แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 3 โปรแกรมขั้นพื้นฐาน

(โปรแกรม Scratch)

นางสาวอมรา สมพรเสน่ห์

นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย
อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

คำอธิบายรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี **ชั้น** มัธยมศึกษาปีที่ 3

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ **รหัสวิชา** ง 23102

เวลา 38 ชั่วโมง /ภาคเรียน **จำนวน** 1.0 หน่วยกิต **ภาคเรียนที่** 2

มาตรฐานการเรียนรู้ ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล มีคุณธรรม

ศึกษาการทำโครงงานที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การเขียนโปรแกรมภาษาขั้นพื้นฐานจาก แนวคิด หลักการโครงสร้าง ตัวแปร การลำดับคำสั่ง การตรวจสอบเงื่อนไข การควบคุมโปรแกรม คำสั่งแสดงผล การรับข้อมูล และเขียนสคริปต์ตามขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม ด้วยการวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบโปรแกรม การเขียนโปรแกรม การทดสอบโปรแกรม การจัดทำเอกสารประกอบ การเลือกใช้ซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ดิจิตอลนำเสนองาน คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกร์ต่อพ่วง การแก้ปัญญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยการวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา การเลือกเครื่องมือและออกแบบขั้นตอนวิธี การดำเนินการแก้ปัญหา การตรวจสอบและการปรับปรุงและการถ่ายทอดความคิดในการแก้ปัญหาอย่างมีขั้นตอน

โดยนำทักษะกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการใช้เทคโนโลยี และทักษะการแก้ปัญหาสร้างโครงงาน ชิ้นงาน เขียนโปรแกรมภาษาขั้นพื้นฐาน และนำเสนองานได้อย่างเหมาะสม

เพื่อให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีสร้างโครงงานและชิ้นงานที่มีกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศตามความถนัด ความสนใจ และจินตนาการหรืองานที่ทำในชีวิตประจำวันตามหลักการทำโครงงานจากทรัพยากรอย่างคุ้มค่า มีจิตสำนึก และมีความรับผิดชอบ

ตัวชี้วัดชั้นปี

ง 3.1 ม. 3/1	อธิบายหลักการทำโครงงานที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
ง 3.1 ม. 3/2	เขียนโปรแกรมภาษาขั้นพื้นฐาน
ง 3.1 ม. 3/3	ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสมกับลักษณะงาน
ง 3.1 ม. 3/4	ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างชิ้นงานจากจินตนาการหรืองานที่ทำในชีวิตประจำวัน ตามหลักการทำโครงงานอย่างมีจิตสำนึกและความรับผิดชอบ

รวมทั้งหมด 4 ตัวชี้วัด

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

วิชา ง 23102 เทคโนโลยีสารสนเทศ **ระดับ** ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จำนวน 1.0 หน่วยกิต **เวลา** 36 ชั่วโมง/ภาคเรียน

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เวลา(ชั่วโมง)
	ปฐมนิเทศ	2
1	เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่	4
2	หลักการทำโครงงาน	14
3	โปรแกรมภาษาขั้นพื้นฐาน	18
	รวม	**36**

โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย แบบบันทึกการออกแบบการจัดการเรียนรู้

รายวิชา ง 23102 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คุณครูผู้สอน นางสาวสุวรรณา เพชรแก้ว, นางสาวอมรา สมพรเสน่ห์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

อัตราส่วนคะแนนระหว่างภาค: ปลายภาค 80:20

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	ภาระงาน/ชิ้นงาน	ติด ร	คะแนน(100)		
					ระหว่างภาค	กลางภาค	ปลายภาค
1	เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่	ง 3.1	- จัดทำบอร์ด เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ - แบบฝึกหัดท้ายบท เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่		20		
2	หลักการทำโครงงาน	ง 3.1	- แบบฝึกหัดท้ายบท เรื่อง หลักการทำโครงงาน 2 ชิ้น - โครงงานคอมพิวเตอร์		30		
3	โปรแกรมภาษาขั้นพื้นฐาน	ง 3.1	- แบบฝึกทักษะโปรแกรม Scratch - ชิ้นงานคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Scratch	✓	30		20
รวมคะแนน					**80**		**20**
รวมคะแนนทั้งหมด					**100**		

โครงสร้างการจัดเวลาเรียน

รายวิชา ง 23102 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

หน่วยการเรียนรู้/แผนการจัดการเรียนรู้	เวลาเรียน(ชั่วโมง)
ปฐมนิเทศ	**(2)**
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่	**(4)**
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่	4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 หลักการทำโครงงาน	**(12)**
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลักษณะของโครงงาน	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ขั้นตอนการทำโครงงาน	4
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ตัวอย่างโครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การนำเสนอโครงงาน	4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 โปรแกรมภาษาขั้นพื้นฐาน	**(18)**
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 รู้จักโปรแกรม Scratch	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 การสร้างภาพเคลื่อนไหว	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 สนุกกับเสียง	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 บทละครโต้ตอบ	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 กระจายสารอย่างสร้างสรรค์	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 มารู้จักเงื่อนไขกันเถอะ	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เกมสร้างสรรค์	2
	2
	2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชา ง 23102 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ปฐมนิเทศ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560
เรื่อง การปฐมนิเทศความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการเรียน เวลาเรียน 2 ชั่วโมง
โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย จ.สงขลา ผู้สอน นางสาวอมรา สมพรเสน่ห์

