



## การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น

รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ระยะเวลา 3 ชั่วโมง

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ. ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัดปลายทาง

ว 4.2 ป.1/4 ใช้เทคโนโลยีในการสร้าง จัดเก็บ เรียกใช้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์

### 2. สมรรถนะประจำหน่วย

ใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้นและซอฟต์แวร์เบื้องต้นในการสร้าง จัดเก็บ เรียกใช้ และนำเสนอผลงานตามวัตถุประสงค์ด้วยตนเองได้สำเร็จ โดยคำนึงถึงความถูกต้อง

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ระบุวัตถุประสงค์ในการใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น โดยคำนึงถึงความถูกต้อง (K, A)
- 2) เข้าใจวิธีการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยี โดยคำนึงถึงความปลอดภัย (K, A)
- 3) เลือกและใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้นในการสร้าง จัดเก็บ เรียกใช้ได้สำเร็จ (K, S)
- 4) สร้างผลงานโดยใช้ซอฟต์แวร์เบื้องต้นตามวัตถุประสงค์และนำเสนอผลงานด้วยตนเองได้สำเร็จ โดยคำนึงถึงความถูกต้อง (K, S, A)

### 4. สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้แกนกลาง	สารการเรียนรู้ท้องถิ่น
<ul style="list-style-type: none"> <li>● การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น เช่น การเข้าและออกจากโปรแกรม การสร้างไฟล์ การจัดเก็บ การเรียกใช้ไฟล์ ทำได้ในโปรแกรม เช่น โปรแกรมประมวลคำ โปรแกรมกราฟิก โปรแกรมนำเสนอ</li> <li>● การสร้างและจัดเก็บไฟล์อย่างเป็นระบบจะทำให้เรียกใช้ ค้นหาข้อมูลได้ง่ายและรวดเร็ว</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● พิจารณาตามหลักสูตรของสถานศึกษา</li> </ul>



## 5. สารสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ซอฟต์แวร์เป็นชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่สั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน ซึ่งซอฟต์แวร์ที่มีความจำเป็นต่อการใช้งาน มีดังนี้ โปรแกรมประมวลคำเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการทำงานด้านการพิมพ์เอกสาร โปรแกรมกราฟิกเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง ตกแต่ง แก้ไขเกี่ยวกับรูปภาพ และโปรแกรมนำเสนอเป็นโปรแกรมที่ช่วยถ่ายทอดข้อมูลให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ เมื่อรู้จักโปรแกรมต่าง ๆ แล้วจะต้องเรียนรู้วิธีสร้างและจัดเก็บไฟล์อย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถเรียกใช้หรือค้นหาข้อมูลได้ง่ายและรวดเร็ว

## 6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 1. ทำงานด้วยตนเองได้สำเร็จ	1) มีวินัย 2) ใฝ่เรียนรู้ 3) มุ่งมั่นในการทำงาน
2) สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ตัวชี้วัดที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม พฤติกรรมบ่งชี้ 3. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการทำงานและนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	

## 7. กิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning

(กระบวนการเรียนรู้ : รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบสืบสอบความรู้ (5Es Instructional Model))

### ชั่วโมงที่ 1

#### ขั้นนำ

กระตุ้นความสนใจ (Engagement)

- ครูทบทวนความรู้เดิมที่เรียนมาในชั่วโมงที่แล้ว โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน และถามคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนไปในชั่วโมงที่แล้วเพื่อเป็นการทบทวนความรู้ โดยมีคำถาม ดังนี้
  - จอมอนิเตอร์มีลักษณะอย่างไร และทำหน้าที่อะไร
  - คีย์บอร์ดทำหน้าที่อะไร และประกอบด้วยส่วนหลักกี่ส่วน
  - อุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดใดทำหน้าที่คล้ายกับสมองของมนุษย์
- ครูถามคำถามสำคัญประจำหัวข้อจากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น ของ อจท. หน้า 10 กับนักเรียนว่า นักเรียนรู้จักโปรแกรมคอมพิวเตอร์อะไรบ้าง จากนั้นครูให้นักเรียนภายในชั้นเรียนร่วมกันค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น หนังสือเรียน หรืออินเทอร์เน็ต เพื่อนำมาตอบคำถาม

(แนวคำตอบ : โปรแกรมไมโครซอฟท์เพนต โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด โปรแกรมไมโครซอฟท์เอกซ์เซล และโปรแกรมไมโครซอฟท์พาวเวอร์พอยต์)

3. ครูถามคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจกับนักเรียนภายในชั้นเรียนว่า นักเรียนรู้หรือไม่ว่าหากต้องการพิมพ์เอกสารรายงานจะต้องใช้โปรแกรมใด จากนั้นสุ่มนักเรียน 2-3 คน ให้ตอบคำถาม  
(แนวคำตอบ : โปรแกรมประมวลคำ เพราะเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการทำงานด้านการพิมพ์เอกสาร)

### ขั้นสอน

#### สำรวจค้นหา (Exploration)

1. ครูให้นักเรียนเปิดหนังสือเรียน หน้า 10 เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น โดยครูอธิบายเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ให้ฟังว่า เป็นชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่สั่งให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงาน ซึ่งซอฟต์แวร์ที่จำเป็นต่อการใช้งาน เช่น โปรแกรมประมวลคำ โปรแกรมกราฟิก โปรแกรมนำเสนอ
2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ร่วมกันสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมประมวลคำ โปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมนำเสนอว่าแต่ละโปรแกรมมีหน้าที่การใช้งานอย่างไรบ้าง จากนั้นให้สรุปลงในกระดาษที่ครูแจกให้ พร้อมตกแต่งให้สวยงาม

#### อธิบายความรู้ (Explanation)

3. ครูอธิบายเนื้อหาเรื่อง โปรแกรมประมวลคำ ในหนังสือเรียน หน้า 10 ให้นักเรียนฟังว่าเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการทำงานด้านการพิมพ์เอกสาร ซึ่งโปรแกรมประมวลคำที่นิยมใช้ คือ โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด (Microsoft Word) จากนั้นครูอธิบายวิธีการเข้าใช้งานโปรแกรมประมวลคำ และสาธิตวิธีการเข้าใช้งานโปรแกรมให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง
4. ครูเปิดโปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ดซึ่งเป็นโปรแกรมประมวลคำขึ้นมาให้นักเรียนดู พร้อมอธิบายชุดคำสั่งต่าง ๆ ภายในโปรแกรมว่ามีคำสั่งอะไรบ้าง และแต่ละคำสั่งมีหน้าที่การใช้งานอย่างไร ซึ่งหากมีนักเรียนคนใดมีข้อสงสัยเกี่ยวกับชุดคำสั่งของโปรแกรมสามารถสอบถามครูได้ทันที
5. ครูพิมพ์ข้อความลงในโปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ดให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง พร้อมอธิบายขั้นตอนการพิมพ์ข้อความและการเลือกใช้คำสั่งต่าง ๆ ให้นักเรียนฟัง
6. ครูอธิบายขั้นตอนการจัดเก็บไฟล์งาน เพื่อแก้ไขหรือเรียกใช้ในภายหลัง โดยให้คลิกที่สัญลักษณ์บันทึก (Save) แล้วเลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการจัดเก็บไฟล์ จากนั้นครูอธิบายขั้นตอนการสร้างโฟลเดอร์เพื่อเก็บงานให้นักเรียนฟัง โดยให้นักเรียนสร้างโฟลเดอร์ชื่อของตนเอง เพื่อใช้เก็บงานโดยทำตามขั้นตอนไปพร้อมกับครู และหากนักเรียนคนใดมีข้อสงสัยสามารถสอบถามครูได้ทันที
7. ครูถามคำถามกับนักเรียนว่า เพราะเหตุใดจึงควรบันทึกเอกสารหรือไฟล์งานระหว่างการทำงาน จากนั้นครูขออาสาสมัครเพื่อตอบคำถามนี้  
(แนวคำตอบ : เพื่อบันทึกข้อมูลในเอกสารและป้องกันไม่ให้ข้อมูลในเอกสารสูญหาย)
8. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมฝึกทักษะในหนังสือเรียน หน้า 13 โดยให้พิมพ์ข้อความลงในโปรแกรมประมวลคำ (โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด (Microsoft Word)) ตามหัวข้อที่กำหนดให้ และสร้างโฟลเดอร์ในการจัดเก็บงาน โดยกำหนดชื่อโฟลเดอร์ว่า ข้อมูลของฉัน จากนั้นครูสุ่มนักเรียนให้อธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรมให้เพื่อนในชั้นเรียนฟัง

## ชั่วโมงที่ 2

## ขั้นสอน (ต่อ)

## อธิบายความรู้ (Explanation)

9. ครูให้นักเรียนเปิดหนังสือเรียน หน้า 14 เรื่อง โปรแกรมกราฟิก โดยอธิบายให้นักเรียนฟังว่าเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง ตกแต่ง แก้ไข เกี่ยวกับรูปภาพ ซึ่งโปรแกรมกราฟิกที่นิยมใช้คือ โปรแกรมไมโครซอฟท์เพนต์ (Microsoft Paint) จากนั้นครูอธิบายวิธีการเข้าใช้งานโปรแกรมกราฟิก และสาธิตวิธีการเข้าใช้งานโปรแกรมให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง
10. ครูเปิดโปรแกรมไมโครซอฟท์เพนต์ซึ่งเป็นโปรแกรมกราฟิกขึ้นมาให้นักเรียนดู พร้อมอธิบายชุดคำสั่งต่าง ๆ ภายในโปรแกรมว่ามีคำสั่งอะไรบ้าง และแต่ละคำสั่งมีหน้าที่การใช้งานอย่างไร ซึ่งหากมีนักเรียนคนใดมีข้อสงสัยเกี่ยวกับชุดคำสั่งของโปรแกรมสามารถสอบถามครูได้ทันที
11. ครูสาธิตการใช้งานโปรแกรมไมโครซอฟท์เพนต์ด้วยการวาดภาพและลงสีให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานของชุดคำสั่งต่าง ๆ ภายในโปรแกรม
12. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมฝึกทักษะในหนังสือเรียน หน้า 15 โดยให้วาดภาพตามจินตนาการของตนเองด้วยโปรแกรมไมโครซอฟท์เพนต์ (Microsoft Paint) เลือกวาดภาพรูปร่างแบบต่าง ๆ จากชุดคำสั่งโปรแกรม พร้อมตกแต่งให้สวยงามแล้วสร้างโฟลเดอร์ในการจัดเก็บงาน จากนั้นให้เดินชมผลงานของเพื่อนภายในชั้นเรียน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน
13. ครูให้นักเรียนเปิดหนังสือเรียน หน้า 16 เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ โดยอธิบายให้นักเรียนฟังว่า เป็นโปรแกรมที่ช่วยถ่ายทอดข้อมูลให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ ซึ่งโปรแกรมนำเสนอที่นิยมใช้ในปัจจุบัน คือ โปรแกรมไมโครซอฟท์พาวเวอร์พอยต์ (Microsoft PowerPoint) จากนั้นครูอธิบายวิธีการเข้าใช้งานโปรแกรมนำเสนอและสาธิตวิธีการเข้าใช้งานให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง
14. ครูให้นักเรียนสแกน QR Code เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม Microsoft PowerPoint เพิ่มเติมจากคลิปสื่อประกอบการสอน เรื่อง โปรแกรม Microsoft PowerPoint ของ อจท. ในหนังสือเรียน หน้า 16



<https://www.aksorn.com/qrcode/1c10102>

15. ครูเปิดโปรแกรมไมโครซอฟท์พาวเวอร์พอยต์ซึ่งเป็นโปรแกรมนำเสนอขึ้นมาให้นักเรียนดู พร้อมอธิบายชุดคำสั่งต่าง ๆ ภายในโปรแกรมว่ามีคำสั่งอะไรบ้าง และแต่ละคำสั่งมีหน้าที่การใช้งานอย่างไร
16. ครูสุ่มถามคำถามกับนักเรียนภายในชั้นเรียนว่า เมื่อนักเรียนต้องการแทรกรูปภาพลงในโปรแกรมไมโครซอฟท์พาวเวอร์พอยต์ นักเรียนจะต้องใช้คำสั่งใด และให้นักเรียนค้นหาข้อมูลเพื่อตอบคำถาม (แนวคำตอบ : ใช้คำสั่งแทรก (Insert) ซึ่งเป็นคำสั่งที่ใช้แทรกตาราง รูปภาพ ภาพตัดปะ รูปร่าง แผนภูมิ ตามที่ต้องการนำเสนอ)

17. ครูถามคำถามท้าทายการคิดในหนังสือเรียน หน้า 18 กับนักเรียนว่า หากต้องการทำรายงานวิชาภาษาไทย นักเรียนจะเลือกใช้โปรแกรมอะไร เพราะเหตุใด จากนั้นครูให้นักเรียนช่วยกันวิเคราะห์และตอบคำถาม

(แนวคำตอบ : เลือกใช้โปรแกรมประมวลคำในการทำรายงานวิชาภาษาไทย เพราะเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการทำงานด้านการพิมพ์เอกสาร โดยโปรแกรมประมวลคำที่นิยมใช้กันในปัจจุบัน คือ โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด (Microsoft Word))

