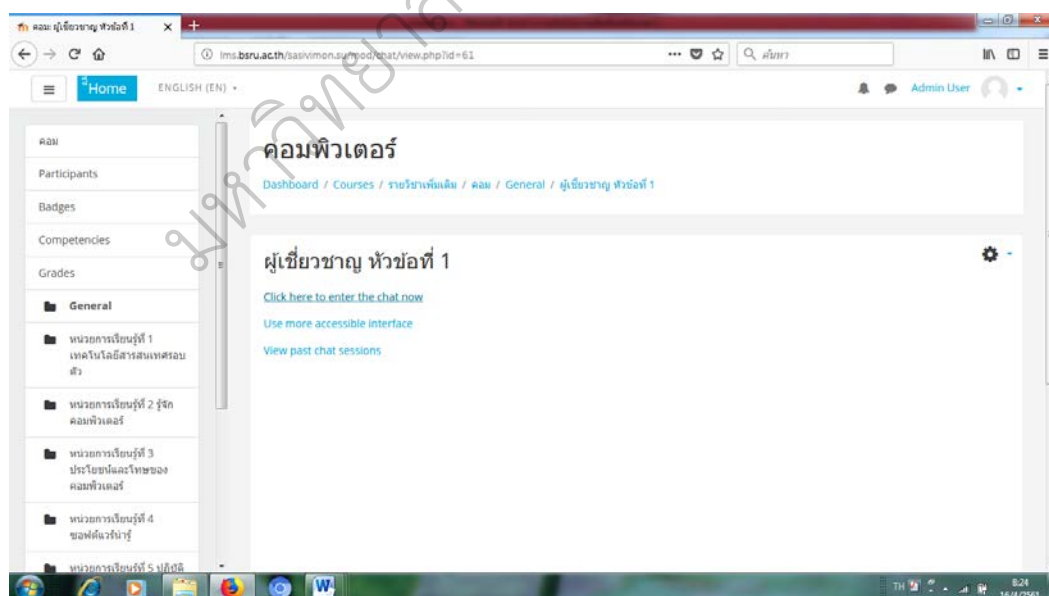
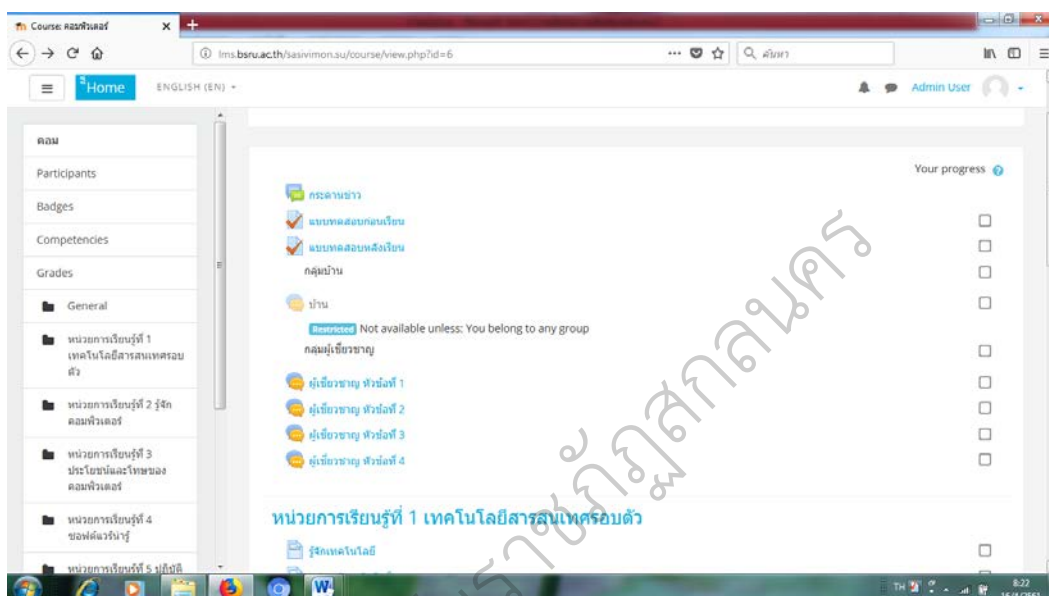


ภาคผนวก ข

ตัวอย่างบทเรียนบนเว็บโดยใช้การเรียนรู้แบบชี้แนะ
ผังกราฟิก และเทคนิค Jigsaw กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
และเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตัวอย่างบทเรียนบนเว็บโดยใช้การเรียนรู้แบบชิ้นและ
 ผังกราฟิก และเทคนิค Jigsaw กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



คอมพิวเตอร์

Dashboard / Courses / รายวิชาเพิ่มเติม / คอม / หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ประโยชน์และโทษของคอมพิวเตอร์ / ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จากการที่คอมพิวเตอร์มีลักษณะเด่นหลายประการ ทำให้ถูกนำมาใช้ประโยชน์หลากหลายด้านขึ้นเรื่อยๆ จนในปัจจุบันสิ่งคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งจำเป็นอย่างมาก ที่พบเห็นได้บ่อยที่สุดก็คือ การใช้ในการพิมพ์เอกสารต่างๆ เช่น พิมพ์จดหมาย รายงาน เอกสารต่างๆ ซึ่งเรียกงานประเภทนี้ว่าเอกสาร (word processing) นอกจากนี้ยังมีการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ในด้านต่าง ๆ อีกหลายด้าน ดังต่อไปนี้

ด้านงานธุรกิจ

ด้านธุรกิจ เช่น บริษัท ร้านค้า ตลอดจนโรงงานต่างๆ ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำบัญชี งานประมวลผล และติดต่อกับหน่วยงานภายนอกผ่านระบบโทรคมนาคม งานอุตสาหกรรมใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการควบคุมการผลิต และการประกอบชิ้นส่วนของปรุคต่างๆ หรืองานธนาคาร ที่ให้บริการถอนเงินผ่านตู้ฝากถอนเงินอัตโนมัติ (ATM) และใช้คอมพิวเตอร์จัดการข้อมูลเกี่ยวกับผู้ฝากเงิน และการโอนเงินระหว่างบัญชี เชื่อมโยงกันเป็นระบบเครือข่าย

ด้านการแพทย์

ปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยงานด้านการแพทย์หลายด้าน เช่น การเก็บประวัติคนไข้ การใช้กล้องประกอบการวินิจฉัยของแพทย์ ใช้ในการตรวจเลือด ตรวจปัสสาวะ การทำอัลตราโซุน การตรวจสอบรังสีเอกซ์ด้วยคอมพิวเตอร์ การควบคุมและวิเคราะห์การเอ็กซเรย์ การตรวจคลื่นสมอง คลื่นหัวใจ เป็นต้น

ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ใช้ในการวิเคราะห์สูตรทางเคมี การคำนวณสูตรทางวิทยาศาสตร์ การค้นคว้าทดลองในห้องวิทยาศาสตร์ การคำนวณเกี่ยวกับระบบปริศนาคณิตศาสตร์และการเกิด

คอมพิวเตอร์

Dashboard / Courses / รายวิชาเพิ่มเติม / คอม / หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ประโยชน์และโทษของคอมพิวเตอร์ / แบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

แบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

Grading method: Highest grade

Summary of your previous attempts

Attempt	State	Review
Preview	In progress	

Continue the last attempt

แบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

ims.bsu.ac.th/sasvimon.su/mod/quiz/attempt.php?attempt=5

Home ENGLISH (EN) Admin User

คอมพิวเตอรื

Dashboard / Courses / รายวิชาเพิ่มเติม / คอม / หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ประโยชน์และโทษของคอมพิวเตอร์ / แบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 / Preview

Question 1
Not yet answered
Marked out of 1.00

ข้อใดคือประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ด้านสังคม

Select one:

- a. การจัดการข้อมูลให้เป็นระบบ
- b. การออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ
- c. การจัดหาสื่อในรูปแบบกราฟ
- d. การนำคอมพิวเตอร์มาใช้งานให้เกิดประโยชน์ทุกด้าน

Question 2
Not yet answered
Marked out of 1.00

ข้อใดคือโทษของคอมพิวเตอร์ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว

Select one:

- a. ความสัมพันธ์กับผู้อื่นลดลง
- b. การแสดงออกกับเพศตรงข้ามง่ายในขณะสนทนา
- c. ความสามารถแยกกันออกมา

QUIZ NAVIGATION

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12			

Finish attempt ...

Start a new preview

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
หน่วยที่ 3 เรื่อง ประโยชน์และโทษของคอมพิวเตอร์	เวลาเรียน 6 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์	เวลาเรียน 3 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่สามารถอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้ ส่งผลให้เกิดประโยชน์ในหลายๆ ด้าน และคอมพิวเตอร์ยังก่อให้เกิดโทษกับผู้ใช้ได้ จึงควรใช้อย่างถูกต้องและมีวิจารณญาณ

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัดชั้นปี

ง 3.1 ป. 4/3 บอกประโยชน์และโทษจากการใช้งานคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. บอกประโยชน์จากการใช้งานคอมพิวเตอร์ได้ (K)
2. มีทักษะในการใช้งานคอมพิวเตอร์ให้เกิดประโยชน์ (P)
3. มีมารยาทและมีความกระตือรือร้นในการใช้งานคอมพิวเตอร์ให้เกิดประโยชน์ (A)

คุณลักษณะที่ต้องการ

1. การทำงานเป็นระบบกลุ่ม
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
3. การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยเหตุผล
4. มีมารยาทในการฟังและพูด
5. มีความรับผิดชอบ
6. มีทักษะการคิดวิเคราะห์
7. มีความสุขในการเรียน

สาระการเรียนรู้

คอมพิวเตอร์สามารถประยุกต์ใช้งานได้หลากหลาย ทำให้เกิดประโยชน์มากมาย ต่อการสร้างชิ้นงาน ทั้งชิ้นงานในรูปแบบเอกสารสิ่งพิมพ์ ภาพนิ่ง และมัลติมีเดีย การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นโดยการใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การสนทนาออนไลน์ และการสร้างความบันเทิงด้วยการเล่นเกม การดูภาพยนตร์ และการฟังเพลง

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ขั้นทบทวนความรู้เดิม

1.1.1 ให้นักเรียนทบทวนความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยครูให้นักเรียน ร่วมกันตอบคำถามเพื่อกระตุ้นความคิดและความสนใจของนักเรียน ต่อไปนี้

- นักเรียนคนใดเคยใช้คอมพิวเตอร์บ้าง
- ใช้คอมพิวเตอร์ทำอะไร

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1 ผู้สอนแนะนำเกี่ยวกับการเรียนด้วยบทเรียนบนเว็บ เรื่อง ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

2.2 แจกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ ดังนี้

2.2.1 บอกประโยชน์จากการใช้งานคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง

2.2.2 มีมารยาทและมีความกระตือรือร้นในการใช้งานคอมพิวเตอร์ให้

เกิดประโยชน์

2.2.3 มีทักษะในการใช้งานคอมพิวเตอร์ให้เกิดประโยชน์

2.3 ผู้สอนแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แบบอิสระความสามารถ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักเรียนที่ เก่ง ปานกลาง และอ่อน

2.4 ตัวแทนของนักเรียนแต่ละกลุ่มมารับหัวข้องาน ประกอบด้วยหัวข้อ ดังนี้

หัวข้อที่ 1 ด้านการศึกษา

หัวข้อที่ 2 ด้านความบันเทิง

หัวข้อที่ 3 ด้านการแพทย์

หัวข้อที่ 4 ด้านการสื่อสารและคมนาคม

2.5 นักเรียนแต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่ทำการศึกษาเนื้อหาที่นักเรียนสนใจคนละ 1 หัวข้อเรื่อง โดยนักเรียนจะต้องศึกษาเนื้อหาบนเว็บที่ครูจัดเตรียมไว้

2.6 นักเรียนแต่ละคนแยกย้ายเข้ากลุ่มใหม่ที่มีความสนใจตรงกัน ตามที่แบ่งหัวข้อไว้ในข้อ 2.4 เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์กันและกัน ช่วยเหลือกัน ทำกิจกรรมร่วมกัน จนสามารถเข้าใจทุกเรื่อง เรียกว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

2.7 นักเรียนแยกย้ายกลับเข้ากลุ่มเดิม นักเรียนแต่ละคนอธิบายเนื้อหาย่อยที่ได้ไปศึกษาจากการเข้ากลุ่มที่มีความสนใจเนื้อหาเดียวกันให้สมาชิกในกลุ่มเดิมเข้าใจจนครบทุกเรื่อง

2.8 นักเรียนในกลุ่มร่วมกันสรุปประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ด้วยผังกราฟิก โดยมีการชี้แนะแนวทางให้นักเรียนก่อนปฏิบัติ และให้นักเรียนปฏิบัติต่อไปโดยอิสระ

2.9 ตรวจสอบว่าผู้เรียนมีความเข้าใจตรงตามวัตถุประสงค์โดยการให้นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบย่อย โดยมีเกณฑ์ผ่าน 80% ถ้าหากนักเรียนสอบไม่ผ่านเกณฑ์ ให้นักเรียนทำการศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติม หรือครูสอนซ่อมเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจจนกว่านักเรียนจะสอบผ่านเกณฑ์

2.10 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบของแต่ละคนมาคำนวณ แล้วนำมาเฉลี่ยเป็นคะแนนกลุ่ม

2.11 รายงานคะแนนความก้าวหน้าของแต่ละบุคคล โดยคำนวณจากคะแนนของความก้าวหน้าของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม โดยที่แต่ละคนจะมีคะแนนความรู้พื้นฐานไม่เท่ากัน

2.12 กลุ่มที่ได้รับคะแนนรวม (หรือค่าเฉลี่ย) สูงสุดจะได้รับการยกย่องชมเชย อาจจะเขียนติดป้ายประกาศไว้ที่บอร์ดของห้องและบันทึก

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. บทเรียนบนเว็บโดยใช้การเรียนรู้แบบชี้แนะ ผังกราฟิก และเทคนิค Jigsaw กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีวัดผล

1.1 การสังเกตพฤติกรรม

1.2 การประเมินใบงานกลุ่มการเขียนสรุปความรู้โดยเขียนอธิบาย

เป็นผังกราฟิก

1.3 ตรวจสอบแบบทดสอบย่อยระหว่างเรียน

2. เครื่องมือวัดผล

2.1 แบบสังเกตพฤติกรรม

2.2 แบบประเมินใบงานกลุ่มการเขียนสรุปความรู้โดยเขียนอธิบาย

เป็นผังกราฟิก

2.3 แบบทดสอบย่อย 1 มีจำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน ทำได้ 8 คะแนน

หรือร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์

3. เกณฑ์การวัด

3.1 แบบสังเกตพฤติกรรม

3.1.1 มีความสนใจ ตั้งใจ กระตือรือร้นที่จะเรียน

3.1.2 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

3.1.3 มีน้ำใจกับเพื่อนร่วมงาน

3.1.4 มีความซื่อสัตย์

3.1.5 มีเหตุผลในการแสดงความคิดเห็น

ให้คะแนนพฤติกรรม ตามเกณฑ์ที่ระบุไว้ในแบบประเมิน

3.2 แบบประเมินใบงานกลุ่มการสรุปความรู้โดยเขียนอธิบายเป็นผังกราฟิก

3.2.1 ความถูกต้องของเนื้อหา

3.2.2 ความครอบคลุมของเนื้อหาสาระกับหัวเรื่อง

3.2.3 ความสอดคล้องกับหัวเรื่อง

3.2.4 รูปแบบการนำเสนอ

ให้คะแนนการเขียนสรุปความรู้โดยเขียนอธิบายเป็นผังกราฟิก

ตามเกณฑ์ที่ระบุไว้ในแบบประเมิน

3.3 แบบทดสอบย่อยระหว่างเรียน

3.3.1 เลือกคำตอบถูกต้องในแต่ละข้อ ได้ 1 คะแนน

3.3.2 เลือกคำตอบผิดในแต่ละข้อ ได้ 0 คะแนน

4. เกณฑ์การประเมิน

4.1 นักเรียนได้คะแนนจากการประเมินการทำแบบทดสอบหลังเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์

4.2 นักเรียนได้คะแนนการประเมินพฤติกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

4.3 นักเรียนได้คะแนนการประเมินใบงานเดี่ยว ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

4.4 นักเรียนได้คะแนนการประเมินใบงานกลุ่มการทำผังกราฟิก ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

บันทึกหลังสอน

ผลการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

ปัญหา / อุปสรรค

.....
.....
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวศศิวิมล สุทธิสุวรรณ)

ครูผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

บันทึกการนิเทศติดตาม และ/หรือ ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....

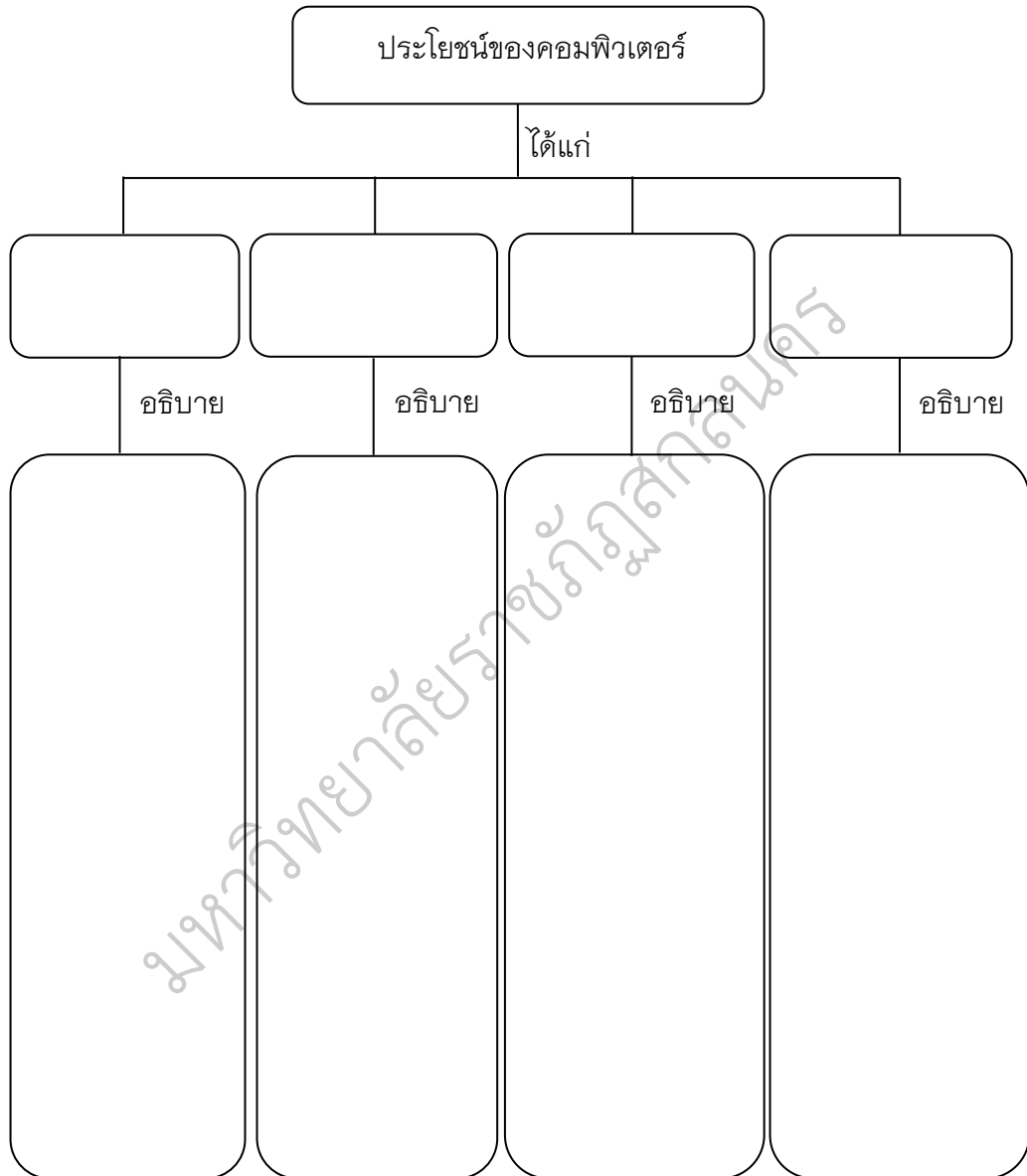
(นายวสันต์ ปัญญาบุตร)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านนกกะเหาะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

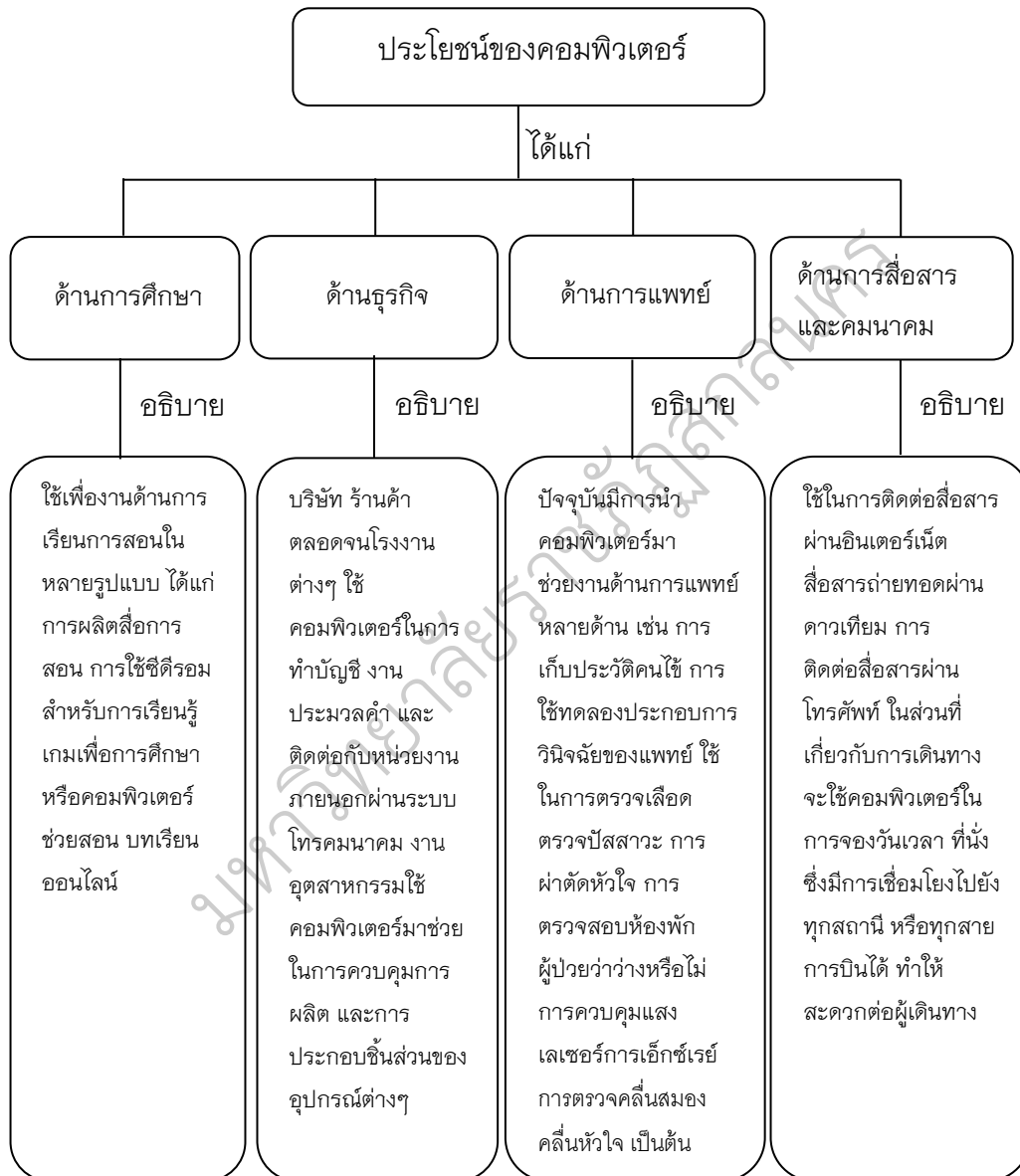
ใบงานที่ 8 ผังมโนทัศน์ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนสรุปประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ บันทึกลงในผังมโนทัศน์



ตัวอย่างผลงานนักเรียนกลุ่ม A
ใบงานที่ 8 ผังมโนทัศน์ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

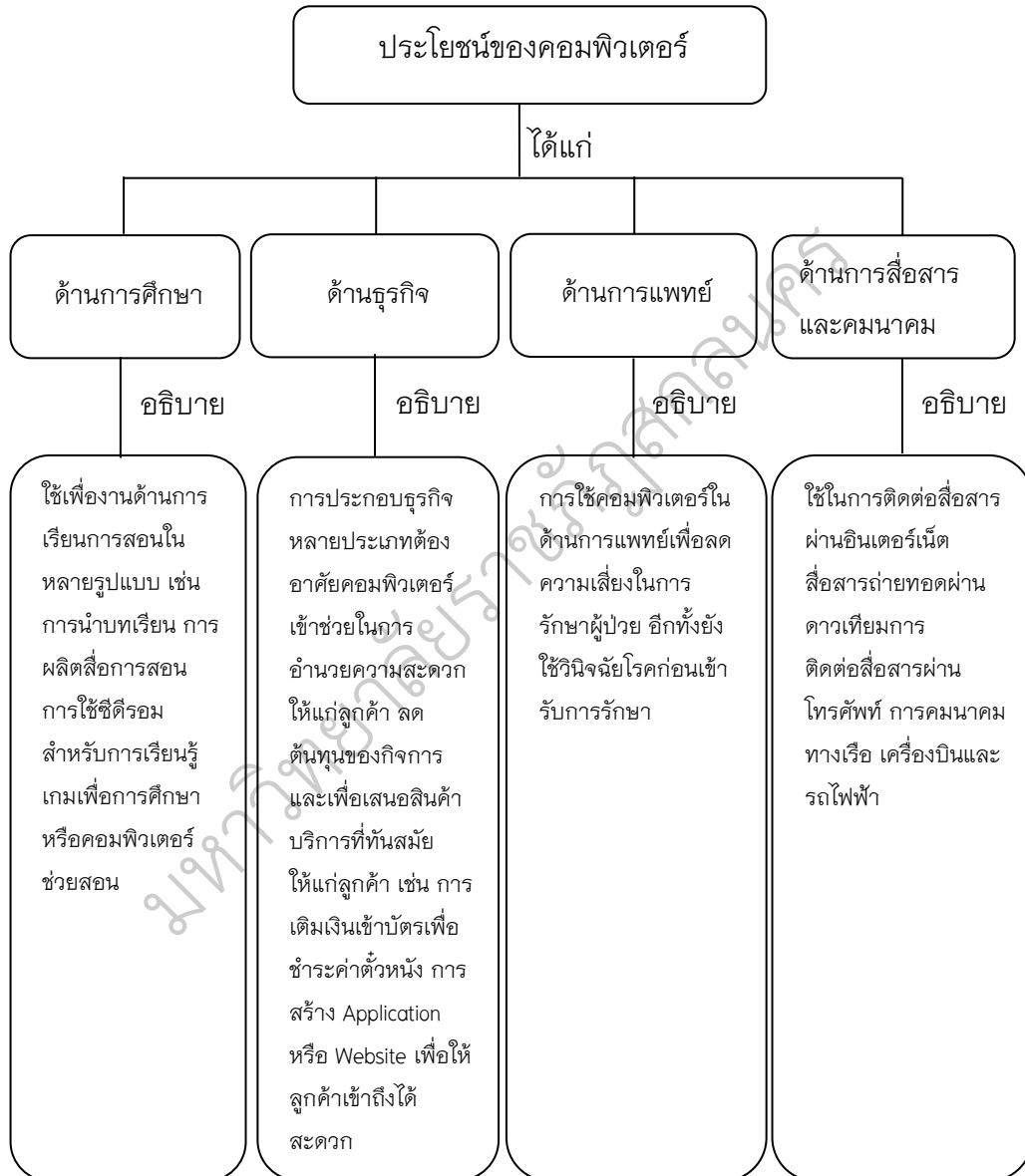
คำชี้แจง ให้นักเรียนสรุปประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ บันทึกลงในผังมโนทัศน์



ชื่อกลุ่ม A สมาชิกในกลุ่มได้แก่ 1) ด.ช.สรารุณี ดาตา เลขที่ 10 2) ด.ช.แอนดริว คำหอม เลขที่ 11
3) ด.ญ.จิตรลดา อุดทน เลขที่ 14 4) ด.ญ.พรรณิสา แสนเฮ้า เลขที่ 12

ตัวอย่างผลงานนักเรียนกลุ่ม B
ใบงานที่ 8 ผังมโนทัศน์ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนสรุปประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ บันทึกลงในผังมโนทัศน์



ชื่อกลุ่ม B สมาชิกในกลุ่มได้แก่ 1) ด.ช.กรภัทร ปัญญาสิม เลขที่ 1 2) ด.ช.ปรัชญา อุดทน เลขที่ 8
3) ด.ญ.เจตปรีญา อุดทน เลขที่ 15 4) ด.ญ.สิรามล พุทธวงค์ เลขที่ 24

แบบประเมินและเกณฑ์การให้คะแนนผังมโนทัศน์ ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

รายการประเมิน	คะแนนที่ได้ (30 คะแนน)
<p>1. ความเชื่อมโยงของผังกราฟิก (4 คะแนน) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้</p> <p>1.1 จัดความเชื่อมโยงของแต่ละข้อความรู้ในระดับที่ 1 ได้ให้คะแนน 1 คะแนน</p> <p>1.2 จัดความเชื่อมโยงของแต่ละข้อความรู้ในระดับที่ 1-2 ได้ให้คะแนน 2 คะแนน</p> <p>1.3 จัดความเชื่อมโยงของแต่ละข้อความรู้ในระดับที่ 1-2-3 ได้ให้คะแนน 3 คะแนน</p> <p>1.4 จัดความเชื่อมโยงของแต่ละข้อความรู้ในระดับที่ 1-2-3-4 ได้ให้คะแนน 4 คะแนน</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2. โครงสร้างผังกราฟิก (26 คะแนน) กำหนดการให้คะแนนดังนี้</p> <p>2.1 ข้อความที่ 1 ที่เป็นประเด็นหลัก ให้คะแนน 1 คะแนน</p> <p>2.2 ข้อความที่ 2 ที่เป็นประเด็นรอง ให้คะแนนข้อความรู้ละ 2 คะแนน</p> <p>2.3 ข้อความที่ 3 ให้คะแนนข้อความรู้ละ 2 คะแนน</p> <p>2.4 ข้อความที่ 4 ให้คะแนนข้อความรู้ละ 2 คะแนน</p> <p>2.5 ข้อความที่ 5 ให้คะแนนข้อความรู้ละ 2 คะแนน</p> <p>2.6 ข้อความที่ 6 ให้คะแนนข้อความรู้ละ 2 คะแนน</p> <p>โดยข้อความรู้ที่ยกมาอยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
รวมคะแนนที่ได้	

ผู้ประเมิน กลุ่มที่...../ คุณครู.....

1..... 4.....

2..... 5.....

3.....

รายการประเมิน

๑. มีความสนใจ ตั้งใจ กระตือรือร้นที่จะเรียน
๒. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
๓. มีน้ำใจกับเพื่อนร่วมงาน
๔. มีความซื่อสัตย์
๕. มีเหตุผลในการแสดงความคิดเห็น

เกณฑ์ระดับคะแนน

- ๒๕ - ๓๐ คะแนน อยู่ในระดับดีมาก
- ๒๐ - ๒๕ คะแนน อยู่ในระดับดี
- ๑๕ - ๑๙ คะแนน อยู่ในระดับพอใช้
- ๐ - ๑๔ คะแนน อยู่ในระดับปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน ได้คะแนน ๒๐ คะแนนขึ้นไป หรือ อยู่ในระดับดี ถือว่าผ่านเกณฑ์

(ลงชื่อ).....

(นางสาวศศิวิมล สุทธิสุวรรณ)

ผู้ประเมิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี