

ภาคผนวก

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการวิจัย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

## รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญด้านแผนการจัดการเรียนรู้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่องหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ มี 5 ท่าน ได้แก่

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สำราญ กำจัดภัย ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
2. ดร.พจมาน ชำนาญกิจ กรรมการและเลขานุการบริหารหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
3. นางกรรยา ถวิลการ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนกุดกว้างสวาสดีวิทยา อำเภอเขาวง จังหวัดกาฬสินธุ์
4. นายพยัพ ใจหาญ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านส้มป่อย อำเภอเขาวง จังหวัดกาฬสินธุ์
5. นายวสันต์ สายันเกษะ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเหล่าใหญ่วนาสณฑ์ผดุงเวทย์ อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ที่ ศธ ๐๕๔๒.๑๒/ว ๑๓๐



มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร  
๖๘๐ หมู่ ๑๑ ถนนสกลนคร - อุดรธานี  
อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๗๐๐๐

๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สำราญ กำจัดภัย

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ  
๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด  
๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายชูชีพ เหลือผล นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมิพงศ์ จอมหงษ์พิพัฒน์ เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และดร.อุษา ปราบหงษ์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.หาญชัย อัมภามล)  
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๗๔ ๓๗๓๘

โทรสาร ๐ ๔๒๗๗ ๐๐๓๒

ที่ ศธ ๐๕๔๒.๑๒/ว ๑๓๐



มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร  
๖๘๐ หมู่ ๑๑ ถนนสกลนคร - อุดรธานี  
อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๗๐๐๐

๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ดร.พจมาน ชำนาญกิจ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ
  ๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
  ๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายชูชีพ เหลือผล นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมิพงศ์ จอมหงษ์พิพัฒน์ เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และดร.อุษา ปราบหงษ์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

*N. aum*

(รองศาสตราจารย์ ดร.หาญชัย อัมภผล)  
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๗๔ ๓๗๓๘

โทรสาร ๐ ๔๒๙๗ ๐๐๓๒



ที่ ศธ ๐๕๔๒.๑๒/ว ๑๓๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร  
๖๘๐ หมู่ ๑๑ ถนนสกลนคร - อุดรธานี  
อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๗๐๐๐

๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๙

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางกรรยา ถวิลการ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ
  ๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
  ๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายชูชีพ เหลือผล นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมิพงศ์ จอมหงษ์พิพัฒน์ เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และดร.อุษา ปราบหงษ์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

*U. eumw*

(รองศาสตราจารย์ ดร.หาญชัย อัมภามล)  
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๗๔ ๓๗๓๘

โทรสาร ๐ ๔๒๙๗ ๐๐๓๒



ที่ ศธ ๐๕๔๒.๑๒/ว ๑๓๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

๖๘๐ หมู่ ๑๑ ถนนสกลนคร - อุดรธานี  
อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๗๐๐๐

๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นายพยัคฆ์ ใจหาญ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ
  ๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
  ๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายชูชีพ เหลือผล นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมิพงศ์ จอมหงษ์พิพัฒน์ เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และดร.อุษา ปราบหงษ์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

U. sumv

(รองศาสตราจารย์ ดร.หาญชัย อัมภผล)

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๗๔ ๓๗๓๘

โทรสาร ๐ ๔๒๙๗ ๐๐๓๒





ที่ ศธ ๐๕๔๒.๑๒/ว ๑๓๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร  
๖๘๐ หมู่ ๑๑ ถนนสกลนคร - อุดรธานี  
อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๗๐๐๐

๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นายวสันต์ สายันเกษะ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ
  ๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
  ๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายชูชีพ เหลือผล นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมิพงศ์ จอมหงษ์พิพัฒน์ เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และดร.อุษา ปราบหงษ์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

*U. amv*

(รองศาสตราจารย์ ดร.หาญชัย อัมภผล)  
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๗๔ ๓๗๓๘

โทรสาร ๐ ๔๒๙๗ ๐๐๓๒

ภาคผนวก ค

เครื่องมือในการวิจัย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ  
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

### มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศใน  
 การสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน  
 และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล มีคุณธรรม  
 ตัวชี้วัด ป.4/1 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

### สาระสำคัญ

เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นการประยุกต์เอาความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์มาใช้  
 ให้เกิดประโยชน์ การศึกษาพัฒนาองค์ความรู้ต่างๆ ก็เพื่อให้เข้าใจธรรมชาติ กฎเกณฑ์  
 ของสิ่งต่างๆ และหาทางนำมาประยุกต์ให้เกิดประโยชน์

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศได้
2. บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศได้

### สาระการเรียนรู้

#### ความรู้ความเข้าใจ

1. ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. หน้าที่ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### ทักษะ/กระบวนการ

1. ใช้เหตุผลในการตอบข้อคำถาม สรุป แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่ม
2. เกิดทักษะในการทำงานกลุ่ม
3. สรุปความรู้ในรูปแบบของแผนผังความคิด
4. เกิดทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ในการศึกษาหาความรู้

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ปฏิบัติตามระเบียบและข้อตกลงในการจัดการเรียนการสอน
2. แสวงหาข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และสรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล
3. ตั้งใจพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย
4. รู้จักการให้เพื่อส่วนรวมและเพื่อผู้อื่น

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### 1. ขั้นเตรียม

1.1 ครูถามนักเรียนว่ามีใครรู้บ้างเทคโนโลยีสารสนเทศคืออะไรบ้าง และมีประโยชน์อย่างไรบ้างให้นักเรียนช่วยกันคิด

1.2 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

1.3 ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน คละกันตามความสามารถ คือ เก่ง ปานกลาง และอ่อน (แบ่งตามกลุ่มเดิม)

#### 2. ขั้นปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน

2.1 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน จากนั้นจึงเล่าเรื่องย่อของเกมเรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเป็นการกระตุ้นนักเรียนให้อยากเรียนพร้อมทั้งอธิบายกฎ กติกาของเกมให้นักเรียนฟัง

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เพื่อศึกษาและทำใบงานที่ 2.1 เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีเส้นทางเดินเรื่อง ดังนี้

เส้นทางเดินเรื่อง	คำถามหลัก	สื่อการเรียน
เทคโนโลยี	เทคโนโลยี	1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ 2. ใบงานที่ 2.1 เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ
สารสนเทศ	สารสนเทศคืออะไร	
ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ		

#### 3. ขั้นกิจกรรมสรุปและนำเสนอผลงาน

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปความรู้ในรูปแบบของแผนผังความคิดและนำเสนอผลงาน เกี่ยวกับความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ ความสำคัญและหน้าที่ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศแต่ละชนิด

#### 4. ชั้นประเมินผล

นักเรียนตอบคำถามพร้อมทั้งประเมินคะแนนที่ได้จากใบงานและการใช้  
บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์และทำแบบทดสอบ  
จำนวน 10 ข้อ เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### สื่อ อุปกรณ์ และแหล่งการเรียนรู้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์  
เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์
2. ใบงานที่ 2.1 เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

เป้าหมาย	วิธีวัด	เครื่องมือวัด
ความรู้ความเข้าใจ	1. ตรวจใบงาน 2. การทดสอบ 3. สังเกตการนำเสนอ ผลงาน	1. แบบประเมินผลงาน 2. แบบทดสอบ 3. แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม
ทักษะ/กระบวนการ	1. สังเกตการปฏิบัติ กิจกรรมระหว่างเรียน 2. สังเกตการสรุปและ นำเสนอ	1. แบบประเมินสมรรถนะ ผู้เรียน 2. แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม
คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	1. การสังเกต	1. แบบประเมินคุณลักษณะ อันพึงประสงค์

#### เกณฑ์การวัด

1. แบบประเมินผลงานผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
3. แบบทดสอบผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
4. แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
5. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป

### แบบประเมินผลงาน

ชื่อ-นามสกุล .....ชั้น .....

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

คำชี้แจง : ให้ ผู้ประเมิน ชี้ด ✓ 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												
5. เสร็จตามเวลาที่กำหนด												
<b>รวม</b>												
<b>รวมทุกรายการ</b>												
<b>เฉลี่ย</b>												

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	ผลงานมีแนวคิดที่แปลกใหม่และเป็นระบบ	ผลงานมีแนวคิดแปลกใหม่แต่ยังไม่เป็นระบบ	ผลงานมีความน่าสนใจ แต่ยังไม่มีความคิดแปลกใหม่	ผลงานไม่แสดงแนวคิดใหม่
4. ผลงานมีความเป็นระเบียบ	ผลงานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ผลงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ผลงานมีความเป็นระเบียบ แต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่อง
5. ผลงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด	ส่งผลงานตามเวลาที่กำหนด	ส่งผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-5 วัน	ส่งผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไป

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
17 - 20	ดีมาก
13 - 16	ดี
9 - 12	ปานกลาง
5 - 8	ปรับปรุง

### แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มที่ (ชื่อกลุ่ม) .....

สมาชิกในกลุ่ม 1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
	3	2	1
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน			
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย			
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ			
5. ใช้เวลาในการทำงานอย่างเหมาะสม			
<b>รวม</b>			

#### เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

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



### แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียน

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด

✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
<b>1. ความสามารถในการสื่อสาร</b>			
1.1 มีความสามารถในการรับ – ส่งสาร			
1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม			
1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม			
<b>2. ความสามารถในการคิด</b>			
2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เพื่อการสร้างองค์ความรู้			
2.2 มีความสามารถในการคิดเป็นระบบ เพื่อการสร้างองค์ความรู้			
<b>3. ความสามารถในการแก้ปัญหา</b>			
3.1 แก้ปัญหาโดยใช้เหตุผล			
3.2 แสวงหาความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา			
3.3 ตัดสินใจโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น			
<b>4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต</b>			
4.1 ทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความสัมพันธ์อันดี			
4.2 มีวิถีแก้ไขความขัดแย้งอย่างเหมาะสม			
<b>5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี</b>			
5.1 เลือกใช้ข้อมูลในการพัฒนาตนเองอย่างเหมาะสม			
5.2 เลือกใช้ข้อมูลในการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสม			

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

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

#### เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

### แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน

แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้าน	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	1.1 มีความรักและภูมิใจในความเป็นชาติ			
	1.2 ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของศาสนา			
	1.3 จงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์			
2. ซื่อสัตย์สุจริต	2.1 ปฏิบัติตามระเบียบการสอนและไม่ลอกการบ้าน			
	2.2 ประพฤติ ปฏิบัติ ตรงต่อความเป็นจริงต่อตนเอง			
	2.3 ประพฤติ ปฏิบัติ ตรงต่อความเป็นจริงต่อผู้อื่น			
3. มีวินัย	3.1 เข้าเรียนตรงเวลา			
	3.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ			
	3.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง			
4. ใฝ่เรียนรู้	4.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ			
	4.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ			
	4.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล			
5. อยู่อย่างพอเพียง	5.1 ใช้ทรัพย์สินและสิ่งของของโรงเรียนอย่างประหยัด			
	5.2 ใช้อุปกรณ์การเรียนอย่างประหยัดและรู้คุณค่า			
	5.3 ใช้จ่ายอย่างประหยัดและมีการเก็บออมเงิน			
6. มุ่งมั่นในการทำงาน	6.1 มีความตั้งใจพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	6.2 มีความอดทนไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรค เพื่อให้งานสำเร็จ			

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ต่อ)

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้าน	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
7. รักความเป็นไทย	7.1 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมภูมิปัญญาไทย			
	7.2 เห็นคุณค่าและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทย			
8. มีจิตสาธารณะ	8.1 รู้จักการให้เพื่อส่วนรวมและเพื่อผู้อื่น			
	8.2 มีน้ำใจหรือการให้ความช่วยเหลือผู้อื่น			
	8.3 เข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญตนเพื่อส่วนรวมเมื่อมีโอกาส			

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

ใบงานที่ 2.1  
เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....

**ตอนที่ 1** จงตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้องและสมบูรณ์ที่สุด

1. เทคโนโลยี หมายถึง

.....

.....

.....

.....

2. สารสนเทศ หมายถึง

.....

.....

.....

.....

3. อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**เฉลยใบงานที่ 2.1**  
**เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ**

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....

**ตอนที่ 1** จงตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้องและสมบูรณ์ที่สุด

1. เทคโนโลยี หมายถึง

เทคโนโลยี หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์พัฒนาขึ้น เพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่างๆ เป็นการนำเอาความรู้ ทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการประดิษฐ์สิ่งของต่างๆ ให้เกิดประโยชน์

2. สารสนเทศ หมายถึง

สารสนเทศ หมายถึง ข้อมูลที่ได้ผ่านการประมวลผลหรือจัดระบบแล้ว เพื่อให้มีความหมายและคุณค่าสำหรับผู้ใช้

3. เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง

เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดเก็บ ประมวลผล และแสดงผลของข้อมูลและสารสนเทศต่างๆ

## แบบทดสอบ

## เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ (1)

วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

- คำชี้แจง**
1. แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบจำนวน 10 ข้อ แบบ 4 ตัวเลือก
  2. เวลาในการทำแบบทดสอบ 10 นาที
  3. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องข้อเดียว

1. ข้อใดต่อไปนี้นำให้ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศได้ดีที่สุด
  - ก. การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดเก็บ ประมวลผล และแสดงผลของข้อมูลและสารสนเทศต่างๆ
  - ข. ข้อมูลที่ได้ผ่านการประมวลผลหรือจัดระบบแล้ว เพื่อให้มีความหมายและคุณค่าสำหรับผู้ใช้
  - ค. สิ่งที่มีมนุษย์พัฒนาขึ้น เพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่างๆ
  - ง. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูล
2. ข้อใดเป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ
  - ก. ปากกา
  - ข. กรรไกร
  - ค. กระเป๋า
  - ง. ซีดีรอม
3. ใครใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ
  - ก. ปานใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ถ่ายภาพ
  - ข. ปลื้มเขียนรายงานส่งคุณครู
  - ค. บ้างหาข่าวจากหนังสือพิมพ์
  - ง. ปู้กใช้ดินสอสีระบายภาพวาด
4. ข้อใดเป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ
  - ก. ขวดน้ำที่ผ่านการฆ่าเชื้อแล้ว
  - ข. ซีดีรอม
  - ค. โต๊ะคอมพิวเตอร์
  - ง. รถจักรยาน
5. ข้อใดกล่าวถึงประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีไม่ถูกต้อง
  - ก. ใช้เนื้อที่ในการจัดเก็บเอกสารน้อย
  - ข. ลดปริมาณในการใช้ทรัพยากรต่างๆ
  - ค. ผลงานมีความรวดเร็ว แต่ผิดพลาดมาก
  - ง. ลดจำนวนผู้ทำงานเกี่ยวกับเอกสารให้น้อยลง

6. ข้อใดต่อไปนี้นำให้ความหมายของคำว่าเทคโนโลยีได้ถูกต้องที่สุด
- การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดเก็บ ประมวลผล และแสดงผลของข้อมูลและสารสนเทศต่างๆ
  - ข้อมูลที่ได้ผ่านการประมวลผลหรือจัดระบบแล้ว เพื่อให้มีความหมายและคุณค่าสำหรับผู้ใช้
  - สิ่งที่มนุษย์พัฒนาขึ้น เพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ
  - อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูล
7. ข้อใดต่อไปนี้นำให้ความหมายของคำว่าสารสนเทศได้ถูกต้องที่สุด
- การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดเก็บ ประมวลผล และแสดงผลของข้อมูลและสารสนเทศต่างๆ
  - ข้อมูลที่ได้ผ่านการประมวลผลหรือจัดระบบแล้ว เพื่อให้มีความหมายและคุณค่าสำหรับผู้ใช้
  - สิ่งที่มนุษย์พัฒนาขึ้น เพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่างๆ
  - อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูล
8. ข้อใดคือคำที่ประกอบกันแล้วมีความหมายเหมือนกับคำว่า "ไอที"
- ข้อมูล สารสนเทศ
  - เทคโนโลยี สารสนเทศ
  - การประมวลผล เทคโนโลยี
  - ข้อมูล การประมวลผล สารสนเทศ
9. การเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ มีความสำคัญอย่างไร
- เป็นความรู้พื้นฐาน
  - ไม่ต้องหาข้อมูลหลายที่
  - นำความรู้มาประยุกต์ใช้งาน
  - ข้อ ก และ ค ถูก
10. ข้อใดเป็นสารสนเทศ
- เกรดเฉลี่ย
  - เสียงนกชนิดต่างๆ
  - คะแนนสอบของนักเรียน
  - ส่วนสูงและน้ำหนักของนักเรียน

## เฉลยแบบทดสอบ

## เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ (1)

วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

- 
- |       |       |       |       |        |
|-------|-------|-------|-------|--------|
| 1. ก. | 2. ง. | 3. ก. | 4. ข. | 5. ค.  |
| 6. ค. | 7. ข. | 8. ข. | 9. ง. | 10. ก. |

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ  
(2) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น ข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล มีคุณธรรม

ตัวชี้วัด ป.4/1 บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### สาระสำคัญ

เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นการประยุกต์เอาความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์มาใช้ให้เกิดประโยชน์ การศึกษาพัฒนาองค์ความรู้ต่างๆ ก็เพื่อให้เข้าใจธรรมชาติ กฎเกณฑ์ของสิ่งต่างๆ และหาทางนำมาประยุกต์ให้เกิดประโยชน์

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศได้
2. บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศได้

#### สาระการเรียนรู้

##### ความรู้ความเข้าใจ

1. ชื่อของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ
2. หน้าที่ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ
3. บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศได้

##### ทักษะ/กระบวนการ

1. ใช้เหตุผลในการตอบข้อคำถาม สรุปล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่ม
2. เกิดทักษะในการทำงานกลุ่ม
3. สรุปความรู้ในรูปแบบของแผนผังความคิด
4. เกิดทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ในการศึกษาหาความรู้

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ปฏิบัติตามระเบียบและข้อตกลงในการจัดการเรียนการสอน
2. แสวงหาข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และสรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล
3. ตั้งใจพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย
4. รู้จักการให้เพื่อส่วนรวมและเพื่อผู้อื่น

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### 1. ขั้นเตรียม

- 1.1 ครูถามนักเรียนนำรูปอุปกรณ์มาให้นักเรียนดูแล้วถามนักเรียนว่านักเรียนรู้จักอุปกรณ์ที่เห็นหรือไม่ แล้วมีหน้าที่อย่างไรบ้างมีใครรู้จักชนิดใดบ้าง
- 1.2 ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน คละกันตามความสามารถ คือ เก่ง ปานกลางและอ่อน (แบ่งตามกลุ่มเดิม)

#### 2. ขั้นปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน

- 2.1 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ยกตัวอย่าง จากนั้นจึงเล่าเรื่องย่อของเกมเรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ในฉากต่อไป เพื่อเป็นการกระตุ้นนักเรียนให้อยากเรียนพร้อมทั้งอธิบายกฎ กติกาของเกมให้นักเรียนฟัง
- 2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เพื่อศึกษาและทำใบงานที่ 2.2 เรื่องอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีเส้นทางเดินเรื่อง ดังนี้

เส้นทางเดินเรื่อง	คำถามหลัก	สื่อการเรียน
ชื่อของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ	อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศมี	1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ 2. ใบงานที่ 2.2 เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ
หน้าที่ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ	ประโยชน์อย่างไร	

### 3. ชั้นกิจกรรมสรุปและนำเสนอผลงาน

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปความรู้ในรูปแบบของแผนผังความคิด และนำเสนอผลงานเกี่ยวกับ ชื่อ หน้าที่และประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ แต่ละชนิด

### 4. ชั้นประเมินผล

นักเรียนตอบคำถามพร้อมทั้งประเมินคะแนนที่ได้จากใบงานและการใช้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์และทำแบบทดสอบ จำนวน 10 ข้อ เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ (2)

#### สื่อ อุปกรณ์ และแหล่งการเรียนรู้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์
2. ใบงานที่ 2.2 เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

เป้าหมาย	วิธีวัด	เครื่องมือวัด
ความรู้ความเข้าใจ	1. ตรวจใบงาน 2. การทดสอบ 4. สังเกตการนำเสนอผลงาน	1. แบบประเมินผลงาน 2. แบบทดสอบ 3. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
ทักษะ/กระบวนการ	1. สังเกตการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน 2. สังเกตการสรุปและนำเสนอ	1. แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียน 2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
คุณลักษณะอันพึงประสงค์	1. การสังเกต	1. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

**เกณฑ์การวัด**

1. แบบประเมินผลงานผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
3. แบบทดสอบผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
4. แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
5. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

## แบบประเมินผลงาน

ชื่อ-นามสกุล .....

ชั้น .....

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

คำชี้แจง : ให้ ผู้ประเมิน ชี้ด ✓ 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												
5. เสร็จตามเวลาที่กำหนด												
<b>รวม</b>												
<b>รวมทุกรายการ</b>												
<b>เฉลี่ย</b>												

ประเมิน.....(ตนเอง)

ผู้ประเมิน.....(เพื่อน)

ผู้ประเมิน.....(ครู)

## เกณฑ์การให้คะแนนผลงาน

ประเด็นที่ ประเมิน	คะแนน			
	4	3	2	1
1. ผลงานตรงกับ จุดประสงค์ ที่กำหนด	ผลงานสอดคล้อง กับจุดประสงค์ ทุกประเด็น	ผลงานสอดคล้อง กับจุดประสงค์ เป็นส่วนใหญ่	ผลงานสอดคล้อง กับจุดประสงค์ บางประเด็น	ผลงานไม่ สอดคล้องกับ จุดประสงค์
2. ผลงานมี ความถูกต้อง สมบูรณ์	เนื้อหาสาระของ ผลงานถูกต้อง ครบถ้วน	เนื้อหาสาระของ ผลงานถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่	เนื้อหาสาระของ ผลงานถูกต้อง เป็นบางประเด็น	เนื้อหาสาระของ ผลงานไม่ถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่
3. ผลงาน มีความคิด สร้างสรรค์	ผลงานมีแนวคิด ที่แปลกใหม่และ เป็นระบบ	ผลงานมีแนวคิด แปลกใหม่ แต่ยังไม่เป็นระบบ	ผลงานมีความ น่าสนใจ แต่ยังไม่มี แนวคิดแปลกใหม่	ผลงานไม่แสดง แนวคิดใหม่
4. ผลงานมีความ เป็นระเบียบ	ผลงานมีความเป็น ระเบียบ แสดงออก ถึงความประณีต	ผลงานส่วนใหญ่ มีความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่อง เล็กน้อย	ผลงานมีความเป็น ระเบียบ แต่มี ข้อบกพร่อง บางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ ไม่เป็นระเบียบ และมีข้อบกพร่อง
5. ผลงานเสร็จ ตามเวลาที่ กำหนด	ส่งผลงานตามเวลา ที่กำหนด	ส่งผลงานช้ากว่า เวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งผลงานช้ากว่า เวลาที่กำหนด 3-5 วัน	ส่งผลงานช้ากว่า เวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไป

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
17 - 20	ดีมาก
13 - 16	ดี
9 - 12	ปานกลาง
5 - 8	ปรับปรุง

### แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มที่ (ชื่อกลุ่ม) .....

- สมาชิกในกลุ่ม
1. ....
  2. ....
  3. ....
  4. ....
  5. ....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
	3	2	1
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน			
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย			
4. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ			
5. ใช้เวลาในการทำงานอย่างเหมาะสม			
<b>รวม</b>			

#### เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

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

### แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียน

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน

แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
<b>1. ความสามารถในการสื่อสาร</b>			
1.1 มีความสามารถในการรับ – ส่งสาร			
1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม			
1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม			
<b>2. ความสามารถในการคิด</b>			
2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เพื่อการสร้างองค์ความรู้			
2.2 มีความสามารถในการคิดเป็นระบบ เพื่อการสร้างองค์ความรู้			
<b>3. ความสามารถในการแก้ปัญหา</b>			
3.1 แก้ปัญหาโดยใช้เหตุผล			
3.2 แสวงหาความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา			
3.3 ตัดสินใจโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น			
<b>4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต</b>			
4.1 ทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความสัมพันธ์อันดี			
4.2 มีวิธีแก้ไขความขัดแย้งอย่างเหมาะสม			
<b>5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี</b>			
5.1 เลือกใช้ข้อมูลในการพัฒนาตนเองอย่างเหมาะสม			
5.2 เลือกใช้ข้อมูลในการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสม			