---

1. สาระสำคัญ

เข้าใจวิธีการเรียน วิธีปฏิบัติกิจกรรม ตลอดจนการวางแผนกำหนดกิจกรรม และการตรวจสอบความรู้ พื้นฐานทางคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน ซึ่งจะเป็นพื้นฐานและเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน ในการปรับตัวเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนได้เป็นอย่างดี

2. มาตรฐานการเรียนรู้

ตัวชี้วัด ง 3.1 ม. 3/1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล มีคุณธรรม

3. ผลการเรียนรู้

1. เข้าใจวิธีการเรียนและวิธีปฏิบัติกิจกรรม
2. มีเจตคติที่ดีในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์อื่นๆ

4 สาระการเรียนรู้

1. การเข้าเรียนและศึกษาเนื้อหาบทเรียนและปฏิบัติกิจกรรมผ่านเว็บไซต์
2. แนวทางในการเรียนรู้รายวิชา ง 23102

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1. สร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนโดยแนะนำครูผู้สอน โดยแนะนำตัวเอง บอกชื่อ –นามสกุล ภูมิสำเนาและสถาบันการศึกษา
2. แนะนำการเข้าเรียนและศึกษาเนื้อหาบทเรียนและปฏิบัติกิจกรรมผ่านเว็บไซต์

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1. นักเรียนทดสอบความรู้ก่อนเรียน (Pre-test) วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นแบบทดสอบถูกผิดจำนวน 10 ข้อ โดยใช้เวลาในการทำข้อสอบ 15 นาที

2. ครูชี้แจงรายละเอียดในการเรียน เกี่ยวกับความเข้าใจเบื้องต้นในการเรียน วิชาการเทคโนโลยีสารสนเทศ ม.3 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ หลักการทำโครงงาน และโปรแกรมภาษาขั้นพื้นฐาน

3. ครูและนักเรียนตกลงหลักเกณฑ์การวัดผลและการให้คะแนนในส่วนต่างๆร่วมกัน โดยเขียนบนกระดานจากคะแนนเต็ม 100 คะแนน เป็นดังนี้

3.1 คะแนนภาระชิ้นงานรายจุดประสงค์การเรียนรู้

3.2 คะแนนแบบฝึกหัดท้ายบท

3.3 คะแนนโครงงานคอมพิวเตอร์

3.4 คะแนนแบบฝึกทักษะ

3.5 คะแนนสอบกลางภาค

3.6 การแปรผลจากคะแนนเป็นระดับผลการเรียน

คะแนน	ระดับผลการเรียน
80 – 100	4
75 – 79	3.5
70 – 74	3
65 – 69	2.5
60 – 64	2
55 – 59	1.5
50 – 54	1
0 – 49	0

4. ครูชี้แจงข้อตกลงเกี่ยวกับหลักการ ข้อปฏิบัติและกฎระเบียบในการเรียนการสอนในห้องเรียน

4.1) เรียนกลุ่มละไม่เกิน 2 คน ต่อคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง

4.2) ต้องมี Foder เก็บข้อมูลเป็นผลงานใน Saver ทุกคน

4.3) ขออนุญาตครูผู้สอนก่อนเข้าห้องเรียนคอมพิวเตอร์

4.4) ห้ามเล่นเกมส์ และ Social ต่างๆในขณะครูสอน

4.5) ห้ามเปิดเว็บไซต์ที่ผิดศีลธรรมทุกประเภท

4.6) ห้ามนำอาหาร-น้ำเข้ามารับประทานในห้องเรียนคอมพิวเตอร์

4.7) ห้ามปรับซ่อม-ถอด-ใส่-เคลื่อนย้ายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากครูผู้สอน

4.8) ควรปิดเสียง เครื่องมือสื่อสารทุกชนิดขณะที่อยู่ในห้องเรียน

4.9) รักษาความสะอาดของห้องเรียนและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

4.10) หากต้องการ Print ให้แจ้งครูคอมพิวเตอร์

หมายเหตุ : ฝ่าฝืนระเบียบการใช้ห้องเรียนคอมพิวเตอร์ตัดคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์

5. ครูให้นักเรียนเขียนแนะนำตนเองลงในหน้าแรกของสมุด และแนะนำตนเองให้ครูรู้จัก โดยใช้เวลาประมาณ 10 นาที ระหว่างที่นักเรียนกรอกข้อมูลครูเดินดูเพื่อให้คำแนะนำ จากนั้นครูสุ่มนักเรียนเพื่อทำความรู้จักประมาณ 2-3 คน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปสิ่งที่เรียนและข้อตกลงในชั้นเรียนเพื่อเป็นแนวทางในการจัดเรียนการสอนในคาบถัดไป

6. สื่อการเรียนรู้

1. คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต
2. https://www.edmodo.com ตามกลุ่มของห้อง เช่น IT3_... เป็นต้น

7. การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)	ด้านคุณธรรม จริยธรรม (A)	ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)
1. ตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)	1. สังเกตความตั้งใจและความกระตือรือร้นในการฝึกใช้งานโปรแกรม2. สังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมายและการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์	1. สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม 2. สังเกตพฤติกรรมขณะปฏิบัติงาน 3. สังเกตผลการติดตั้ง โปรแกรมเรียบร้อยสมบูรณ์

8. กิจกรรมเสริมการเรียนรู้

นักเรียนศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มเติม จากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

9. แหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม

1. ผู้สอนคอมพิวเตอร์
2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ห้องสมุด โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย