



กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี  
แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอยู่อย่างพอเพียง  
โรงเรียนศิครภูมิพิสัย จังหวัดสุรินทร์





## แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอยู่อย่างพอเพียง

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

รายวิชา คอมพิวเตอร์ รหัสวิชา ง 23103

ภาคเรียนที่ 1/2555

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง หลักการทำงานโครงงานคอมพิวเตอร์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความสำคัญของการทำโครงงานคอมพิวเตอร์

จำนวน 1 ชั่วโมง

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ง 3.1 เข้าใจเห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ม.3/1 อธิบายหลักการทำโครงงานที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ม.3/2 เขียนโปรแกรมภาษาขั้นพื้นฐาน

ม.3/3 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสมกับลักษณะงาน

ม.3/4 ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างชิ้นงานจากจินตนาการหรืองานที่ทำในชีวิตประจำวันตามหลักการทำโครงงานอย่างมีจิตสำนึกและความรับผิดชอบ

### 2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การจัดทำโครงงานคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้าน การสื่อสาร หรือด้านการคิดในลักษณะต่างๆ ในการแก้ปัญหาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดการ พัฒนา ผลงานโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และนำไปใช้ในการดำเนิน ชีวิตประจำวันได้

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายหลักการทำโครงงานคอมพิวเตอร์โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ (K)
2. สามารถทำโครงงานโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ (P)
3. สรุปแนวคิดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการใช้คอมพิวเตอร์สร้างชิ้นงานได้ (A)

### 4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 หลักการทำโครงงาน
- 4.2 การใช้คอมพิวเตอร์สร้างชิ้นงาน



## 5. สมรรถนะสำคัญ

- 5.1 ความสามารถในการคิด
- 5.2 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

## 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 อยู่อย่างพอเพียง
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

## 7. ภาระงาน/ชิ้นงาน

- 7.1 ภาระงาน
  - 7.1.1 มอบหมายให้นักเรียนไปสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับความสำคัญของโครงงานคอมพิวเตอร์
- 7.2 ชิ้นงาน
  - 7.2.1 การนำเสนอผลงานกลุ่ม
  - 7.2.2 ใบงานที่ 1
  - 7.2.3 รูปภาพโครงงาน

## 8. กิจกรรมการเรียนรู้

- 8.1 ครูนำตัวอย่างโครงงานคอมพิวเตอร์มาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนบอกว่าโครงงานคอมพิวเตอร์ดังกล่าวนี้มีความน่าสนใจอย่างไร
- 8.2 ครูถามนักเรียนว่า นักเรียนเคยพบเห็นโครงงานคอมพิวเตอร์ด้านใดบ้าง และนักเรียนคิดว่าโครงงานนี้มีความน่าสนใจอย่างไร
- 8.3 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม และหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับความสำคัญของโครงงานคอมพิวเตอร์ และช่วยกันสรุปองค์ความรู้ที่กลุ่มตนเองได้จากการสืบค้นข้อมูลและรายงานหน้าชั้นเรียนด้วยโปรแกรม นำเสนอภาพนิ่ง (Power Point)
- 8.4 ครูและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ถึงความสำคัญของการทำโครงงานคอมพิวเตอร์จากการรายงานหน้าชั้นเรียน
- 8.5 นักเรียนเขียนสรุปการวิเคราะห์ลงในใบงานที่ 1 ส่งครูภายในชั่วโมง

## 9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 9.1 สื่อการเรียนรู้
  - 9.1.1 ใบความรู้ที่ 1 เรื่องความสำคัญของโครงงานคอมพิวเตอร์
  - 9.1.2 ใบงานที่ 1 วิเคราะห์ความสำคัญของโครงงานคอมพิวเตอร์

### 9.2 แหล่งเรียนรู้

- 9.2.1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์



## 9.2.2 อินเทอร์เน็ต

## 10. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	หลักฐานชิ้นงาน/ ภาระงาน	วิธีวัด	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การประเมินผล
1. อธิบายหลักการทำ โครงการคอมพิวเตอร์โดยใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศได้(K)	ใบงาน	ตรวจใบงาน	แบบประเมินใบงาน	เกณฑ์การผ่านร้อยละ 80
2. สามารถทำโครงการโดย ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ (P)	รูปภาพโครงการ	ตรวจชิ้นงาน	แบบประเมินชิ้นงาน	เกณฑ์การผ่านร้อยละ 80
3. สรุปแนวคิดหลักปรัชญา ของเศรษฐกิจพอเพียงในการ ใช้คอมพิวเตอร์สร้างชิ้นงาน ได้ (A)	- การนำเสนอ ผลงาน	สังเกต	แบบสังเกต พฤติกรรม	เกณฑ์การผ่านร้อยละ 80

## 11. บันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

## 11.1 ผลการจัดการเรียนรู้

## 11.1.1 ความรู้ (K)

.....

.....

.....

## 11.1.2 กระบวนการ (P)

.....

.....

.....

## 11.1.3 ค่านิยม (A)

.....

.....

.....

## 11.2 ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....



### 11.3 แนวทางในการแก้ไขและพัฒนา

ลงชื่อ .....  
(.....)  
ครูผู้สอน

#### เอกสารประกอบ การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการจัดใบงานการเรียนรู้

##### 1. ผู้สอนนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการจัดใบงานการเรียนรู้

ประเด็น	หลักพอเพียง	ความพอประมาณ	มีเหตุผล	มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
1.เนื้อหา	วิเคราะห์เนื้อหาสาระ การเรียนรู้ ออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ และ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับมาตรฐาน และบริบทของโรงเรียน	วิเคราะห์เนื้อหาสาระ การเรียนรู้ ออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ และ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับมาตรฐาน และบริบทของโรงเรียน	เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน บรรลุตาม มาตรฐาน และตัวชี้วัด มี ลักษณะพึงประสงค์ตามที่ หลักสูตรกำหนด	ครูมีทักษะและประสบการณ์ สอน ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และศึกษาวิธีการขั้นตอน ใน การปฏิบัติให้เข้าใจ
2.เวลา	วิเคราะห์ และจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และ เวลาเรียนของผู้เรียน	วิเคราะห์ และจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และ เวลาเรียนของผู้เรียน	มีการวางแผน และ บริหารจัดการ เพื่อจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ให้ตรง ตามเวลาเรียนของผู้เรียน	มีการวางแผน และบริหาร จัดการ เพื่อจัดกิจกรรม การเรียนรู้ ให้ตรงตามแผนที่วาง ไว้
3.วิธีการจัดกิจกรรม	เลือกวิธีการสอน และกิจกรรมการสอน ที่เหมาะสมกับบริบท ของนักเรียน ครู และชุมชน	เลือกวิธีการสอน และกิจกรรมการสอน ที่เหมาะสมกับบริบท ของนักเรียน ครู และชุมชน	มุ่งเน้นให้นักเรียน มี ทักษะ กระบวนการคิดใน การแก้ปัญหา	วางแผนการเตรียมการสอน ไม่ให้บกพร่อง โดยจัดทำ แผน จัดการเรียนรู้ สื่อ แบบวัดและประเมินผล ที่เหมาะสมกับเนื้อหา



หลักพอเพียง ประเด็น	ความพอประมาณ	มีเหตุผล	มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
4.แหล่งเรียนรู้	จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อ แหล่งเรียนรู้ ทรัพยากรต่าง ๆ ที่หาได้ในท้องถิ่นเป็นหลัก	ออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น	เตรียมสื่อ CAI (โปรแกรมช่วยสอน) ในกรณีที่ครูไม่สามารถมาสอนได้
5.สื่อ/อุปกรณ์	นำวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาใช้ประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้อย่างเหมาะสม	การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนให้เพียงพอแก่ผู้เรียน	การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนให้เพียงพอแก่ผู้เรียน ตามเงื่อนไขการจัดการเรียนรู้ และเตรียมวัสดุอุปกรณ์เสริมในกรณีที่นักเรียนไม่ได้เตรียมมา
6.การประเมินผล	เลือกวิธีการประเมินที่เหมาะสมกับเนื้อหาและตัวชี้วัด	ประเมินโดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิด ในการแก้ปัญหา	วางแผนการเตรียมการประเมินไม่ให้เกิดพร่อง โดยจัดทำแบบวัด และประเมินผล ที่เหมาะสมกับเนื้อหา
ความรู้ที่ครูจำเป็นต้องมี	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูมีความรอบรู้ในหลักสูตร และเนื้อหาสาระของกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน</li> <li>2. ครูมีความรอบคอบในการวางแผน การจัด กิจกรรมการเรียนการสอน ได้อย่างเหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน</li> <li>3. ครูรู้จักศักยภาพของผู้เรียน และชุมชน</li> <li>4. ครูมีความรู้เรื่องการใช้สื่อเทคโนโลยี วิทยาการเทคโนโลยี และเทคนิคการสอนที่หลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน และวัดผลประเมินผล</li> <li>5. หากครูยังไม่ความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจนพอที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ก็ต้องชวนขยายศึกษาหาความรู้ เพื่อเตรียมการให้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างดีในเรื่องที่จะสอน รวมถึงการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง</li> </ol>		
คุณธรรมของครู	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูใช้หลักความยุติธรรม มีความรับผิดชอบ และมีวินัยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</li> <li>2. ครูปฏิบัติหน้าที่ ด้วยความซื่อสัตย์ ขยัน หมั่นเพียร อดทน</li> </ol>		



หลักพอเพียง ประเด็น	ความพอประมาณ	มีเหตุผล	มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
	<p>และใช้สติปัญญาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>3. ครูมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง และต่อส่วนรวม</p> <p>4. ครูมีความตระหนักถึงการใช้ทรัพยากรในห้องเรียนให้เกิดคุณค่าอย่างประหยัดและคุ้มค่า</p> <p>5. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น ไม่ทำลายธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ไม่สร้างความแตกแยกในสังคม/ชุมชน</p> <p>6. ครูมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาตนเอง และพัฒนาผู้เรียน</p>		

2. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนสอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
2.1 ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักคิด และฝึกปฏิบัติ ตาม 3 ท่วง 2 เงื่อนไข ดังนี้

ความพอประมาณ	มีเหตุผล	มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
<p>1. ได้ฝึกทำกิจกรรมอย่างเหมาะสมกับศักยภาพของตน</p> <p>2. เรียนรู้การจัดสรรเวลางบประมาณ จำนวนคนเหมาะสมกับภาระงาน</p> <p>3. สามารถนำวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่อย่างจำกัด มาใช้ได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>1. ส่งเสริมกระบวนการคิดและแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยใช้เหตุผล</p> <p>2. นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ ได้ฝึกคิดและเห็นผลที่เกิดขึ้น</p> <p>3. กระตุ้นให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตชิ้นงาน</p> <p>4. นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตน</p> <p>5. ได้ฝึกใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์</p>	<p>1. ฝึกกระบวนการทำงาน ให้สำเร็จและปลอดภัย</p> <p>2. ฝึกความพร้อม เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในสังคม</p> <p>3. ฝึกทักษะกระบวนการทำงานด้วยตนเองร่วมกับผู้อื่น</p> <p>4. ศึกษาวิธีการปฏิบัติให้เข้าใจ ฝึกจดบันทึกผลการศึกษา และบันทึกการปฏิบัติงานของกลุ่ม</p>
ความรู้ที่ต้องมีก่อนเรียน	คุณธรรม	
<p>1. ฝึกการใช้ความรู้ต่าง ๆ ที่มีด้วยความรอบรู้ เชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน</p> <p>2. ฝึกนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและในการทำงานอย่างรอบคอบ</p>	<p>1. ฝึกความรับผิดชอบ อดทน เพียรพยายามในการทำงาน ซื่อสัตย์สุจริต</p> <p>2. ฝึกวินัยในการใช้ชีวิตประจำวัน</p> <p>3. ฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม ด้วยความสามัคคี การ</p>	



3. มีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงาน ด้วยความระมัดระวัง	ช่วยเหลือ แบ่งปัน 4. มีจิตสำนึกในการรักบ้านเกิด และอนุรักษ์วัฒนธรรม
--	--

2.2 ผลลัพธ์(K,P,A) 4 มิติ ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้ชีวิตที่สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงใน 4 มิติ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงดังนี้

องค์ประกอบ	ด้าน	สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ			
		วัตถุ	สังคม	สิ่งแวดล้อม	วัฒนธรรม
ความรู้ (K)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้ในการทำงาน โดยมีชิ้นงานใหม่ที่หลากหลาย</li> <li>- มีความรู้ ความเข้าใจในการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างคุ้มค่าและถูกวิธี</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้ในการแบ่งหน้าที่ในการทำงานร่วมกัน</li> <li>- ได้ความร่วมมือมือใหม่ ๆ จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้เกี่ยวกับการรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้จักวิถีการดำรงชีวิต วัฒนธรรม การแบ่งปัน ตามวิถีไทย</li> </ul>
ทักษะ (P)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถใช้วัสดุอุปกรณ์ได้อย่างถูกต้อง ตามขั้นตอน</li> <li>- มีทักษะในการดำเนินการเก็บ และบำรุงรักษาอุปกรณ์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เรียนรู้กระบวนการกลุ่ม โดยฝึกการทำงานร่วมกัน อย่างเป็นระบบ มีการวางแผน มีวินัย</li> <li>- เรียนรู้การช่วยเหลือ แบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในกลุ่ม</li> <li>- ปฏิบัติตนตามวิถีของท้องถิ่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ช่วยลดขยะที่เป็นปัญหากับสิ่งแวดล้อม</li> <li>- รู้จักการใช้ไฟอย่างประหยัด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สืบสานถ่ายทอดขนบธรรมเนียม วัฒนธรรมที่เหมาะสมกับบริบทของชุมชน</li> </ul>





