



**แผนการจัดการเรียนรู้  
บูรณาการ “สื่อทรูปลูกปัญญา”  
กลุ่มสาระ อนุบาล**

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 4  
เรื่อง คอมพิวเตอร์ทำอะไรได้บ้าง**

**ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 1  
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558**

**จัดทำโดย**

นางพิมพ์ประพา พาสว่าง  
ครูโรงเรียนบ้านโคกไพล

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
ประถมศึกษาสระแก้ว เขต 2  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น  
พื้นฐาน



โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ “สื่อทรปลูกปัญญา”  
วิชา...คอมพิวเตอร์เบื้องต้น.....ชั้น...อนุบาล 1...ครูผู้สอน...นางพิมพ์ประ  
พา พาสว่าง

ลำดับ ที่	เรื่อง	เวลา (ชม.)	หมายเหตุ
1	คอมพิวเตอร์เพื่อนฉัน 1.1 การเปิดคอมพิวเตอร์	4	

	1.2 ลักษณะพีคอม 1.3 ส่วนประกอบพีคอม 1.4 สนุกกับเพื่อนใหม่		
2	<b>คอมพิวเตอรืทำอะไรได้บ้าง</b> 2.1 จอภาพและตัวเครื่อง 2.2 เม้าส์และแป้นพิมพ์ 2.3 ลำโพงและเครื่องพิมพ์	3	
3	<b>เรารักคอมพิวเตอรื</b> 3.1 ใ้ใช้ให้ถูกต้อง 3.2 รักษาคอมพิวเตอรื	2	
4	<b>คอมพิวเตอรืมีอะไรนะ</b> 4.1 เม้าส์เพื่อนฉัน 4.2 มารู้จักเม้าส์กันเถอะ 4.3 แป้นพิมพ์ที่ฉันรัก 4.4 แป้นพิมพ์หายไปไหน	4	
5	<b>มาเล่นคอมพิวเตอรืกันเถอะ</b> 5.1 ดับเบิลคลิก 5.2 เลื่อนลูกศร 5.3 ลากเม้าส์เลื่อนภาพ 5.4 มาพิมพ์ตัวอักษรกัน 5.5 ขนาดตัวอักษร 5.6 ปุ่ม Enter	6	
6	<b>เกมสำหรับเด็ก</b>	10	




## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

หน่วย สิ่งต่าง ๆ รอบตัว

เรื่อง คอมพิวเตอร์เพื่อนฉัน (การเปิดเครื่องคอม)

สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 8 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2558

จุดประสงค์

1. ร่วมสนทนากับครูได้
2. บอกวิธีการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

การเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ เริ่มต้นจากเสียบปลั๊กไฟก่อน  
แล้วจึงลงมือเปิดเครื่อง โดยเริ่มจากการกดปุ่มเปิดที่ตัวเครื่อง  
แล้วจึงกดปุ่มเปิดที่จอภาพ

ประสบการณ์สำคัญ

1. การร้องเพลง
2. การเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ตนรู้จัก

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ให้เด็กร้องเพลง “ พี่คลิก ”
2. ให้อาสาสมัครออกมาเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ตนเองรู้จัก ประมาณ 3 คน
3. ให้เด็กดูส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ โดยใช้คำถามดังนี้
  - นักเรียนทราบไหมว่าสิ่งที่วางอยู่นี้มีชื่อเรียกว่าอะไร
  - ถ้าเราต้องการที่ใช้งานจากเครื่องคอมพิวเตอร์เราต้องทำอย่างไร

4. ให้เด็กดูนิทานป่าเมฆตอนเปิดคอม เปิดใจ
5. ครูสาธิตวิธีการเปิดเครื่องคอมให้นักเรียนดูพร้อมกับชี้แนะถึงอันตรายจากการใช้ไฟฟ้าด้วย
6. ให้นักเรียนออกมาทดลองเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์
7. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการเปิดคอมพิวเตอร์

## สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง “ ฟีคลิก”
2. เครื่องคอมพิวเตอร์
3. นิทานป่าเมฆ

## การวัดและประเมินผล

สังเกต

1. การสนทนาและการตอบคำถาม
2. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม

## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้



หน่วย      สิ่งต่าง ๆ รอบตัว

เรื่อง      คอมพิวเตอร์เพื่อนฉัน (ลักษณะของคอม)

สัปดาห์ที่ 4   วันที่ 9   เดือน มิถุนายน   พ.ศ. 2558

จุดประสงค์

1. ร่วมสนทนากับครูได้
2. บอกลักษณะของเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

ลักษณะของคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็นหน้าจอภาพ แป้นพิมพ์ และตัวเครื่องโดยส่วนใหญ่เป็นรูปร่างคล้ายสี่เหลี่ยม มีขนาดใหญ่และเล็กแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ใช้งาน

