

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เทคโนโลยีสารสนเทศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ
คาบ

เวลา 2

คาบที่ 1 ตอน ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 2 เทคโนโลยีสารสนเทศ

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/1 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

ง 3.1 ป.4/3 บอกประโยชน์และโทษจากการใช้งานคอมพิวเตอร์

.....

นักเรียนสามารถบอกความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศได้

.....

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของเทคโนโลยีได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของสารสนเทศได้
3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างเทคโนโลยีสารสนเทศที่พบเห็นในชีวิตประจำวันได้

สาระสำคัญ

เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง เทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการจัดการกับสารสนเทศ โดยจัดการเกี่ยวกับการเก็บรวบรวมข้อมูล การประมวลผล การทำสำเนา และการสื่อสารโทรคมนาคม เพื่อให้ได้สารสนเทศที่เหมาะสม สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ยกตัวอย่างเช่น คอมพิวเตอร์ เครื่องถ่ายเอกสาร โทรทัศน์ ดาวเทียม วิทยุ เป็นต้น

วิธีการวัดผล

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์


1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียน พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป	- หนังสือเรียน	สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน

<p>ชั้นสอน</p> <p>กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์</p> <p>- การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ความหมาย ของ เทคโนโลยี สารสนเทศ</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจใน การเรียนรู้</p> <p>2. การตอบ คำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับ ความหมายของ เทคโนโลยี สารสนเทศ</p> <p>- การยกตัวอย่าง ของเทคโนโลยี สารสนเทศ</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์</p> <p>- การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>ชั้นสรุป</p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยครูสามารถใช้โปรแกรม PowerPoint ในการสรุปเพื่อทบทวนความรู้และความ เข้าใจให้นักเรียน ครูให้นักเรียนกลับไป ทบทวนบทเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- โปรแกรม Microsoft Word</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจใน การเรียนรู้</p> <p>2. การตอบ คำถาม</p>

		- ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ
--	--	--------------------------------

- 
1. หนังสือเรียน
 2. โปรแกรม PowerPoint
 3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
 4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
 5. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เทคโนโลยีสารสนเทศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ

เวลา 2 คาบ

คาบที่ 2 ตอน ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

จุดประสงค์การเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/1 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

ง 3.1 ป.4/3 บอกประโยชน์และโทษจากการใช้งานคอมพิวเตอร์

นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศได้

1. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านการศึกษาได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านสิ่งแวดล้อมได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านสังคมได้
4. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านการป้องกันประเทศได้
5. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านเศรษฐกิจได้

มนุษย์ได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศ มาจัดการกับข้อมูลและสารสนเทศต่างๆ ทำให้เกิดประโยชน์มากมาย ซึ่งสามารถแบ่งประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศออกเป็นด้านๆได้ ดังนี้ ด้านการศึกษา ด้านสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านการป้องกันประเทศได้ และด้านเศรษฐกิจ

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1
4. แบบทดสอบ Post-Test
5. ใบงานที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ/กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องความหมายของเทคโนโลยี พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม

		- เกี่ยวกับ ความหมาย เทคโนโลยี สารสนเทศ
ชั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ	- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประโยชน์ของ เทคโนโลยี สารสนเทศ - โปรแกรม PowerPoint	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับ ความหมาย เทคโนโลยี สารสนเทศ - เกี่ยวกับ ประโยชน์ของ เทคโนโลยีใน ด้านต่างๆ
กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	คะแนนจาก คอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการ เรียนรู้	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกหัด ท้ายหน่วย - ยกตัวอย่างและ บอกประโยชน์

		ของเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : ใบบงานที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ	- ใบบงานที่ 1	ตรวจใบบงานที่ 1 - การเติมคำตอบที่ถูกต้องลงในช่องว่าง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับความหมาย และประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านต่างๆ โดยครูสามารถใช้โปรแกรม PowerPoint ในการสรุปเนื้อหาเพื่อทบทวนความรู้และความเข้าใจให้นักเรียน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ - เกี่ยวกับประโยชน์ของเทคโนโลยีในด้านต่างๆ

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้
6. ใบบงานที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ
7. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1
- ใบงานที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 3 ตอน ฮาร์ดแวร์
นาที่

เวลา 50

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/2 บอกหลักการทำงานเบื้องต้นของคอมพิวเตอร์

ง 3.1 ป.4/4 ใช้ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน

นักเรียนอธิบายความสำคัญของฮาร์ดแวร์ที่มีต่อองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ได้

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของฮาร์ดแวร์ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับการทำงานของหน่วยรับข้อมูลได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับการทำงานของหน่วยประมวลผลกลางได้
4. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับการทำงานของหน่วยความจำได้
5. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับการทำงานของหน่วยแสดงผลได้

สาระสำคัญ

ฮาร์ดแวร์ (Hardware) คือ อุปกรณ์ที่ใช้งานร่วมกับคอมพิวเตอร์ที่สามารถจับต้อง สัมผัส และมองเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรม ฮาร์ดแวร์สามารถแบ่งออกเป็น 4 หน่วย ได้แก่ หน่วยรับข้อมูล หน่วยประมวลผลกลาง หน่วยความจำ และหน่วยแสดงผล

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮาร์ดแวร์
3. แบบทดสอบ Post-Test

ความรู้

ความหมายและการทำงานของฮาร์ดแวร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ/กิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมา พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>-หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>คะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ฮาร์ดแวร์</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮาร์ดแวร์ - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายของ</p>

		ฮาร์ดแวร์ - เกี่ยวกับการทำงานของฮาร์ดแวร์ในแต่ละหน่วย
กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับความหมาย และการทำงานของฮาร์ดแวร์ โดยครูสามารถใช้โปรแกรม PowerPoint ในการสรุปเนื้อหาเพื่อทบทวนความรู้และความเข้าใจให้นักเรียน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายและการทำงานของฮาร์ดแวร์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งก

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test

4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test

5. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ฮาร์ดแวร์

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้

- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 4 ตอน ซอฟต์แวร์
นาทีก

เวลา 50

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/2 บอกหลักการทำงานเบื้องต้นของคอมพิวเตอร์

ง 3.1 ป.4/4 ใช้ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถอธิบายความสำคัญของซอฟต์แวร์ที่มีต่อ
องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ได้

ข้อดีของการเขียน

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของซอฟต์แวร์ได้
2. นักเรียนสามารถแบ่งประเภทของซอฟต์แวร์ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของซอฟต์แวร์แต่ละประเภทได้

สาระสำคัญ

ซอฟต์แวร์ (Software) คือ ชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่เขียนขึ้นมาเพื่อสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ตามที่ต้องการ ซอฟต์แวร์โดยทั่ว จะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ซอฟต์แวร์ระบบ และซอฟต์แวร์ประยุกต์

วิธีการจัดการเรียน

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ซอฟต์แวร์
3. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ความหมายและการทำงานของซอฟต์แวร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง ความหมายและการทำงานของฮาร์ดแวร์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับความหมายและการทำงานของฮาร์ดแวร์
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ซอฟต์แวร์</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ซอฟต์แวร์</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับความหมายของซอฟต์แวร์ - เกี่ยวกับการทำงานของซอฟต์แวร์ในแต่ละ

		ระบบ
กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ความหมายและการทำงานของซอฟต์แวร์ โดยครูสามารถใช้โปรแกรมPowerPoint ในการสรุปเนื้อหาเพื่อทบทวนความรู้และ ความเข้าใจให้นักเรียน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับ ความหมายของ ซอฟต์แวร์ - เกี่ยวกับการ ทำงานของ ซอฟต์แวร์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งความรู้

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ซอฟต์แวร์

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 5 ตอน บุคลากร
50 นาที

เวลา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/2 บอกหลักการทำงานเบื้องต้นของคอมพิวเตอร์

ง 3.1 ป.4/4 ใช้ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน

.....

นักเรียนสามารถอธิบายความสำคัญของบุคลากรที่มีต่อองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของกลุ่มผู้ใช้งานทั่วไปได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของกลุ่มผู้บริหารได้

สาระสำคัญ

บุคลากร (People ware) จัดเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการทำงานของคอมพิวเตอร์ หากไม่มีบุคลากรอาจทำให้การใช้งานคอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพ หรือได้ผลตามที่ต้องการ บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ใช้งานทั่วไป กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มผู้บริหาร

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง บุคลากร
3. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง ความหมายและการทำงานของซอฟต์แวร์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และ เชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายและการทำงานของซอฟต์แวร์</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง บุคลากร</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง บุคลากร - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการทำงานของกลุ่มผู้ใช้งานทั่วไป - เกี่ยวกับการทำงานของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ - เกี่ยวกับการทำงานของกลุ่มผู้บริหาร</p>

กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ลักษณะการทำงานของบุคลากรที่ เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ โดยครูสามารถ ใช้โปรแกรมPowerPoint ในการสรุป เนื้อหาเพื่อทบทวนความรู้และความเข้าใจ ให้นักเรียน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับลักษณะ การทำงานของ บุคลากร

สื่อการเรียนรู้/ แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง บุคลากร

สื่อการเรียนรู้/ แหล่งกา

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test

แผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 6 ตอน ข้อมูลและสารสนเทศ
50 นาที

เวลา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/2 บอกหลักการทำงานเบื้องต้นของคอมพิวเตอร์

ง 3.1 ป.4/4 ใช้ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน

.....

นักเรียนอธิบายความสำคัญของข้อมูลและสารสนเทศที่มีต่อองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ได้

.....

1. นักเรียนสามารถอธิบายกระบวนการแปลงข้อมูลในการทำงานของคอมพิวเตอร์ได้

2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการนำข้อมูลและสารสนเทศเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อนำไปประมวลผลได้

.....

ข้อมูลและสารสนเทศเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ เนื่องจากการทำงานของคอมพิวเตอร์เกี่ยวข้องกับข้อมูล ตั้งแต่การนำข้อมูลเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลเหล่านั้นเป็นได้ทั้งตัวอักษร ตัวเลข รูปภาพ และเสียง ข้อมูลที่ผ่านการประมวลผลแล้ว เรียกว่า สารสนเทศ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้มากมาย



1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศ
3. ใบบงานที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ข้อมูลและสารสนเทศ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศ</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศ - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับกระบวนการแปลงข้อมูลในการทำงานของคอมพิวเตอร์ - เกี่ยวกับวิธีการนำข้อมูลและสารสนเทศเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อ</p>

		นำไปประมวลผล
กิจกรรมที่ 3 : ใบบงานที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์	- ใบบงานที่ 2	ตรวจใบบงานที่ 2 - การเขียน คำตอบลงใน ช่องว่างได้อย่าง ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับข้อมูล และสารสนเทศ โดยครูสามารถใช้ โปรแกรมPowerPoint ในการสรุปเนื้อหา เพื่อทบทวนความรู้และความเข้าใจให้ นักเรียน	- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับข้อมูล และสารสนเทศ

สอบการเรียนรู้ แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศ
6. ใบงานที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- ใบงานที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการตรวจใบงานที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

แผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 องค์ประกอบของระบบ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์
เวลา 5 คาบ

คาบที่ 7 ตอน กระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/2 บอกหลักการทำงานเบื้องต้นของคอมพิวเตอร์

ง 3.1 ป.4/4 ใช้ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน

.....

นักเรียนสามารถอธิบายกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ได้

.....

1. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของหน่วยรับข้อมูลได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของหน่วยความจำได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของหน่วยประมวลผลกลาง

ได้

4. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของหน่วยแสดงผลได้



การทำงานของคอมพิวเตอร์ประกอบไปด้วย 5 หน่วยด้วยกัน ได้แก่ หน่วยรับข้อมูล หน่วยความจำ หน่วยประมวลผลกลาง และหน่วยแสดงผล



1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชั่น เรื่อง กระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

สาระการเรียนรู้

ความรู้

กระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต



1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

กระบวนการ/กิจกรรม

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาในคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับข้อมูลและสารสนเทศ</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ - เกี่ยวกับการยกตัวอย่างกระบวนการทำงานระบบคอมพิวเตอร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>

<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วย - การเขียนองค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง</p>
<p>ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับกระบวนการทำงานระบบคอมพิวเตอร์ โดยครูสามารถใช้โปรแกรมPowerPoint ในการสรุปเนื้อหาเพื่อทบทวนความรู้และความเข้าใจให้นักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับกระบวนการทำงานระบบคอมพิวเตอร์</p>

สื่อการเรียนรู้/ แหล่งการ

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม PowerPoint
5. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ระบบปฏิบัติการ Windows

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Windows

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 8 ตอน ความหมายและส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ

Windows เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/4 ใช้ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน

.....

นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและส่วนประกอบของ
ระบบปฏิบัติการWindowsได้

.....

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของระบบปฏิบัติการ
Windowsได้

2. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับเดสก์ทอป(Desktop)ได้

3. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับแถบงาน(Task bar)ได้

4. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับไอคอน(Icon)ได้

.....

ระบบปฏิบัติการWindows เป็นระบบปฏิบัติการที่พัฒนาโดยบริษัท Microsoft จัดเป็นซอฟต์แวร์ระบบที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน เนื่องจากใช้งานง่าย ใช้สัญลักษณ์แทนการพิมพ์คำสั่งที่ละบรรทัด และ ส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการWindows ประกอบด้วย เดสก์ทอป (Desktop) แถบงาน(Task bar) และไอคอน(Icon)

วิธีการจัดการเรียน

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ความหมายและส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ Windows
3. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ความหมายและส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ Windows
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่ององค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับองค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>คะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ความหมายและส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ Windows</p>	<p>- การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ความหมายและส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ Windows - โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายของระบบปฏิบัติการ Windows - เกี่ยวกับส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ Windows</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>

<p>ขั้นสรุป</p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับความหมายและส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ Windows โดยครูสามารถใช้โปรแกรม PowerPoint ในการสรุปเนื้อหาเพื่อทบทวนความรู้และความเข้าใจให้นักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p> <p>- โปรแกรม PowerPoint</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <p>- ความสนใจในการเรียน</p> <p>2. การตอบคำถาม</p> <p>- เกี่ยวกับความหมายของระบบปฏิบัติการ Windows</p> <p>- เกี่ยวกับส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ Windows</p>
--	---	--

สื่อคอมพิวเตอร์/แหล่งข้อมูล

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม PowerPoint
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ความหมายและส่วนประกอบของระบบปฏิบัติการ Windows

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ระบบปฏิบัติการ Window

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Windows

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 9 ตอน การจัดการไฟล์และโฟลเดอร์

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/4 ใช้ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน

.....

นักเรียนสามารถจัดการไฟล์และโฟลเดอร์ได้

.....

1. นักเรียนสามารถสร้างโฟลเดอร์ใหม่ได้
2. นักเรียนสามารถกู้ไฟล์หรือโฟลเดอร์ด้วย Recycle Bin ได้
3. นักเรียนสามารถวิธีการค้นหาไฟล์หรือโฟลเดอร์ที่ต้องการได้

สาระสำคัญ

การจัดการไฟล์และโฟลเดอร์ ได้แก่ การสร้างโฟลเดอร์ใหม่ กู้ไฟล์หรือโฟลเดอร์ด้วย Recycle Bin และวิธีการค้นหาไฟล์หรือโฟลเดอร์ ซึ่งการจัดการไฟล์และโฟลเดอร์มีประโยชน์ในการช่วยให้เราจัดเก็บข้อมูลได้อย่างเป็นระเบียบ สามารถนำไฟล์และโฟลเดอร์ที่ถูกลบทิ้งกลับมาใช้งานใหม่ได้ และสามารถค้นหาข้อมูลที่เราต้องการได้อย่างรวดเร็ว เป็นต้น

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การจัดการไฟล์และโฟลเดอร์
3. มาจัดการไฟล์และโฟลเดอร์กันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การจัดการไฟล์และโฟลเดอร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนกร/กิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง ไฟล์และโฟลเดอร์คืออะไร พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับไฟล์และโฟลเดอร์</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การจัดการไฟล์และโฟลเดอร์</p>	<p>- CAI เรื่องการจัดการไฟล์และโฟลเดอร์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับความหมายของไฟล์และโฟลเดอร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาจัดการไฟล์และโฟลเดอร์กันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการ</p>

		ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การจัดการไฟล์ และโฟลเดอร์
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ขั้นตอนและประโยชน์ของการจัดการไฟล์ และโฟลเดอร์ เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับการ จัดการไฟล์และ โฟลเดอร์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน
2. CAI เรื่อง การจัดการไฟล์และโฟลเดอร์
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test



สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การจัดการไฟล์และโฟลเดอร์

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การเลือกไฟล์และ

โฟลเดอร์

แผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ระบบปฏิบัติการ Windows

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ระบบปฏิบัติการวินโดวส์

เวลา 4 คาบ

คาบที่ 10 ตอน การปรับแต่งส่วนต่างๆบนDesktop (1)

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและก

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/4 ใช้ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน



นักเรียนสามารถปรับแต่ง Desktop Themes และปรับแต่งพื้น
หลังของ Desktop ได้



1. นักเรียนสามารถเปลี่ยน Desktop Themes ได้
2. นักเรียนสามารถเปลี่ยนพื้นหลังของ Desktop ได้
3. นักเรียนสามารถใช้โปรแกรมรักษาจอภาพ Screen Saver ได้

สาระสำคัญ

การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop ได้แก่ การเปลี่ยน Themes
การเปลี่ยนพื้นหลังของ Desktop และการใช้โปรแกรมรักษาจอภาพ

Screen Saver ประโยชน์ที่ได้จากการปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop จะช่วยทำให้ลักษณะของDesktop เป็นเรื่องราวตามความต้องการของผู้ใช้ ทำให้พื้นหลังมีความสวยงาม และเป็นการช่วยยืดอายุการใช้งานจอภาพได้



1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop
3. มาปรับแต่ง Desktop กันเถอะ (1)
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องการจัดการไฟล์และโฟลเดอร์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การจัดการไฟล์และโฟลเดอร์</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop</p>	<p>- CAI เรื่องการปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาปรับแต่ง Desktop กันเถอะ (1)</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติ</p>

		คอมพิวเตอร์ - การปรับแต่ง ส่วนต่างๆบน Desktop
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ขั้นตอนและประโยชน์ของการปรับแต่ง ส่วนต่างๆบนDesktop เพื่อทบทวนความรู้ ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - เกี่ยวกับการ ปรับแต่งส่วน ต่างๆบน Desktop

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. CAI เรื่อง การปรับแต่งส่วนต่างๆบนDesktop
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การปรับแต่งส่วนต่างๆ

บน Desktop

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ระบบปฏิบัติการ Windows

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์
เวลา 4 คาบ

คาบที่ 11 ตอน การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop (2)
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/4 ใช้ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน

.....

นักเรียนสามารถกำหนดสีสันให้กับ Desktop ปรับเสียง และปรับ
การแสดงผลงานได้

1. นักเรียนสามารถกำหนดสีสันให้กับ Desktop ได้
2. นักเรียนสามารถปรับแต่งเสียงลำโพงได้
3. นักเรียนสามารถปรับแต่งแถบงานได้

สาระสำคัญ

การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop ได้แก่ กำหนดสีสันให้กับ Desktop ปรับแต่งเสียงลำโพง ปรับแต่งแถบงาน ประโยชน์ที่ได้จากการปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop จะช่วยให้ Desktop มีสีสันสวยงามความต้องการของผู้ใช้ ทำให้สามารถเพิ่ม ลด และปรับแต่งเสียงได้โดยไม่ต้องใช้ปุ่มที่ลำโพง และทำให้แถบงานมีลักษณะตามความต้องการของผู้ใช้งาน

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop (2)
3. มาปรับแต่ง Desktop กันเถอะ (2)
4. แบบทดสอบ Post-Test
5. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop (2)

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การปรับแต่งส่วนต่างๆบนDesktop พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop (2)</p>	<p>- CAI เรื่องการปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop(2)</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาปรับแต่ง Desktop กันเถอะ (2)</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการ</p>

		<p>ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop
<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>คะแนนจากคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<p>กิจกรรมที่ 5 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ ครูอธิบายการทำกิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 โดยให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าคำตอบที่ถูกต้อง ในกรณีไม่ทันเวลานักเรียนสามารถนำกลับไปทำเป็นการบ้านได้</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>ตรวจแบบฝึกท้ายหน่วย</p> <ul style="list-style-type: none"> - การใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าคำตอบที่ถูกต้อง
<p>ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับขั้นตอนและประโยชน์ของการปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> - เกี่ยวกับการปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. CAI เรื่อง การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop (2)

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การปรับแต่งส่วนต่างๆบน Desktop (2)
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การปรับแต่งส่วนต่างๆ

บน Desktop (2)

แผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การใช้งานโปรแกรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow
Gold (1) เวลา 2 คาบ

คาบที่ 12 ตอน เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม ProShow Gold
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5 สร้างภาพหรือชิ้นงานจากจินตนาการโดยใช้
โปรแกรมกราฟิกด้วยความรับผิดชอบ

.....

นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรมและบอกส่วนประกอบของโปรแกรม
ProShow Gold ได้

.....

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการเข้าโปรแกรม ProShow Gold ได้

2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรม ProShow Gold ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม ProShow Gold เป็นโปรแกรมสำหรับสร้าง ตัดต่อ ภาพยนตร์ ใช้งานง่าย สามารถสร้างชิ้นงานได้หลายรูปแบบ เช่น ไฟล์ วิดีโอ สกรีนเซฟเวอร์ เป็นต้น

จุดประสงค์

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบของ ProShow Gold
3. การเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม ProShow Gold (ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์)
4. ใบงานที่ 3 เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Windows
5. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบของโปรแกรม ProShow

Gold

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยซักทหายกับนักเรียน ทบทวน เนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่องการ ปรับแต่งส่วนต่างๆบนDesktop เกี่ยวกับ การกำหนดสีสันให้กับ Desktop ปรับแต่ง เสียงลำโพง และปรับการแสดงแถบงาน พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของ คาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และ เชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การปรับแต่ง ส่วนต่างๆบน Desktop</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การเข้าโปรแกรม และส่วนประกอบของ ProShow Gold</p>	<p>- CAI เรื่อง การเข้า โปรแกรมและ ส่วนประกอบ ของ ProShow Gold</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - วิธีการเข้า โปรแกรม - ส่วนประกอบ ของโปรแกรม</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : การเปิดเข้าใช้งาน โปรแกรม ProShow Gold</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม ProShow Gold</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม</p>

		- การเปิดและใช้งานโปรแกรม ProShow Gold
กิจกรรมที่ 4 : ใบบงานที่ 3 เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Windows	- ใบบงานที่ 3	ตรวจใบบงานที่ 3 - การใส่เครื่องหมายลงในช่องว่างได้อย่างถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบของโปรแกรม ProShow Gold เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับวิธีการเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบของโปรแกรม ProShow Gold

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
2. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
3. CAI เรื่อง การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบของโปรแกรม ProShow Gold
4. โปรแกรม ProShow Gold
5. ใบงานที่ 3 เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Windows
6. หนังสือเรียน

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม ProShow Gold
- ใบงานที่ 3 เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Windows

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม ProShow Gold
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 3 เรื่อง ระบบปฏิบัติการ

Windows

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การใช้งานโปรแกรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow
Gold (1) เวลา 2 คาบ

คาบที่ 13 ตอน การนำไฟล์ข้อมูลเข้าโปรแกรม และการจัดการ
รูปภาพ เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5 สร้างภาพหรือชิ้นงานจากจินตนาการโดยใช้
โปรแกรมกราฟิกด้วยความรับผิดชอบ

.....

นักเรียนสร้างภาพยนตร์เป็นของตนเองในโปรแกรม ProShow
Gold ได้

.....

1. นักเรียนสามารถบอกวิธีการนำไฟล์ข้อมูลต่างๆมาใช้งานในโปรแกรม ProShow Gold ได้
2. นักเรียนสามารถบอกวิธีเพิ่มไฟล์รูปภาพและไฟล์เสียงในโปรแกรม ProShow Gold ได้
3. นักเรียนสามารถบอกวิธีลบไฟล์รูปภาพและไฟล์เสียงในโปรแกรม ProShow Gold ได้
4. นักเรียนสามารถบอกวิธีย้ายตำแหน่งรูปภาพและเสียงในโปรแกรม ProShow Gold ได้

สาระสำคัญ

การสร้างภาพยนตร์ในโปรแกรม ProShow Gold จำเป็นต้องนำไฟล์ข้อมูลต่างๆเข้ามาใช้งาน ได้แก่ ไฟล์รูปภาพ ไฟล์เสียง เป็นต้น และหากต้องการปรับแต่งแก้ไขภาพยนตร์เพื่อให้ภาพยนตร์ดูสวยงาม น่าสนใจมากขึ้นก็สามารถทำได้เช่นกัน ได้แก่ การเพิ่มรูปภาพ การลบรูปภาพ การย้ายตำแหน่ง เป็นต้น

กิจกรรมการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การนำไฟล์ข้อมูลเข้าโปรแกรม และการจัดการรูปภาพ
3. การสร้างภาพยนตร์ในโปรแกรม ProShow Gold (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test
5. ใบงานที่ 4 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow Gold (1)

การวัดผลประเมินผล

ความรู้

การนำไฟล์ข้อมูลเข้าโปรแกรม และการจัดการรูปภาพ
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย

2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต



1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบโปรแกรม ProShow Gold พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - ส่วนประกอบของโปรแกรม ProShow Gold</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การนำไฟล์ข้อมูลเข้าโปรแกรม และการจัดการรูปภาพ</p>	<p>- CAI เรื่อง การนำไฟล์ข้อมูลเข้าโปรแกรม และการจัดการรูปภาพ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การนำไฟล์ข้อมูลเข้าโปรแกรม - การจัดการรูปภาพ</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : การสร้างภาพยนตร์ในโปรแกรม ProShow Gold</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การสร้าง</p>

	ProShow Gold	ภาพยนตร์ในโปรแกรม ProShow Gold
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : ใบงานที่ 4 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow Gold (1)	- ใบงานที่ 4	ตรวจใบงานที่ 4 - การเขียนชื่อส่วนประกอบของโปรแกรม ProShow Gold พร้อมอธิบายรายละเอียดให้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการนำไฟล์ข้อมูลเข้าโปรแกรม และการจัดการรูปภาพในโปรแกรม ProShow Gold เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - เกี่ยวกับการนำไฟล์ข้อมูลเข้าโปรแกรม และการจัดการรูปภาพ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. ใบงานที่ 4 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow Gold (1)
5. CAI เรื่อง การนำไฟล์ข้อมูลเข้าโปรแกรม และการจัดการรูปภาพ

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การสร้างภาพยนตร์ในโปรแกรม ProShow Gold
- ใบงานที่ 4 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow Gold (1)

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้

- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 - แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน
- เกณฑ์การประเมิน**

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 4 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม

ProShow Gold (1)

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพยนตร์
ในโปรแกรม

ProShow Gold

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow
Gold (2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 14 ตอน การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับ
ภาพนิ่ง เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5 สร้างภาพหรือชิ้นงานจากจินตนาการโดยใช้
โปรแกรมกราฟิกด้วยความรับผิดชอบ

.....

นักเรียนสามารถใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับ
ภาพนิ่งในโปรแกรม

ProShow Gold ได้

ผลการเรียน

1. นักเรียนสามารถใส่ Motion Effects ให้กับภาพนิ่งได้
2. นักเรียนสามารถใส่ Slide Styles ให้กับภาพนิ่งได้
3. นักเรียนสามารถใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่งได้

สาระสำคัญ

การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง สำหรับการสร้างภาพยนตร์ในโปรแกรม ProShow Gold เป็นวิธีการปรับแต่งภาพนิ่งให้เคลื่อนไหว ทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ และตื่นตาตื่นใจให้กับผู้รับชม

กิจกรรมการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง
3. การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. ใบงานที่ 5 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow Gold (2)
5. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การนำไฟล์ข้อมูลเข้าโปรแกรม และการจัดการรูปภาพ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การนำไฟล์ข้อมูลเข้าโปรแกรม และการจัดการรูปภาพ</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง</p>	<p>- CAI เรื่อง การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง</p>	<p>คะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม ProShow Gold</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง</p>
<p>กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 5 เรื่อง การใช้งาน</p>	<p>- ใบงานที่ 5</p>	<p>ตรวจใบงานที่ 5 - การเขียน</p>

โปรแกรม ProShow Gold (2)		ขั้นตอนการใส่ Motion Effects ให้กับภาพนิ่งได้อย่างถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test

4. CAI เรื่อง การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง

5. ใบงานที่ 5 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow Gold (2)

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- ใบงานที่ 5 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow Gold (2)

- การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง
เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 5 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม

ProShow Gold (2)

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใส่ Motion

Effects และ Slide Styles

ให้กับภาพนิ่ง

แผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้งานโปรแกรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow
Gold (2) เวลา 5 คาบ
คาบที่ 15 ตอน การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่ง
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5 สร้างภาพหรือชิ้นงานจากจินตนาการโดยใช้
โปรแกรมกราฟิกด้วยความรับผิดชอบ

.....

นักเรียนสามารถใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่งใน
โปรแกรม ProShow Gold ได้

.....

1. นักเรียนสามารถสร้างภาพยนตร์ได้
2. นักเรียนสามารถปรับแต่งแก้ไขภาพยนตร์ได้
3. นักเรียนสามารถใส่ Video Transitions ให้กับภาพยนตร์ได้

.....
สาระสำคัญ

การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่ง ในโปรแกรม ProShow Gold เป็นวิธีการเปลี่ยนภาพนิ่ง จากภาพหนึ่งเปลี่ยนไปเป็นภาพนิ่งอีก ภาพหนึ่ง เพื่อให้ภาพยนตร์มีความสวยงาม และน่าสนใจมากขึ้น



1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่ง
3. การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่ง
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่ง
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่งในโปรแกรม ProShow Gold พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การใส่ Motion Effects และ Slide Styles ให้กับภาพนิ่ง</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่ง</p>	<p>- CAI เรื่อง การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่ง</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่ง</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่งกัน</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม ProShow Gold</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่ง</p>

กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการ ใส่ Video Transitions ให้กับภาพยนตร์ ในโปรแกรม Windows Movie Maker เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับ นักเรียน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่ง

สอบการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. CAI เรื่อง การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่ง

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่งในโปรแกรม

ProShow Gold

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใส่ Video

Transitions ให้กับภาพนิ่ง

ในโปรแกรม ProShow Gold

แผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้งานโปรแกรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow
Gold (2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 16 ตอน การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5 สร้างภาพหรือชิ้นงานจากจินตนาการโดยใช้
โปรแกรมกราฟิกด้วยความรับผิดชอบ

.....

นักเรียนสามารถใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์ในโปรแกรม
ProShow Gold ได้

.....

1. นักเรียนสามารถใส่ข้อความที่ต้องการในภาพยนตร์ได้
2. นักเรียนสามารถใส่เอฟเฟกต์ให้กับข้อความในภาพยนตร์ได้
3. นักเรียนสามารถเพิ่ม ลบ ย้ายตำแหน่งข้อความในภาพยนตร์ได้

สาระสำคัญ

การสร้างภาพยนตร์ในโปรแกรม Windows Movie Maker สามารถใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์เพื่อทำให้ภาพยนตร์ดูสวยงาม น่าสนใจมากขึ้น

วิธีสอน

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์
3. การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การใส่ Video Transitions ให้กับภาพนิ่งในโปรแกรมProShow Gold พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การใส่ Video Transitions ให้กับภาพยนตร์</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์</p>	<p>- CAI เรื่องการใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์กัน</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม ProShow Gold</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์</p>
<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p>

	Post-Test	- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์ในโปรแกรม ProShow Gold เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม ProShow Gold
5. CAI เรื่อง การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์ในโปรแกรม ProShow

Gold
เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การใส่ข้อความให้กับ

ภาพยนตร์

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ใช้งานโปรแกรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ใช้งานโปรแกรม ProShow

Gold (2) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 17 ตอน การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่ง
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5 สร้างภาพหรือชิ้นงานจากจินตนาการโดยใช้
โปรแกรมกราฟิกด้วยความรับผิดชอบ

เกณฑ์การวัด

นักเรียนสามารถกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่งในโปรแกรม
ProShow Gold ได้

เกณฑ์การวัด

1. นักเรียนสามารถกำหนดเวลาการเปลี่ยนภาพนิ่งได้
2. นักเรียนสามารถกำหนดเวลาการแสดงภาพนิ่งได้
3. นักเรียนสามารถกำหนดเวลาในการเปลี่ยนภาพนิ่งแบบอัตโนมัติ
ได้
4. นักเรียนสามารถใช้ปุ่ม Preview เพื่อดูตัวอย่างของผลงานที่ทำ
ได้
5. นักเรียนสามารถดูผลงานแบบเต็มจอและยกเลิกการเล่นผลงาน
แบบเต็มจอได้

สาระสำคัญ

การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่งในโปรแกรม ProShow Gold เป็นการกำหนดจำนวนเวลาของรูปภาพให้สัมพันธ์กับเวลาของเสียงเพลง กล่าวคือ ภาพที่แสดงนั้นต้องจบลงและพอดีกับเสียงเพลง ซึ่งเราสามารถดูเวลาของภาพนิ่งและเสียงเพลงได้จากแถบ Show Information จะทำให้ทราบว่าจะงานที่ใช้ภาพ และเวลาเท่าไร รวมถึงจำนวนไฟล์เพลงด้วย

วัตถุประสงค์

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่ง
3. การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่ง (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่ง

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

บทสรุป

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์ ในโปรแกรม ProShow Gold พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่ง</p>	<p>- CAI เรื่อง การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่ง</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่ง</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่ง</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม ProShow Gold</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่ง</p>
<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>

<p>ขั้นสรุป</p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่งในโปรแกรม ProShow Gold เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>การตอบคำถาม</p> <p>- การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่ง</p>
--	-----------------------	--

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม ProShow Gold
5. CAI เรื่อง การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่ง

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่งในโปรแกรม

ProShow Gold

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่ง

ในโปรแกรม ProShow Gold

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การใช้งานโปรแกรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม ProShow Gold (2)

เวลา 5 คาบ

คาบที่ 18 ตอน การบันทึกไฟล์ในรูปแบบต่างๆ

เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1/..... วันที่

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5 สร้างภาพหรือชิ้นงานจากจินตนาการโดยใช้
โปรแกรมกราฟิกด้วยความรับผิดชอบ

นักเรียนสามารถบันทึกไฟล์ในรูปแบบต่างๆ ในโปรแกรม ProShow Gold ได้

ข้อได้เปรียบ

1. นักเรียนสามารถสร้างภาพยนตร์ได้
2. นักเรียนสามารถปรับแต่งภาพยนตร์ให้สวยงามสมบูรณ์ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกไฟล์ภาพยนตร์ในรูปแบบProjectได้
4. นักเรียนสามารถบันทึกไฟล์ภาพยนตร์ในรูปแบบไฟล์ภาพยนตร์ได้

สาระสำคัญ

การบันทึกไฟล์ภาพยนตร์ในโปรแกรม ProShow Gold สามารถทำได้ 2 รูปแบบ คือ การบันทึกในรูปแบบ Project ซึ่งเป็นการบันทึกไฟล์ภาพยนตร์ที่ยังตกแต่งไม่สมบูรณ์และสามารถปรับแต่งได้ในภายหลัง ก็กับการบันทึกในรูปแบบไฟล์ภาพยนตร์ ที่ใช้นามสกุล .wmv ซึ่งสามารถนำไปเปิดในโปรแกรมต่างๆที่ใช้ดูภาพยนตร์ได้ เช่น โปรแกรม Windows Media Player เป็นต้น

ข้อสังเกต

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การบันทึกไฟล์ในรูปแบบต่างๆ
3. การบันทึกในรูปแบบไฟล์ภาพยนตร์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การบันทึกไฟล์ภาพยนตร์ในรูปแบบต่างๆ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพุดคุยซักทหายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การกำหนดเวลาในการแสดงภาพนิ่งในโปรแกรม ProShow Gold พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การใส่ข้อความให้กับภาพยนตร์</p>
<p>ชั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การบันทึกไฟล์ในรูปแบบต่างๆ</p>	<p>- CAI เรื่องการบันทึกไฟล์ในรูปแบบต่างๆ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การบันทึกไฟล์ในรูปแบบต่างๆ</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : การบันทึกในรูปแบบไฟล์ภาพยนตร์</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม ProShow Gold</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การบันทึกในรูปแบบไฟล์</p>

		ภาพยนตร์
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการ บันทึกไฟล์ในรูปแบบต่างๆของโปรแกรม ProShow Gold เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - การบันทึกไฟล์ ในรูปแบบต่างๆ

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. CAI เรื่อง การบันทึกไฟล์ในรูปแบบต่างๆ

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การบันทึกในรูปแบบไฟล์ภาพยนตร์ในโปรแกรม

ProShow Gold
เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การบันทึกในรูปแบบไฟล์ภาพยนตร์

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel
กัน (1) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 19 ตอน การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆ

ของโปรแกรม Microsoft Excel

เวลา

50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรมและบอกส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Microsoft Excel ได้

บทสรุป

1. นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม Microsoft Excel ได้
2. นักเรียนสามารถบอกนามสกุลของโปรแกรม Microsoft Excel ได้
3. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Excel ได้
4. นักเรียนสามารถพิมพ์สัมผัสเพื่อฝึกทักษะการพิมพ์ในแบบฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Excel เป็นโปรแกรมที่มีลักษณะเด่นในด้านการคำนวณตัวเลขในตาราง โดยการตั้งเป็นสูตรคำนวณ นอกจากนี้โปรแกรมยังสามารถสร้างแผนภูมิได้อีกด้วย นามสกุลของโปรแกรม Microsoft Excel เมื่อทำการบันทึกไฟล์งาน คือ .xls

ข้อสังเกต

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Microsoft Excel
3. การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Microsoft Excel

(ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)

4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม

Microsoft Excel

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

កម្រិតការងារ/កិច្ចការងារ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียน พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป	- หนังสือเรียน	สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน
ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test	คะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Microsoft Excel	- CAI เรื่อง การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Microsoft Excel	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม
กิจกรรมที่ 3 : การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Microsoft Excel	- โปรแกรม Microsoft Excel	ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การเปิดใช้งานโปรแกรม Microsoft Excel
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์

	Post-Test	- การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การเข้าโปรแกรม - ส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Microsoft Excel
5. CAI เรื่อง การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Microsoft Excel

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การเปิดใช้งานโปรแกรม Microsoft Excel

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การเปิดใช้งาน

โปรแกรม Microsoft Excel

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel
กัน (1) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 20 ตอน การจัดการกับสมุดงานและแผ่นงาน เวลา
50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถจัดการกับสมุดงานและแผ่นงานในโปรแกรม
Microsoft Excel ได้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของสมุดงานกับแผ่นงานได้

2. นักเรียนสามารถสร้างสมุดงานจากตัวอย่างแม่แบบ (Template) ได้
3. นักเรียนสามารถจัดการกับแผ่นงานโดยการตั้งค่าขนาดกระดาษได้
4. นักเรียนสามารถจัดการกับแผ่นงานโดยการเพิ่มแผ่นงานได้
5. นักเรียนสามารถจัดการกับแผ่นงานโดยการลบแผ่นงานได้
6. นักเรียนสามารถจัดการกับแผ่นงานโดยการย้ายตำแหน่งแผ่นงานได้
7. นักเรียนสามารถจัดการกับแผ่นงานโดยการเปลี่ยนชื่อแผ่นงานได้
8. นักเรียนสามารถจัดการกับแผ่นงานโดยการเปลี่ยนสีแถบชื่อแผ่นงานได้

สาระสำคัญ

สมุดงาน (Workbook) คือ แฟ้มงานที่สร้างจากโปรแกรม Microsoft Excel จะมีชื่อโดยอัตโนมัติว่า book 1 แต่สามารถเปลี่ยนชื่อแฟ้มงานในภายหลังได้ แผ่นงาน (Worksheet) คือ แผ่นงานที่เป็นตารางบรรจุอยู่ในสมุดงาน โปรแกรมจะกำหนดแผ่นงานให้อัตโนมัติ 3 แผ่นงาน คือ Sheet1 Sheet2 และ Sheet3 ในสมุดงานเราสามารถเพิ่ม เปลี่ยนชื่อ ย้ายตำแหน่ง แหรือลบแผ่นงานได้