ด้าน องค์ประกอบ	สมดุคและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ			
	วัตถุ	สังคม	สิ่งแวดล้อม	วัฒนธรรม
เจตคติ และค่านิยม (A)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เห็นคุณค่า ของวัสดุอุปกรณ์ โดยใช้อย่างประหยัด และคุ้มค่า</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เกิดการช่วยเหลือเกื้อกูลแบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่</li> <li>- ความสามัคคี ให้ความร่วมมือในการทำงาน</li> <li>- ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เห็นคุณค่าของวัสดุเหลือใช้ และการลดปริมาณขยะ</li> <li>- ตระหนักในการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างคุ้มค่า</li> <li>- เห็นคุณค่าและมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรสิ่งแวดล้อม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น</li> <li>- รักและ หวงแหนท้องถิ่น</li> </ul>





## แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอยู่อย่างพอเพียง

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

รายวิชา คอมพิวเตอร์ขั้นสูง รหัสวิชา ง 31201

ภาคเรียนที่ 1/2555

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

จำนวน 2 คาบ

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

#### มาตรฐานการเรียนรู้

- ง 3.1 เข้าใจเห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

- ง 3.1 ม.4-6/1 เข้าใจหลักการและวิธีการของเทคโนโลยีสารสนเทศ  
 ง 3.1 ม.4-6/8 ใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ให้เหมาะสมกับงาน  
 ง 3.1 ม.4-6/12 ใช้คอมพิวเตอร์สร้างงานอย่างมีจิตสำนึกและมีความรับผิดชอบ

### 2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

จุดเด่นของโปรแกรม Dreamweaver (1) เป็นโปรแกรมยอตนิยมสำหรับสร้างเว็บไซต์ (2) ใช้ภาษา HTML เป็นภาษาพื้นฐาน (3) ทำงานแบบ WYWIWYG (What you see is What you Get) หมายความว่าทำอะไร ใส่อะไรไปก็จะได้อย่างที่เห็น

การเปิดโปรแกรมและออกจากโปรแกรม Dreamweaver (1) คลิกปุ่ม Start บน Taskbar (2) เลือกคำสั่งย่อย Programs -> Macromedia -> Macromedia Dreamweaver (3) เมื่อปรากฏหน้าต่างต้อนรับเลือก HTML

ส่วนประกอบของโปรแกรม Dreamweaver ซึ่งประกอบด้วย แถบชื่อเรื่อง แถบเมนู แถบเครื่องมือ แท็บชื่อไฟล์เว็บเพจ ปุ่มยุบ /ปุ่มย่อ-ขยาย /ปุ่มปิดวินโดว์ หัวเรื่องเว็บเพจ วินโดว์ แถบ Tag Selector แถบสถานะ พาเนล Properties Inspector กลุ่มพาเนลต่าง ๆ

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อนักเรียนเรียนเรื่อง เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Macromedia Flash แล้ว นักเรียนสามารถ

#### ด้านความรู้

1. บอกความสามารถของโปรแกรม Macromedia Dreamweaver ได้
2. บอกขั้นตอนการเข้าโปรแกรม Macromedia Dreamweaver



3. บอกขั้นตอนการออกจากโปรแกรม Macromedia Dreamweaver ได้
  4. บอกส่วนประกอบและหน้าที่ของโปรแกรม Macromedia Dreamweaver ได้
- ด้านทักษะกระบวนการ
5. เข้า/ออก โปรแกรม Macromedia Dreamweaver ได้
- ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

6. มีความตั้งใจเรียน ปฏิบัติงานตรงตามกำหนดเวลา มีความรับผิดชอบและมีความสามัคคีในการปฏิบัติงานกลุ่ม ตามเกณฑ์พฤติกรรมที่กำหนดอย่างน้อยร้อยละ 80

#### 4. สารการเรียนรู้

- 4.1 ความสามารถของโปรแกรม Macromedia Dreamweaver
- 4.2 การเข้าสู่โปรแกรม Macromedia Dreamweaver
- 4.3 การออกจากโปรแกรม Macromedia Dreamweaver
- 4.4 ส่วนประกอบของโปรแกรม Macromedia Dreamweaver

#### 5. สมรรถนะสำคัญ

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด
- 5.3 ความสามารถในการใช้สื่อเทคโนโลยี

#### 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 อยู่อย่างพอเพียง
- 6.4 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6.5 มีจิตสาธารณะ

#### 7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- 7.1 ภาระงาน
  - ศึกษาเนื้อหาจากใบความรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver
  - ทำแบบฝึกทักษะที่ 2.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver (ทฤษฎี)
  - ทำแบบฝึกปฏิบัติที่ 2.2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver (ปฏิบัติ)
  - ทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver
- 7.2 ชิ้นงาน
  - แบบฝึกทักษะที่ 2.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver (ทฤษฎี)
  - แบบฝึกปฏิบัติที่ 2.2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver (ปฏิบัติ)
  - แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver



## 8. กิจกรรมการเรียนรู้

8.1 ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับ สังคมในยุคปัจจุบันนี้ เป็นยุคที่มีการสื่อสารที่สะดวกขึ้นและได้มีการทำเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ แทบเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยเช่นการใช้โทรศัพท์มือถือ การเล่นอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ดังนั้น การจัดทำเว็บไซต์ก็มีความ สำคัญ และกำลังเป็นที่นิยมมาก เพราะทุกหน่วยงานก็ต้องมีการจัดทำเว็บไซต์เป็นของตนเอง เพื่อที่จะนำเสนอข้อมูลหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงาน ของแต่ละหน่วย หรือการจัดทำเว็บไซต์ส่วนตัว และให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างเว็บไซต์ที่ นักเรียนรู้จัก ที่ น่าสนใจและชอบเข้าไปศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้

8.2 ครูแจ้งชื่อเรื่อง และจุดประสงค์การเรียนรู้

8.3 ครูแจกใบความรู้และแบบฝึกปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ขั้นสูง รหัสวิชา ง 31201 สาระเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้นักเรียน

8.3 นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

8.4 นักเรียนทำแบบฝึกทักษะที่ 2.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver โดยครูแจกกระดาษคำตอบ ให้นักเรียน

8.5 นักเรียนตอบคำถาม แบบฝึกทักษะที่ 2.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver ลงบน กระดาษคำตอบ

8.6 เมื่อนักเรียนตอบแบบฝึกทักษะ 2.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver เรียบร้อยแล้ว ส่งครู หน้าชั้นเรียน

8.7 นักเรียนทำแบบฝึกทักษะที่ 2.2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver โดยปฏิบัติในโปรแกรม Macromedia Dreamweaver

8.8 ครูตรวจผลงานแบบฝึกทักษะที่ 2.2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

8.9 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเฉลยแบบฝึกทักษะที่ 2.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

8.10 ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม ทำความรู้จัก Dreamweaver และซักถามความเข้าใจ

8.11 นักเรียนปรับปรุงการทำแบบฝึกทักษะที่ 2.2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver ตาม ข้อเสนอแนะของครู และเพื่อนนักเรียน จนปฏิบัติได้ทุกคน

8.12 นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแบบฝึกทักษะ ถึงปัญหาและ ข้อสงสัยที่เกิดขึ้น

8.13 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver เมื่อนักเรียนทำ แบบทดสอบเสร็จเรียบร้อยแล้วครูบันทึกคะแนนของนักเรียนเป็นรายบุคคล ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย ซักถามข้อที่นักเรียนสงสัย

## 9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

### 9.1 สื่อการเรียนรู้

9.1.1 ซีดีประกอบการสอน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

9.1.2 ใบความรู้ เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver



9.1.3 แบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

9.1.4 แบบฝึกทักษะ เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

9.1.5 เครื่องโปรเจคเตอร์พร้อมอุปกรณ์

9.1.6 โปรแกรมควบคุมหน้าจอ

## 9.2 แหล่งการเรียนรู้

9.2.1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

9.2.2 อินเทอร์เน็ต

## 10. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	หลักฐานชิ้นงาน/ภาระงาน	วิธีวัด	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การประเมินผล
<b>ความรู้ (K)</b> 1. บอกความสามารถของโปรแกรม ทำความรู้จัก Dreamweaver 2. บอกขั้นตอนการเข้าโปรแกรม Dreamweaver ได้ 3. บอกขั้นตอนการออกจากโปรแกรม Macromedia ทำความรู้จัก Dreamweaver ได้ 4. บอกส่วนประกอบและหน้าที่ของโปรแกรม Macromedia Dreamweaver	-แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver -แบบฝึกทักษะที่ 1.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver	-ทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver -แบบประเมินแบบฝึกทักษะที่ 1.1	-แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver -แบบฝึกทักษะที่ 1.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver	-นักเรียนต้องปฏิบัติได้ 8 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป -นักเรียนต้องปฏิบัติได้ 8 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป
<b>ทักษะกระบวนการ</b> 5. สามารถเข้า/ออกโปรแกรม Dreamweaver ได้	แบบฝึกทักษะที่ 1.2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver	แบบประเมินแบบฝึกทักษะที่ 1.2	แบบฝึกทักษะที่ 1.2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver	นักเรียนต้องปฏิบัติได้ 12 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป



จุดประสงค์ การเรียนรู้	หลักฐาน ชิ้นงาน/ภาระ งาน	วิธีวัด	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การประเมินผล
<b>คุณลักษณะอันพึง ประสงค์</b> 6. มีความตั้งใจเรียน ปฏิบัติงานตรง ตามกำหนดเวลา มีความรับผิดชอบ และมีความสามัคคี ในการปฏิบัติงานกลุ่ม ตามเกณฑ์พฤติกรรม ที่กำหนดอย่างน้อย ร้อยละ 80	แบบสังเกต พฤติกรรม ระหว่างเรียน	สังเกต พฤติกรรม ระหว่างเรียน	แบบสังเกต พฤติกรรม ระหว่างเรียน	นักเรียนต้องปฏิบัติได้ 4 คะแนน ขึ้นไป จาก คะแนนเต็ม 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป



## 11. บันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### 11.1 ผลการจัดการเรียนรู้

#### 11.1.1 ความรู้ (K)

.....

.....

.....

#### 11.1.2 กระบวนการ (P)

.....

.....

.....

#### 11.1.3 ค่านิยม (A)

.....

.....

.....

### 11.2 ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

### 11.3 แนวทางในการแก้ไขและพัฒนา

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ครูผู้สอน



**เอกสารประกอบ**  
**การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการจัดใบงานการเรียนรู้**

**1. ผู้สอนนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการจัดใบงานการเรียนรู้**

ประเด็น	หลักพอเพียง	ความพอประมาณ	มีเหตุผล	มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
1.เนื้อหา	วิเคราะห์เนื้อหาสาระการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับมาตรฐาน และบริบทของโรงเรียน	วิเคราะห์เนื้อหาสาระการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับมาตรฐาน และบริบทของโรงเรียน	เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน บรรลุตามมาตรฐาน และตัวชี้วัด มีลักษณะพึงประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนด	ครูมีทักษะและประสบการณ์สอน ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และศึกษาวิธีการขั้นตอน ในการปฏิบัติให้เข้าใจ
2.เวลา	วิเคราะห์ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และเวลาเรียนของผู้เรียน	วิเคราะห์ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และเวลาเรียนของผู้เรียน	มีการวางแผน และบริหารจัดการ เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ตรงตามเวลาเรียนของผู้เรียน	มีการวางแผน และบริหารจัดการ เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ตรงตามแผนที่วางไว้
3.วิธีการจัดกิจกรรม	เลือกวิธีการสอน และกิจกรรมการสอน ที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน ครู และชุมชน	เลือกวิธีการสอน และกิจกรรมการสอน ที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน ครู และชุมชน	มุ่งเน้นให้นักเรียน มีทักษะ กระบวนการคิดในการแก้ปัญหา	วางแผนการเตรียมการสอน ไม่ให้บกพร่อง โดยจัดทำแผน จัดการเรียนรู้อื่น สื่อแบบวัดและประเมินผล ที่เหมาะสมกับเนื้อหา
4.แหล่งเรียนรู้	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อ แหล่งเรียนรู้ ทรัพยากรต่าง ๆ ที่หาได้ในท้องถิ่นเป็นหลัก	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อ แหล่งเรียนรู้ ทรัพยากรต่าง ๆ ที่หาได้ในท้องถิ่นเป็นหลัก	ออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น	เตรียมสื่อ CAI (โปรแกรมช่วยสอน) ในกรณีที่ครูไม่สามารถมาสอนได้
5.สื่อ/อุปกรณ์	นำวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาใช้ประโยชน์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้อย่างเหมาะสม	นำวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาใช้ประโยชน์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้อย่างเหมาะสม	การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนให้เพียงพอแก่ผู้เรียน	การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอน ให้เพียงพอแก่ผู้เรียน ตามเงื่อนไขการจัดการเรียนรู้ และเตรียมวัสดุอุปกรณ์เสริม ในกรณีที่นักเรียนไม่ได้เตรียมมา