18. ครูถามคำถามกับนักเรียนว่า ถ้าต้องการเพิ่มสไลด์เพื่อที่จะพิมพ์ชื่อ-นามสกุล นักเรียนจะมีวิธีในการทำอย่างไร และสุ่มนักเรียนให้ตอบคำถามนี้

(แนวคำตอบ : เลือกคำสั่งหน้าแรกและเลือกสร้างภาพนิ่ง จากนั้นให้พิมพ์ชื่อ-นามสกุลลงไปในสไลด์)

19. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมฝึกทักษะในหนังสือเรียน หน้า 19 โดยให้นำเสนอข้อมูลส่วนตัวที่ตนเองชื่นชอบด้วยโปรแกรมไมโครซอฟท์พาวเวอร์พอยต์ (Microsoft PowerPoint) ในการแทรกภาพออกแบบอักษร และออกแบบรูปแบบของงานที่จะนำเสนอ พร้อมตกแต่งให้สวยงาม จากนั้นออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

20. ครูให้นักเรียนตรวจสอบตนเองในหนังสือเรียน หน้า 19 ซึ่งเป็นคำถามเพื่อให้ผู้เรียนตรวจสอบระดับความสามารถของตนเองและเป็นการทบทวนความรู้จากเนื้อหาเดิมที่เรียนมาแล้ว มีความเข้าใจในเนื้อหาใหม่มากน้อยเพียงใด

#### ขยายความเข้าใจ (Elaboration)

21. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม Active Learning ในหนังสือเรียน หน้า 20 เพื่อเป็นการทบทวนความรู้จากเนื้อหาที่เรียนมาในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น

22. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดรายวิชาพื้นฐาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น เพื่อเป็นการทบทวนความรู้จากเนื้อหาที่เรียนมา

### ชั่วโมงที่ 3

#### ขั้นสอน (ต่อ)

#### ขยายความเข้าใจ (Elaboration)



23. ครูแจกใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ ให้กับนักเรียน และอธิบายวิธีการทำกิจกรรมให้นักเรียนฟัง โดยครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสร้างผลงานโดยใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ที่นักเรียนสนใจภายใต้เงื่อนไข คือ ผลงานจะต้องประกอบไปด้วยตัวอักษรและรูปภาพสีสันสวยงาม

24. นักเรียนเลือกใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ตามความสนใจของแต่ละคน จากนั้นให้นักเรียนตั้งชื่อไฟล์และโฟลเดอร์ที่ใช้จัดเก็บชิ้นงาน โดยชื่อที่ตั้งขึ้นจะต้องสอดคล้องกับผลงาน หากนักเรียนคนใดมีข้อสงสัยเกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานสามารถสอบถามครูได้ทันที

(หมายเหตุ : ครูสามารถประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน)



25. นักเรียนสร้างผลงานตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคน เมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้วให้พิมพ์ผลงานที่สร้างขึ้นออกมาทางเครื่องพิมพ์และติดลงในใบกิจกรรม จากนั้นเขียนชื่อผลงานของตนเองลงในใบกิจกรรมพร้อมตรวจสอบความพึงพอใจในผลงานของตนเอง  
(หมายเหตุ : ครูสามารถประเมินความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน)
26. นักเรียนออกมานำเสนอผลงาน เรื่อง เรื่องราวที่สนุกสนาน บริเวณหน้าชั้นเรียน จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันให้ข้อเสนอแนะกับผลงาน  
(หมายเหตุ : ครูตรวจชิ้นงาน/ภาระงาน โดยใช้แบบประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน)
27. ครูถามคำถามกับนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่สนุกสนาน ว่า เพราะเหตุใดนักเรียนถึงเลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนี้ในการสร้างผลงาน พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ และให้บอกหน้าที่การใช้งานของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนั้น  
(หมายเหตุ : ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคลของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล)
28. ครูถามคำถามกับนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่สนุกสนาน ว่า เพราะเหตุใดถึงเลือกใช้ซอฟต์แวร์ชนิดนี้ในการสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ  
(หมายเหตุ : ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคลของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล)

### ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนเขียนสรุปความรู้ เรื่อง โปรแกรมประมวลคำ โปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมนำเสนอลงในสมุด
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้จากการเรียนเนื้อหา เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น จากนั้นครูถามคำถามเพื่อเป็นการทบทวนความรู้จากเนื้อหาที่เรียนมากับนักเรียน ดังนี้
  - หากต้องการพิมพ์เอกสารต่าง ๆ จะต้องใช้โปรแกรมใด
  - โปรแกรมกราฟิกเป็นโปรแกรมที่มีลักษณะอย่างไร และมีโปรแกรมใดบ้างที่เป็นโปรแกรมกราฟิก
3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่สนุกสนาน
4. นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมได้จากสื่อ PowerPoint หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น ของ อจท.

<https://www.aksom.com/qrcode/TMPPCSP10>

### ขั้นประเมิน

#### ตรวจสอบผล (Evaluation)

1. ครูประเมินความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี จากการตรวจใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่สนุกสนาน โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
2. ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล
3. ครูตรวจชิ้นงาน/ภาระงาน โดยใช้แบบประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน
4. ครูประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยใช้เกณฑ์จากแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
5. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เพื่อวัดความรู้จากเนื้อหาที่เรียนมา จากนั้นครูตรวจแบบทดสอบหลังเรียน

## 8. การวัดและการประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
8.1 การประเมินก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ -	-	-	-
8.2 การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 1) ระบุวัตถุประสงค์ในการใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้นโดยคำนึงถึงความถูกต้อง (K, A)	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
2) เข้าใจวิธีการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยี โดยคำนึงถึงความปลอดภัย (K, A)	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
3) เลือกและใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้นในการสร้างจัดเก็บ เรียกใช้ได้สำเร็จ (K, S)	- ตรวจสอบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ	- ใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ - แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	- คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
4) สร้างผลงานโดยใช้ซอฟต์แวร์เบื้องต้นตามวัตถุประสงค์และนำเสนอผลงานด้วยตนเองได้สำเร็จ โดยคำนึงถึงความถูกต้อง (K, S, A)	- ตรวจสอบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ - ตรวจสอบชิ้นงาน/ภาระงาน	- ใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ - แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน - แบบประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน	- คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์ - คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์	- สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- คุณภาพอยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์
8.3 การประเมินหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น	- ตรวจสอบแบบทดสอบหลังเรียน	- แบบทดสอบหลังเรียน	- ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์





## 9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

### 9.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น ของ อจท.
- 2) แบบฝึกหัดรายวิชาพื้นฐาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น ของ อจท.
- 3) แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น
- 4) ใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่สนุกสนาน
- 5) สื่อ PowerPoint หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น ของ อจท.
- 6) คลิปสื่อประกอบการสอน เรื่อง โปรแกรม Microsoft PowerPoint ของ อจท.
- 7) สมุดประจำตัวนักเรียน

### 9.2 แหล่งการเรียนรู้

- 1) ห้องเรียน
- 2) อินเทอร์เน็ต





## ใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาคำสั่งและปฏิบัติตามขั้นตอนให้ถูกต้อง

### สถานการณ์

หากต้องการนำเสนอเรื่องราวที่นักเรียนสนใจโดยใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้นและซอฟต์แวร์เบื้องต้น นักเรียนจะเลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ใด โดยมีเงื่อนไข คือ ผลงานจะต้องประกอบไปด้วยตัวอักษรและรูปภาพที่สวยงาม

1. นักเรียนเลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีใด โดยขีด ✓ ลงใน ☐ หน้าคำตอบ



(วาดภาพ)

☐ คอมพิวเตอร์

☐ แท็บเล็ต

☐ สมาร์ทโฟน

☐ อื่น ๆ ระบุ.....

2. นักเรียนเลือกใช้ซอฟต์แวร์ใด โดยขีด ✓ ลงใน ☐ หน้าคำตอบ



(วาดภาพ)

☐ โปรแกรม  
ประมวลคำ

☐ โปรแกรม  
กราฟิก

☐ โปรแกรม  
นำเสนอ

☐ อื่น ๆ ระบุ.....

3. ระบุชื่อไฟล์และชื่อโฟลเดอร์ที่ใช้จัดเก็บ โดยชื่อที่นักเรียนตั้งขึ้นจะต้องสอดคล้องกับผลงาน  
ชื่อไฟล์ : .....





## 4. ติดผลงานการนำเสนอเรื่องราวที่สนใจลงในกรอบที่กำหนด

(ติดผลงาน)

ชื่อผลงาน.....