วิธีการจัดการเรียน

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การจัดการกับสมุดงานและแผ่นงาน
3. มาจัดการสมุดงานกันเถอะ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การจัดการกับสมุดงานและแผ่นงานในโปรแกรม Microsoft

Excel

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Microsoft Excel พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การเข้าโปรแกรม - ส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การจัดการกับสมุดงานและแผ่นงาน</p>	<p>- CAI เรื่องการจัดการกับสมุดงานและแผ่นงาน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การจัดการสมุดงานในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาจัดการสมุดงานกันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Microsoft Excel</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน</p>

		<p>2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การจัดการสมุดงานในโปรแกรม Microsoft Excel
<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<p>ขั้นสรุป</p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการจัดการสมุดงานและแผ่นงานในโปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน <p>2. การตอบคำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การจัดการสมุดงานในโปรแกรม Microsoft Excel

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Microsoft Excel
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. CAI เรื่อง การจัดการกับสมุดงานและแผ่นงาน

จุดอ่อนของประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การจัดการกับสมุดงานในโปรแกรม Microsoft Excel

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์การจัดการกับสมุดงาน

ในโปรแกรม

Microsoft Excel

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel
กัน (1) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 21 ตอน การป้อนข้อมูล แก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถป้อนข้อมูล แก้ไขข้อมูล และลบข้อมูลใน
โปรแกรม Microsoft Excel ได้

1. นักเรียนสามารถป้อนข้อมูลวันที่ เวลา และป้อนตัวเลขในรูปแบบของทศนิยมได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะของการป้อนข้อมูลแบบอัตโนมัติได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะของการป้อนข้อมูลตามลำดับได้
4. นักเรียนสามารถแก้ไขข้อมูลขณะที่ยังพิมพ์กับข้อมูลที่กดปุ่ม Enterไปแล้วได้
5. นักเรียนสามารถลบข้อมูลที่ไม่ต้องการได้

สาระสำคัญ

ข้อมูลที่พิมพ์ในโปรแกรมแบ่งออกได้หลายประเภท เช่น ข้อมูลที่เป็นตัวอักษรและข้อมูลที่เป็นตัวเลข โดยข้อมูลแต่ละประเภทจะใช้งานในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ข้อมูลตัวอักษรเมื่อป้อนลงไปจะอยู่ชิดซ้ายเซลล์เสมอ ส่วนข้อมูลตัวเลข วันที่และเวลาจะอยู่ชิดขวาเซลล์ เป็นข้อมูลที่สามารถนำไปคำนวณ เช่น บวก ลบ คูณหาร ได้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การป้อนข้อมูล แก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล
3. ฆาลองป้อนข้อมูลกันเถอะ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. ใบบงานที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel กัน (1)
5. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การป้อนข้อมูล แก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวน เนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การจัดการ สมุดงานในโปรแกรม Microsoft Excel พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของ คาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และ เชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การจัดการสมุด งานในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การป้อนข้อมูล แก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล</p>	<p>- CAI เรื่อง การป้อน ข้อมูล แก้ไข ข้อมูล และลบ ข้อมูล</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การป้อนข้อมูล แก้ไขข้อมูล และ ลบข้อมูล</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาลองป้อนข้อมูลกันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Microsoft Excel</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. ทักษะการ ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์</p>

		- การป้อนข้อมูล แก้ไขข้อมูล และ ลบข้อมูล
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้ โปรแกรม Microsoft Excel กัน (1)	- ใบงานที่ 6	ตรวจใบงานที่ 6 - การเติมคำตอบ ลงในช่องว่างได้ อย่างถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการ ป้อนข้อมูลวันที่และเวลาลงในโปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การป้อนข้อมูล วันที่ - การป้อนข้อมูล เวลา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Microsoft Excel
5. ใบงานที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel กัน (1)
6. CAI เรื่อง การป้อนข้อมูล แก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- ใบงานที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel กัน

(1)

- การป้อนข้อมูล แก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล ในโปรแกรม

Microsoft Excel

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม

Microsoft Excel กัน (1)

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการป้อนข้อมูล

แก้ไขข้อมูล และลบข้อมูลใน

โปรแกรม Microsoft Excel

แผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel กัน (1)
เวลา 5 คาบ

คาบที่ 22 ตอน การบันทึกงานและสั่งพิมพ์งาน
นาที่

เวลา 50

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถบันทึกและสั่งพิมพ์งานในโปรแกรม Microsoft
Excel ได้

1. นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็น Workbook ไฟล์ได้
2. นักเรียนสามารถบันทึกงานเป็น PDF ได้
3. นักเรียนสามารถสั่งพิมพ์งานได้

สาระสำคัญ

การบันทึกงาน (Save) เป็นการจัดเก็บข้อมูลเพื่อนำมาใช้ใน
ภายหลัง เราสามารถบันทึกสมุดงานที่สร้างไว้ได้ 2 รูปแบบ ได้แก่ การ
บันทึกงานเป็น Workbook ไฟล์ และการบันทึกงานเป็น PDF



1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การบันทึกและสิ่งพิมพ์งาน
3. การบันทึกและสิ่งพิมพ์งาน (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การบันทึกและสิ่งพิมพ์งานในโปรแกรม Microsoft Excel
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยซักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การป้อนข้อมูล แก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล ในโปรแกรม Microsoft Excel พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การป้อนข้อมูล แก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การบันทึกและสั่งพิมพ์งาน</p>	<p>- CAI เรื่องการบันทึกและสั่งพิมพ์งาน</p>	<p>การตอบคำถาม - การบันทึกและสั่งพิมพ์งานในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาจัดเก็บผลงานกันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Microsoft Excel</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การบันทึกผลงานเป็น Workbook ไฟล์ และการบันทึกงานเป็น PDF</p>
<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>ขั้นสรุป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>การตอบคำถาม</p>

<p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการบันทึกและสิ่งพิมพ์งานในโปรแกรม Microsoft Excel ในโปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>		<p>- การบันทึกและสิ่งพิมพ์งานในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
--	--	--

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Microsoft Excel
5. CAI เรื่อง การบันทึกและสิ่งพิมพ์งาน

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การบันทึกผลงานเป็น Workbook ไฟล์ และการบันทึกงาน

เป็น PDF

ในโปรแกรม Microsoft Excel

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการบันทึกผลงาน

เป็น Workbook ไฟล์

และการบันทึกงานเป็น PDF

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel
กัน (1) เวลา 5 คาบ

คาบที่ 23 ตอน การจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์ เวลา 50
นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์ ในโปรแกรม Microsoft Excel ได้

บทสรุป

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเลือกเซลล์ที่ต้องการได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการย้ายเซลล์ที่ต้องการได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการคัดลอกข้อมูลในเซลล์ที่ต้องการได้
4. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการแทรกเซลล์ในตำแหน่งที่ต้องการได้
5. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการลบเซลล์ที่ไม่ต้องการได้
6. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการปรับความสูงของแถวได้
7. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการปรับความกว้างของคอลัมน์ได้

สาระสำคัญ

การจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์ ในโปรแกรม Microsoft Excel ได้แก่ การเลือกเซลล์ที่ต้องการ การย้ายเซลล์ การคัดลอกข้อมูลในเซลล์ การแทรกเซลล์ การลบเซลล์ การปรับความสูงของแถว การปรับความกว้างของคอลัมน์ เป็นต้น การเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการกับเซลล์ จะช่วยทำให้มีความรวดเร็วและสะดวกสบายในการทำงาน

วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์
3. การจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test
5. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์ ในโปรแกรม Microsoft

Excel

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การบันทึกและสิ่งพิมพ์งานในโปรแกรม Microsoft Excel พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อมและเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การบันทึกและสิ่งพิมพ์งานในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การจัดการเซลล์แถว และคอลัมน์</p>	<p>- CAI เรื่องการจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์ ในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาจัดการกับเซลล์กันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Microsoft Excel</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์ ใน</p>

		โปรแกรม Microsoft Excel
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	คะแนนจาก คอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้	- หนังสือเรียน	ตรวจแบบฝึกท้าย หน่วย - การเขียน ส่วนประกอบของ โปรแกรมได้ อย่างถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์ ในโปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - การจัดการ เซลล์ แถว และ คอลัมน์ ใน โปรแกรม Microsoft Excel

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน

2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6
5. โปรแกรม Microsoft Excel
6. CAI เรื่อง การจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6
- การจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์ ในโปรแกรม Microsoft

Excel

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการจัดการเซลล์

แถว และคอลัมน์

ในโปรแกรม Microsoft Excel

แผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel
กัน (2) เวลา 6 คาบ
คาบที่ 24 ตอน การจัดรูปแบบข้อความและการจัดตำแหน่งข้อมูลใน
เซลล์ เวลา 50 นาที

[Redacted]

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

[Redacted]

นักเรียนสามารถจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่งข้อมูลใน
เซลล์ในโปรแกรม Microsoft Excel ได้

[Redacted]

1. นักเรียนสามารถจัดรูปแบบข้อความในเซลล์ได้
2. นักเรียนสามารถจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์ได้
3. นักเรียนสามารถผสานเซลล์ได้
4. นักเรียนสามารถหมุนข้อมูลในเซลล์ได้

[Redacted]

สาระสำคัญ

การจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์
โปรแกรม Microsoft Excel จะช่วยทำให้ข้อมูลในเซลล์มีความชัดเจน
มีระเบียบ และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้



1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์
3. มาจัดรูปแบบให้กับข้อมูลในเซลล์กันเถอะ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์ ในโปรแกรม Microsoft Excel I พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การจัดการเซลล์ แถว และคอลัมน์ ในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์</p>	<p>- CAI เรื่องการจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาจัดรูปแบบให้กับข้อมูลในเซลล์กันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Microsoft Excel</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่ง</p>

		ข้อมูลในเซลล์
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการ จัดรูปแบบตัวเลข ในโปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจ ให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียนรู้ 2. การตอบ คำถาม - การจัดรูปแบบ ตัวเลข

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการ

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Microsoft Excel
5. CAI เรื่อง การจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
 - การจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์
- เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่ง

ข้อมูลในเซลล์ในโปรแกรม Microsoft Excel

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel
กัน (2) เวลา 6 คาบ

คาบที่ 25 ตอน การวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม
ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์ในโปรแกรม Microsoft Excel ได้

บทสรุป

1. นักเรียนสามารถวาดเส้นขอบตารางให้กับเซลล์ได้
2. นักเรียนสามารถปรับแต่งเซลล์ได้

สาระสำคัญ

การวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์ในโปรแกรม Microsoft Excel เป็นวิธีในการเพิ่มความสวยงาม และทำให้ผู้อ่านเข้าใจข้อมูลที่ต้องการนำเสนอได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งในโปรแกรม Microsoft Excel ก็มีเครื่องมือในการช่วยวาดตารางหรือเส้นขอบเซลล์ที่สวยงามและรวดเร็ว

กิจกรรม

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์
3. มาวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์กันเถอะ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องการจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์ในโปรแกรม Microsoft Excel พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อมและเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การจัดรูปแบบข้อความ และการจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์</p>	<p>- CAI เรื่อง การวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์กันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Microsoft Excel</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์ในโปรแกรม Microsoft Excel</p>

กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการ วาดเส้นขอบและกำหนดสีให้พื้นเซลล์ใน โปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวน ความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การวาดเส้น ขอบและกำหนด สีให้พื้นเซลล์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Microsoft Excel
5. CAI เรื่อง การวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การวาดเส้นขอบตารางและปรับแต่งเซลล์ในโปรแกรม

Microsoft Excel

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในวาดเส้นขอบตาราง

และปรับแต่งเซลล์ใน

โปรแกรม Microsoft Excel

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel
กัน (2) เวลา 6 คาบ

คาบที่ 26 ตอน การจัดรูปแบบตารางอัตโนมัติ
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถจัดรูปแบบของตารางโดยใช้คำสั่งรูปแบบตาราง
อัตโนมัติในโปรแกรม Microsoft Excel ได้

1. นักเรียนสามารถพิมพ์ข้อความลงในเซลล์ที่ต้องการได้
2. นักเรียนสามารถกำหนดลักษณะรูปแบบตัวอักษรได้

3. นักเรียนสามารถใช้คำสั่งจัดรูปแบบตารางอัตโนมัติ(Format as Table)ได้

สาระสำคัญ

การจัดรูปแบบของตารางโดยใช้คำสั่งรูปแบบตารางอัตโนมัติ (Format as Table) ในโปรแกรม Microsoft Excel เป็นวิธีที่จะช่วยประหยัดเวลาในการสร้างตาราง และได้ตารางที่สวยงามตามที่ต้องการภายในเวลาอันรวดเร็ว

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การจัดรูปแบบตารางอัตโนมัติ
3. มาทำรูปแบบตารางอัตโนมัติกันเถอะ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test
3. ใบงานที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel กัน (2)

ความรู้

การจัดรูปแบบตารางอัตโนมัติ

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต



1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยซักทหายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องการวาดเส้นขอบและกำหนดสีให้พื้นเซลล์ในโปรแกรม Microsoft Excel พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การวาดเส้นขอบและกำหนดสีให้พื้นเซลล์</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การจัดรูปแบบตารางอัตโนมัติ</p>	<p>- CAI เรื่องการจัดรูปแบบตารางอัตโนมัติ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การจัดรูปแบบตารางอัตโนมัติ</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาทำรูปแบบตารางอัตโนมัติกันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Microsoft Excel - ไฟล์ตารางสอน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การจัดรูปแบบ</p>

		ตารางอัตโนมัติ
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : ใบงานที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้ โปรแกรม Microsoft Excel กัน (2)	- ใบงานที่ 7	ตรวจใบงานที่ 7 - การวาดรูปและ การเขียนอธิบาย การใช้งานของ ปุ่มคำสั่งต่างๆได้ ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการ จัดรูปแบบตารางอัตโนมัติในโปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียนรู้ 2. การตอบ คำถาม - การจัดรูปแบบ ตารางอัตโนมัติ

สื่อการเรียนรู้/แหล่ง

1. หนังสือเรียน
2. โปรแกรม Microsoft Excel
3. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test

4. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
5. ใบงานที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel กัน (2)
6. CAI เรื่อง การจัดรูปแบบตารางอัตโนมัติ

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- ใบงานที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel กัน (2)
- การจัดรูปแบบตารางอัตโนมัติในโปรแกรม Microsoft

Excel

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม

Microsoft Excel กัน (2)

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการจัดรูปแบบตารางอัตโนมัติในโปรแกรม

Microsoft Excel

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel
กัน (2) เวลา 6 คาบ

คาบที่ 27 ตอน การสร้างแผนภูมิ เวลา
50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถสร้างแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft Excel ได้

ข้อดี

1. นักเรียนสามารถสร้างแผนภูมิได้
2. นักเรียนสามารถย้ายตำแหน่งของแผนภูมิได้
3. นักเรียนสามารถเปลี่ยนเค้าโครงและลักษณะของแผนภูมิได้
4. นักเรียนสามารถเปลี่ยนชนิดของแผนภูมิในรูปแบบที่ต้องการได้

สาระสำคัญ

การสร้างแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft Excel เป็นการนำเสนอข้อมูลโดยใช้ภาพแทนจำนวนต่างๆ โดยการนำข้อมูลไปสร้างเป็นแผนภูมิชนิดต่างๆ เช่น แผนภูมิแท่ง แผนภูมिवงกลม กราฟเส้น เป็นต้น ตลอดจนนำไปหาค่าเฉลี่ย และค่าสถิติต่างๆได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้หากมีการเปลี่ยนแปลงข้อมูล เช่น มีการเปลี่ยนแปลงตัวเลขในตารางข้อมูล แผนภูมิก็จะเปลี่ยนตามไปด้วย ซึ่งนับว่าเป็นวิธีที่สะดวกและรวดเร็วในการนำเสนองานได้เป็นอย่างดี

วิธีสอน

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสร้างแผนภูมิ
3. มาตรฐานแผนภูมิกันเถอะ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test

คำถาม

ความรู้

การสร้างแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft Excel

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต



1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

ຄຣະນາມຄວາມ/ຄຶຈຄຣະນາມ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องการจัดรูปแบบตารางอัตโนมัติในโปรแกรม Microsoft Excel พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การจัดรูปแบบตารางอัตโนมัติ</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test คาบที่ 27</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสร้างแผนภูมิ</p>	<p>- CAI เรื่องการสร้างแผนภูมิ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสร้างแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาสร้างแผนภูมิกันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Microsoft Excel</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การสร้างแผนภูมิ</p>

กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเรื่อง การสร้างแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจ ให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - การสร้าง แผนภูมิใน โปรแกรม Microsoft Excel

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Microsoft Excel

5. CAI เรื่อง การสร้างแผนภูมิ

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด(ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การสร้างแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft Excel

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการสร้างแผนภูมิใน

โปรแกรม

Microsoft Excel

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel
กัน (3) เวลา 6 คาบ

คาบที่ 28 ตอน การแทรกรูปภาพในแผ่นงาน
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถแทรกและตกแต่งรูปภาพในแผ่นงานในโปรแกรม
Microsoft Excel ได้

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการแทรกรูปภาพจากภาพตัดปะได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการแทรกรูปภาพจากไฟล์ภาพที่จัดเก็บไว้ในไดรฟ์หรือฟลอปเดอ์ต่างๆได้
3. นักเรียนสามารถย้ายและปรับขนาดให้รูปภาพได้
4. นักเรียนสามารถเพิ่มลักษณะพิเศษแนวศิลป์ให้กับรูปภาพได้
5. นักเรียนสามารถปรับความสว่างและความคมชัดให้กับรูปภาพได้

สาระสำคัญ

การแทรกและตกแต่งรูปภาพให้กับแผ่นงานในโปรแกรม Microsoft Excel เป็นวิธีที่ช่วยทำให้ผลงานมีความสวยงาม น่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ และช่วยทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

วิธีสอน

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การแทรกรูปภาพในแผ่นงาน
3. มาใส่รูปภาพให้แผ่นงานกันเถอะ (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การแทรกรูปภาพในโปรแกรม Microsoft Excel
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องการสร้างแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft Excel พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสร้างแผนภูมิในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การแทรกรูปภาพในแผ่นงาน</p>	<p>- CAI เรื่องการแทรกรูปภาพในแผ่นงาน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การแทรกรูปภาพในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาใส่รูปภาพให้แผ่นงานกันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Microsoft Excel</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การแทรกรูปภาพ</p>

กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการคำนวณใน โปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวน ความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียนรู้ 2. การตอบ คำถาม - การใช้ สัญลักษณ์ในการ คำนวณด้าน คณิตศาสตร์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Microsoft Excel
5. CAI เรื่อง การแทรกรูปภาพ

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การแทรกรูปภาพในแผ่นงานในโปรแกรม Microsoft

Excel

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการแทรกรูปภาพใน

แผ่นงานในโปรแกรม

Microsoft Excel

แผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel
กัน (3) เวลา 6 คาบ

คาบที่ 29 ตอน การแทรกแถวและข้อความศิลป์ในแผ่นงาน
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

.....

นักเรียนสามารถแทรกแถวและข้อความศิลป์ในแผ่นงานใน
โปรแกรม Microsoft Excel ได้

.....

1. นักเรียนสามารถแทรกแถวที่ต้องการได้
2. นักเรียนสามารถแก้ไข เปลี่ยนลักษณะ และใส่สีให้รูปร่างได้

3. นักเรียนสามารถแทรก และแก้ไขข้อความศิลป์ได้

สาระสำคัญ

แทรกรูปร่างและข้อความศิลป์ในแผ่นงานในโปรแกรม Microsoft Excel เป็นวิธีที่ช่วยทำให้ผลงานมีความสวยงาม น่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ และช่วยทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การแทรกรูปร่างและข้อความศิลป์ในแผ่นงาน
3. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7
4. แบบทดสอบ Post-Test

ความรู้

การแทรกรูปร่างและข้อความศิลป์ในแผ่นงานในโปรแกรม

Microsoft Excel

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต



1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องการแทรกรูปภาพในโปรแกรม Microsoft Excel พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การแทรกรูปภาพในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การแทรกรูปภาพและข้อความศิลป์ในแผ่นงาน</p>	<p>- CAI เรื่องการแทรกรูปภาพและข้อความศิลป์ในแผ่นงาน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การแทรกรูปภาพและข้อความศิลป์ในแผ่นงานในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>

<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การตกแต่งรูปแบบ ตารางสอนได้อย่างสวยงาม</p>
<p>ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการแทรกรูปภาพและข้อความศิลป์ในแผ่นงานในโปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การแทรกรูปภาพและข้อความศิลป์ในแผ่นงาน</p>

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Microsoft Excel
6. CAI เรื่อง การแทรกรูปภาพและข้อความศิลป์ในแผ่นงาน

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การแทรกรูปภาพและข้อความศิลป์ในแผ่นงานในโปรแกรม

Microsoft Excel

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการแทรกรูปภาพ

และข้อความศิลป์ในแผ่นงาน

ในโปรแกรม Microsoft Excel

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel
กัน (3) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 30 ตอน การคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถอธิบายสัญลักษณ์ต่างๆที่ใช้ในการคำนวณใน
โปรแกรม Microsoft Excel ได้

จุดประสงค์นำ

1. นักเรียนสามารถอธิบายสัญลักษณ์ด้านคณิตศาสตร์ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายสัญลักษณ์ด้านการเปรียบเทียบได้

3. นักเรียนสามารถคิดคำนวณโดยเครื่องหมายคำนวณทางคณิตศาสตร์ต่างๆได้

สาระสำคัญ

การคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel คือ การนำข้อมูลที่อยู่ใน Worksheet เช่น ค่าคงที่ ตัวเลข ตัวแปร หรือการอ้างอิงตำแหน่งเซลล์ที่ใช้เก็บค่าต่างๆ มาหาผลลัพธ์โดยผ่านการใช้เครื่องหมายคำนวณทางคณิตศาสตร์ต่างๆ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel
3. ฝึกคิดเลขกัน
4. แบบทดสอบ Pre-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องการแทรก รูปร่างและข้อความศิลป์ พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การแทรก รูปร่างและข้อความศิลป์</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel</p>	<p>- CAI เรื่อง การคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาคิดเลขกันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Microsoft Excel</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติ</p>

		คอมพิวเตอร์ - การใช้ สัญลักษณ์ในการ คำนวณด้าน คณิตศาสตร์
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการ คำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับ นักเรียน	- หนังสือเรียน	1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียน 2. การตอบ คำถาม - การคำนวณใน โปรแกรม Microsoft Excel

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Microsoft Excel
5. CAI เรื่อง การคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการคำนวณใน

โปรแกรม Microsoft Excel

แผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel
กัน (3) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 31 ตอน การใช้สูตรในการคำนวณ
เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

[Redacted]

นักเรียนสามารถใช้สูตรในการคำนวณในโปรแกรม Microsoft
Excel ได้

[Redacted]

1. นักเรียนสามารถใส่สูตรทางคณิตศาสตร์เพื่อหาผลลัพธ์ได้
2. นักเรียนสามารถหาผลลัพธ์ด้วยการคลิกเลือกเซลล์มาคำนวณด้วยเมาส์ได้
3. นักเรียนสามารถคัดลอกสูตรเพื่อนำไปใช้ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Excel เป็นโปรแกรมที่มีลักษณะเด่นในด้าน การคำนวณตัวเลขในตาราง และสามารถนำมาสร้างเป็นเกม คณิตศาสตร์ที่สนุกสนาน และช่วยเพิ่มทักษะทางด้านการคิดคำนวณได้ อีกด้วย เช่น การสร้างโจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ การแก้ปัญหาเพื่อ หาผลลัพธ์ที่ถูกต้อง เป็นต้น

วัตถุประสงค์

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การใช้สูตรในการคำนวณ
3. มาตรฐานเกมคณิตศาสตร์กันเถอะ
4. แบบทดสอบ Post-Test
5. ใบบงานที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel กัน (3)

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การสร้างเกมคณิตศาสตร์ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องการคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การใช้สูตรในการคำนวณ</p>	<p>- CAI เรื่อง การใช้สูตรในการคำนวณ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การใช้สูตรในการคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : มาตรฐานเกมคณิตศาสตร์กันเถอะ</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Microsoft Excel</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการ</p>

		ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การสร้างเกม คณิตศาสตร์
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : ใบงานที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้ โปรแกรม Microsoft Excel กัน (3)	- ใบงานที่ 8	ตรวจใบงานที่ 8 - การเขียน คำตอบที่ถูกต้อง ลงในช่องว่าง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการ ใช้สูตรในการคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - การใช้สูตรใน การคำนวณใน โปรแกรม Microsoft Excel

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test

3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Microsoft Excel
5. ใบงานที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel กัน (3)
6. CAI เรื่อง การใช้สูตรในการคำนวณ

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- ใบงานที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel กัน

(3)

- การใช้สูตรในการคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม

Microsoft Excel กัน (3)

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการใช้สูตรในการคำนวณในโปรแกรม

Microsoft Excel

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel

(3) เวลา 3 คาบ

คาบที่ 32 ตอน การใช้ฟังก์ชันในการคำนวณ

เวลา 50 นาที

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

.....

นักเรียนสามารถใช้ฟังก์ชันในการคำนวณในโปรแกรม
Microsoft Excel ได้

.....

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของฟังก์ชันได้
2. นักเรียนสามารถเลือกใช้งานฟังก์ชันโดยการพิมพ์ชื่อฟังก์ชัน
ได้
3. นักเรียนสามารถเลือกใช้งานฟังก์ชันจากแท็บ Formulas ได้

สาระสำคัญ

ฟังก์ชัน คือ สูตรการคำนวณสำเร็จรูปที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้งานในด้านการคิดคำนวณ เพราะบางครั้งในการใส่สูตรจะยาวมาก การสร้างสูตรคำนวณด้วยฟังก์ชัน เราสามารถทำได้โดยการพิมพ์ชื่อฟังก์ชันลงไปเองหรือเลือกใช้งานฟังก์ชันจากแท็บ Formulas ได้



1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การใช้ฟังก์ชันในการคำนวณ
3. แบบทดสอบ Post-Test
4. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้
5. ใบงานที่ 9 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel (3)

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การใช้ฟังก์ชันในการคำนวณในโปรแกรม Microsoft

Excel

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องการใช้สูตรในการคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การใช้สูตรในการคำนวณ</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การใช้ฟังก์ชันในการคำนวณ</p>	<p>- CAI เรื่องการใช้ฟังก์ชันในการคำนวณ</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การใช้ฟังก์ชันในการคำนวณ</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 4 : ใบงานที่ 9</p>	<p>- ใบงานที่ 9</p>	<p>ตรวจใบงานที่ 9 - การเขียนคำตอบลงในช่องว่างได้อย่างถูกต้อง</p>

<p>กิจกรรมที่ 5 : แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>ตรวจแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - การใช้ฟังก์ชันหาค่าต่างๆได้อย่างถูกต้อง
<p>ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใช้ฟังก์ชันในการคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรม <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม <ul style="list-style-type: none"> - การใช้ฟังก์ชันในการคำนวณ

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. CAI เรื่อง การใช้ฟังก์ชันในการคำนวณ
5. ใบงานที่ 9 เรื่อง มาเรียนรู้โปรแกรม Microsoft Excel กัน (3)

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- ใบงานที่ 9
- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำใบงานที่ 9
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8

แผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 การใช้งานอินเทอร์เน็ต

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต เวลา 4
คาบ

คาบที่ 33 ตอน E-mail คืออะไร เวลา
50 นาที

.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

.....

นักเรียนสามารถบอกความหมายและประโยชน์ของ E-mail ได้

.....

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของ E-mail ได้
2. นักเรียนสามารถบอกองค์ประกอบของ E-mail ได้
3. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของ E-mail ได้

สาระสำคัญ

Electronic mail หรือ E-mail เป็นการรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยสามารถส่งได้ทั้งข้อความ รูปภาพ เสียง และวิดีโอ ด้วยความรวดเร็วและไม่เสียค่าใช้จ่าย องค์ประกอบที่สำคัญของ E-mail จะประกอบด้วย 3 ส่วนตามลำดับ ดังนี้
ชื่อผู้ใช้งาน เครื่องหมาย@ และชื่อหน่วยงานหรือชื่อผู้ให้บริการ



1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง E-mail คืออะไร
3. เข้าชม E-mail ของคุณครู
4. แบบทดสอบ Post-Test

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ความหมายและประโยชน์ของ E-mail
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

ຄຳສະເໜີ/ຄຳສະເໜີ

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่องการใช้ฟังก์ชันในการคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การใช้ฟังก์ชันในการคำนวณในโปรแกรม Microsoft Excel</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง E-mail คืออะไร</p>	<p>- CAI เรื่อง E-mail คืออะไร</p>	<p>การตอบคำถาม - ความหมายของ E-mail - องค์ประกอบของ E-mail - ประโยชน์ของ E-mail</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : เข้าชม E-mail ของคุณครู</p>	<p>- E-mail ของครู</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การเข้าใช้งาน E-mail ของครู</p>

<p>กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test</p>	<p>บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ ความหมาย ประโยชน์และองค์ประกอบ ของ E-mail เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้กับนักเรียน</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกต พฤติกรรม - ความสนใจใน การเรียนรู้ 2. การตอบ คำถาม - ความหมายของ E-mail - องค์ประกอบ ของE-mail - ประโยชน์ของ E-mail</p>

สอบการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. CAI เรื่อง E-mail คืออะไร

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การเข้าใช้งาน E-mail ของครู

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการเข้าใช้งาน E-

mail ของครู

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต เวลา 4 คาบ

คาบที่ 34 ตอน การเข้าใช้งาน E-mail เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถลงทะเบียนเพื่อสมัครสมาชิกและเปิดใช้งาน E-mail ได้

1. นักเรียนสามารถสมัครและเปิดใช้งาน E-mail ได้
2. นักเรียนสามารถส่งจดหมายทาง E-mail ได้
3. นักเรียนสามารถแนบไฟล์ข้อมูลที่ต้องการไปกับ E-mail ได้
4. นักเรียนสามารถเปิดไฟล์ที่แนบมากับ E-mail ได้