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

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

#### เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน



### แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน

แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้าน	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	1.1 มีความรักและภูมิใจในความเป็นชาติ			
	1.2 ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของศาสนา			
	1.3 จงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์			
2. ซื่อสัตย์สุจริต	2.1 ปฏิบัติตามระเบียบการสอนและไม่ลอกการบ้าน			
	2.2 ประพฤติ ปฏิบัติ ตรงต่อความเป็นจริงต่อตนเอง			
	2.3 ประพฤติ ปฏิบัติ ตรงต่อความเป็นจริงต่อผู้อื่น			
3. มีวินัย	3.1 เข้าเรียนตรงเวลา			
	3.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ			
	3.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง			
4. ใฝ่เรียนรู้	4.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ			
	4.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ			
	4.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล			
5. อยู่อย่างพอเพียง	5.1 ใช้ทรัพย์สินและสิ่งของของโรงเรียนอย่างประหยัด			
	5.2 ใช้อุปกรณ์การเรียนอย่างประหยัดและรู้คุณค่า			
	5.3 ใช้จ่ายอย่างประหยัดและมีการเก็บออมเงิน			
6. มุ่งมั่นในการทำงาน	6.1 มีความตั้งใจพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	6.2 มีความอดทนไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรค เพื่อให้งานสำเร็จ			

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ต่อ)

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้าน	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
7. รักความเป็นไทย	7.1 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมภูมิปัญญาไทย			
	7.2 เห็นคุณค่าและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทย			
8. มีจิตสาธารณะ	8.1 รู้จักการให้เพื่อส่วนรวมและเพื่อผู้อื่น			
	8.2 มีน้ำใจหรือการให้ความช่วยเหลือผู้อื่น			
	8.3 เข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญตนเพื่อส่วนรวมเมื่อมีโอกาส			

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

**ใบงานที่ 2.2**  
**เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ**

**คำชี้แจง** จงนำคำที่กำหนดให้มาใส่ในช่องว่างในข้อที่ 1-10 ให้ถูกต้อง

- |                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| ก. คอมพิวเตอร์    | ฉ. CD-ROM             |
| ข. วิทย์          | ช. กล้องดิจิทัล       |
| ค. โทรศัพท์       | ซ. หน่วยความจำแบบแฟลช |
| ง. โทรศัพท์มือถือ | ฅ. สแกนเนอร์          |
| จ. เครื่องพิมพ์   |                       |

1. .... ทำงานตามโปรแกรมคำสั่งต่างๆ เช่น เกม พิมพ์งาน ดูหนัง ฟังเพลง เป็นต้น
2. .... มีภาพถ่ายอยู่ 1 ใบ อยากรับที่กลงในคอมพิวเตอร์
3. .... ต้องการพิมพ์เอกสารจากคอมพิวเตอร์ออกมา
4. .... ใช้จัดเก็บข้อมูลต่างๆ มีลักษณะเป็นแผ่นกลม
5. .... ใช้จัดเก็บข้อมูลต่างๆ มีขนาดเล็ก พกพาสะดวก
6. .... อยากตัดต่อวีดีโอเพื่อทำหนังสั้น
7. .... ต้องการคุยกันทางเสียง
8. .... ใช้ถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
9. .... ใช้ดูและฟังข่าว หนังสือ รายการต่างๆ
10. .... ใช้ฟังข่าว เพลงหรือสาระความรู้ต่างๆ

**เฉลยใบงานที่ 2.2**  
**เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ**

**คำชี้แจง** จงนำคำที่กำหนดให้มาใส่ในช่องว่างในข้อที่ 1-10 ให้ถูกต้อง

- |                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| ก. คอมพิวเตอร์    | ฉ. CD-ROM             |
| ข. วิทย์          | ช. กล้องดิจิทัล       |
| ค. โทรทัศน์       | ซ. หน่วยความจำแบบแฟลช |
| ง. โทรศัพท์มือถือ | ฅ. สแกนเนอร์          |
| จ. เครื่องพิมพ์   |                       |

1. ก ทำงานตามโปรแกรมคำสั่งต่างๆ เช่น เกม พิมพ์งาน ดูหนัง ฟังเพลง เป็นต้น
2. ฉ มีภาพถ่ายอยู่ 1 ใบ อยากบันทึกลงในคอมพิวเตอร์
3. จ ต้องการพิมพ์เอกสารจากคอมพิวเตอร์ออกมา
4. ฅ ใช้จัดเก็บข้อมูลต่างๆ มีลักษณะเป็นแผ่นกลม
5. ช ใช้จัดเก็บข้อมูลต่างๆ มีขนาดเล็ก พกพาสะดวก
6. ก อยากตัดต่อวิดีโอเพื่อทำหนังสั้น
7. ง ต้องการคุยกันทางเสียง
8. ช ใช้ถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
9. ค ใช้ดูและฟังข่าว หนังสือ รายการต่างๆ
10. ข ใช้ฟังข่าว เพลงหรือสาระความรู้ต่างๆ

## แบบทดสอบ

## เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ (2)

วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

- คำชี้แจง**
1. แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบจำนวน 10 ข้อ แบบ 4 ตัวเลือก
  2. เวลาในการทำแบบทดสอบ 10 นาที
  3. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องข้อเดียว

1. หากนักเรียนพิมพ์รายงานส่งครู อุปกรณ์เทคโนโลยีในข้อใดจะแสดงผลงานนักเรียนเป็นอุปกรณ์สุดท้าย

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| ก. สแกนเนอร์    | ข. เครื่องพิมพ์ |
| ค. กล้องดิจิทัล | ง. คอมพิวเตอร์  |

2. ข้อใดเป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ใช้จัดเก็บข้อมูล

- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| ก. จอคอมพิวเตอร์ | ข. เครื่องพิมพ์ |
| ค. ซีดีรอม       | ง. เมาส์        |

ข้อ 3-5 ตอบคำถามโดยดูจากภาพที่กำหนด



1)



2)



3)



4)

3. อุปกรณ์ในข้อหมายเลข 3) มีชื่อว่าอย่างไร

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| ก. สแกนเนอร์    | ข. เครื่องพิมพ์ |
| ค. กล้องดิจิทัล | ง. แผ่นดิสก์    |

4. ถ้าต้องการที่จะนำรูปถ่าย 2 แผ่น บันทึกไว้ในคอมพิวเตอร์เราจะใช้อุปกรณ์ในหมายเลขใดจึงจะเหมาะสม

- ก. หมายเลข 1)                      ข. หมายเลข 2)  
 ค. หมายเลข 3)                      ง. หมายเลข 4)

5. อุปกรณ์ในหมายเลขใดบ้างที่จัดเป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

- ก. หมายเลข 1), 2)                      ข. หมายเลข 3), 4)  
 ค. หมายเลข 1), 2), 3)                      ง. หมายเลข 1), 2), 3), 4)

6. ใครดูแลรักษา "โทรศัพท์เคลื่อนที่" ได้ถูกต้อง

- ก. ชมพู่เล่นเกมในโทรศัพท์เคลื่อนที่บ่อยๆ เพราะให้ความเพลิดเพลิน  
 ข. น้อยหน้าชอบใช้ดินสอหรือของแหลมคมกดที่ปุ่มกดเสมอ  
 ค. กลัวยหอมชอบวางโทรศัพท์เคลื่อนที่ไว้บนโทรศัพท์คนที่เปิดอยู่  
 ง. มะปรางใช้ผ้าเนื้อนุ่มที่สะอาดทำความสะอาดเลนส์หน้าจอ

7. ข้อใดเป็นการดูแลรักษา "คอมพิวเตอร์" ที่ไม่ถูกต้อง

- ก. คลุมผ้าทุกครั้งหลังใช้งานเสร็จ  
 ข. กดปุ่มเมาส์เพียงเบาๆ ทุกครั้ง  
 ค. ใช้ผ้าเปียกเช็ดแผงด้านหลังของซีพียู  
 ง. ไม่ใช้มือสัมผัสที่หน้าจอโดยตรง

8. ข้อใดไม่ใช่เทคโนโลยีสารสนเทศ

- ก. เครื่องพิมพ์ โทรศัพท์                      ข. หนังสือเรียน นิตยสาร  
 ค. คอมพิวเตอร์ สแกนเนอร์                      ง. ดาวเทียม โทรศัพท์มือถือ

9. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง

- ก. คอมพิวเตอร์ ช่วยแสดงข้อมูลและเก็บข้อมูลได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น  
 ข. สแกนเนอร์ ช่วยพิมพ์ชิ้นงานที่ต้องการออกมาอย่างสวยงาม  
 ค. กล้องดิจิทัล ช่วยสแกนข้อความหรือภาพที่อยู่ในรูปสิ่งพิมพ์  
 ง. เครื่องพิมพ์ ช่วยบันทึกภาพได้สะดวกโดยไม่ต้องใช้ฟิล์ม

10. นักเรียนจะได้รับประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางด้านใดมากที่สุด

- ก. แก้ไขปัญหาต่างๆ ในครอบครัวได้ง่ายขึ้น
- ข. ค้นคว้าหาความรู้ได้สะดวกรวดเร็ว
- ค. ได้พบเพื่อนใหม่เป็นจำนวนมาก
- ง. สนุกสนานจากการเล่นเกม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุพรรณบุรี

## เฉลยแบบทดสอบ

## เรื่อง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ (2)

## วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

- 
- |       |       |       |       |        |
|-------|-------|-------|-------|--------|
| 1. ข. | 2. ค. | 3. ก. | 4. ค. | 5. ง.  |
| 6. ง. | 7. ค. | 8. ข. | 9. ก. | 10. ข. |

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์



**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน**  
**เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์**  
**รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**  
**กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี**

---

**คำชี้แจง**

ให้นักเรียนทำแบบทดสอบโดยทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบในช่องที่นักเรียนคิดว่าถูกต้องที่สุด จำนวน 30 ข้อ โดยนักเรียนมีเวลาในการทำแบบทดสอบชุดนี้ 30 นาที

---

1. ข้อใดให้ความหมายของซอฟต์แวร์ได้ดีที่สุด
  - ก. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทุกชนิด
  - ข. ชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่ใช้สั่งงานคอมพิวเตอร์
  - ค. โปรแกรมที่ใช้ในงานเฉพาะด้าน
  - ง. อุปกรณ์ที่ใช้ต่อพ่วงกับคอมพิวเตอร์ทุกชนิด
  
2. ถ้าคอมพิวเตอร์ไม่มีซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เครื่องนั้นจะสามารถทำงานได้หรือไม่ เพราะเหตุใด
  - ก. ทำงานได้ เพราะอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทุกชิ้นสามารถทำงานได้ปกติ
  - ข. ทำงานได้ เพราะซอฟต์แวร์ไม่จำเป็นสำหรับการทำงานของคอมพิวเตอร์
  - ค. ทำงานไม่ได้ เพราะซอฟต์แวร์คืออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่จำเป็น
  - ง. ทำงานไม่ได้ เพราะผู้ใช้งานจะไม่สามารถสั่งงานคอมพิวเตอร์ได้
  
3. ข้อใดต่อไปนี้จะให้ความหมายของซอฟต์แวร์ระบบได้ดีที่สุด
  - ก. โปรแกรมทุกประเภทที่ทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้
  - ข. โปรแกรมที่ทำหน้าที่ประสานการทำงานระหว่างฮาร์ดแวร์กับซอฟต์แวร์ประยุกต์
  - ค. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทุกชนิด
  - ง. เป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้สำหรับทำงานต่างๆ ตามที่ต้องการ

4. ข้อใดต่อไปนี้เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์ทั้งหมด

- |                                    |                              |
|------------------------------------|------------------------------|
| ก. Windows 8, Unix                 | ข. Unix, Facebook            |
| ค. Microsoft Word, Microsoft Excel | ง. เกมคอมพิวเตอร์, Windows 8 |

5. ถ้านักเรียนต้องการทำรายงานส่งคุณครูนักเรียนควรเลือกใช้ซอฟต์แวร์ใดจึงจะเหมาะสม

- |                         |                    |
|-------------------------|--------------------|
| ก. Microsoft Word       | ข. Microsoft Excel |
| ค. Microsoft PowerPoint | ง. Word Pad        |

6. ข้อใดต่อไปนี้จะให้ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศได้ดีที่สุด

- ก. การนำเทคโนโลยีมาใช้จัดเก็บ ประมวลผลและแสดงผลของข้อมูลหรือสารสนเทศ
- ข. ข้อมูลที่ผ่านการประมวลผลหรือจัดระบบแล้ว เพื่อให้มีความหมายและคุณค่าสำหรับผู้ใช้
- ค. สิ่งที่มีมนุษย์พัฒนาขึ้น เพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่างๆ
- ง. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูล



7. จากภาพเป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศที่เรียกว่าอะไร

- |              |                 |
|--------------|-----------------|
| ก. สแกนเนอร์ | ข. คอมพิวเตอร์  |
| ค. มอนิเตอร์ | ง. เครื่องพิมพ์ |

8. หากนักเรียนต้องการพิมพ์รายงานส่งครู อุปกรณ์เทคโนโลยีในข้อใดจะแสดงผลงานนักเรียนเป็นอุปกรณ์สุดท้าย

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| ก. สแกนเนอร์    | ข. เครื่องพิมพ์ |
| ค. กล้องดิจิทัล | ง. คอมพิวเตอร์  |

9. บุคคลในข้อใดใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่ถูกต้อง
- สุดา วาดภาพโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
  - สุธีร์ ใช้แผ่นดิสก์คั่นหนังสือที่อ่านค้างไว้
  - สุธรรม ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ส่งข้อความ
  - สุนีย์ ใช้สแกนเนอร์สแกนรูปเก่าๆ เก็บไว้
10. ใครใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศได้เหมาะสม
- นุ๊กเสียบปลั๊กโทรศัพท์ทิ้งไว้เพื่อจะได้เปิดใช้งานได้ทันที
  - รุ่งวางโทรศัพท์เคลื่อนที่ไว้บนอ่างล้างมือ
  - ปรารกตปุมกล้องดิจิทัลซ้ำกันหลายๆ ครั้ง
  - อ้อมหมุนเลือกคลื่นวิทยุเบาๆ
11. อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศข้อใดมีหน้าที่เหมือนกัน
- คอมพิวเตอร์-กล้องดิจิทัล
  - โทรศัพท์เคลื่อนที่-แผ่นซีดี
  - แฟลชไดรฟ์-แผ่นซีดี
  - แฟลชไดรฟ์-สแกนเนอร์
12. ข้อใดกล่าวถึงประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีไม่ถูกต้อง
- ใช้เนื้อที่ในการจัดเก็บเอกสารน้อย
  - ลดปริมาณในการใช้ทรัพยากรต่างๆ
  - ผลงานมีความรวดเร็ว แต่ผิดพลาดมาก
  - ลดจำนวนผู้ทำงานเกี่ยวกับเอกสารให้น้อยลง
13. อวัยวะตา หู จมูก ลิ้น เปรียบเสมือนหน่วยใดของคอมพิวเตอร์
- หน่วยความจำ
  - หน่วยรับข้อมูล
  - หน่วยคิดคำนวณ
  - หน่วยแสดงผล
14. ณเดชน์เห็นญาญ่ายิ้มให้จึงยิ้มตอบ ส่วนใดของร่างกายที่เป็นหน่วยแสดงผล
- ตา
  - จมูก
  - ปาก
  - สมอง

15. เมื่อรัชชานนท์ได้ยื่นเพื่อนนิทาตนเองจึงรู้สึกโกรธมาก ดังนั้นอวัยวะส่วนใดของร่างกายจัดเป็นหน่วยประมวลผล ที่สามารถรับรู้ได้ถึงความรู้สึกโกรธ
- ก. หู                      ข. ปาก                      ค. จมูก                      ง. สมอง
16. ข้อใดต่อไปนี้เป็นเรียงลำดับขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง
- ก. หน่วยรับข้อมูล >> หน่วยประมวลผลกลาง >> หน่วยแสดงผล  
 ข. หน่วยประมวลผลกลาง >> หน่วยรับข้อมูล >> หน่วยแสดงผล  
 ค. หน่วยประมวลผลกลาง >> หน่วยแสดงผล >> หน่วยรับข้อมูล  
 ง. หน่วยรับข้อมูล >> หน่วยแสดงผล >> หน่วยประมวลผลกลาง
17. หน่วยรับข้อมูล ทำหน้าที่ตรงตามข้อใด
- ก. รับโปรแกรมเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์  
 ข. รับข้อมูลเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์  
 ค. รับข้อมูลและโปรแกรมเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อเตรียมประมวลผล  
 ง. รับข้อมูลและโปรแกรมเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อแสดงผล
18. นักเรียนใช้อุปกรณ์ใดในการรับข้อมูลเข้าในรูปแบบของเสียง
- ก. เม้าส์                      ข. สแกนเนอร์                      ค. ไมโครโฟน                      ง. จอภาพแบบสัมผัส
19. ข้อใดคือความหมายของหน่วยประมวลผลกลาง
- ก. มีหน้าที่ประมวลผลเพียงอย่างเดียว  
 ข. มีหน้าที่ประมวลผล และจำคำสั่งพื้นฐานต่างๆ ที่จะใช้กับโปรแกรมต่างๆ  
 ค. มีหน้าที่ประมวลผลและคอยตรวจสอบสิ่งแปลกปลอมที่ปนเข้ามากับไฟล์ต่างๆ  
 ง. มีหน้าที่ประมวลผล และควบคุมระบบต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ให้ทุกหน่วยทำงานสอดคล้องสัมพันธ์กัน

20. หน่วยความจำ ทำหน้าที่ตรงตามข้อใด
- จัดเก็บข้อมูลจากหน่วยรับข้อมูล
  - จัดเก็บข้อมูลจากหน่วยแสดงผล
  - รับข้อมูลจากหน่วยประมวลผลเพื่อส่งต่อไปยังหน่วยแสดงผล
  - ถูกทั้งข้อ ก. และ ค.
21. ข้อใดคือความหมายของหน่วยแสดงผล
- ทำหน้าที่รับข้อมูลจากหน่วยคำนวณและตรรกะ มาแสดงผ่านอุปกรณ์แสดงผล
  - ทำหน้าที่รับข้อมูลจากหน่วยความจำ ซึ่งผ่านการประมวลผลแล้วมาแสดง
  - ทำหน้าที่รับข้อมูลจากหน่วยควบคุม นำมาแสดงผล โดยผ่านอุปกรณ์แสดงผล
  - ทำหน้าที่รับข้อมูลจากหน่วยแสดงผล นำมาประมวลผล แล้วแสดงผลโดยอาศัยอุปกรณ์แสดงผล
22. อุปกรณ์ใดทำหน้าที่รับข้อมูลและแสดงผล
- ไมโครโฟน
  - โปรเจคเตอร์
  - เครื่องอ่านบาร์โค้ด
  - กล้องดิจิทัล
23. ข้อใดเป็นหน่วยแสดงผลทั้งหมด
- ลำโพง, จอภาพ, ฮาร์ดดิสก์
  - จอภาพ, ปริ้นเตอร์, ลำโพง
  - แรม, ลำโพง, ซีพียู
  - ปริ้นเตอร์, คีย์บอร์ด, เมาส์
24. อุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ในการประมวลผลข้อมูล คือข้อใด
- ซีพียู
  - รอม
  - ฮาร์ดดิสก์
  - แป้นพิมพ์
25. ข้อใดคืออุปกรณ์ที่ทำหน้าที่รับข้อมูลทั้งหมด
- แป้นพิมพ์, เมาส์, ปริ้นเตอร์, สแกนเนอร์
  - แป้นพิมพ์, เมาส์, ก้านควบคุม, สแกนเนอร์
  - แป้นพิมพ์, จอภาพ, ก้านควบคุม, สแกนเนอร์
  - แป้นพิมพ์, จอภาพ, ปริ้นเตอร์, สแกนเนอร์

26. นักเรียนควรใช้คอมพิวเตอร์อย่างไรจึงเกิดประโยชน์สูงสุด
- ใช้คอมพิวเตอร์ดูหนัง ฟังเพลงตีกอล์ฟ ทุกคืน
  - ทำรายงานโดยค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตพร้อมเล่นเกมไปด้วย
  - ผ่อนคลายอารมณ์ด้วยการเล่นเกม ดูหนัง ทั้งวัน
  - ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อทำงานบันเทิง แต่กำหนดเวลา
27. ข้อใดกล่าวถึงบทบาทของคอมพิวเตอร์ในงานด้านการสื่อสารได้ถูกต้อง
- เป็นการสื่อสารผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกัน
  - เป็นการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์คิดค้นอุปกรณ์การสื่อสารรูปแบบใหม่
  - เป็นการสื่อสารระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์กับอุปกรณ์การสื่อสารอื่นๆ
  - เป็นการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์อำนวยความสะดวกให้องค์กรด้านการสื่อสาร
28. "กรวิทย์สามารถคุยกับน้องเอชได้ทุกที่ทั่วโลก"กรวิทย์ได้รับประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ด้านใด
- การศึกษา
  - การสื่อสาร
  - ความบันเทิง
  - วิทยาศาสตร์
29. ข้อใดเป็นโทษของคอมพิวเตอร์
- ใช้คอมพิวเตอร์แล้วสายตาเสียเมื่อใช้คอมพิวเตอร์
  - สมาธิจะสั้นไม่เชื่อฟังพ่อแม่
  - ร่างกายจะอ่อนแอติดไวรัสได้ง่าย
  - การสูญเสียความสัมพันธ์กับครอบครัวเมื่อใช้มากเกินไป
30. ข้อใดคือโทษของคอมพิวเตอร์ที่เกิดกับร่างกายผู้ใช้
- ทำให้เสียเวลา
  - ทำให้เสียเงิน
  - ทำให้เสียสายตา
  - ทำให้เสียกำลังใจ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์  
รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

---

- |       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1. ข  | 2. ง  | 3. ข  | 4. ค  | 5. ก  |
| 6. ก  | 7. ก  | 8. ข  | 9. ข  | 10. ง |
| 11. ค | 12. ค | 13. ข | 14. ค | 15. ง |
| 16. ก | 17. ค | 18. ค | 19. ง | 20. ง |
| 21. ข | 22. ง | 23. ข | 24. ก | 25. ข |
| 26. ข | 27. ค | 28. ข | 29. ก | 30. ค |

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย  
สอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

**คำชี้แจง**

แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับนี้ใช้เพื่อสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยพิจารณาจากเกณฑ์ระดับความพึงพอใจ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
ระดับ 3 หมายถึง	มีความพึงปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
ระดับ 1 หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

โดยแบบสอบถามความพึงพอใจแบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็น

**ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของนักเรียน

1. เพศ

( ) ชาย ( ) หญิง

2. ที่บ้านของนักเรียนมีคอมพิวเตอร์

( ) มี ( ) ไม่มี

3. นักเรียนเคยเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือไม่

( ) เคย ( ) ไม่เคย



ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียน  
คอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการ  
ทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการความคิดเห็น	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
<b>เนื้อหา</b>					
1. ระดับความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน					
2. ระยะเวลาเหมาะสมกับเนื้อหา					
<b>การเรียนการสอน</b>					
3. ลักษณะการนำเสนอของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์เหมาะสมกับผู้เรียน					
4. นักเรียนมีความสนใจในบทเรียนมากขึ้นเมื่อเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์					
5. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะติดตามเรื่องราวในบทเรียนมากยิ่งขึ้น					
6. นักเรียนต้องการเรียนด้วยบทเรียนในลักษณะนี้กับเนื้อหาในบทเรียนอื่นๆ					
7. นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์					
8. นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นหลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์					
9. นักเรียนได้เรียนรู้ตามความถนัดและความสามารถของตนเอง					

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียน  
คอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการ  
ทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ต่อ)

รายการความคิดเห็น	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
10. การเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ทำให้นักเรียนเข้าใจในบทเรียนเรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ได้ดีขึ้น					
11. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ ช่วยให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะและทบทวนเนื้อหาได้ดี					
12. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ตลอดเวลา					
13. นักเรียนมีอิสระในการคิดและตัดสินใจมากยิ่งขึ้นเมื่อเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์					
<b>บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม</b>					
14. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์มีการใช้ภาษาที่ทำให้นักเรียนเข้าใจง่าย					
15. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ใช้ตัวหนังสือที่มีคุณภาพง่ายต่อการอ่าน					
16. การออกแบบตัวละครและฉากของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ มีความสวยงามน่าสนใจ					
17. การดำเนินเรื่องของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน					

