื่อให้เพียงพอกับเนื้อหาที่เราต้องการนำเสนอ รวมทั้งเรายังสามารถ

เปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้ 2 แบบ คือ การเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์ทั้งหมด และการตกแต่งสไลด์ด้วยโครงร่างสี

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การเพิ่มจำนวนและการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์ แบบต่างๆ
2. การเพิ่มจำนวนและการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์แบบต่างๆ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การเพิ่มจำนวนและการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์แบบต่างๆใน

โปรแกรม Microsoft PowerPoint  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง การสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ (Template)	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
2. ครอบคลุมกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการสร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเพิ่มจำนวนและการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์แบบต่างๆ</p>	- การ์ตูนแอนิเมชันตอน การเพิ่มจำนวนและการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์แบบต่างๆใน Microsoft PowerPoint	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการเพิ่มจำนวนและการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์แบบต่างๆ
กิจกรรมที่ 2 : การเพิ่มสไลด์และการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์แบบต่างๆ	- โปรแกรม Microsoft PowerPoint	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การเพิ่มสไลด์และการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์แบบต่างๆ
กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	ตรวจแบบทดสอบ Post-Test - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการ	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัด

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
เรียนรู้ที่ 6		ทำายหน่วยการ เรียนรู้ที่ 6 - การเขียนชื่อ ส่วนประกอบ ต่างๆ ของ โปรแกรมได้ ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป เรื่อง วิธีการ เพิ่มสไลด์และการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่น สไลด์แบบต่างๆ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบ เรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้ นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการ เพิ่มสไลด์และ การเปลี่ยนพื้น หลังแผ่นสไลด์ แบบต่างๆ

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การเพิ่มสไลด์และการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์แบบต่างๆ
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกหัดทำายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test



- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6
- การเพิ่มสไลด์และการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์แบบต่างๆในโปรแกรม

## Microsoft PowerPoint

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่

6

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการเพิ่มสไลด์และการเปลี่ยนพื้นหลังแผ่นสไลด์แบบต่างๆ

# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 22 เรื่อง การสร้างกล่องข้อความและอักษรศิลป์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

## มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถสร้างกล่องข้อความและอักษรศิลป์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถสร้างกล่องข้อความในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้
2. นักเรียนสามารถสร้างอักษรศิลป์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้

## สาระสำคัญ

การสร้างกล่องข้อความในโปรแกรม Microsoft PowerPoint คือ การใส่ข้อความลงบนแผ่นสไลด์ เพื่อช่วยอธิบายข้อมูลที่เรากำลังนำเสนอในหน้าสไลด์

การสร้างอักษรศิลป์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ทำให้การนำเสนอมีความโดดเด่นและน่าสนใจมากยิ่งขึ้นโดยเฉพาะหัวเรื่องของการนำเสนอ

## วิธีการจัดการเรียนรู้

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

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การสร้างกล่องข้อความและอักษรศิลป์จากโปรแกรม

Microsoft PowerPoint

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียน ไปในหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 ได้แก่ ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม การ	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>สร้างงานนำเสนอจากแม่แบบ Template และการเปลี่ยนพื้นหลังสไลด์แบบต่างๆ</p> <p>2. ครอบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ที่ 6</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 การสร้างกล่องข้อความและอักษรศิลป์</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างกล่องข้อความและอักษรศิลป์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการสร้างกล่องข้อความและอักษรศิลป์</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : การสร้างกล่องข้อความและอักษรศิลป์</b></p>	<p>- โปรแกรม Microsoft PowerPoint</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การสร้างกล่องข้อความและอักษรศิลป์</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการสร้างกล่องข้อความและอักษรศิลป์จากโปรแกรม Microsoft PowerPoint และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการสร้างกล่องข้อความและอักษรศิลป์</p>

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างกล่องข้อความและอักษรศิลป์
3. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การสร้างกล่องข้อความและอักษรศิลป์โปรแกรม Microsoft PowerPoint

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการสร้าง  
กล่องข้อความและอักษรศิลป์ในโปรแกรม

Microsoft PowerPoint

# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 23 เรื่อง การนำภาพจากเครื่องมาใช้งาน

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

**สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร**

**มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1**

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด**

ง 3.1 ป.3/1

**จุดประสงค์ปลายทาง**

นักเรียนสามารถนำรูปภาพจากเครื่องมาแทรกลงบนแผ่นสไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้



## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถนำรูปภาพจากเครื่องมาแทรกลงในสไลด์ได้
2. นักเรียนสามารถเปลี่ยนภาพพื้นหลังของแผ่นสไลด์ได้
3. นักเรียนมีทักษะในการใช้แป้นพิมพ์เพื่อฝึกทักษะการพิมพ์สัมผัส

## สาระสำคัญ

การนำภาพจากเครื่องมาใช้งานในโปรแกรมMicrosoft PowerPoint คือ การนำรูปภาพที่บันทึกไว้ในคอมพิวเตอร์มาใส่ในแผ่นสไลด์ เพื่อเพิ่มความสวยงามและความน่าสนใจให้กับงานนำเสนอ

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การนำภาพจากเครื่องมาใช้งาน
2. การนำภาพจากเครื่องมาใช้งาน (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. ใบงานที่ 6 เรื่อง ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft PowerPoint

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การนำภาพจากเครื่องมาใช้งานในโปรแกรมMicrosoft

PowerPoint

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง การสร้างกล่องข้อความและข้อความศิลป์โปรแกรม Microsoft PowerPoint</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการสร้างกล่องข้อความและข้อความศิลป์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การนำภาพจากเครื่องมาใช้งาน</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอนการนำภาพจากเครื่องมาใช้งาน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการนำภาพจากเครื่องมาใช้งาน</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การนำภาพจากเครื่องมาใช้งาน</p>	<p>- โปรแกรม Microsoft PowerPoint</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การนำภาพจากเครื่องมาใช้งาน</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>กิจกรรมที่ 3 : ใบงานที่ 6 เรื่อง ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft PowerPoint</p>	<p>- ใบงานที่ 6</p>	<p>ตรวจผลงานจาก ใบงานที่ 6 ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft PowerPoint</p>
<p><b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการนำภาพจากเครื่องมาใช้งานในโปรแกรม Microsoft PowerPoint และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการนำภาพจากเครื่องมาใช้งาน</p>

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การนำภาพจากเครื่องมาใช้งาน
2. ใบงานที่ 6 เรื่อง ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft PowerPoint
3. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 6 เรื่อง ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft PowerPoint
- การนำภาพจากเครื่องมาใช้งานในเข้าโปรแกรม Microsoft PowerPoint

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 6
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการนำภาพจากเครื่องมาใช้งานในเข้าโปรแกรม Microsoft PowerPoint



# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน (2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 24 เรื่อง การสร้างตาราง

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

**สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร**

**มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1**

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด**

ง 3.1 ป.3/1

**จุดประสงค์ปลายทาง**

นักเรียนสามารถสร้างตารางและใส่ข้อความลงในตารางในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถสร้างตารางได้
2. นักเรียนสามารถใส่ข้อความลงในตารางได้
3. นักเรียนมีทักษะในการใช้แป้นพิมพ์เพื่อฝึกทักษะการพิมพ์สัมผัส

## สาระสำคัญ

การสร้างตาราง คือ การนำเอาตารางเข้ามาใช้ในการนำเสนอ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น ซึ่งในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ก็มีเครื่องมือช่วยในการสร้างตารางได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างตาราง
2. การสร้างตารางและข้อความลงในตารางในโปรแกรม Microsoft PowerPoint
3. ใบงานที่ 7 เรื่อง การสร้างตารางอย่างรวดเร็ว



## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การสร้างตารางและใส่ข้อความลงในตารางใน

โปรแกรมMicrosoft PowerPoint

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง วิธีการนำภาพจากเครื่องมาใช้งานในโปรแกรม Microsoft	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
PowerPoint 2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการนำภาพจากเครื่องมาใช้งาน
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างตาราง</b>	- การ์ตูนแอนิเมชันตอนการสร้างตาราง	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม - เกี่ยวกับการสร้างตาราง
<b>กิจกรรมที่ 2 : การสร้างตารางและข้อความลงในตาราง</b> <b>ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint</b>	- โปรแกรม Microsoft PowerPoint	<b>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</b> - การสร้างตารางและข้อความลงในตาราง
<b>กิจกรรมที่ 3 : ใบงานที่ 7 เรื่อง การสร้างตารางอย่างรวดเร็ว</b>	- ใบงานที่ 7	ตรวจใบงานที่ 7 - การเขียนจำนวนคอลัมน์และแถวของตารางได้อย่างถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b>		การตอบคำถาม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการสร้างตารางและข้อความลงในตาราง โปรแกรม Microsoft PowerPoint และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	หนังสือเรียน	- เกี่ยวกับการสร้างตารางและข้อความลงในตาราง