## ประสบการณ์สำคัญ

1. การร้องเพลง
2. การเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ตนรู้จัก
3. ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์

## วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ให้เด็กร้องเพลง “ ฟีคลิก ”
2. ให้อาสาสมัครออกมาเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ตนเองรู้จัก ประมาณ 3 คน
3. ให้เด็กดูส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ โดยใช้คำถามดังนี้
  - นักเรียนทราบไหมว่าเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มักรูปร่างลักษณะแบบไหน
4. ให้เด็กดูนิทานป่าเมฆตอนเปิดคอม เปิดใจ
5. ครูวาดภาพเกี่ยวกับเครื่องคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนดู
6. ให้นักเรียนวาดภาพเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง
7. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับลักษณะรูปร่างของคอมพิวเตอร์

## สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง “ ฟีคลิก ”
2. เครื่องคอมพิวเตอร์

## การวัดและประเมินผล

### สังเกต

1. การสนทนาและการตอบคำถาม
2. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม

## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้



หน่วย	สิ่งต่าง ๆ รอบตัว
เรื่อง	คอมพิวเตอร์เพื่อนฉัน (ส่วนประกอบของคอม)

สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 10 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2558

## จุดประสงค์

1. ร่วมสนทนากับครูได้
2. บอกวิธีการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง

## สาระการเรียนรู้

### สาระที่ควรรู้

คอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องใช้ไฟฟ้าประกอบไปด้วย จอภาพ แป้นพิมพ์ เมาส์ ตัวเครื่องและมีสายไฟเชื่อมต่อส่วนต่างๆ เข้าด้วยกันจึงจะทำให้คอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้

## ประสบการณ์สำคัญ

1. การร้องเพลง
2. การเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ตนรู้จัก
3. ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์

## วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ให้เด็กร้องเพลง “ ฟีคลิก ”
2. ให้อาสาสมัครออกมาเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ตนเองรู้จัก ประมาณ 3 คน
3. ให้เด็กดูส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ โดยใช้คำถาม ดังนี้
  - นักเรียนทราบไหมว่าสิ่งที่วางอยู่นี้มีชื่อเรียกว่าอะไรกันบ้าง
4. ให้เด็กดูนิทานป่าเมฆตอน อัตราแมนคอมพิวเตอร์
5. ครูแนะนำชื่อส่วนประกอบของเครื่องคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนดูและฟัง
6. ให้นักเรียนออกมาออกมาจับส่วนประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์ตามชื่อที่ครูพูดให้เพื่อนดู

7. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์

8. ให้นักเรียนระบายสีภาพส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์

### สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง “ ฟีคลิก”                      2. เครื่องคอมพิวเตอร์    3. นิทานป่าเมฆ

### การวัดและประเมินผล

สังเกต

1. การสนทนาและการตอบคำถาม
2. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม

### แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้



หน่วย        สิ่งต่าง ๆ รอบตัว

เรื่อง        คอมพิวเตอร์เพื่อนฉัน (สนุกกับเพื่อนใหม่)

สัปดาห์ที่ 4   วันที่ 11   เดือน มิถุนายน   พ.ศ. 2558

จุดประสงค์

1. ร่วมสนทนากับครูได้
2. บอกวิธีการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

คอมพิวเตอร์สามารถช่วยเหลืองานในด้านต่างๆได้ เช่น พิมพ์งานต่างๆ ค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ดังนั้น เราจึงต้องใช้อย่างทะนุถนอมและดูแลรักษาเป็นอย่างดี

ประสบการณ์สำคัญ

1. การร้องเพลง



## 2. การเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์

### วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ให้เด็กร้องเพลง “ ฟีคลิก ”
2. ให้ให้เด็กดูนิทานป่าเมฆตอน มาเปิดหน้าต่างโปรแกรมกันเถอะ
3. เด็กและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับนิทานป่าเมฆ
4. ครูสาธิตวิธีการใช้งานจากคอมพิวเตอร์ให้เด็กดู
5. ให้เด็กออกมาทดลองใช้งานกับเครื่องคอมพิวเตอร์
6. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการใช้งานจากเครื่องคอมพิวเตอร์
7. ให้เด็กทำใบงานเกี่ยวกับการจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กัน

### สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง “ ฟีคลิก ”
2. เครื่องคอมพิวเตอร์
3. นิทานป่าเมฆ
4. ใบงาน

### การวัดและประเมินผล

#### สังเกต

1. การสนทนาและการตอบคำถาม
2. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม
3. ตรวจใบงาน

### แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้



หน่วย      สิ่งต่าง ๆ รอบตัว

เรื่อง      คอมพิวเตอร์ทำอะไรได้บ้าง (จอภาพและตัวเครื่อง)

สัปดาห์ที่ 6    วันที่ 22    เดือน มิถุนายน    พ.ศ. 2558

## จุดประสงค์

1. ร่วมสนทนากับครูได้

2. บอกหน้าที่ของจอภาพและตัวเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง

## สาระการเรียนรู้

### สาระที่ควรรู้

ตัวเครื่อง หรือ เคส (Case) มีไว้เก็บข้อมูลต่างๆ ส่วน  
จอภาพ หรือ มอนิเตอร์ (Monitor) มีไว้แสดงภาพตัวหนังสือ  
และตัวเลข

## ประสบการณ์สำคัญ

1. การร้องเพลง

2. การเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ตนรู้จัก

3. ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์

## วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ให้เด็กร้องเพลง “ ฟีคลิก ”

2. ครูนำจอภาพและตัวเครื่องมาให้เด็กดูพร้อมกับถามชื่อ  
ส่วนประกอบคอม โดยใช้คำถามดังนี้

- นักเรียนทราบไหมว่าจอภาพมีหน้าที่ทำอะไร ตัวเครื่องมีหน้าที่อะไร
- ถ้าเราต้องการให้ภาพแสดงที่หน้าจอภาพเราจะทำอย่างไร
- ถ้าไม่มีตัวเครื่องจะเกิดอะไรขึ้น

3. ให้นักเรียนทดลองใช้งานจากคอมโดยการคลิกหารูปภาพมา  
โชว์ที่จอภาพ

4. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของจอภาพและ  
ตัวเครื่องคอมพิวเตอร์

5. ให้เด็กทำใบงานภาพสิ่งที่ไม่ควรทำขณะใช้คอมพิวเตอร์

## สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง “ ฟีคลิก”      2. เครื่องคอมพิวเตอร์      3. ใบงาน

## การวัดและประเมินผล

### สังเกต

1. การสนทนาและการตอบคำถาม
2. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม
3. การตรวจใบงาน



## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

หน่วย      สิ่งต่าง ๆ รอบตัว

เรื่อง      คอมพิวเตอร์ทำอะไรได้บ้าง (เมาส์และแป้นพิมพ์)

สัปดาห์ที่ 6   วันที่ 23   เดือน มิถุนายน   พ.ศ. 2558

### จุดประสงค์

- 1.ร่วมสนทนากับครูได้
- 2.บอกหน้าที่ของเมาส์และแป้นพิมพ์ได้ถูกต้อง

### สาระการเรียนรู้

#### สาระที่ควรรู้

เมาส์ (Mouse) มีไว้เลื่อนตัวชี้บนหน้าจอไปยังภาพ  
ต่างๆ ส่วนแป้นพิมพ์ ( Keyboard) มีไว้พิมพ์ข้อความ หรือ  
ตัวเลขเพื่อส่งเข้าไปในตัวเครื่อง (Case)

### ประสบการณ์สำคัญ

1. การร้องเพลง
2. การเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ตนรู้จัก
3. ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์

### วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ให้เด็กร้องเพลง “ ฟีคลิก”

2. ให้เด็กดูนิทานป่าเมฆตอน เมาส์ไปไหน แคนเซอร์ไปด้วย แล้วสนทนาเกี่ยวกับนิทาน
3. ครูนำเมาส์และแป้นพิมพ์มาให้เด็กดูพร้อมกับถามชื่อส่วนประกอบคอม โดยใช้คำถามดังนี้
  - นักเรียนทราบไหมว่าเมาส์มีหน้าที่ทำอะไร แป้นพิมพ์มีหน้าที่อะไร
  - ถ้าเราต้องการให้เปลี่ยนสีของตัวหนังสือเราจะทำอย่างไร
4. ให้นักเรียนทดลองใช้งานจากคอมโดยการใช่เมาส์และแป้นพิมพ์
5. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของเมาส์และแป้นพิมพ์

## สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง “ ฟีคลิก”                      2. เครื่องคอมพิวเตอร์    3.
- นิทานป่าเมฆ

## การวัดและประเมินผล

### สังเกต

1. การสนทนาและการตอบคำถาม
2. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม

## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้



หน่วย        สิ่งต่าง ๆ รอบตัว

เรื่อง        คอมพิวเตอร์ทำอะไรได้บ้าง (ลำโพงและเครื่องพิมพ์)

สัปดาห์ที่ 6    วันที่ 24 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2558

### จุดประสงค์

1. ร่วมสนทนากับครูได้

2. บอกหน้าที่ของลำโพงและเครื่องพิมพ์ได้ถูกต้อง

## สาระการเรียนรู้

### สาระที่ควรรู้

ประโยชน์ของลำโพง คือ มีไว้ขยายเสียงให้ดังขึ้น แต่ไม่ควรดังมากเกินไป เพราะจะทำให้รบกวนผู้อื่น ส่วนประโยชน์ของเครื่องพิมพ์ ๕๐ มีไว้พิมพ์ภาพหรือข้อความลงบนกระดาษ

## ประสบการณ์สำคัญ

1. การร้องเพลง
2. การเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ตนรู้จัก
3. ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์

## วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ให้เด็กร้องเพลง “ ฟีคลิก ”
2. ครูลำโพงและเครื่องพิมพ์มาให้เด็กดูพร้อมกับถามชื่อส่วนประกอบคอม โดยใช้คำถามดังนี้
  - นักเรียนทราบไหมว่าลำโพงมีหน้าที่ทำอะไร เครื่องพิมพ์มีหน้าที่อะไร
  - ถ้าเราต้องการใบงานเพื่อมาทำงานหรือต้องการเพลงฟังเพลงจากคอมพิวเตอร์เราจะทำอย่างไร
3. ให้นักเรียนทดลองเปิดลำโพงและพิมพ์ภาพจากเครื่องคอมพิวเตอร์
4. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของลำโพงและเครื่องพิมพ์คอมพิวเตอร์
5. ให้เด็กทำใบงานจับคู่ภาพเหมือน

## สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง “ ฟีคลิก ”
2. เครื่องคอมพิวเตอร์
3. ใบงาน

## การวัดและประเมินผล

### สังเกต

1. การสนทนาและการตอบคำถาม
2. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม
3. ตรวจใบงาน

สาระการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ K.1

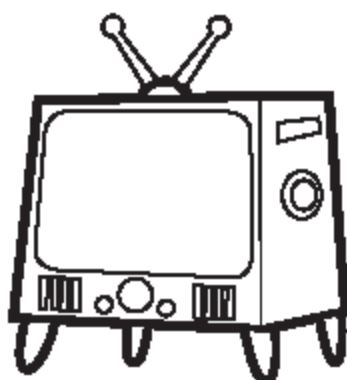
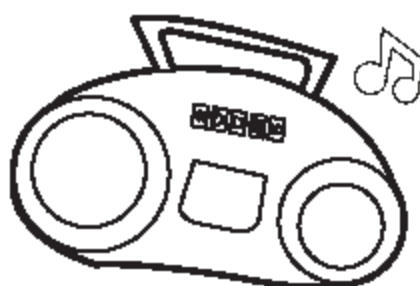


ใบงานที่ 1



ชื่อ \_\_\_\_\_ นามสกุล \_\_\_\_\_  
 ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_

น้องๆ มาช่วยพี่คลิกเลือกบรรยายภาพคอมพิวเตอร์กันนะครับ



ประเมินตนเอง

- ☐ ดี
- ☐ ปานกลาง
- ☐ พอใช้

เพื่อนประเมิน

- ☐ ดี
- ☐ ปานกลาง
- ☐ พอใช้

ครูประเมิน

---



---



---

สาระการเรียนรู้ที่ 2 ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์และการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ (1) K.1

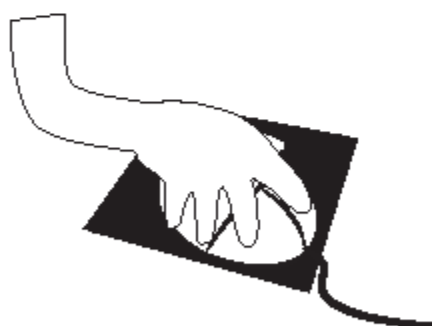
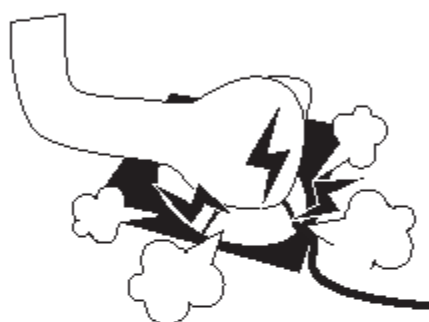


## ใบงานที่ 2



ชื่อ \_\_\_\_\_ นามสกุล \_\_\_\_\_  
 ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_

น้อยๆ ช่วยฝึกฝึก ☒ ลงในช่อง ☐ ว่าภาพการจับเมาส์ที่ถูกต้องคือ  
 ภาพไหนกันนะครับ



### ประเมินตนเอง

- ☐ ดี
- ☐ ปานกลาง
- ☐ พอใช้

### เพื่อนประเมิน

- ☐ ดี
- ☐ ปานกลาง
- ☐ พอใช้

### ครูประเมิน

---



---



---