หลักพอเพียง ประเด็น	ความพอประมาณ	มีเหตุผล	มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
6.การประเมินผล	เลือกวิธีการประเมิน ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและตัวชี้วัด	ประเมินโดยมุ่งเน้น ให้ นักเรียนมีทักษะ กระบวนการคิด ในการ แก้ปัญหา	วางแผนการเตรียมการ ประเมินไม่ให้นักพร่อง โดย จัดทำแบบวัด และ ประเมินผล ที่ เหมาะสมกับเนื้อหา
ความรู้ที่ครู จำเป็นต้องมี	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูมีความรอบรู้ในหลักสูตร และเนื้อหาสาระของกิจกรรม การจัดการเรียนการสอน</li> <li>2. ครูมีความรอบคอบในการวางแผน การจัด กิจกรรมการเรียนการสอน ได้อย่างเหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน</li> <li>3. ครูรู้จักศักยภาพของผู้เรียน และชุมชน</li> <li>4. ครูมีความรู้เรื่องการใช้สื่อเทคโนโลยี วิทยาการเทคโนโลยี และเทคนิค การสอนที่หลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน และวัดผลประเมินผล</li> <li>5. หากครูยังไม่ความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจนพอที่จะจัดกิจกรรม การเรียนการสอน ก็ต้องชวนช่วยศึกษาหาความรู้ เพื่อเตรียมการ ให้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างดีในเรื่องที่จะสอน รวมถึงการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง</li> </ol>		
คุณธรรมของครู	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูใช้หลักความยุติธรรม มีความรับผิดชอบ และมีวินัย ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</li> <li>2. ครูปฏิบัติหน้าที่ ด้วยความซื่อสัตย์ ขยัน หมั่นเพียร อดทน และใช้สติปัญญาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน</li> <li>3. ครูมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง และต่อส่วนรวม</li> <li>4. ครูมีความตระหนักถึงการใช้ทรัพยากรในห้องถิ่นให้เกิดคุณค่า อย่างประหยัดและคุ้มค่า</li> <li>5. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น ไม่ทำลายธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ไม่สร้างความแตกแยก ในสังคม/ชุมชน</li> <li>6. ครูมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาตนเอง และพัฒนาผู้เรียน</li> </ol>		



## 2. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนสอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### 2.1 ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักคิด และฝึกปฏิบัติ ตาม 3 ท่วง 2 เงื่อนไข ดังนี้

ความพอประมาณ	มีเหตุผล	มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
1. ได้ฝึกทำกิจกรรมอย่างเหมาะสมกับศักยภาพของตนเอง 2. เรียนรู้การจัดสรรเวลางบประมาณ จำนวนคนเหมาะสมกับภาระงาน 3. สามารถนำวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่อย่างจำกัด มาใช้ได้อย่างเหมาะสม	1. ส่งเสริมกระบวนการคิดและแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันโดยใช้เหตุผล 2. นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ ได้ฝึกคิดและเห็นผลที่เกิดขึ้น 3. กระตุ้นให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตชิ้นงาน 4. นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตน 5. ได้ฝึกใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	1. ฝึกกระบวนการทำงาน ให้สำเร็จและปลอดภัย 2. ฝึกความพร้อม เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในสังคม 3. ฝึกทักษะกระบวนการทำงานด้วยตนเองร่วมกับผู้อื่น 4. ศึกษาวิธีการปฏิบัติให้เข้าใจ ฝึกจดบันทึกผลการศึกษา และบันทึกการปฏิบัติงานของกลุ่ม
ความรู้ที่ต้องมีก่อนเรียน	คุณธรรม	
1. ฝึกการใช้ความรู้ต่าง ๆ ที่มีด้วยความรอบรู้เชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน 2. ฝึกนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและในการทำงานอย่างรอบคอบ 3. มีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงาน ด้วยความระมัดระวัง	1. ฝึกความรับผิดชอบ อดทน เพียรพยายามในการทำงาน ซื่อสัตย์สุจริต 2. ฝึกวินัยในการใช้ชีวิตประจำวัน 3. ฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม ด้วยความสามัคคี การช่วยเหลือ แบ่งปัน 4. มีจิตสำนึกในการรักบ้านเกิด และอนุรักษ์วัฒนธรรม	



2.2 ผลลัพธ์(K,P,A) 4 มิติ ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้ชีวิตที่สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงใน 4 มิติ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงดังนี้

องค์ประกอบ	สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ			
	วัตถุ	สังคม	สิ่งแวดล้อม	วัฒนธรรม
ความรู้ (K)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้ในการทำงาน โดยมีชิ้นงานใหม่ที่หลากหลาย</li> <li>- มีความรู้ ความเข้าใจ ในการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างคุ้มค่าและถูกวิธี</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้ในการ แบ่งหน้าที่ในการทำงานร่วมกัน</li> <li>- ได้ความร่วมมือมือใหม่ ๆ จากการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้เกี่ยวกับ การรักษา ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้จักวิถีการ ดำรงชีวิต วัฒนธรรม การ แบ่งปัน ตามวิถีไทย</li> </ul>
ทักษะ (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถใช้วัสดุอุปกรณ์ ได้อย่างถูกต้อง ตาม ขั้นตอน</li> <li>- มีทักษะในการ ดำเนินการเก็บ และ บำรุงรักษาอุปกรณ์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เรียนรู้ กระบวนการกลุ่ม โดยฝึกการทำงาน ร่วมกัน อย่างเป็น ระบบ มีการ วางแผน มีวินัย</li> <li>- เรียนรู้การ ช่วยเหลือ แบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่ง หน้าที่ความ รับผิดชอบในกลุ่ม</li> <li>- ปฏิบัติตนตามวิถี ของท้องถิ่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ช่วยลดขยะที่เป็น ปัญหากับ สิ่งแวดล้อม</li> <li>- รู้จักการใช้ไฟ อย่างประหยัด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สืบสานถ่ายทอด ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม เหมาะสมกับบริบท ของชุมชน</li> </ul>
เจตคติ และค่านิยม (A)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เห็นคุณค่า ของวัสดุ อุปกรณ์ โดยใช้อย่าง ประหยัด และคุ้มค่า</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เกิดการช่วยเหลือ เกื้อกูลแบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่</li> <li>- ความสามัคคี ให้ ความร่วมมือในการทำงาน</li> <li>- ยอมรับฟังความ คิดเห็นของผู้อื่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เห็นคุณค่าของ วัสดุเหลือใช้ และ การลดปริมาณขยะ</li> <li>- ตระหนักในการ ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ อย่างคุ้มค่า</li> <li>- เห็นคุณค่าและมี จิตสำนึกในการ อนุรักษ์ทรัพยากร สิ่งแวดล้อม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เห็นคุณค่าของภูมิ ปัญญาท้องถิ่น</li> <li>- รักและ หวงแหน ท้องถิ่น</li> </ul>





แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอยู่อย่างพอเพียง  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6  
 รายวิชา การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น รหัสวิชา ง 33201 ภาคเรียนที่ 1/2555  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการเบื้องต้นของการเขียนโปรแกรม  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง กระบวนการแก้ปัญหา จำนวน 2 ชั่วโมง

## 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

### มาตรฐานการเรียนรู้

ง 3.1 เข้าใจเห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และคุณธรรม

## 2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนการสอนเทคโนโลยี มีจุดมุ่งหมายประการหนึ่ง คือ เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติงานอย่างมีระบบ ผลจากการฝึกจะช่วยให้สามารถตัดสินใจแก้ปัญหาต่างๆ ได้ วยวิธีการ



คิดอย่างสมเหตุสมผล โดยใช้กระบวนการหรือวิธีการ ความรู้ทางทักษะต่างๆ และทำความเข้าใจในปัญหานั้น มาประกอบกันเพื่อเป็นข้อมูลในการแก้ปัญหา

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### ด้านความรู้

1. บอกขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมได้

#### ด้านทักษะกระบวนการ

2. สามารถเขียนอัลกอริทึมได้ถูกต้อง
3. สามารถวิเคราะห์ผังงานได้ถูกต้อง
4. สามารถเขียนผังงานได้ถูกต้อง

#### ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

5. มีความตั้งใจเรียน ปฏิบัติงานตรงตามกำหนดเวลา มีความรับผิดชอบและมีความสามัคคีในการปฏิบัติงานกลุ่ม ตามเกณฑ์พฤติกรรมที่กำหนดอย่างน้อยร้อยละ 80

### 4. สาระการเรียนรู้

1. ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม 5 ขั้นตอน
2. การเขียนอัลกอริทึม
3. การวิเคราะห์ปัญหา
4. การเขียนผังงาน

### 5. สมรรถนะสำคัญ

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการใช้สื่อเทคโนโลยี

### 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- ซื่อสัตย์สุจริต
- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- อยู่อย่างพอเพียง
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- รักความเป็นไทย
- มีจิตสาธารณะ



## 7. ภาระงาน/ชิ้นงาน

### ภาระงาน

ทำใบงานที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นร่วมกันสร้างสรรค์ผลงาน (ทฤษฎี)

ทำใบงานที่ 2 เรื่อง เขียนอัลกอริทึม (ปฏิบัติ)

ทำใบงานที่ 3 เรื่อง เขียนวิเคราะห์งาน (ปฏิบัติ)

ทำใบงานที่ 4 เรื่อง เขียนผังงาน (ปฏิบัติ)

### ชิ้นงาน

ใบงานที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นร่วมกันสร้างสรรค์ผลงาน (ทฤษฎี)

ใบงานที่ 2 เรื่อง เขียนอัลกอริทึม (ปฏิบัติ)

ใบงานที่ 3 เรื่อง เขียนวิเคราะห์งาน (ปฏิบัติ)

ใบงานที่ 4 เรื่อง เขียนผังงาน (ปฏิบัติ)

## 8. กิจกรรมการเรียนรู้

### ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ชำนาญเข้าสู่บทเรียน ครูสนทนาเกี่ยวกับหลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่นักเรียนทราบ มีขั้นตอนอย่างไรบ้าง โดยใช้เวลา 5 นาที

2. ครูแจ้งชื่อเรื่อง และจุดประสงค์การเรียนรู้

### ขั้นศึกษาวิเคราะห์

1. แจกเอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง หลักการเบื้องต้นของการเขียนโปรแกรม วิชา การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น รหัสวิชา ง33201 สาระเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้กับนักเรียน

### ขั้นปฏิบัติ / ฝึกหัด / ทดลอง

#### ชั่วโมงที่ 1

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 5 – 8 คนโดยคละตามความสามารถ ส่งตัวแทนมารับใบความรู้ และใบงานที่ 1-2 และแต่ละกลุ่มดำเนินการคัดเลือกประธานและเลขานุการกลุ่มเพื่อทำหน้าที่ดำเนินการตามกิจกรรมที่กำหนด



2. ประธานกลุ่มดำเนินการชี้แจงให้นักเรียนแต่ละคนภายในกลุ่มทราบกิจกรรมของตนเองตามใบงานที่ 1-2 โดยใช้เวลา 5 นาที
3. ให้แต่ละกลุ่มศึกษาจากใบความรู้จากของตนเองในกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้และหาความรู้เพิ่มเติมจากระบบอินเทอร์เน็ต และร่วมกันวิเคราะห์การแก้ปัญหาภายในกลุ่มและร่วมกันเติมเต็มให้ครบถ้วนสมบูรณ์เป็นผลงานของกลุ่มโดยใช้เวลา 30 นาที
4. ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันนำเสนอผลการวิเคราะห์กลุ่มละ 2 นาที

## ชั่วโมงที่ 2

1. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับใบความรู้และใบงานที่ 3-4 ประธานกลุ่มดำเนินการชี้แจงให้นักเรียนแต่ละคนภายในกลุ่มทราบกิจกรรมของตนเองตามใบงานที่ 3-4 ใช้เวลา 5 นาที
2. แต่ละกลุ่มศึกษาจากใบความรู้จากของตนเองในกลุ่ม ลงมือเขียนผังงาน โดยใช้เวลา 30 นาที
3. ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันนำเสนอผลงานของกลุ่มตนเอง กลุ่มละ 2 นาที
4. ครูตรวจสอบ การจัดเก็บและผลงานเบื้องต้นของแต่ละกลุ่มพร้อมเสนอแนะให้แต่ละกลุ่มสามารถนำไปตกแต่งเพิ่มเติมให้สวยงาม

## ขั้นสรุปและเสนอผลการเรียนรู้

1. ครูตรวจผลงาน ใบงานที่ 1-4
2. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม และซักถามความเข้าใจ

## ขั้นปรับปรุงการเรียนรู้และนำไปใช้

1. นักเรียนปรับปรุงการทำใบงานที่ 1-4 ตามข้อเสนอแนะของครู และเพื่อนนักเรียน

## ขั้นการประเมินผล วัดผลประเมินตามสภาพจริง

1. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแบบฝึกทักษะ ถึงปัญหาและข้อสงสัยที่เกิดขึ้น
2. ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

## 9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

ลำดับที่	รายการ	จำนวน
1.	Power Point มีสาระการเรียนรู้ 1. ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม 5 ขั้นตอน 2. การเขียนอัลกอริทึม 3. การวิเคราะห์ปัญหา 4. การเขียนผังงาน	
2.	เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับครู	1 เครื่อง
3.	เครื่องโปรเจคเตอร์พร้อมอุปกรณ์	1 เครื่อง



4.	ใบความรู้	60 ชุด
----	-----------	--------

## 10. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	หลักฐาน ชิ้นงาน/ ภาระงาน	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ การประเมินผล
<b>ความรู้</b> 1. บอกขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมได้	ใบงานที่ 1 เรื่อง เริ่มต้น ร่วมกัน สร้างสรรค์ ผลงาน	ประเมินผลงาน กลุ่ม	แบบประเมินผลงาน กลุ่ม	ต้องปฏิบัติได้ 16 คะแนนขึ้นไป จาก 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80
<b>ทักษะกระบวนการ</b> 2. สามารถเขียนอัลกอริทึมได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 2 เรื่อง เขียน อัลกอริทึม	ประเมินผลงาน กลุ่ม	แบบประเมินผลงาน กลุ่ม	ต้องปฏิบัติได้ 8 คะแนนขึ้นไป จาก 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80
3. สามารถวิเคราะห์ผังงานได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 3 เรื่อง เขียน วิเคราะห์งาน	ประเมินผลงาน กลุ่ม	แบบประเมินผลงาน กลุ่ม	ต้องปฏิบัติได้ 8 คะแนนขึ้นไป จาก 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80
4. สามารถเขียนผังงานได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 4 เรื่อง เขียนผัง งาน	ประเมินผลงาน กลุ่ม	แบบประเมินผลงาน กลุ่ม	ต้องปฏิบัติได้ 8 คะแนนขึ้นไป จาก 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80
จุดประสงค์การเรียนรู้	หลักฐาน ชิ้นงาน/ ภาระงาน	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ การประเมินผล
<b>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</b> 5. มีความตั้งใจเรียน ปฏิบัติงานตรงตามกำหนดเวลา มีความรับผิดชอบและมีความสามัคคีในการปฏิบัติงานกลุ่ม ตามเกณฑ์พฤติกรรมที่	แบบสังเกต พฤติกรรม ระหว่างเรียน	สังเกต พฤติกรรม ระหว่างเรียน	แบบสังเกต พฤติกรรมระหว่าง เรียน	นักเรียนต้อง ปฏิบัติได้ 4 คะแนนขึ้นไป จาก คะแนนเต็ม 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป





กำหนดอย่างน้อย ร้อยละ 80				
-----------------------------	--	--	--	--

## 11. บันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### 11.1 ผลการจัดการเรียนรู้

#### 11.1.1 ความรู้ (K)

.....

.....

.....

#### 11.1.2 กระบวนการ (P)

.....

.....



## 11.1.3 คำนิยม (A)

## 11.2 ปัญหาและอุปสรรค

## 11.3 แนวทางในการแก้ไขและพัฒนา

ลงชื่อ .....

(.....)

ครูผู้สอน

การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

## 1. ครูผู้สอนนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการจัดการเรียนรู้

ประเด็น	หลักพอเพียง	พอประมาณ	มีเหตุผล	มีภูมิคุ้มกัน
1. เนื้อหา		วิเคราะห์เนื้อหาสาระการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับมาตรฐาน และบริบทของโรงเรียน	เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน บรรลุตามมาตรฐาน และตัวชี้วัด มีลักษณะพึงประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนด	ครูมีทักษะและประสบการณ์สอน ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และศึกษาวิธีการขั้นตอน ในการปฏิบัติให้เข้าใจ



2. เวลา	วิเคราะห์ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และเวลาเรียนของผู้เรียน	มีการวางแผนและบริหารจัดการเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ตรงตามเวลาเรียนของผู้เรียน	มีการวางแผนและบริหารจัดการเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ตรงตามแผนที่วางไว้
3. วิธีการจัดกิจกรรม	เลือกวิธีการสอนและกิจกรรมการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน ครู และชุมชน	มุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะ กระบวนการคิดในการแก้ปัญหา	วางแผนการเตรียมการสอนไม่ให้นักพร่อง โดยจัดทำแผนจัดการเรียนรู้ สื่อ แบบวัดและประเมินผลที่เหมาะสมกับเนื้อหา
4. แหล่งเรียนรู้	จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อ แหล่งเรียนรู้ ทรัพยากรต่าง ๆ ที่หาได้ในท้องถิ่นเป็นหลัก	ออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น	เตรียมสื่อ CAI (โปรแกรมช่วยสอน) ในกรณีที่ครูไม่สามารถมาสอนได้
5. สื่อ/อุปกรณ์	นำวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาใช้ ประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม	การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนให้เพียงพอกับผู้เรียน	การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนให้เพียงพอกับผู้เรียน ตามเงื่อนไขการจัดการเรียนรู้ และเตรียมวัสดุ
<b>หลักพอเพียง</b> <b>ประเด็น</b>	<b>พอประมาณ</b>	<b>มีเหตุผล</b>	<b>มีภูมิคุ้มกัน</b>
			อุปกรณ์เสริม ในกรณีที่นักเรียนไม่ได้เตรียมมา
6. การประเมินผล	เลือกวิธีการประเมินที่เหมาะสมกับเนื้อหา และตัวชี้วัด	ประเมินโดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะ กระบวนการคิดในการแก้ปัญหา	วางแผนการเตรียมการประเมินไม่ให้นักพร่อง โดยจัดทำแบบวัดและประเมินผลที่เหมาะสมกับเนื้อหา



<p>ความรู้ ที่ครูจำเป็นต้องมี</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูมีความรอบรู้ในหลักสูตร และเนื้อหาสาระของกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน</li> <li>2. ครูมีความรอบคอบในการวางแผน การจัด กิจกรรมการเรียนการสอน ได้อย่างเหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน</li> <li>3. ครูรู้จักศักยภาพของผู้เรียน และชุมชน</li> <li>4. ครูมีความรู้เรื่องการใช้สื่อเทคโนโลยี วิทยาการเทคโนโลยี และเทคนิคการสอนที่หลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน และวัดผลประเมินผล</li> <li>5. หากครูยังไม่ความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจนพอที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ก็ต้องชวนขยายศึกษาหาความรู้ เพื่อเตรียมการให้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างดีในเรื่องที่จะสอน รวมถึงการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง</li> </ol>
---------------------------------------	---

<p>คุณธรรมของครู</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูใช้หลักความยุติธรรม มีความรับผิดชอบ และมีวินัยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</li> <li>2. ครูปฏิบัติหน้าที่ ด้วยความซื่อสัตย์ ขยัน หมั่นเพียร อดทน และใช้สติปัญญาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</li> <li>3. ครูมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง และต่อส่วนรวม</li> <li>4. ครูมีความตระหนักถึงการใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นให้เกิดคุณค่าอย่างประหยัดและคุ้มค่า</li> <li>5. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น ไม่ทำลายธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ไม่สร้างความแตกแยกในสังคม/ชุมชน</li> <li>6. ครูมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาตนเอง และพัฒนาผู้เรียน</li> </ol>
----------------------	--

2. ผลที่เกิดกับผู้เรียนสอดคล้องกับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อิง  
2.1 ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักคิดและฝึกปฏิบัติ ตามหลัก 3 ห่วง 2 เงื่อนไขดังนี้

หลักพอประมาณ	หลักมีเหตุผล	หลักสร้างภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
--------------	--------------	--------------------------------



<p>1. ได้ฝึกทำกิจกรรมอย่างเหมาะสมกับศักยภาพของตน</p> <p>2. เรียนรู้การจัดสรรเวลางบประมาณ จำนวนคนเหมาะสมกับภาระงาน</p> <p>3. สามารถนำวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่อย่างจำกัด มาใช้ได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>1. ส่งเสริมกระบวนการคิดและแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันโดยใช้เหตุผล</p> <p>2. นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ ได้ฝึกคิดและเห็นผลที่เกิดขึ้น</p> <p>3. กระตุ้นให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตชิ้นงาน</p> <p>4. นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตน</p> <p>5. ได้ฝึกใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์</p>	<p>1. ฝึกกระบวนการทำงานให้สำเร็จและปลอดภัย</p> <p>2. ฝึกความพร้อม เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในสังคม</p> <p>3. ฝึกทักษะกระบวนการทำงานด้วยตนเอง ร่วมกับผู้อื่น</p> <p>4. ศึกษาวิธีการปฏิบัติให้เข้าใจ ฝึกจดบันทึกผลการศึกษา และบันทึกการปฏิบัติงานของกลุ่ม</p>
--	--	---

ความรู้	คุณธรรม
<p>1. ฝึกการใช้ความรู้ต่าง ๆ ที่มีด้วยความรอบรู้ เชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน</p> <p>2. ฝึกนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และในการทำงานอย่างรอบคอบ</p> <p>3. มีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงาน ด้วยความระมัดระวัง</p>	<p>1. ฝึกความรับผิดชอบ อดทน เพียรพยายามในการทำงาน ซื่อสัตย์สุจริต</p> <p>2. ฝึกวินัยในการใช้ชีวิตประจำวัน</p> <p>3. ฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม ด้วยความสามัคคี การช่วยเหลือ แบ่งปัน</p> <p>4. มีจิตสำนึกในการรักบ้านเกิด และอนุรักษ์วัฒนธรรม</p>

2.2 ผลลัพธ์ (K, P, A) 4 มิติ ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้ชีวิตที่สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงใน 4 มิติ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ดังนี้

ด้าน การวัดผล	อยู่อย่างพอเพียง...สมดุลและพร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ			
	วัตถุ	สังคม	สิ่งแวดล้อม	วัฒนธรรม
ความรู้	<p>- มีความรู้ในการทำงาน โดยมีชิ้นงานใหม่ที่หลากหลาย</p> <p>- มีความรู้ ความเข้าใจ ในการเลือกใช้วัสดุ</p>	<p>- มีความรู้ในการแบ่งหน้าที่ในการทำงานร่วมกัน</p> <p>- ได้ความร่วมมือใหม่ ๆ จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้</p>	<p>- มีความรู้เกี่ยวกับการรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม</p>	<p>- รู้จักวิถีการดำรงชีวิตวัฒนธรรม การแบ่งปันตามวิถีไทย</p>



	<p>อุปกรณ์อย่าง คุ้มค่าและถูกวิธี</p>			
<p>ทักษะ</p>	<p>- สามารถใช้วัสดุ อุปกรณ์ได้อย่าง ถูกต้อง ตาม ขั้นตอน - มีทักษะในการ ดำเนินการเก็บ และบำรุงรักษา อุปกรณ์ - เห็นคุณค่า ของวัสดุ อุปกรณ์ โดยใช้ อย่างประหยัด และคุ้มค่า</p>	<p>- เรียนรู้ กระบวนการกลุ่ม โดยฝึกการทำงาน ร่วมกัน อย่าง เป็นระบบ มีการ วางแผน มีวินัย - เรียนรู้การ ช่วยเหลือ แบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งหน้าที่ความ รับผิดชอบในกลุ่ม - ปฏิบัติตนตาม วิถีของท้องถิ่น - เกิดการ ช่วยเหลือเกื้อกูล แบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ - ความสามัคคี ให้ความร่วมมือใน การทำงาน - ยอมรับฟัง ความคิดเห็นของ ผู้อื่น</p>	<p>- ช่วยลดขยะที่เป็น ปัญหากับ สิ่งแวดล้อม - รู้จักการใช้น้ำ ไฟ อย่างประหยัด - เห็นคุณค่าของ วัสดุเหลือใช้ และ การลดปริมาณขยะ - ตระหนักในการ ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ อย่างคุ้มค่า - เห็นคุณค่าและมี จิตสำนึกในการ อนุรักษ์ทรัพยากร สิ่งแวดล้อม</p>	<p>- สืบสาน ถ่ายทอด ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม เหมาะสมกับ บริบทของชุมชน - เห็นคุณค่าของ ภูมิปัญญาท้องถิ่น - รักและ หวงแหนท้องถิ่น</p>



DO NOT COPY



### แบบประเมินผลงานผู้เรียน

ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น .....

หน่วยการเรียนรู้ที่ ..... กิจกรรม .....