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างตาราง
2. ใบบงานที่ 7 เรื่อง การสร้างตารางอย่างรวดเร็ว
3. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การสร้างตารางและข้อความลงในตาราง
- ใบบงานที่ 7 เรื่อง การสร้างตารางอย่างรวดเร็ว

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการสร้างตารางและข้อความลงในตาราง

- ประเมินจากการทำงานที่ 7 เรื่อง การสร้าง  
ตารางอย่างรวดเร็ว

# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 25 เรื่อง การสร้างแผนภูมิ

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

## สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

### มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1

## จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถสร้างแผนภูมิต่างๆบนแผ่นสไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการสร้างแผนภูมিবนสไลด์ได้
2. นักเรียนสามารถสร้างแผนภูมিবนสไลด์ได้
3. นักเรียนมีทักษะในการใช้แป้นพิมพ์เพื่อฝึกทักษะการพิมพ์สัมผัส

## สาระสำคัญ

การสร้างแผนภูมิ คือ การนำเสนองานโดยใช้แผนภูมิ ซึ่งวิธีนี้ทำให้ผู้ที่เราต้องการนำเสนอเห็นภาพและเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น และสามารถปรับเปลี่ยนข้อมูลบนแผนภูมิตามที่ต้องการได้

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การสร้างแผนภูมิ
2. การสร้างแผนภูมিবนสไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

## สาระการเรียนรู้

ความรู้

## การสร้างแผนภูมิบนสไลด์ในโปรแกรม Microsoft

### PowerPoint

#### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน

2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

#### สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

#### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

#### กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง การสร้างตารางในโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมต่อไป		- เกี่ยวกับการสร้างตาราง
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างแผนภูมิ</p>	- การ์ตูนแอนิเมชันตอนการสร้างแผนภูมิ	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการสร้างแผนภูมิมบนสไลด์</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การสร้างแผนภูมิมบนสไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint</p>	- โปรแกรม Microsoft PowerPoint	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การสร้างแผนภูมิ</p>
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการสร้างแผนภูมิมบนสไลด์ Microsoft PowerPoint และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	- หนังสือเรียน	<p>การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับวิธีการสร้างแผนภูมิมบนสไลด์</p>

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้



1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การสร้างแผนภูมิ
2. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การสร้างแผนภูมิ

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการสร้างแผนภูมิในโปรแกรม

Microsoft PowerPoint

# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 26 เรื่อง การเปลี่ยนรูปแบบแผนภูมิ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

## มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1

## จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถแก้ไขและเปลี่ยนรูปแบบแผนภูมิที่ต้องการ  
ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการเปลี่ยนรูปแบบ  
แผนภูมิให้เป็นรูปแบบอื่นๆได้
2. นักเรียนสามารถปรับแต่งแผนภูมิให้ให้สวยงามตามความ  
ต้องการได้

### สาระสำคัญ

การเปลี่ยนรูปแบบแผนภูมิ คือ การเปลี่ยนรูปแบบแผนภูมิ  
จากเดิมที่สร้างไว้ให้เป็นแผนภูมिरูปแบบอื่นๆ ตามที่เราต้องการ  
และให้เหมาะสมกับงานนำเสนอ ซึ่งในโปรแกรม Microsoft  
PowerPoint นั้นจะมีรูปแบบของแผนภูมิให้เลือกใช้มากมาย เช่น  
แผนภูมิวงกลม แผนภูมิรูปภาพ กราฟต่างๆ เป็นต้น

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การปรับแต่งแผนภูมิ
2. การปรับแต่งแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft  
PowerPoint  
(ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์)
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7



## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การเปลี่ยนรูปแบบแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft

PowerPoint

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง การสร้างแผนภูมิมบน	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจใน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>สไลด์ในโปรแกรมMicrosoftPowerPoint</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>การเรียนรู้</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการสร้างแผนภูมิมบนสไลด์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การปรับแต่งแผนภูมิ</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอนการปรับแต่งแผนภูมิ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียนรู้</p> <p>2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการเปลี่ยนรูปแบบแผนภูมิ</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การปรับแต่งแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft PowerPoint</b></p>	<p>- โปรแกรม Microsoft PowerPoint</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การเปลี่ยนรูปแบบของแผนภูมิ</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7 - การจับคู่คำสั่งให้ตรงกับข้อความได้อย่างถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป เรื่อง การเปลี่ยนรูปแบบของแผนภูมิ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการเปลี่ยนรูปแบบของแผนภูมิ

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

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

### การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test

- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7
- การปรับแต่งแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft

## PowerPoint

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่

7

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการปรับแต่งแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft PowerPoint



# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(3) เวลา 6 คาบ

คาบที่ 27 เรื่อง การใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

## มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอได้
2. นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอได้
3. นักเรียนมีทักษะในการใช้แป้นพิมพ์เพื่อฝึกทักษะการพิมพ์สัมผัส

## สาระสำคัญ

การใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอในโปรแกรม

Microsoft PowerPoint คือ การใส่เสียงเพลงลงไปในงานนำเสนอ ซึ่งเป็นเทคนิคหนึ่งของโปรแกรมที่ช่วยสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับงานนำเสนอได้ และเสียงเพลงที่นำมาใช้นั้น เราสามารถเลือกได้จากไฟล์เสียงที่ติดตั้งมากับโปรแกรม

## วิธีการจัดการเรียนรู้

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

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอ  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในหน่วยการเรียนรู้ที่ 7 ได้แก่ การสร้างกล่องข้อความและข้อความศิลป์ การนำรูปภาพจากเครื่องมาแทรกบนแผ่นสไลด์ การสร้างตาราง และการปรับแต่ง	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>แผนภูมิ</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>		<p>- เกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้ที่ 7</p>
<p>ขั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Pre-Test</p> <p>- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอ</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอ</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : การใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอ</p>	<p>- โปรแกรม Microsoft PowerPoint</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการใส่เสียงเพลงประกอบ การนำเสนอในโปรแกรม Microsoft PowerPoint และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการใส่เสียงเพลงประกอบ การนำเสนอ</p>

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การใส่เสียงเพลงประกอบ การนำเสนอ
3. โปรแกรม Microsoft PowerPoint
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การใส่เสียงเพลงประกอบ การนำเสนอในโปรแกรม Microsoft PowerPoint

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอในโปรแกรม Microsoft PowerPoint

# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(3) เวลา 6 คาบ

คาบที่ 28 เรื่อง การใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

## มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอได้
2. นักเรียนสามารถนำวิดีโอที่เตรียมไว้มาใส่ในสไลด์ประกอบการนำเสนอได้

## สาระสำคัญ

ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint สามารถนำวิดีโอที่ต้องการมาใส่ลงในสไลด์ประกอบการนำเสนอได้ เพื่อทำให้งานนำเสนอมีความน่าสนใจมากขึ้น

## วิธีการจัดการเรียนรู้

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



## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอ  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง การใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอ 2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการใส่เสียงเพลงประกอบการนำเสนอ
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอ</b>	- การ์ตูนแอนิเมชันตอน การใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอ	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอ
<b>กิจกรรมที่ 2 : การใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอ</b> <b>ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint</b>	- โปรแกรม Microsoft PowerPoint - คอมพิวเตอร์	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอ
<b>กิจกรรมที่ 3 : ใบงานที่ 8 เรื่อง การใส่เอฟเฟกต์ให้วัตถุบนสไลด์</b>	- ใบงานที่ 8	ตรวจใบงานที่ 8 - การทำใบงานที่ 8 ได้อย่างถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> <b>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอ และสิ่งที่ได้</b>	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการใส่วิดีโอ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา		ประกอบการนำเสนอ

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอ
2. ใบงานที่ 8 เรื่อง การใส่เอฟเฟกต์ให้วัตถุบนสไลด์
3. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอ
- ใบงานที่ 8 เรื่อง การใส่เอฟเฟกต์ให้วัตถุบนสไลด์

#### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

#### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอ
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 8 เรื่อง การใส่เอฟเฟกต์ให้วัตถุบนสไลด์



# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(3) เวลา 6 คาบ

คาบที่ 29 เรื่อง การใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

## มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถใส่เอฟเฟกต์ให้กับสไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนใส่เอฟเฟกต์ให้กับสไลด์ได้
2. นักเรียนสามารถใส่เอฟเฟกต์จากรูปแบบที่กำหนดให้กับสไลด์ได้
3. นักเรียนสามารถลบเอฟเฟกต์ที่ไม่ต้องการออกจากสไลด์ได้

## สาระสำคัญ

การใส่เอฟเฟกต์ให้กับสไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ในรูปแบบที่แตกต่างกันตามความต้องการ เป็นการเพิ่มความน่าสนใจในการนำเสนองาน

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์
2. การใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง การใส่วิดีโอประกอบการนำเสนอ 2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะ	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นกรีนนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการใส่วีดีโอ ประกอบการนำเสนอ
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์</b>	- การ์ตูนแอนิเมชันตอน การใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม - เกี่ยวกับการใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์
<b>กิจกรรมที่ 2 : การใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์</b>	- โปรแกรม Microsoft PowerPoint	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์





## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์
2. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์

## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft  
PowerPoint กัน(3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(3) เวลา 6 คาบ

คาบที่ 30 เรื่อง การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยน  
สไลด์ เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

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

ตัวชี้วัด

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์ได้
2. นักเรียนสามารถใส่เสียงเอฟเฟกต์ขณะเปลี่ยนแผ่นสไลด์ได้
3. นักเรียนสามารถลบเสียงเอฟเฟกต์ที่ไม่ต้องการออกจากสไลด์ได้

### สาระสำคัญ

การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint คือ การใส่เสียงเอฟเฟกต์ให้กับสไลด์ในขณะที่มีการเปลี่ยนสไลด์ เพื่อเป็นการเพิ่มความน่าสนใจในการนำเสนองาน

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์

2. การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. ใบงานที่ 9 เรื่อง การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง การใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการใส่เอฟเฟกต์ให้สไลด์</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอน การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การใส่เสียงเอฟเฟกต์ขณะเปลี่ยนแผ่นสไลด์</p>	<p>- โปรแกรม Microsoft PowerPoint</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 3 : ใบงานที่ 9 เรื่อง การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์	- ใบงานที่ 9	ตรวจใบงานที่ 9 - การใส่เครื่องหมายหน้าข้อความได้อย่างถูกต้อง ถูกต้อง
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ</p>	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการใส่เอฟเฟกต์ขณะเปลี่ยนแผ่นสไลด์

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์
2. ใบงานที่ 9 เรื่อง การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์
3. โปรแกรม Microsoft PowerPoint
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์
- ใบงานที่ 9 เรื่อง การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 9 เรื่อง การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์





# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(3) เวลา 6 คาบ

คาบที่ 31 เรื่อง การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

## มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถนำรูปภาพที่ต้องการมาใส่ในสไลด์ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพได้
3. นักเรียนสามารถเลือกรูปแบบของเอฟเฟกต์ที่ต้องการใส่ให้กับรูปภาพได้

## สาระสำคัญ

การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ คือ การทำให้รูปภาพที่อยู่บนสไลด์เคลื่อนไหวได้ตามที่ต้องการ โดยการนำเอฟเฟกต์ต่างๆที่มีอยู่โปรแกรม Microsoft PowerPoint มาใส่ให้กับรูปภาพที่เราต้องการ เพื่อให้การนำเสนอน่าสนใจ สวยงาม และตื่นตาตื่นใจแก่ผู้รับชม

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ
2. การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง การใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์ 2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมต่อไป		- เกี่ยวกับการใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบขณะเปลี่ยนสไลด์
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ</p>	- การ์ตูนแอนิเมชันตอนการใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ</p>
กิจกรรมที่ 2 : การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ	- โปรแกรม Microsoft PowerPoint	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์
<p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพใน Microsoft PowerPoint และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา</p>	- หนังสือเรียน	<p>การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ</p>

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ
2. โปรแกรม Microsoft PowerPoint
3. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ

# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(3)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint กัน(3) เวลา 6 คาบ

คาบที่ 32 เรื่อง การใส่เอฟเฟกต์ให้ข้อความ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

## มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความในโปรแกรม Microsoft PowerPoint ได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถใส่ข้อความที่ต้องการในสไลด์ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความได้
3. นักเรียนสามารถเลือกรูปแบบของเอฟเฟกต์ที่ต้องการใส่ให้กับข้อความได้

## สาระสำคัญ

การใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ คือ การทำให้ข้อความที่อยู่บนสไลด์เคลื่อนไหวได้ตามที่ต้องการ โดยการนำเอฟเฟกต์ต่างๆที่มีอยู่โปรแกรม Microsoft PowerPoint มาใส่ให้กับข้อความที่เราต้องการ เพื่อให้การนำเสนอน่าสนใจ สวยงาม และตื่นตาตื่นใจแก่ผู้รับชม