สาระสำคัญ

การเข้าใช้งาน E-mail มีลักษณะคล้ายกับการใช้งานจดหมายทั่วไป คือสามารถรับและส่งจดหมาย แต่ลักษณะพิเศษที่ทำให้การใช้งาน E-mail เป็นที่นิยมมากกว่าการส่งจดหมายโดยทั่วไป คือ มีความสะดวกและรวดเร็ว ประหยัดค่าใช้จ่าย ไม่จำกัดระยะทาง ไม่จำกัดรูปแบบของข้อมูล สามารถรับและส่งจดหมายได้ตลอดเวลา และสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างหลากหลาย เว็บไซต์ที่คนส่วนใหญ่นิยมเข้าไปสมัครเป็นสมาชิก ได้แก่ www.windowlive.com, www.thaimail.com , www.yahoo.com , www.gmail.com เป็นต้น

วิธีการจัดการเรี

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การเข้าใช้งาน E-mail
3. E-mail ของฉัน (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test
5. ใบงานที่ 10 เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต

สาระการเรี

ความรู้

การสมัครใช้งาน E-mail

ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

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

<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมา เรื่อง ความหมาย ประโยชน์ และส่วนประกอบของ E-mail พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - ความหมาย ประโยชน์ และส่วนประกอบของ E-mail</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสมัครใช้งาน E-mail</p>	<p>- CAI เรื่อง การสมัครใช้งาน E-mail</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสมัครและเข้าใช้งาน E-mail</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : E-mail ของฉัน</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Internet Explorer</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการ</p>

		<p>ปฏิบัติ คอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การสมัคร E-mail - การเข้าใช้งาน E-mail
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์ แบบทดสอบ Post-Test	<p>บันทึกคะแนน จากคอมพิวเตอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : ใบงานที่ 10 เรื่อง การใช้ งานอินเทอร์เน็ต	- ใบงานที่ 10 เรื่อง การใช้ งาน อินเทอร์เน็ต	<p>ตรวจใบงานที่ 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเขียน คำตอบที่ถูกต้อง ลงในช่องว่าง
<p>ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการ สมัคร E-mail เพื่อทบทวนความรู้ความ เข้าใจให้กับนักเรียน</p>	- หนังสือเรียน	<p>1. สังเกต พฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนใจใน การเรียน <p>2. การตอบ คำถาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การสมัคร E-mail

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการ

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Internet Explorer
5. ใบงานที่ 10 เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต
6. CAI เรื่อง การสมัครใช้งาน E-mail

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การสมัครและใช้งาน E-mail
- ใบงานที่ 10 เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำใบงานที่ 10 เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการสมัครและใช้งาน E-mail

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 การใช้งานอินเทอร์เน็ต

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต เวลา 4 คาบ

คาบที่ 35 ตอน การสืบค้นข้อมูลโดยใช้ Search Engine เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถสืบค้นข้อมูลที่ต้องการโดยใช้ Search Engine ได้

1. นักเรียนสามารถเปิดเข้าเว็บไซต์ Google ได้
2. นักเรียนสามารถใช้เว็บไซต์ Google เพื่อสืบค้นข้อมูลที่ต้องการได้
3. นักเรียนสามารถบอกเว็บไซต์ที่ให้บริการสืบค้นข้อมูลที่นอกเหนือจากGoogleได้
4. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการใช้ Search Engine ได้

สาระสำคัญ

เว็บไซต์ที่ให้บริการสืบค้นข้อมูล หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Search Engine เว็บไซต์ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในการให้บริการสืบค้นข้อมูล คือ Google (กูเกิล) เป็นเว็บไซต์ที่ครองใจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก นอกจากนี้ Google ยังเป็นเว็บไซต์ที่มีคนใช้งานมากที่สุดในโลก จนมีวลีติดปากว่า “อยากรู้อะไร ให้ถามกูเกิล”

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การสืบค้นข้อมูลโดยใช้ Search Engine
3. อยากรู้อะไร ให้ถามกูเกิล (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test

ความรู้

การสืบค้นข้อมูลโดยใช้ Search Engine
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต



1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้	สื่ออุปกรณ์	วัดและประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสมัครและใช้งาน E-mail พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้ เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	<p>- หนังสือเรียน</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสมัครและใช้งาน E-mail</p>
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test</p>	<p>บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง</p>
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การสืบค้นข้อมูลโดยใช้ Search Engine</p>	<p>- CAI เรื่องการสืบค้นข้อมูลโดยใช้ Search Engine</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสืบค้นข้อมูลโดยใช้ Search Engine</p>
<p>กิจกรรมที่ 3 : อยากรู้อะไร ให้ถามกูเกิล</p>	<p>- หนังสือเรียน - โปรแกรม Internet</p>	<p>1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจใน</p>

	Explorer	การเรียนรู้ 2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การสืบค้นข้อมูลโดยใช้เว็บไซต์ Google
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการสืบค้นข้อมูลโดยใช้ Search Engine เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - การสืบค้นข้อมูลโดยใช้ Search Engine

สื่อการเรียนรู้/แหล่งกา

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Internet Explorer
5. CAI เรื่อง การเข้าใช้งาน E-mail
6. เว็บไซต์ Google (www.google.co.th)

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- การเข้าใช้งาน E-mail
- การสืบค้นข้อมูลโดยใช้ Search Engine

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการเข้าใช้งาน E-

mail

- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการสืบค้นข้อมูลโดย

ใช้ Search Engine

แผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 การใช้งานอินเทอร์เน็ต

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต เวลา 4 คาบ

คาบที่ 36 ตอน การค้นหารูปภาพและการแปลภาษาด้วย

Google เวลา 50 นาที

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่

2/.....

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ในการสืบค้นข้อมูล

การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ
อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป.4/5

นักเรียนสามารถค้นหารูปภาพและแปลภาษาด้วย Google ได้

1. นักเรียนสามารถเปิดเว็บไซต์ Google ได้
2. นักเรียนสามารถค้นหาและบันทึกรูปภาพจากเว็บไซต์ Google ได้
3. นักเรียนสามารถแปลไทยเป็นภาษาต่างประเทศด้วย Google Translate ได้

4. นักเรียนสามารถหาความหมายของคำศัพท์ภาษาต่างประเทศ ด้วย Google Translate ได้

สาระสำคัญ

เว็บไซต์ Google เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่ได้รับคามนิยมอย่างแพร่หลายในการใช้สืบค้นข้อมูลต่างๆ นอกเหนือจากการให้บริการสืบค้นข้อมูลแล้ว Google ยังได้รวบรวมรูปภาพต่างๆ เก็บไว้ในระบบฐานข้อมูลอีกด้วย ทำให้สามารถค้นหารูปภาพที่ต้องการได้อย่างง่ายดาย รวมถึงมีระบบแปลภาษาออนไลน์ หรือ Google Translate ไว้ด้วย ทำให้สามารถแปลต่างประเทศได้สะดวกและรวดเร็วมากขึ้น

1. แบบทดสอบ Pre-Test
2. CAI เรื่อง การค้นหารูปภาพและการแปลภาษาด้วย Google
3. รุปส่วย รวยภาษา (ปฏิบัติคอมพิวเตอร์)
4. แบบทดสอบ Post-Test
5. แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การค้นหารูปภาพและการแปลภาษาด้วย Google
ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะกระบวนการอธิบาย
2. ทักษะกระบวนการปฏิบัติ

สมรรถนะของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต



1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

สื่ออุปกรณ์

วัดและ

คณะกรรมการ/ศึกษานิเทศก์

		ประเมินผล
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูพูดคุยทักทายกับนักเรียน ทบทวนเนื้อหาคาบเรียนที่ผ่านมาเรื่อง การสืบค้นข้อมูลโดยใช้ Search Engine พร้อมทั้งบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของคาบเรียนนี้เพื่อเตรียมความพร้อม และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมต่อไป</p>	- หนังสือเรียน	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. การตอบคำถาม - การสืบค้นข้อมูลโดยใช้ Search Engine
<p>ขั้นสอน กิจกรรมที่ 1 : แบบทดสอบ Pre-Test</p>	- ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test	บันทึกคะแนนจากคอมพิวเตอร์ - การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
<p>กิจกรรมที่ 2 : CAI เรื่อง การค้นหารูปภาพและการแปลภาษาด้วย Google</p>	- CAI เรื่องการค้นหารูปภาพและการแปลภาษาด้วย Google	การตอบคำถาม - การค้นหารูปภาพและการแปลภาษาด้วย Google
<p>กิจกรรมที่ 3 : รูปสวย รวยภาษา</p>	- หนังสือเรียน - โปรแกรม Internet Explorer	1. สังเกตพฤติกรรม - ความสนใจในการเรียน 2. ทักษะการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ - การค้นหา

		รูปภาพและการ แปลภาษาด้วย Google
กิจกรรมที่ 4 : แบบทดสอบ Post-Test	- แบบทดสอบ Post-Test	คะแนนจาก คอมพิวเตอร์ - การเลือก คำตอบที่ถูกต้อง
กิจกรรมที่ 5 : แบบฝึกหัดหน่วยการ เรียนรู้	- หนังสือเรียน	ทักษะการปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ - การสืบค้น ข้อมูลโดยใช้ เว็บไซต์ Google - การส่ง E-mail
ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการ ค้นหารูปภาพและการแปลภาษาด้วย Google เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจ ให้กับนักเรียน	- หนังสือเรียน	การตอบคำถาม - การค้นหา รูปภาพและการ แปลภาษาด้วย Google

1. หนังสือเรียน
2. ไฟล์แบบทดสอบ Pre-Test
3. ไฟล์แบบทดสอบ Post-Test
4. โปรแกรม Internet Explorer
5. CAI เรื่อง การค้นหารูปภาพและการแปลภาษาด้วย Google

การวัดและประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- แบบทดสอบ Post-Test
- แบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9
- การค้นหารูปภาพและการแปลภาษาด้วย Google

เครื่องมือ

- แบบบันทึกผลการเรียนรู้
- แบบบันทึกผลคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- แบบบันทึกการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน

เกณฑ์การประเมิน

- สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ Post-Test
- ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9
- ประเมินจากการปฏิบัติคอมพิวเตอร์ในการค้นหารูปภาพและการแปลภาษาด้วย

Google