5. ตรวจสอบผลงานของตนเอง โดยขีด ✓ ลงใน ☐ หน้าคำตอบ

นักเรียนพึงพอใจในผลงานของตนเองในระดับใด



พอใจมาก



พอใจปานกลาง



ควรปรับปรุง



## ใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาคำสั่งและปฏิบัติตามขั้นตอนให้ถูกต้อง

## สถานการณ์

หากต้องการนำเสนอเรื่องราวที่นักเรียนสนใจโดยใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้นและซอฟต์แวร์เบื้องต้น นักเรียนจะเลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ใด โดยมีเงื่อนไข คือ ผลงานจะต้องประกอบไปด้วยตัวอักษรและรูปภาพสีสันสวยงาม

1. นักเรียนเลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีใด โดยขีด ✓ ลงใน ☐ หน้าคำตอบ (แนวตอบ)



(วาดภาพ)



คอมพิวเตอร์



แท็บเล็ต



สมาร์ทโฟน



อื่น ๆ ระบุ.....

2. นักเรียนเลือกใช้ซอฟต์แวร์ใด โดยขีด ✓ ลงใน ☐ หน้าคำตอบ



(วาดภาพ)



โปรแกรม

ประมวลคำ



โปรแกรม

กราฟิก



โปรแกรม

นำเสนอ



อื่น ๆ ระบุ.....

3. ระบุชื่อไฟล์และชื่อโฟลเดอร์ที่ใช้จัดเก็บ โดยชื่อที่นักเรียนตั้งขึ้นจะต้องสอดคล้องกับผลงาน

ชื่อไฟล์ : บ้านของฉัน



ฟ้าใส.ป.1

## 4. ตัดผลงานการนำเสนอเรื่องราวที่สนใจลงในกรอบที่กำหนด

(ตัดผลงาน)



บ้านของฉันเป็นบ้านที่มีหลังคาสีส้ม ตัวบ้านสีครีม หน้าต่างสีฟ้า และประตูสีชมพู  
ซึ่งบริเวณรอบบ้านจะปลูกต้นไม้ไว้เพื่อให้เกิดความร่มรื่น

ชื่อผลงาน บ้านของฉัน

5. ตรวจสอบผลงานของตนเอง โดยขีด ✓ ลงใน ☐ หน้าคำตอบ

นักเรียนพึงพอใจในผลงานของตนเองในระดับใด



พอใจมาก



พอใจปานกลาง



ควรปรับปรุง



## แบบประเมิน

## พฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการทำงานรายบุคคล แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	ความ มีวินัย			ความมีน้ำใจ เอื้อเพื่อ เสียสละ			การแสดง ความคิดเห็น			การรับฟัง ความคิดเห็น			การร่วมมือ ทำงาน ส่วนรวม			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
...../...../.....

## เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ

ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง

ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้งหรือน้อยครั้ง

ให้ 1 คะแนน

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-15	ดีมาก
11-13	ดี
8-10	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง



## แบบประเมิน

## ชิ้นงาน/ภาระงาน

(ผลงาน เรื่อง เรื่องราวที่สนุกสนาน)

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตชิ้นงาน/ภาระงานของนักเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1	การออกแบบชิ้นงาน			
2	การเลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์เพื่อสร้างชิ้นงาน			
3	ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน			
4	การสร้างสรรค์ชิ้นงาน			
5	กำหนดเวลาส่งงาน			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

## เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน เรื่อง เรื่องราวที่หนูสนใจ

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การออกแบบชิ้นงาน	ชิ้นงานมีความถูกต้องตามทีออกแบบไว้ มีรูปแบบน่าสนใจ แปลกตา และสร้างสรรค์ดี	ชิ้นงานมีความถูกต้องตามทีออกแบบไว้ มีรูปแบบน่าสนใจ และสร้างสรรค์	ชิ้นงานมีความถูกต้องตามทีออกแบบไว้ มีรูปแบบน่าสนใจ
2. การเลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์เพื่อสร้างชิ้นงาน	เลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์เพื่อสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดได้ถูกต้อง ซึ่งอุปกรณ์เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์มีความเหมาะสมกับการสร้างชิ้นงานดีมาก	เลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์เพื่อสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดได้ถูกต้อง ซึ่งอุปกรณ์เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์มีความเหมาะสมกับการสร้างชิ้นงานดี	เลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์เพื่อสร้างชิ้นงานไม่ตรงตามที่กำหนด แต่อุปกรณ์เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์มีความเหมาะสมกับการสร้างชิ้นงาน
3. ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน	ชิ้นงานมีข้อมูลครบถ้วนตามเงื่อนไขที่กำหนดให้ครบทุกข้อ	ชิ้นงานมีข้อมูลตามเงื่อนไขที่กำหนดให้แต่ไม่ครบทุกข้อ	ชิ้นงานไม่มีข้อมูลตามเงื่อนไขที่กำหนดให้
4. การสร้างสรรค์ชิ้นงาน	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามดี	ตกแต่งชิ้นงานได้สวยงามน้อย
5. กำหนดเวลาส่งงาน	ส่งชิ้นงานภายในเวลาที่กำหนด	ส่งชิ้นงานช้ากว่ากำหนด 1-2 วัน	ส่งชิ้นงานช้ากว่ากำหนดเกิน 3 วันขึ้นไป