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ
2. การใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8



## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ  
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูปภาพ</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p><b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชันตอน การใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชันตอน การใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 2 : การใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ</b></p>	<p>- โปรแกรม Microsoft PowerPoint</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ</p>
<p><b>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</b></p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ</p>	<p>ตรวจแบบทดสอบ Post-Test</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
	Post-Test	- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8	- หนังสือเรียน	ตรวจสอบแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ - การใส่เครื่องหมายได้อย่างถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป เรื่อง การใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมทั้งแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ

## สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. โปรแกรม Microsoft PowerPoint
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8
5. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความ
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่

## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 33 เรื่อง เรียนรู้คำศัพท์จากอินเทอร์เน็ต

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่

2/.....

---

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด**

ง 3.1 ป.3/1 , ง 3.1 ป.3/2

### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ตได้

### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของคำศัพท์ต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ตได้
2. นักเรียนสามารถเข้าไปหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตได้

### สาระสำคัญ

ในการเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ต สิ่งที่เราควรรู้จัก คือ ความหมายของคำศัพท์ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต เพื่อให้สามารถเข้าใจ และใช้ได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น เช่น Web Brower, Home Page, Web Page, Web site, URL, Search เป็นต้น

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test

2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เรียนรู้คำศัพท์จากอินเทอร์เน็ต
3. การเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Alphabet Hunt

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ความหมายของคำศัพท์ต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน





## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปในหน่วยการเรียนรู้ที่ 8</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความรู้ในหน่วยที่ 8</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 เรียนรู้คำศัพท์จากอินเทอร์เน็ต</b></p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เรียนรู้คำศัพท์จากอินเทอร์เน็ต</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับคำศัพท์ต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 3 : การเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ	- อินเทอร์เน็ต	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การใช้งานอินเทอร์เน็ต
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Alphabet Hunt	- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Alphabet Hunt	การทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Alphabet Hunt - การใช้เมาส์คลิกหาคำศัพท์ต่างๆที่เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ

## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test

2. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน เรียนรู้คำศัพท์จากอินเทอร์เน็ต
3. แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Alphabet Hunt
4. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การเข้าไปใช้งานในอินเทอร์เน็ต
- แบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Alphabet Hunt

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการเข้าไปใช้งานในอินเทอร์เน็ต
- ประเมินจากการทำแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ Alphabet Hunt



# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 34 เรื่อง การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างง่าย

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาค

เรียนที่ 2

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

## มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1, ง 3.1 ป.3/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้

## จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้
2. นักเรียนสามารถเข้าไปหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตได้

## สาระสำคัญ

การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจะสามารถทำให้เราเข้าไปใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งการเข้าอินเทอร์เน็ตนั้นเราจะต้องเปิดจากโปรแกรมที่เรียกว่า Web Browser คือ ประตูที่จะพาเข้าไปสู่โลกของอินเทอร์เน็ต

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างง่าย
2. ท่องโลกอินเทอร์เน็ต 1 (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างง่าย

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b> 1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง การเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ 2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ



กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมต่อไป		
<b>ขั้นสอน</b> <b>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างง่าย</b>	- การ์ตูนแอนิเมชั่นตอน การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างง่าย	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม - เกี่ยวกับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างง่าย
<b>กิจกรรมที่ 2 : ท่องโลกอินเทอร์เน็ต 1</b>	- อินเทอร์เน็ต	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลที่กำหนด
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต



## สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างง่าย
2. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต

## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 35 เรื่อง ปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต

เวลา 50 นาที

### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### มาตรฐานการเรียนรู้ 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.3/1 , ง 3.1 ป.3/2

#### จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ตได้

#### จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ปุ่มคำสั่งต่างๆ บนแถบเครื่องมือได้
2. นักเรียนสามารถเข้าไปหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตได้

#### สาระสำคัญ

การใช้งานอินเทอร์เน็ต มีปุ่มคำสั่งมากมายบนแถบเครื่องมือที่เราควรเรียนรู้ เพื่อให้ง่ายและสะดวกต่อการใช้งาน เช่น ปุ่ม

Back ปุ่ม Forward ปุ่ม Stop ปุ่ม Refresh ปุ่ม Home ปุ่ม  
Search ฯลฯ

## วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต
2. ท่องโลกอินเทอร์เน็ต 2 (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. ใบงานที่ 10 เรื่อง ปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

ปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

### กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างง่าย</p> <p>2. ครูบอกกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นนักเรียนนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	- หนังสือเรียน	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างง่าย</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชันตอน ปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต</p>	- การ์ตูนแอนิเมชันตอน ปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 2 : ท่องโลกอินเทอร์เน็ต 2	- เว็บไซต์ www.trueclicklife.com	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การเข้าไปใช้งานในอินเทอร์เน็ต
กิจกรรมที่ 3 : ใบบงานที่ 10 เรื่อง ปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต	- ใบบงานที่ 10	ตรวจใบบงานที่ 10 - การโยงเส้นจับคู่ได้อย่างถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต และสิ่งที่ได้ปฏิบัติในคาบเรียนนี้ พร้อมกับแจกหนังสือเรียนให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาในหนังสือ	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต

### สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน ปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต
2. ใบบงานที่ 10 เรื่อง ปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต
3. หนังสือเรียน

## การวัดและประเมินผล

### สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- การเข้าไปใช้งานในอินเทอร์เน็ต
- ใบงานที่ 10 เรื่อง ปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ใน

อินเทอร์เน็ต

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใช้งาน  
ในอินเทอร์เน็ต
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 10 เรื่อง ปุ่มคำสั่งต่างๆ  
ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต



# แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 36 เรื่อง การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการ  
เก็บเว็บไซต์

ใน Favorite

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

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.3/1, ง 3.1 ป.3/2

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถจัดเก็บเว็บไซต์ที่ชื่นชอบใน Favorites ได้

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตได้
2. นักเรียนสามารถบอกวิธีการเก็บเว็บไซต์ที่ชอบใน Favorites ได้

### สาระสำคัญ

อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งความรู้ที่มีข้อมูลมากมาย ซึ่งสามารถนำมาใช้เพื่อการศึกษาหาความรู้และนำไปใช้งานต่างๆ ได้ รวมทั้งเรายังสามารถบันทึกเว็บไซต์ที่เราสนใจหรือต้องการไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้สามารถเข้ามาดูข้อมูลในเว็บไซตนั้นได้โดยไม่ต้องทำการค้นหาใหม่ ซึ่งเรียกว่า การเก็บเว็บไซต์ใน Favorites

### วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการเก็บเว็บไซต์ใน Favorite
2. การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการเก็บเว็บไซต์ใน Favorite (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9

## สาระการเรียนรู้

### ความรู้

การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการเก็บเว็บไซต์ใน

Favorite

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการปฏิบัติงาน
2. ทักษะกระบวนการอธิบาย

### สมรรถนะของผู้เรียน

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

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว เรื่อง ปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจใน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
2. ครอบคลุมกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนจะปฏิบัติในวันนี้ หลังจากนั้นเกริ่นนำเข้าสู่กิจกรรมต่อไป		<p>การเรียนรู้</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับปุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต</p>
<p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>กิจกรรมที่ 1 : การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการเก็บเว็บไซต์ใน Favorite</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชั่นตอนการค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการเก็บเว็บไซต์ใน Favorite</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียนรู้</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับการค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการเก็บเว็บไซต์</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการเก็บเว็บไซต์ใน Favorite</p>	<p>- อินเทอร์เน็ต</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <p>- การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการเก็บเว็บไซต์ลงใน Favorites</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	ตรวจแบบทดสอบ Post-Test - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัด ท้ายหน่วยการ เรียนรู้ - การโยงเส้น จับคู่ได้อย่าง ถูกต้อง
<b>ขั้นสรุป</b> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป เรื่อง การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการเก็บเว็บไซต์ พร้อมทั้งแจกหนังสือให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการ ค้นหาข้อมูลใน อินเทอร์เน็ตและ การเก็บเว็บไซต์

### สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการเรียนรู้

1. การ์ตูนแอนิเมชั่น ตอน การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการเก็บเว็บไซต์ใน Favorite
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9
4. หนังสือเรียน

### การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9
- การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการเก็บเว็บไซต์

ลงใน Favorites

### เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

### เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่

9

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการค้นหา

ข้อมูลในอินเทอร์เน็ตและการเก็บเว็บไซต์ลงใน Favorites