คำชี้แจง: ให้ผู้ประเมินขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ประเด็นที่ประเมิน	ผู้ประเมิน											
	ตนเอง				เพื่อน				ครู			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1. ตรงจุดประสงค์ที่กำหนด												
2. มีความถูกต้องสมบูรณ์												
3. มีความคิดสร้างสรรค์												
4. มีความเป็นระเบียบ												
รวม												
รวมทุกรายการ												
เฉลี่ย												

ผู้ประเมิน ..... (ตนเอง)

ผู้ประเมิน ..... (เพื่อน)





ผู้ประเมิน ..... (ครู)

### เกณฑ์การให้คะแนนผลงาน

ประเด็นที่ประเมิน	คะแนน			
	4	3	2	1
1. ผลงานตรงกับจุดประสงค์ที่กำหนด	ผลงานสอดคล้องกับจุดประสงค์ทุกประเด็น	ผลงานสอดคล้องกับจุดประสงค์เป็นส่วนใหญ่	ผลงานสอดคล้องกับจุดประสงค์บางประเด็น	ผลงานไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์
2. ผลงานมีความถูกต้องสมบูรณ์	เนื้อหาสาระของผลงานถูกต้องครบถ้วน	เนื้อหาสาระของผลงานถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	เนื้อหาสาระของผลงานถูกต้องเป็นบางประเด็น	เนื้อหาสาระของผลงานไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
3. ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์	ผลงานแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่และเป็นระบบ	ผลงานมีแนวคิดแปลกใหม่แต่ยังไม่เป็นระบบ	ผลงานมีความน่าสนใจ แต่ยังไม่มีความคิดแปลกใหม่	ผลงานไม่แสดงแนวคิดใหม่
4. ผลงานมีความเป็นระเบียบ	ผลงานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ผลงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ผลงานมีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก

### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

นักเรียนได้คะแนน 13 คะแนนขึ้นไป หรือร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์



### แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่ม .....

สมาชิกในกลุ่ม 1. .... 2. ....  
3. .... 4. ....  
5. .... 6. ....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
	3	2	1
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน			
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย			
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ			
5. ใช้เวลาในการทำงานอย่างเหมาะสม			
รวม			

#### เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ ให้ 3 คะแนน  
พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง ให้ 2 คะแนน  
พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

#### เกณฑ์การให้คะแนน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
13-15	ดี
8-12	ปานกลาง
5-7	ปรับปรุง



### แบบประเมินใบงานผู้เรียน

ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น .....

หน่วยการเรียนรู้ที่ ..... กิจกรรม .....

คำชี้แจง: ให้ผู้ประเมินขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ประเด็นที่ประเมิน	คะแนน			
	4	3	2	1
1. ตอบตรงจุดประสงค์ที่กำหนด				
2. มีความถูกต้องสมบูรณ์				
3. มีความเป็นระเบียบ				
รวม				
รวมทุกรายการ				
เฉลี่ย				

ผู้ประเมิน ..... (ครู)



## เกณฑ์การให้คะแนนผลงาน

ประเด็นที่ประเมิน	คะแนน			
	4	3	2	1
1. ตอบตรงกับจุดประสงค์ที่กำหนด	ตอบได้สอดคล้องกับจุดประสงค์ทุกประเด็น	ตอบได้สอดคล้องกับจุดประสงค์เป็นส่วนใหญ่	ตอบสอดคล้องกับจุดประสงค์บางประเด็น	ตอบได้ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์
2. มีความถูกต้องสมบูรณ์	เนื้อหาสาระของผลงานถูกต้องครบถ้วน	เนื้อหาสาระของผลงานถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	เนื้อหาสาระของผลงานถูกต้องเป็นบางประเด็น	เนื้อหาสาระของผลงานไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
3. มีความเป็นระเบียบ	มีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	มีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่อง	ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก

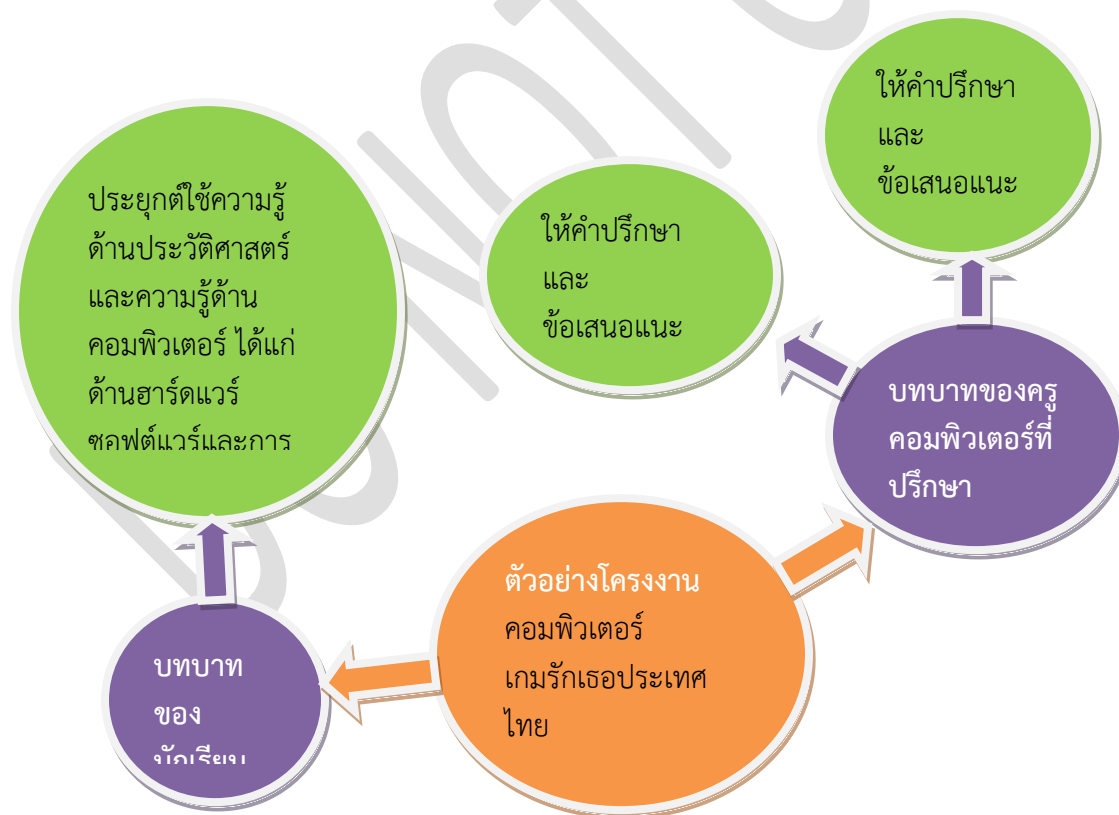
## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

นักเรียนได้คะแนน 13 คะแนนขึ้นไป หรือร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์



## ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง ความสำคัญของการทำโครงงานคอมพิวเตอร์

โครงงานคอมพิวเตอร์ คือ ผลงานที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าตามความสนใจ ความถนัดและความสามารถของผู้เรียน โดยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ โครงงานจึงเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้เรียนจะหาหัวข้อโครงงานที่ตนเองสนใจ รวมทั้งเชื่อมโยงความรู้ต่างๆ และความรู้ด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อสร้างผลงานตามความต้องการได้อย่างเหมาะสม โดยมีครูเป็นที่ปรึกษาและให้คำแนะนำ



### ความสามารถที่เกิดจากการทำโครงการคอมพิวเตอร์

โครงการคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในด้านต่างๆที่สำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถที่เกิดจากการที่นักเรียนผู้ทำโครงการต้องนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อนนักเรียนให้เข้าใจโครงการคอมพิวเตอร์ได้อย่างชัดเจน ดังนั้นผู้ทำโครงการต้องสื่อสารความคิดในการสร้างสรรค์โครงการด้วยการเขียน หรือด้วยปากเปล่า รวมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่ออย่างมีประสิทธิภาพเพื่อนำเสนอแนวคิดในการจัดทำโครงการให้ผู้อื่นได้เข้าใจ
2. ความสามารถในการคิด ซึ่งผู้เรียนจะมีการคิดในลักษณะต่างๆดังนี้
  1. การคิดวิเคราะห์ เกิดจากการที่ผู้เรียนต้องวิเคราะห์ปัญหาและแยกแยะสาเหตุว่าเกิดเนื่องจากอะไร
  2. การคิดสังเคราะห์ เกิดจากการที่ผู้เรียนต้องนำความรู้ต่างๆที่เรียนมา รวมทั้งความรู้จากการค้นหาข้อมูล เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาหรือการสร้างสรรค์โครงการ
  3. การคิดอย่างสร้างสรรค์ เกิดจากการที่ผู้เรียนนำความรู้มาสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ
  4. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เกิดจากการที่ผู้เรียนได้มีการคิดไตร่ตรองว่าควรทำโครงการใดและไม่ควรทำโครงการใด เนื่องจากโครงการที่สร้างขึ้นอาจส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม เช่น โครงการระบบคำนวณเลขห่วยสำหรับหาเลขที่คาดว่าสลากกินแบ่งรัฐบาลจะออกในแต่ละงวด อาจส่งผลกระทบต่อสังคม ทำให้คนในสังคมเกิดความหมกมุ่นกับการใช้เงินเล่นหวยมากขึ้น
  5. การคิดอย่างเป็นระบบ เกิดจากที่ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน โดยใช้ขั้นตอนในการพัฒนาโครงการ คือ ผู้เรียนเป็นผู้วางแผนในการศึกษา ค้นคว้า เก็บรวบรวมข้อมูลพัฒนา หรือประดิษฐ์คิดค้นผลงาน รวมทั้งสรุปผลการเสนอผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนและผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ให้คำปรึกษา







## แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอยู่อย่างพอเพียง

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

รายวิชา คอมพิวเตอร์ขั้นสูง รหัสวิชา ง 31201

ภาคเรียนที่ 1/2555

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

จำนวน 2 คาบ

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ง 3.1 เข้าใจเห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ม.4-6/1 เข้าใจหลักการและวิธีการของเทคโนโลยีสารสนเทศ

ง 3.1 ม.4-6/8 ใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ให้เหมาะสมกับงาน

ง 3.1 ม.4-6/12 ใช้คอมพิวเตอร์สร้างงานอย่างมีจิตสำนึกและมีความรับผิดชอบ

### 2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

จุดเด่นของโปรแกรม Dreamweaver (1) เป็นโปรแกรมยอดนิยมสำหรับสร้างเว็บไซต์ (2) ใช้ภาษา HTML เป็นภาษาพื้นฐาน (3) ทำงานแบบ WYWIWYG (What you see is What you Get) หมายความว่าทำอะไร ใส่อะไรไปก็จะได้อย่างที่เห็น

การเปิดโปรแกรมและออกจากโปรแกรม Dreamweaver (1) คลิกปุ่ม Start บน Taskbar (2) เลือกคำสั่งย่อย Programs -> Macromedia -> Macromedia Dreamweaver (3) เมื่อปรากฏหน้าต่างต้อนรับเลือก HTML





ส่วนประกอบของโปรแกรม Dreamweaver ซึ่งประกอบด้วย แถบชื่อเรื่อง แถบเมนู แถบ เครื่องมือ แท็บ ชื่อไฟล์เว็บเพจ ปุ่มยุบ /ปุ่มย่อ-ขยาย /ปุ่มปิดวินโดว์ หัวเรื่องเว็บเพจ วินโดว์ แถบ Tag Selector แถบสถานะ พาเนล Properties Inspector กลุ่มพาเนลต่าง ๆ

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อนักเรียนเรียนเรื่อง เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Macromedia Flash แล้ว นักเรียนสามารถ ด้านความรู้

1. บอกความสามารถของโปรแกรม Macromedia Dreamweaver ได้
2. บอกขั้นตอนการเข้าโปรแกรม Macromedia Dreamweaver
3. บอกขั้นตอนการออกจากโปรแกรม Macromedia Dreamweaver ได้
4. บอกส่วนประกอบและหน้าที่ของโปรแกรม Macromedia Dreamweaver ได้

ด้านทักษะกระบวนการ

5. เข้า/ออก โปรแกรม Macromedia Dreamweaver ได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

6. มีความตั้งใจเรียน ปฏิบัติงานตรงตามกำหนดเวลา มีความรับผิดชอบและ มีความสามัคคีในการปฏิบัติงานกลุ่ม ตามเกณฑ์พฤติกรรมที่กำหนดอย่างน้อยร้อยละ 80

### 4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 ความสามารถของโปรแกรม Macromedia Dreamweaver
- 4.2 การเข้าสู่โปรแกรม Macromedia Dreamweaver
- 4.3 การออกจากโปรแกรม Macromedia Dreamweaver
- 4.4 ส่วนประกอบของโปรแกรม Macromedia Dreamweaver

### 5. สมรรถนะสำคัญ

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด
- 5.3 ความสามารถในการใช้สื่อเทคโนโลยี

### 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 อยู่อย่างพอเพียง
- 6.4 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6.5 มีจิตสาธารณะ

### 7. ชิ้นงาน/ภาระงาน



### 7.1 ภาระงาน

- ศึกษาเนื้อหาจากใบความรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver
- ทำแบบฝึกทักษะที่ 2.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver (ทฤษฎี)
- ทำแบบฝึกปฏิบัติที่ 2.2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver (ปฏิบัติ)
- ทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

### 7.2 ชิ้นงาน

- แบบฝึกทักษะที่ 2.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver (ทฤษฎี)
- แบบฝึกปฏิบัติที่ 2.2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver (ปฏิบัติ)
- แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

## 8. กิจกรรมการเรียนรู้

8.1 ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับ สังคมในยุคปัจจุบันนี้ เป็นยุคที่มีการสื่อสารที่สะดวกขึ้นและได้มีการทำเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ แทบเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยเช่นการใช้โทรศัพท์มือถือ การเล่นอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ดังนั้น การจัดทำเว็บไซต์ก็มีความสำคัญ และกำลังเป็นที่นิยมมาก เพราะทุกหน่วยงานก็ต้องมีการจัดทำเว็บไซต์เป็นของตนเอง เพื่อที่จะนำเสนอข้อมูลหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานของแต่ละหน่วย หรือการจัดทำเว็บไซต์ส่วนตัว และให้นักเรียนช่วยกัน ยกตัวอย่างเว็บไซต์ที่ นักเรียนรู้จัก ที่ น่าสนใจและชอบเข้าไปศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้

8.2 ครูแจ้งชื่อเรื่อง และจุดประสงค์การเรียนรู้

8.3 ครูแจกใบความรู้และแบบฝึกปฏิบัติ คอมพิวเตอร์ขั้นสูง รหัสวิชา ง 31201 สาระเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้นักเรียน

8.3 นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

8.4 นักเรียนทำแบบฝึกทักษะที่ 2.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver โดยครูแจกกระดาษคำตอบ ให้นักเรียน

8.5 นักเรียนตอบคำถาม แบบฝึกทักษะที่ 2.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver ลงบนกระดาษคำตอบ

8.6 เมื่อนักเรียนตอบแบบฝึกทักษะ 2.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver เรียบร้อยแล้ว ส่งครู หน้าชั้นเรียน

8.7 นักเรียนทำแบบฝึกทักษะที่ 2.2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver โดยปฏิบัติในโปรแกรม Macromedia Dreamweaver

8.8 ครูตรวจผลงานแบบฝึกทักษะที่ 2.2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

8.9 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเฉลยแบบฝึกทักษะที่ 2.1 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

8.10 ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม ทำความรู้จัก Dreamweaver และซักถามความเข้าใจ

8.11 นักเรียนปรับปรุงการทำแบบฝึกทักษะที่ 2.2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver ตามข้อเสนอแนะของครู และเพื่อนนักเรียน จนปฏิบัติได้ทุกคน



8.12 นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึงกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแบบฝึกทักษะ ถึงปัญหาและข้อสงสัยที่เกิดขึ้น

8.13 นักเรียนทำแบบ ทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบเสร็จเรียบร้อยแล้วครูบันทึกคะแนนของนักเรียนเป็นรายบุคคล ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายซักถามข้อที่นักเรียนสงสัย

## 9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

### 9.1 สื่อการเรียนรู้

- 9.1.1 ซีดีประกอบการสอน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver
- 9.1.2 ใบความรู้ เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver
- 9.1.3 แบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver
- 9.1.4 แบบฝึกทักษะ เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver
- 9.1.5 เครื่องโปรเจคเตอร์พร้อมอุปกรณ์
- 9.1.6 โปรแกรมควบคุมหน้าจอ

### 9.2 แหล่งการเรียนรู้

- 9.2.1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
- 9.2.2 อินเทอร์เน็ต

## 10. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	หลักฐานชิ้นงาน/ภาระงาน	วิธีวัด	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การประเมินผล
<b>ความรู้ (K)</b> 1. บอกความสามารถของโปรแกรม ทำความรู้จัก Dreamweaver 2. บอกขั้นตอนการเข้าโปรแกรม	-แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver -แบบฝึกทักษะที่ 1.1 เรื่อง ทำ	-ทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver -แบบประเมินแบบฝึกทักษะที่	-แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver -แบบฝึกทักษะที่ 1.1 เรื่อง ทำ	-นักเรียนต้องปฏิบัติได้ 8 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป -นักเรียนต้องปฏิบัติได้ 8 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน



จุดประสงค์การเรียนรู้	หลักฐานชิ้นงาน/ภาระงาน	วิธีวัด	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การประเมินผล
Dreamweaver ได้ 3. บอกขั้นตอนการออกจา โปรแกรมMacromedia ทำความรู้จัก Dreamweaver ได้ 4. บอกส่วนประกอบ และหน้าที่ของ โปรแกรม Macromedia Dreamweaver	ความรู้จัก Dreamweaver	1.1	ความรู้จัก Dreamweaver	คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป
<b>ทักษะกระบวนการ</b> 5. สามารถเข้า/ออก โปรแกรม Dreamweaver ได้	แบบฝึกทักษะที่ 1.2 เรื่อง ทำ ความรู้จัก Dreamweaver	แบบประเมิน แบบฝึก ทักษะที่ 1.2	แบบฝึกทักษะที่ 1.2 เรื่อง ทำ ความรู้จัก Dreamweaver	นักเรียนต้องปฏิบัติได้ 12 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป
<b>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</b> 6. มีความตั้งใจเรียน ปฏิบัติงานตรง ตามกำหนดเวลา มีความรับผิดชอบ และมีความสามัคคี ในการปฏิบัติงานกลุ่ม ตามเกณฑ์พฤติกรรม ที่กำหนดอย่างน้อย ร้อยละ 80	แบบสังเกต พฤติกรรม ระหว่างเรียน	สังเกต พฤติกรรม ระหว่างเรียน	แบบสังเกต พฤติกรรม ระหว่างเรียน	นักเรียนต้องปฏิบัติได้ 4 คะแนน ขึ้นไป จาก คะแนนเต็ม 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป



## 11. บันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### 11.1 ผลการจัดการเรียนรู้

#### 11.1.1 ความรู้ (K)

.....

.....

.....

#### 11.1.2 กระบวนการ (P)

.....

.....

.....

#### 11.1.3 ค่านิยม (A)

.....

.....

.....

### 11.2 ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....



## 11.3 แนวทางในการแก้ไขและพัฒนา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นางสาวอภิญา ทัพไทย)

ครูผู้สอน

## เอกสารประกอบ

## การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการจัดใบงานการเรียนรู้

## 1. ผู้สอนนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการจัดใบงานการเรียนรู้

หลักพอเพียง ประเด็น	ความพอประมาณ	มีเหตุผล	มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
1.เนื้อหา	วิเคราะห์เนื้อหาสาระการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับมาตรฐาน และบริบทของโรงเรียน	เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บรรลุตาม มาตรฐาน และตัวชี้วัด มีลักษณะพึงประสงค์ตามที่ หลักสูตรกำหนด	ครูมีทักษะและประสบการณ์ สอน ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และศึกษาวิธีการขั้นตอน ใน การปฏิบัติให้เข้าใจ
2.เวลา	วิเคราะห์ และจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และ เวลาเรียนของผู้เรียน	มีการวางแผน และ บริหารจัดการ เพื่อจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ให้ตรง ตามเวลาเรียนของผู้เรียน	มีการวางแผน และ บริหารจัดการ เพื่อจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ให้ตรง ตามแผนที่วางไว้
3.วิธีการจัดกิจกรรม	เลือกวิธีการสอน และกิจกรรมการสอน ที่เหมาะสมกับบริบท ของนักเรียน ครู และชุมชน	มุ่งเน้นให้นักเรียน มี ทักษะ กระบวนการคิดใน การแก้ปัญหา	วางแผนการเตรียมการสอน ไม่ให้บกพร่อง โดยจัดทำ แผน จัดการเรียนรู้ สื่อ แบบวัดและประเมินผล ที่เหมาะสมกับเนื้อหา



หลักพอเพียง ประเด็น	ความพอประมาณ	มีเหตุผล	มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
4.แหล่งเรียนรู้	จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อ แหล่งเรียนรู้ ทรัพยากรต่าง ๆ ที่หาได้ในท้องถิ่นเป็นหลัก	ออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น	เตรียมสื่อ CAI (โปรแกรมช่วยสอน) ในกรณีที่ครูไม่สามารถมาสอนได้
5.สื่อ/อุปกรณ์	นำวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาใช้ประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้อย่างเหมาะสม	การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนให้เพียงพอแก่ผู้เรียน	การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนให้เพียงพอแก่ผู้เรียน ตามเงื่อนไขการจัดการเรียนรู้ และเตรียมวัสดุอุปกรณ์เสริมในกรณีที่นักเรียนไม่ได้เตรียมมา
6.การประเมินผล	เลือกวิธีการประเมิน ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและตัวชี้วัด	ประเมินโดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิด ในการแก้ปัญหา	วางแผนการเตรียมการประเมินไม่ให้เกิดพร่อง โดยจัดทำแบบวัด และประเมินผล ที่เหมาะสมกับเนื้อหา
ความรู้ที่ครูจำเป็นต้องมี	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูมีความรอบรู้ในหลักสูตร และเนื้อหาสาระของกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน</li> <li>2. ครูมีความรอบคอบในการวางแผน การจัด กิจกรรมการเรียนการสอน ได้อย่างเหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน</li> <li>3. ครูรู้จักศักยภาพของผู้เรียน และชุมชน</li> <li>4. ครูมีความรู้เรื่องการใช้สื่อเทคโนโลยี วิทยาการเทคโนโลยี และเทคนิคการสอนที่หลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน และวัดผลประเมินผล</li> <li>5. หากครูยังไม่ความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจนพอที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ก็ต้องชวนขยายศึกษาหาความรู้ เพื่อเตรียมการให้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างดีในเรื่องที่จะสอน รวมถึงการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง</li> </ol>		
คุณธรรมของครู	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูใช้หลักความยุติธรรม มีความรับผิดชอบ และมีวินัยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</li> <li>2. ครูปฏิบัติหน้าที่ ด้วยความซื่อสัตย์ ขยัน หมั่นเพียร อดทน</li> </ol>		



หลักพอเพียง ประเด็น	ความพอประมาณ	มีเหตุผล	มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
	<p>และใช้สติปัญญาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>3. ครูมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง และต่อส่วนรวม</p> <p>4. ครูมีความตระหนักถึงการใช้ทรัพยากรในห้องเรียนให้เกิดคุณค่าอย่างประหยัดและคุ้มค่า</p> <p>5. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น ไม่ทำลายธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ไม่สร้างความแตกแยกในสังคม/ชุมชน</p> <p>6. ครูมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาตนเอง และพัฒนาผู้เรียน</p>		

## 2. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนสอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### 2.1 ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักคิด และฝึกปฏิบัติ ตาม 3 ห่วง 2 เงื่อนไข ดังนี้

ความพอประมาณ	มีเหตุผล	มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
1. ได้ฝึกทำกิจกรรมอย่างเหมาะสมกับศักยภาพของตน	1. ส่งเสริมกระบวนการคิด และแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน	1. ฝึกกระบวนการทำงาน ให้สำเร็จและปลอดภัย





<p>2. เรียนรู้การจัดสรรเวลา งบประมาณ จำนวนคน เหมาะสมกับภาระงาน</p> <p>3. สามารถนำวัสดุอุปกรณ์ที่มี อยู่อย่างจำกัด มาใช้ได้อย่าง เหมาะสม</p>	<p>โดยใช้เหตุผล</p> <p>2. นักเรียนได้รับประสบการณ์ ตรงในการเรียนรู้ ได้ฝึกคิดและ เห็นผลที่เกิดขึ้น</p> <p>3. กระตุ้นให้นักเรียนมีความคิด สร้างสรรค์ในการผลิตชิ้นงาน</p> <p>4. นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ ในผลงานของตน</p> <p>5. ได้ฝึกใช้เวลาว่างให้ เป็นประโยชน์</p>	<p>2. ฝึกความพร้อม เพื่อรองรับการ เปลี่ยนแปลงในสังคม</p> <p>3. ฝึกทักษะกระบวนการทำงานด้วยตนเอง ร่วมกับผู้อื่น</p> <p>4. ศึกษาวิธีการปฏิบัติให้เข้าใจ ฝึกจดบันทึก ผลการศึกษา และบันทึกการปฏิบัติงานของ กลุ่ม</p>
<b>ความรู้ที่ต้องมีก่อนเรียน</b>	<b>คุณธรรม</b>	
<p>1. ฝึกการใช้ความรู้ต่าง ๆ ที่มีด้วยความรอบรู้ เชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน</p> <p>2. ฝึคนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและ ในการทำงานอย่างรอบคอบ</p> <p>3. มีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงาน ด้วยความ ระมัดระวัง</p>	<p>1. ฝึกความรับผิดชอบ อดทน เพียรพยายามในการ ทำงาน ซื่อสัตย์สุจริต</p> <p>2. ฝึกวินัยในการใช้ชีวิตประจำวัน</p> <p>3. ฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม ด้วยความสามัคคี การ ช่วยเหลือ แบ่งปัน</p> <p>4. มีจิตสำนึกในการรักบ้านเกิด และอนุรักษ์วัฒนธรรม</p>	

2.2 ผลลัพธ์(K,P,A) 4 มิติ ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้ชีวิตที่สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงใน 4 มิติ ตาม  
หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงดังนี้

องค์ประกอบ	ด้าน สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ			
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">วัตถุประสงค์</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">สังคม</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">สิ่งแวดล้อม</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">วัฒนธรรม</td> </tr> </table>	วัตถุประสงค์	สังคม	สิ่งแวดล้อม
วัตถุประสงค์	สังคม	สิ่งแวดล้อม	วัฒนธรรม	



ด้าน องค์ประกอบ	สมุดและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ			
	วัตถุ	สังคม	สิ่งแวดล้อม	วัฒนธรรม
ความรู้ (K)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้ในการทำงาน โดยมีชิ้นงานใหม่ที่หลากหลาย</li> <li>- มีความรู้ ความเข้าใจ ในการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างคุ้มค่าและ ถูกวิธี</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้ในการ แบ่งหน้าที่ในการ ทำงานร่วมกัน</li> <li>- ได้ความร่วมมือ มือใหม่ ๆ จากการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้เกี่ยวกับ การรักษา ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้จักวิถีการ ดำรงชีวิต วัฒนธรรม การ แบ่งปัน ตามวิถีไทย</li> </ul>
ทักษะ (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถใช้วัสดุอุปกรณ์ ได้อย่างถูกต้อง ตาม ขั้นตอน</li> <li>- มีทักษะในการ ดำเนินการเก็บ และ บำรุงรักษาอุปกรณ์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เรียนรู้ กระบวนการกลุ่ม โดยฝึกการทำงาน ร่วมกัน อย่างเป็น ระบบ มีการ วางแผน มีวินัย</li> <li>- เรียนรู้การ ช่วยเหลือ แบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่ง หน้าที่ความ รับผิดชอบในกลุ่ม</li> <li>- ปฏิบัติตนตามวิถี ของท้องถิ่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ช่วยลดขยะที่เป็น ปัญหากับ สิ่งแวดล้อม</li> <li>- รู้จักการใช้ไฟ อย่างประหยัด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สืบสานถ่ายทอด ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม เหมาะสมกับบริบท ของชุมชน</li> </ul>
เจตคติ และค่านิยม (A)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เห็นคุณค่า ของวัสดุ อุปกรณ์ โดยใช้อย่าง ประหยัด และคุ้มค่า</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เกิดการช่วยเหลือ เกื้อกูลแบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่</li> <li>- ความสามัคคี ให้ ความร่วมมือในการ ทำงาน</li> <li>- ยอมรับฟังความ คิดเห็นของผู้อื่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เห็นคุณค่าของ วัสดุเหลือใช้ และ การลดปริมาณขยะ</li> <li>- ตระหนักในการ ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ อย่างคุ้มค่า</li> <li>- เห็นคุณค่าและมี จิตสำนึกในการ อนุรักษ์ทรัพยากร สิ่งแวดล้อม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เห็นคุณค่าของภูมิ ปัญญาท้องถิ่น</li> <li>- รักและ หวงแหน ท้องถิ่น</li> </ul>



## ใบความรู้ที่ 2

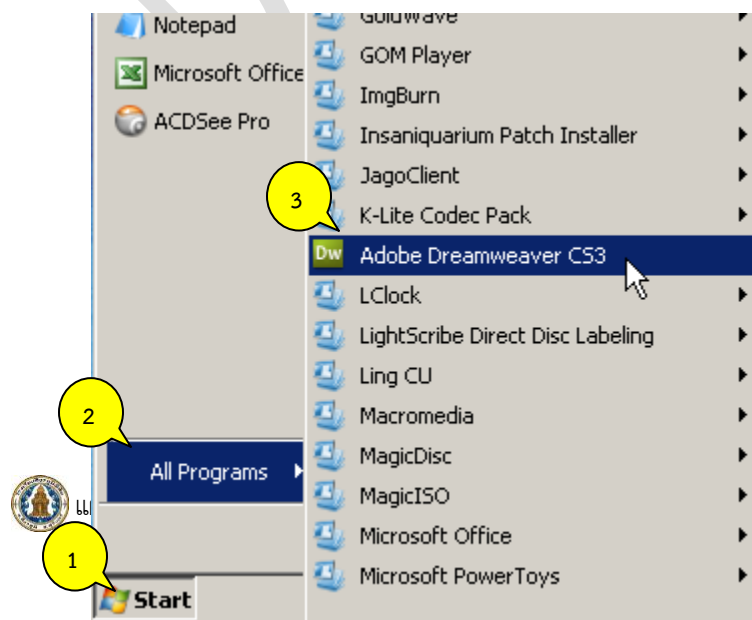
### ทำความรู้จัก Dreamweaver

ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง **ทำความรู้จัก Dreamweaver**  
 รายวิชา คอมพิวเตอร์ขั้นสูง รหัสวิชา ง 31201 ภาคเรียนที่ 1/2555  
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี

#### ความสามารถของโปรแกรม

1. โปรแกรมยอดนิยมสำหรับสร้างเว็บไซต์
2. ใช้ภาษา HTML เป็นพื้นฐาน
3. ทำงานแบบ WYSIWYG (What You See is What You Get) หมายความว่า ทำอย่างไร ใส่อะไรไปก็จะได้อย่างที่เห็น

#### การเปิดโปรแกรม



1. คลิกปุ่ม Start
2. คลิกปุ่ม All Programs
3. คลิกที่โปรแกรม Adobe Dreamweaver
4. คลิกเลือก HTML

การออกจากโปรแกรม



1. คลิกปุ่ม File

2. คลิกปุ่ม Exit

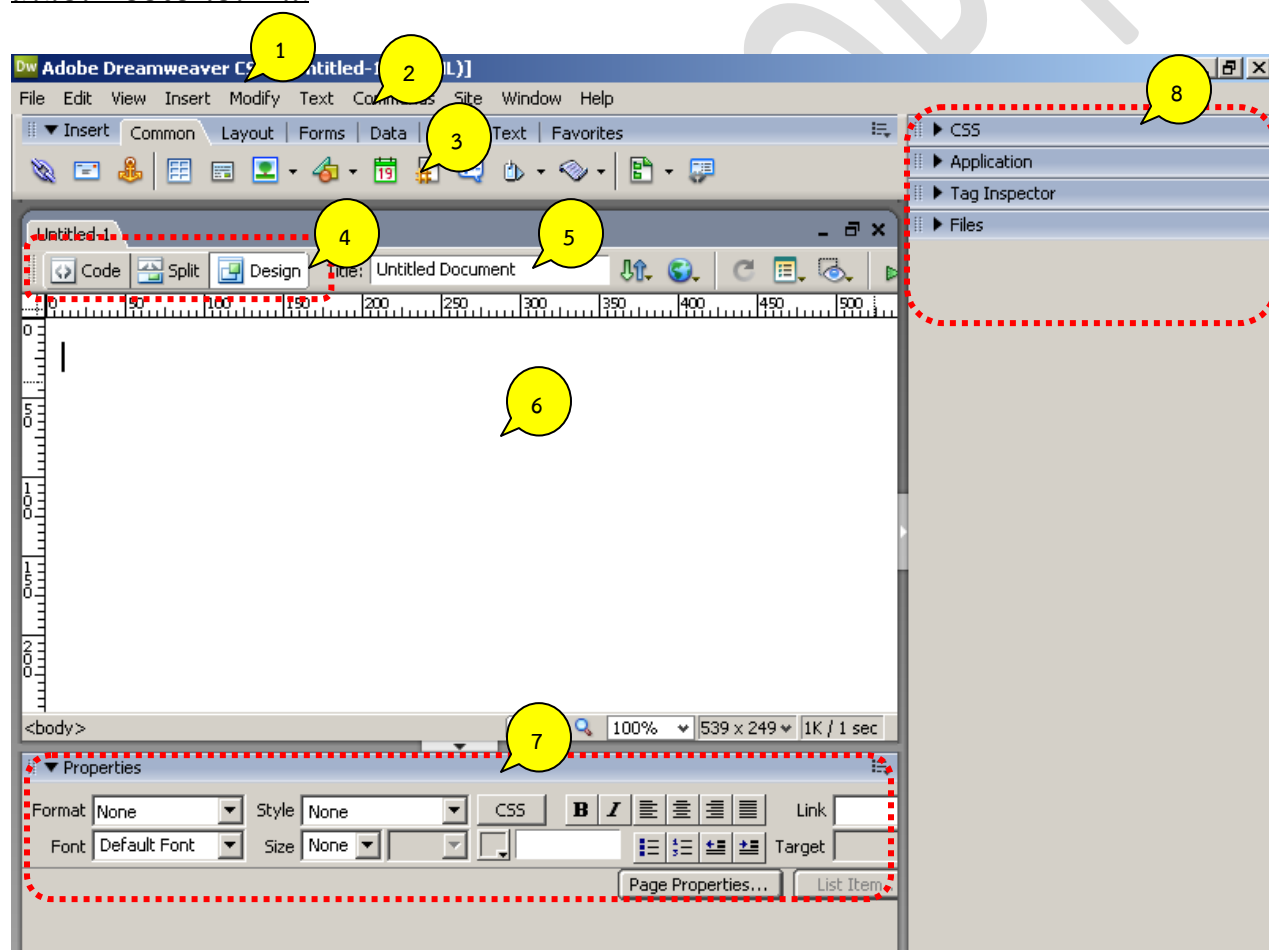
\*\*\* นอกจากนี้ยังสามารถออกจากโปรแกรมได้อีก 2 วิธี

(1) ใช้คีย์ลัด Ctrl + Q

(2) คลิกที่ 



### ส่วนประกอบของโปรแกรม



### คุณสมบัติและหน้าที่ของเครื่องมือ

1. แถบชื่อโปรแกรม แสดงชื่อโปรแกรม Dreamweaver และชื่อไฟล์ที่เรียกใช้ในขณะนั้น
2. แถบเมนู เป็นแถบที่รวมเมนูคำสั่งการใช้งานของโปรแกรมเอาไว้
3. กลุ่มเครื่องมือ กลุ่มเครื่องมือองค์ประกอบต่างๆ (Object) ที่จะนำมาสร้างหน้าเว็บเพจ



4. มุมมองการทำงาน เปลี่ยนมุมมองได้แก่ Show Code View, Show Code and Design และ Show Design View
5. หัวเรื่องเว็บเพจ ข้อความอธิบายเว็บเพจ จะถูกนำไปแสดงที่แถบไตเติลบาร์ของเว็บเบราว์เซอร์
6. พื้นที่ทำงาน พื้นที่สำหรับใช้สร้างหน้าเว็บเพจ ซึ่งในส่วนนี้สามารถตกแต่งได้ทั้งข้อความ รูปภาพ และไฟล์มัลติมีเดียต่างๆ ตามต้องการ
7. Properties Inspector ใช้สำหรับกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ของงานที่ทำบนหน้าเว็บเพจ เช่น กำหนดคุณสมบัติของตาราง ขนาดรูปภาพ ตกแต่งข้อความ
8. กลุ่มหน้าต่างพาเนล สำหรับใช้กำหนดคุณสมบัติเพิ่มเติมให้กับการออกแบบเว็บเพจ

### แบบฝึกทักษะที่ 2.1

#### ทำความเข้าใจ Dreamweaver

ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

รายวิชา คอมพิวเตอร์ขั้นสูง รหัสวิชา ง 31201 ภาคเรียนที่ 1/2555

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาและเทคโนโลยี

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

#### คำชี้แจง

1. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver แล้วปฏิบัติดังต่อไปนี้

1.1 ให้นักเรียนบอกถึงความสามารถของโปรแกรม Macromedia Dreamweaver

.....

.....

.....

1.2 ให้นักเรียนบอกขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรม Macromedia Dreamweaver

.....

.....

.....

1.3 ให้นักเรียนบอกขั้นตอนการออกจากโปรแกรม Macromedia Dreamweaver

.....

.....

.....



## แบบประเมินแบบฝึกทักษะที่ 2.1

### เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver  
รายวิชา คอมพิวเตอร์ขั้นสูง รหัสวิชา ง 31201 ภาคเรียนที่ 1/2555  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี

#### คำชี้แจง

1. ครูประเมินผลงานนักเรียนในการปฏิบัติงาน และให้คะแนนลงในช่องที่ตรงตามแบบตรวจแบบฝึกทักษะ
2. คะแนนเต็ม 10 คะแนน
3. เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์ การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. บอก ความสามารถ ของโปรแกรม Dreamweaver ได้	ตอบคำถามได้ ถูกต้อง รวดเร็ว ครอบคลุมทุก ประเด็น	ตอบคำถามได้ ถูกต้อง ครอบคลุม ทุกประเด็น	ตอบคำถามได้ทุก ข้อ แต่ยังไม่ ครอบคลุม ทุกประเด็น	ตอบคำถามได้ 2 ข้อ แต่ยังไม่ ครอบคลุม ทุกประเด็น	ตอบคำถามได้ 1 ข้อ แต่ยังไม่ ครอบคลุม ทุกประเด็น
2. บอกขั้นตอน การเข้าโปรแกรม Dreamweaver ได้	ตอบคำถามได้ ถูกต้อง รวดเร็ว ครอบคลุมทุก ประเด็น	ตอบคำถามได้ ถูกต้อง ครอบคลุม ทุกประเด็น	ตอบคำถามได้ทุก ข้อ แต่ยังไม่ ครอบคลุม ทุกประเด็น	ตอบคำถามได้ 2 ข้อ แต่ยังไม่ ครอบคลุม ทุกประเด็น	ตอบคำถามได้ 1 ข้อ แต่ยังไม่ ครอบคลุม ทุกประเด็น
3. บอกขั้นตอน การออกจาก โปรแกรม Dreamweaver ได้	ตอบคำถามได้ ถูกต้อง รวดเร็ว ครอบคลุมทุก ประเด็น	ตอบคำถามได้ ถูกต้อง ครอบคลุม ทุกประเด็น	ตอบคำถามได้ทุก ข้อ แต่ยังไม่ ครอบคลุม ทุกประเด็น	ตอบคำถามได้ 2 ข้อ แต่ยังไม่ ครอบคลุม ทุกประเด็น	ตอบคำถามได้ 1 ข้อ แต่ยังไม่ ครอบคลุม ทุกประเด็น

## แบบฝึกทักษะที่ 2.2

### เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver



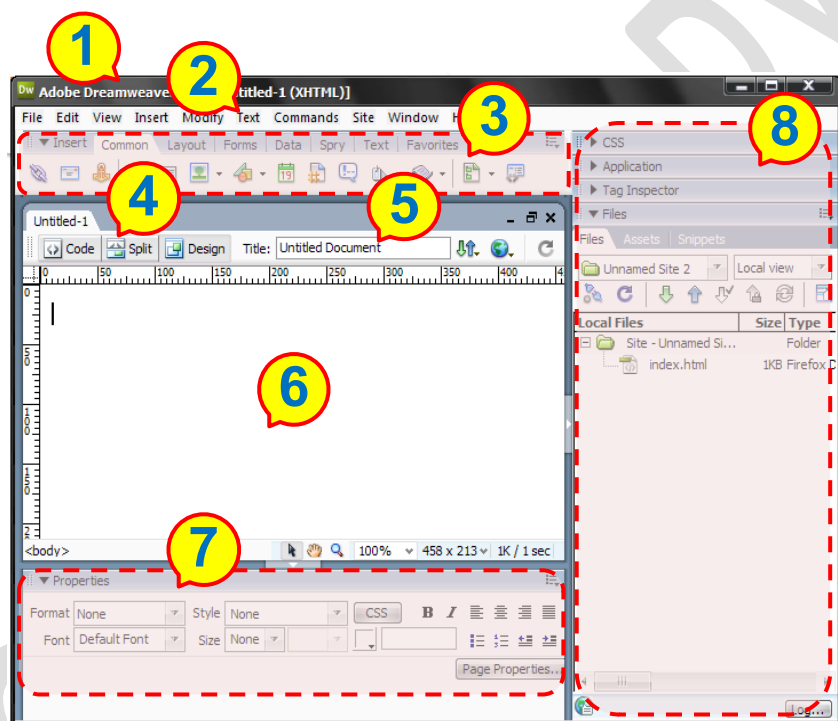
ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

### ตอนที่ 1

ข้อ 1 คำสั่ง ทำเครื่องหมาย / หน้าข้อที่ถูก และ ทำเครื่องหมาย x หน้าข้อที่ผิด

- ..... 1. โปรแกรม Dreamweaver ใช้ภาษา HTML เป็นภาษาพื้นฐานในการสร้างเว็บ
- ..... 2. WYSIWYG มาจากคำว่า What You See Is What You Get
- ..... 3. โปรแกรม Dreamweaver เป็นโปรแกรมยอดนิยมในการตกแต่งรูปภาพ
- ..... 4. WYSIWYG เป็นความสามารถของโปรแกรม Dreamweaver

ข้อ 2 คำสั่ง จากภาพให้นำหมายเลขส่วนประกอบของโปรแกรม วางหน้าข้อความได้ถูกต้อง



- ..... 1. Properties Inspector
- ..... 2. มุมมองการทำงาน
- ..... 3. กลุ่มหน้าต่างพาเนล





- .....4. แถบเมนู
- ..... 5. กลุ่มเครื่องมือ
- ..... 6. หัวเรื่องเว็บเพจ

## ตอนที่ 2

คำสั่ง ฝึกปฏิบัติการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver ดังนี้

1. เข้าสู่โปรแกรม Dreamweaver
2. ออกจากโปรแกรม Dreamweaver

### แบบประเมินแบบฝึกปฏิบัติที่ 2.2

#### เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

รายวิชา คอมพิวเตอร์ขั้นสูง รหัสวิชา ง 31201 ภาคเรียนที่ 1/2555

### คำชี้แจง

1. ครูประเมินผลงานนักเรียนในการปฏิบัติงานกลุ่ม และให้คะแนนลงในช่องที่ตรงตามแบบตรวจแบบฝึกปฏิบัติ
2. คะแนนเต็ม 15 คะแนน
3. เกณฑ์การให้คะแนน



เกณฑ์ การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. กา / หน้าข้อ ที่ถูก และ กา X หน้าข้อที่ผิด ได้ ถูกต้อง	ทำเครื่องหมาย ตอบคำถามได้ ถูกต้อง ทุกข้อ	ทำเครื่องหมาย ตอบคำถามได้ ถูก 3 ทุกข้อ	ทำเครื่องหมาย ตอบคำถามได้ถูก 2 ทุกข้อ	ทำเครื่องหมาย ตอบคำถามได้ถูก 1 ทุกข้อ	ทำเครื่องหมาย ตอบคำถามไม่ ถูกทุกข้อ
2. นำหมายเลข ส่วนประกอบของ โปรแกรม วาง หน้าข้อความได้ ถูกต้อง	นำหมายเลข ส่วนประกอบ ของโปรแกรม วางหน้าข้อความ ได้ถูกต้องทุก ข้อ	นำหมายเลข ส่วนประกอบ ของโปรแกรม วางหน้าข้อความ ได้ถูกต้อง 5 ข้อ	นำหมายเลข ส่วนประกอบ ของโปรแกรม วางหน้าข้อความ ได้ถูกต้อง 4 ข้อ	นำหมายเลข ส่วนประกอบของ โปรแกรม วางหน้า ข้อความได้ ถูกต้อง 3 ข้อ	นำหมายเลข ส่วนประกอบ ของโปรแกรม วางหน้าข้อความ ได้ต่ำกว่า 2 ข้อ
3. ฝึกปฏิบัติการ ใช้งานโปรแกรม Dreamweaver	ปฏิบัติได้อย่าง รวดเร็วตาม ขั้นตอน มี ความมั่นใจ และตรงตาม กำหนดเวลา	ปฏิบัติได้ตาม ขั้นตอน มี ความมั่นใจ และตรงตาม กำหนดเวลา	ปฏิบัติได้ตาม ขั้นตอนตรงตาม กำหนดเวลาแต่มี ความประหมา เล็กน้อย	ปฏิบัติได้ตาม ขั้นตอนแต่ขาด ความมั่นใจ	ไม่มีความพร้อม ที่จะปฏิบัติและ ไม่มีความ รับผิดชอบใน การทำงาน

### แบบทดสอบหลังเรียน

#### เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

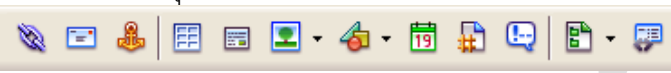
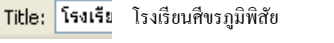

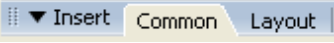

ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver  
รายวิชา คอมพิวเตอร์ชั้นสูง รหัสวิชา ง 31201 ภาคเรียนที่ 1/2555  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี

#### คำชี้แจง

- แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบเลือกคำตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
- การเลือกคำตอบให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เพียงคำตอบเดียวเท่านั้น  
แล้วทำเครื่องหมาย X ลงในช่องว่างของกระดาษคำตอบ ที่ตรงกับตัวเลือกที่เห็นว่าถูกต้อง

- โปรแกรม Dreamweaver ใช้ภาษาใด เป็นภาษาพื้นฐานในการสร้างเว็บ
  - PHP
  - ASP
  - HTML
  - JavaScript
- WYSIWYG เป็นความสามารถของโปรแกรม Dreamweaver ย่อมาจาก
  - Why you see is why you get
  - What you see is who you get
  - What you self is what you get
  - What you see is what you get



3. การเปิดเข้าโปรแกรม Dreamweaver มีขั้นตอนอย่างไร
- Microsoft office > Adobe Dreamweaver
  - Start > All Programs > Adobe Dreamweaver
  - All Programs > Microsoft office > Adobe Dreamweaver
  - Start > All Programs > Microsoft office > Adobe Dreamweave
4. วิธีการออกจากโปรแกรม Dreamweaver สามารถทำได้อย่างไร
- กดคีย์ F4
  - เมนู File > Exit
  - คลิก  ที่มุมบนขวาของวินโดว์
  - ข้อ ข. และ ค. ถูก
5. จากภาพ เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบเว็บเพจ มีชื่อว่า
- 
- Text
  - HTML
  - Common
  - Application
6. กลุ่มเครื่องมือที่อยู่ในแถบ Toolbar ที่เราเรียกใช้งานบ่อยคือ
- Text
  - HTML
  - Common
  - Application
7. กลุ่มเครื่องมือที่ใช้สำหรับจัดรูปแบบข้อความ
- Text
  - HTML
  - Common
  - Application
8. Property Inspector คือ
- มุมมองการทำงาน
  - กลุ่มหน้าต่างพาเนล
  - กลุ่มเครื่องมือสำหรับสร้างองค์ประกอบ
  - กำหนดคุณสมบัติขององค์ประกอบ
9. Show Code View หมายถึง
- แสดงมุมมองในเว็บเพจ
  - แสดงหน้าจอออกแบบเว็บเพจ
  - แสดงรูปแบบคำสั่งภาษา HTML
  - แสดงภาษา HTML และหน้าจอออกแบบ
10. ข้อความอธิบายเว็บเพจ ซึ่งจะถูกนำไปแสดงที่แถบไตเติลบาร์ของเว็บเบราว์เซอร์ คือภาพใด
- 
  - 
  - 
  - 



### แบบประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver  
รายวิชา คอมพิวเตอร์ขั้นสูง รหัสวิชา ง 31201 ภาคเรียนที่ 1/2555  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและเทคโนโลยี

#### คำชี้แจง

1. ครูประเมินแบบทดสอบหลังเรียน และให้คะแนนลงในช่องที่ตรงตามแบบประเมิน แบบทดสอบหลังเรียน
2. คะแนนเต็มข้อละ 1 คะแนน จำนวน 10 ข้อ คะแนนรวม 10 คะแนน
3. เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์ การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2(พอใช้)	1(ปรับปรุง)
การทำแบบทดสอบ หลังเรียน	ตอบถูก 9-10 คะแนน	ตอบถูก 7-8 คะแนน	ตอบถูก 5-6 คะแนน	ตอบถูก 1-4 คะแนน

4. เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
คำตอบ	ค	ง	ข	ง	ค	ค	ก	ง	ค	ก



### แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน

เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

รายวิชา คอมพิวเตอร์ขั้นสูง รหัสวิชา ง 31201 ภาคเรียนที่ 1/2555

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมนักเรียน

รายการพฤติกรรมที่ต้องการวัด	พฤติกรรมของนักเรียนที่พึงสังเกต
1. มีความตั้งใจเรียน	1.1 นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความตั้งใจและกระตือรือร้น 1.2 นักเรียนมีความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการเรียน
2. ทำงานทันตามกำหนดเวลา	2.1 นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่จัดให้ หรือแบบฝึกทักษะได้ทันตามกำหนดเวลา
3. มีทักษะการปฏิบัติงานกระบวนการกลุ่ม	3.1 มีการแบ่งหน้าที่ในการปฏิบัติงาน 3.2 ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น 3.3 ปฏิบัติงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
4. ความสามัคคี	4.1 มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ หรือมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม
5. มีความรับผิดชอบ	5.1 นักเรียนรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย 5.2 ดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์และห้องปฏิบัติการ

- หมายเหตุ
1. นักเรียนมีพฤติกรรมที่พึงสังเกตเห็นหรือได้ปฏิบัติ อย่างน้อย 1 รายการ ให้ถือว่า “ มีการปฏิบัติ ” ตามรายการพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต
  2. คะแนนเต็มข้อละ 1 คะแนน รวมเป็น 5 คะแนน



แบบบันทึกผลการสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน

เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver

รายวิชา คอมพิวเตอร์ขั้นสูง รหัสวิชา ง 31201 ภาคเรียนที่ 1/2555

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ตรงพฤติกรรมของนักเรียนที่ได้ปฏิบัติ ตามรายการต่อไปนี้

เลขที่	รายการสังเกตพฤติกรรม					รวมความถี่	ระดับคุณภาพ
	มีความตั้งใจเรียน	ทำงานทันตามกำหนดเวลา	มีทักษะการปฏิบัติงานกลุ่ม	มีความสามัคคี	มีความรับผิดชอบ		
	1	1	1	1	1		
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							



19.							
รวม							
เฉลี่ย							
S.D.							
ร้อยละ							

เกณฑ์การผ่านได้คะแนนความถี่ 3 ขึ้นไป

\*\* เกณฑ์การประเมิน ระดับคุณภาพ

คะแนนรวมความถี่ 1 - 2	ระดับคุณภาพ	ปรับปรุง
คะแนนรวมความถี่ 3	ระดับคุณภาพ	พอใช้
คะแนนรวมความถี่ 4	ระดับคุณภาพ	ดี
คะแนนรวมความถี่ 5	ระดับคุณภาพ	ดีมาก

ลงชื่อ.....

(นางสาวอภิญา ทัพไทย)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

...../...../.....

### บันทึกผลคะแนนระหว่างเรียน

ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทำความรู้จัก Dreamweaver  
รายวิชา คอมพิวเตอร์ขั้นสูง รหัสวิชา ง 31201 ภาคเรียนที่ 1/2555  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและเทคโนโลยี

เลขที่	แบบฝึกทักษะที่		คุณลักษณะ	ทดสอบ หลังเรียน	รวม	ระดับ คุณภาพ
	2.1	2.2				



	10	15	5	10	40	
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						
24.						
25.						
26.						
27.						
รวม						
เฉลี่ย						
S.D.						
ร้อยละ						





DO NOT COPY