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-15	ดีมาก
11-13	ดี
8-10	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง





แบบประเมิน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	2. ซื่อสัตย์ สุจริต	3. มีวินัย	4. ใฝ่เรียนรู้	5. อยู่อย่าง พอเพียง	6. มุ่งมั่น ในการทำงาน	7. รักความ เป็นไทย	8. มีจิต สาธารณะ	รวม 9 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้งหรือน้อยครั้ง	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
8-9	ดีเยี่ยม
6-7	ดี
5	ผ่าน
ต่ำกว่า 5	ไม่ผ่าน

## เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ตัวชี้วัด	ระดับคะแนน			
		3 (ดีเยี่ยม)	2 (ดี)	1 (ผ่าน)	0 (ไม่ผ่าน)
1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	1.1 เป็นพลเมืองดีของชาติ 1.2 อารงไว้ซึ่งความเป็น ชาติไทย 1.3 ศรัทธา ยึดมั่น และ ปฏิบัติตามหลักศาสนา 1.4 เคารพเทิดทูนสถาบัน พระมหากษัตริย์	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>เป็นประจำ</u> <u>สม่ำเสมอ</u>	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>เป็นส่วนใหญ่</u>	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>เป็นบางครั้ง</u>	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>น้อยครั้ง</u>
2. ซื่อสัตย์ สุจริต	2.1 ประพฤติตรงตาม ความเป็นจริงต่อตนเอง ทั้งกาย วาจา ใจ 2.2 ประพฤติตรงตาม ความเป็นจริงต่อผู้อื่น ทั้งกาย วาจา ใจ	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>เป็นประจำ</u> <u>สม่ำเสมอ</u>	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>เป็นส่วนใหญ่</u>	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>เป็นบางครั้ง</u>	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>น้อยครั้ง</u>
3. มีวินัย	3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคม	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>เป็นประจำ</u> <u>สม่ำเสมอ</u>	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>เป็นส่วนใหญ่</u>	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>เป็นบางครั้ง</u>	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>น้อยครั้ง</u>
4. ใฝ่เรียนรู้	4.1 ตั้งใจเรียน เพียรพยายาม ในการเรียน และเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ 4.2 แสวงหาความรู้จากแหล่ง เรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งภายในและ ภายนอกโรงเรียนด้วยการ เลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ และ สามารถนำไปใช้ในชีวิต ประจำวันได้	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>เป็นประจำ</u> <u>สม่ำเสมอ</u>	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>เป็นส่วนใหญ่</u>	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>เป็นบางครั้ง</u>	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด <u>น้อยครั้ง</u>



เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ต่อ)

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ตัวชี้วัด	ระดับคะแนน			
		3 (ดีเยี่ยม)	2 (ดี)	1 (ผ่าน)	0 (ไม่ผ่าน)
5. อยู่อย่าง พอเพียง	5.1 ดำเนินชีวิตอย่าง พอประมาณ มีเหตุผล รอบคอบ มีคุณธรรม	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นประจำ	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นส่วนใหญ่	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นบางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด น้อยครั้ง
	5.2 มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคม ได้อย่างมีความสุข	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นประจำ สม่ำเสมอ	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นส่วนใหญ่	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นบางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด น้อยครั้ง
6. มุ่งมั่นใน การทำงาน	6.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการ ปฏิบัติหน้าที่การงาน	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นประจำ	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นส่วนใหญ่	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นบางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด น้อยครั้ง
	6.2 ทำงานด้วยความเพียร พยายามและอดทน เพื่อให้งานสำเร็จ ตามเป้าหมาย	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นประจำ สม่ำเสมอ	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นส่วนใหญ่	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นบางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด น้อยครั้ง
7. รักความ เป็นไทย	7.1 ภาคภูมิใจใน ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรมไทย และมีความกตัญญูทวดเที่	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นประจำ	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นส่วนใหญ่	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นบางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด น้อยครั้ง
	7.2 เห็นคุณค่าและใช้ภาษาไทย ในการสื่อสารได้อย่าง ถูกต้อง	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นประจำ สม่ำเสมอ	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นส่วนใหญ่	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นบางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด น้อยครั้ง
8. มีจิต สาธารณะ	7.3 อนุรักษ์และสืบทอด ภูมิปัญญาไทย	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นประจำ	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นส่วนใหญ่	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นบางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด น้อยครั้ง
	8.1 ช่วยเหลือผู้อื่นด้วย ความเต็มใจและพึงพอใจ โดยไม่หวังผลตอบแทน	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นประจำ	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นส่วนใหญ่	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นบางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด น้อยครั้ง
	8.2 เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็น ประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชน และสังคม	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นประจำ สม่ำเสมอ	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นส่วนใหญ่	นักเรียน มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด เป็นบางครั้ง	นักเรียนไม่มี พฤติกรรมตาม ตัวชี้วัดหรือ มีพฤติกรรม ปฏิบัติตามตัวชี้วัด น้อยครั้ง

## แบบประเมิน สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน ใส่ตัวเลขลงในช่องระดับคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ระดับคุณภาพ
สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ตัวชี้วัดที่ 1 พฤติกรรมบ่งชี้ 3.	
สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 พฤติกรรมบ่งชี้ 1.	

หมายเหตุ : หากนักเรียนมีระดับคุณภาพไม่ถึงระดับดี ในแต่ละสมรรถนะสำคัญ ครูควรพัฒนานักเรียนให้ถึงเกณฑ์ เพื่อให้ นักเรียนมีความพร้อมก่อนทำกิจกรรมต่อไป

### เกณฑ์การประเมิน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ระดับคุณภาพ			
	ดีเยี่ยม (3 คะแนน)	ดี (2 คะแนน)	พอใช้ (1 คะแนน)	ปรับปรุง (0 คะแนน)
<b>สมรรถนะที่ 5</b> ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี <b>ตัวชี้วัดที่ 1</b> เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม <b>พฤติกรรมบ่งชี้</b> 3. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการทำงานและนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	เลือกใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมเพื่อสร้างผลงานจากเรื่องราวที่สนใจได้ถูกต้องตามขั้นตอนและผลงานที่ได้เป็นประโยชน์ แปลกใหม่ และมีความน่าสนใจ	เลือกใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมเพื่อสร้างผลงานจากเรื่องราวที่สนใจได้ถูกต้องตามขั้นตอนและผลงานที่ได้เป็นประโยชน์ แต่ไม่แปลกใหม่และไม่น่าสนใจ	เลือกใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมเพื่อสร้างผลงานจากเรื่องราวที่สนใจได้ถูกต้องบางขั้นตอนและผลงานที่ได้ ยังไม่ เป็นประโยชน์	ไม่สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมเพื่อสร้างผลงานจากเรื่องราวที่สนใจ
<b>สมรรถนะที่ 4</b> ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต <b>ตัวชี้วัดที่ 3</b> ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข <b>พฤติกรรมบ่งชี้</b> 1. ทำงานด้วยตนเองได้สำเร็จ	สร้างผลงานโดยใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์เบื้องต้นตามวัตถุประสงค์ด้วยตนเองได้สำเร็จ	สร้างผลงานโดยใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์เบื้องต้นตามวัตถุประสงค์ได้สำเร็จโดยมีผู้แนะนำ	สร้างผลงานโดยใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์เบื้องต้นตามวัตถุประสงค์โดยมีผู้อื่นช่วยเหลือจนสำเร็จ	สร้างผลงานโดยใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์เบื้องต้นตามวัตถุประสงค์ไม่สำเร็จ



## แบบบันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้

- ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามจุดประสงค์การเรียนรู้

.....

.....

- ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

.....

- ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

.....

- ด้านอื่น ๆ (ความสามารถ/ทักษะ/พฤติกรรมเด่นหรือพฤติกรรมที่มีปัญหาของนักเรียนเป็นรายบุคคล (ถ้ามี))

.....

.....

- ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

- แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้บันทึก  
(.....)

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ.....

.....

ลงชื่อ.....  
(.....)

ตำแหน่ง.....