



เฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
โครงการจัดทำสื่อ ๖๐ พรรษา

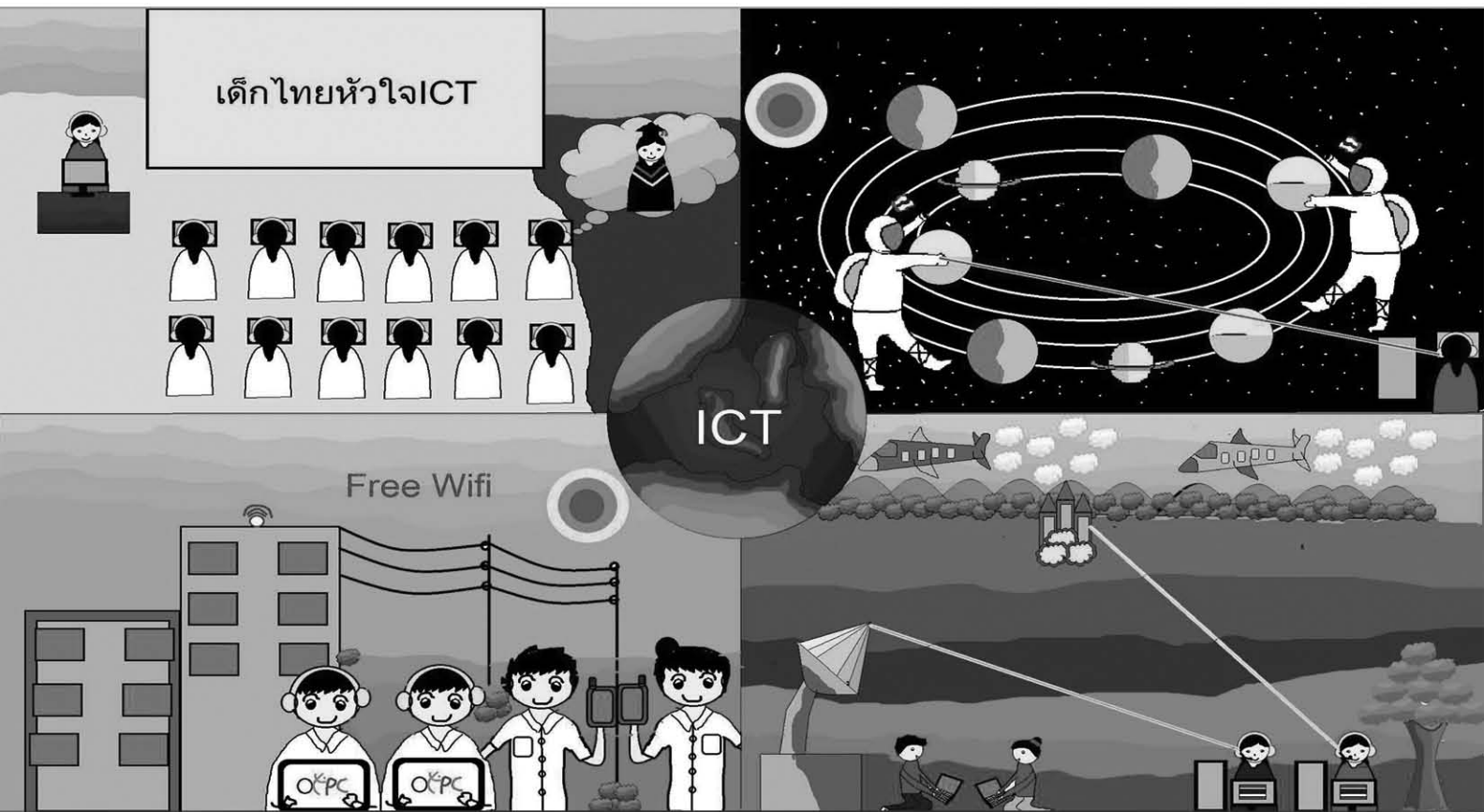
ชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับครูผู้สอน)

กลุ่มบูรณาการ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖

เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓



สำนักงานโครงการสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

คำนำ

ชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับครูผู้สอน) นี้ เป็นเอกสารหนึ่งในชุดการจัดการเรียนรู้ ในโครงการจัดทำสื่อ ๖๐ พรรษาของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ซึ่งชุดการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะประกอบด้วยชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับครูผู้สอน) และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) ชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับครูผู้สอน) มี ๕ ชุดคือ

- ชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- ชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
- ชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- ชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
- ชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มบูรณาการ

ในการนำชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับครูผู้สอน) ไปใช้ ครูผู้สอนต้องศึกษาคำชี้แจงที่เขียนไว้ในส่วนหน้าของแต่ละเล่มอย่างละเอียด เพราะในคำชี้แจงจะกล่าวถึงส่วนประกอบของโครงสร้างเนื้อหา แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ แนวทางการวัดผลประเมินผล สำหรับผู้เรียนแต่ละกลุ่มตามธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้ นั้น ซึ่งจะช่วยให้มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้บรรลุผลตามตัวชี้วัดที่หลักสูตรกำหนด

หวังว่าชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับครูผู้สอน) นี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนขนาดเล็กที่มีครูครบชั้นและครูไม่ครบชั้น ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษานิเทศก์ ครูอาจารย์และทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำเอกสารชุดนี้ ที่สามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา ได้อย่างมีคุณภาพ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
สารบัญ	ก
คำชี้แจง	ข
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการ	๑
มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	๓
ลำดับการนำเสนอแนวคิดหลัก	๗
โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ที่ ๒	๘
หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง	
ใบสรุปหน้าหน่วยย่อยที่ ๑	๑๑
โครงสร้างหน่วยย่อยที่ ๑	๑๓
แผนที่ ๑ เรียนรู้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	๑๕
แผนที่ ๒ คอมพิวเตอร์น่าเรียน	๕๔
แผนที่ ๓ ข้อมูลรอบตัว	๘๓
แผนที่ ๔ รู้จักใช้โปรแกรม Paint	๑๐๘
แผนที่ ๕ เรียนรู้โปรแกรม Paint	๑๒๘
แผนที่ ๖ สร้างสรรค์ตามจินตนาการ	๑๔๒
สรุปผลการประเมินหน่วยย่อยที่ ๑	๑๖๘
แหล่งที่มาของเอกสารอ้างอิง	๑๗๑
หน่วยย่อยที่ ๒ สู่เส้นทางเศรษฐกิจ	
ใบสรุปหน้าหน่วยย่อยที่ ๒	๑๗๕
โครงสร้างหน่วยย่อยที่ ๒	๑๗๗
แผนที่ ๑ เพิ่มพูนปัญญา	๑๗๙
แผนที่ ๒ ค้นหาสู่ทาง	๒๒๔
แผนที่ ๓ สรรค์สร้างผลงาน	๒๔๐
แผนที่ ๔ ประสานความคิด	๒๕๕
แผนที่ ๕ ประดิษฐ์ของเล่น	๒๗๑
แผนที่ ๖ ทำเป็นของใช้	๒๘๒
แผนที่ ๗ นำเสนอผลงาน	๒๙๒
สรุปผลการประเมินหน่วยย่อยที่ ๒	๓๐๘
แหล่งที่มาของเอกสารอ้างอิง	๓๑๐

คำชี้แจง

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ เป็นการจัดการเรียนรู้บูรณาการระหว่างวิชาโดยมีกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเป็นแกน และบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ใช้เวลาเรียน ๓๙ ชั่วโมง ประกอบด้วย ๒ หน่วยย่อยคือ หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง มี ๘ แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาเรียน ๑๙ ชั่วโมง และหน่วยย่อยที่ ๒ สู่เส้นทางเศรษฐกิจ มี ๗ แผนการจัดการเรียนรู้ใช้เวลาเรียน ๒๑ ชั่วโมง ประกอบด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๒ ชุด คือ ชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้(สำหรับครู) และชุดกิจกรรมการเรียนรู้(สำหรับนักเรียน) โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑. ชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้(สำหรับครู) ประกอบด้วย ๒ ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ ๑ ส่วนหน้า ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ลำดับการนำเสนอแนวคิดหลัก และโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

ส่วนที่ ๒ แผนการจัดการเรียนรู้ ในแต่ละหน่วยย่อย เรียงตามลำดับ ดังนี้

๒.๑ ใบสรุปหน้าหน่วยย่อย

๒.๒ โครงสร้างแผนจัดการเรียนรู้ของแต่ละหน่วยย่อย

๒.๓ แผนการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะมีการทดสอบก่อนและหลังเรียนทุกหน่วยการเรียนรู้โดยแบบทดสอบก่อนเรียนจะอยู่ในแผนการเรียนรู้ที่๑ และแบบทดสอบหลังเรียนจะอยู่ในแผนสุดท้ายของหน่วยการเรียนรู้

๒. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้(สำหรับนักเรียน)เรียงตามลำดับดังนี้

๒.๑ แบบทดสอบก่อนเรียน

๒.๒ ใบงาน ใบความรู้ตามแผนการเรียนรู้ โดยใช้สีและสัญลักษณ์ บนหัวกระดาษ ดังนี้

๒.๒.๑ ใบงานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ใช้สีเหลือง มีสัญลักษณ์เป็นรูปดวง ☆

๒.๒.๒ ใบงานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ใช้สีชมพู มีสัญลักษณ์เป็นรูป ดวง ☆☆

๒.๒.๓ ใบงานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ใช้สีเขียว มีสัญลักษณ์เป็นรูป ดวง ☆☆☆

๒.๒.๔ ใบงานที่ไม่มีสี ไม่มีดาว ใช้กับนักเรียนทุกระดับชั้น

๒.๓ แบบทดสอบหลังเรียน

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์และเสริมสร้างให้ผู้เรียนได้เกิดคุณลักษณะตามค่านิยมหลัก ๑๒ ประการในด้านการดำรงตน โดยใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง การมีระเบียบวินัย อุดมทุน เคารพกฎหมาย และการมีสติ รู้คิดรู้ทำในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูควรศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้นี้ให้ละเอียดจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ให้พร้อม ประเมินพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง และสามารถปรับใช้ให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม สถานการณ์ และการเรียนรู้ของนักเรียนได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ (ช่วงชั้นที่ ๑)

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหน่วยการเรียนรู้บูรณาการ

หน่วยที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ (๔๐ ชั่วโมง)

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง ๒.๑ เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมี

ความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

ตัวชี้วัด

- ง ๒.๑ ป.๒/๑ บอกประโยชน์ของสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน
- ง ๒.๑ ป.๒/๒ สร้างของเล่นของใช้อย่างง่าย โดยกำหนดปัญหาหรือความต้องการ รวบรวมข้อมูล ออกแบบ โดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง ๒ มิติ ลงมือสร้าง และประเมินผล
- ง ๒.๑ ป.๒/๓ นำความรู้เกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ เครื่องมือที่ถูกต้องไปประยุกต์ใช้ในการสร้างของเล่นของใช้อย่างง่าย
- ง ๒.๑ ป.๒/๔ มีความคิดสร้างสรรค์อย่างน้อย ๑ ลักษณะ ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ
- ง ๒.๑ ป.๓/๑ สร้างของเล่นของใช้อย่างง่ายโดยกำหนดปัญหาหรือความต้องการ รวบรวมข้อมูล ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง ๒ มิติ ลงมือสร้าง และประเมินผล
- ง ๒.๑ ป.๓/๒ เลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์
- ง ๒.๑ ป.๓/๓ มีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วยการนำกลับมาใช้ซ้ำ

มาตรฐาน ง ๓.๑ เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน

และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

- ง ๓.๑ ป.๑/๑ บอกข้อมูลที่สนใจและแหล่งข้อมูลที่อยู่อีกตัว
- ง ๓.๑ ป.๑/๒ บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ
- ง ๓.๑ ป.๒/๑ บอกประโยชน์ของข้อมูลและรวบรวมข้อมูลที่สนใจจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้
- ง ๓.๑ ป.๒/๒ บอกประโยชน์และการรักษาแหล่งข้อมูล
- ง ๓.๑ ป.๒/๓ บอกชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานที่เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์
- ง ๓.๑ ป.๓/๑ ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอน และนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่างๆ
- ง ๓.๑ ป.๓/๒ บอกวิธีดูแลและรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

มาตรฐาน ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก

ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ศ ๑.๑ ป.๑/๑ อภิปรายเกี่ยวกับรูปร่าง ลักษณะ และขนาดของสิ่งต่าง ๆ รอบตัวในธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น
- ศ ๑.๑ ป.๑/๓ มีทักษะในการใช้วัสดุอุปกรณ์สร้างงานทัศนศิลป์
- ศ ๑.๑ ป.๑/๔ สร้างงานทัศนศิลป์โดยการทดลองใช้วัสดุเทคนิคง่าย ๆ

- ศ ๑.๑ ป.๑/๕ วาดภาพระบายสีภาพธรรมชาติตามความรู้สึกรู้สึกของตนเอง
- ศ ๑.๑ ป.๒/๑ บรรยายรูปร่าง รูปทรงที่พบในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
- ศ ๑.๑ ป.๒/๒ ระบุทัศนธาตุที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง และรูปทรง
- ศ ๑.๑ ป.๒/๓ สร้างงานทัศนศิลป์ต่าง ๆ โดยใช้ทัศนธาตุที่เน้นเส้น รูปร่าง
- ศ ๑.๑ ป.๒/๔ มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุอุปกรณ์ สร้างงานทัศนศิลป์ ๓ มิติ
- ศ ๑.๑ ป.๒/๖ วาดภาพเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวของตนเองและเพื่อนบ้าน
- ศ ๑.๑ ป.๒/๗ เลือกรายงานทัศนศิลป์ และบรรยายถึงสิ่งที่มองเห็น รวมถึงเนื้อหาเรื่องราว
- ศ ๑.๑ ป.๓/๑ บรรยาย รูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์
- ศ ๑.๑ ป.๓/๒ ระบุ วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้สร้างผลงานเมื่อขงงานทัศนศิลป์
- ศ ๑.๑ ป.๓/๓ จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ โดยเน้นเรื่อง เส้น สี รูปร่าง รูปทรง และพื้นผิว
- ศ ๑.๑ ป.๓/๖ วาดภาพเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึกรู้สึกจากเหตุการณ์ชีวิตจริงโดยใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นผิว
- ศ ๑.๑ ป.๓/๘ ระบุสิ่งที่ชื่นชมและสิ่งที่ควรปรับปรุงในงานทัศนศิลป์ของตนเอง
- ศ ๑.๑ ป.๓/๑๐ บรรยายลักษณะรูปร่าง รูปทรง ในงานการออกแบบสิ่งต่างๆ ที่มีในบ้านและโรงเรียน

มาตรฐาน ต ๑.๑ เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด

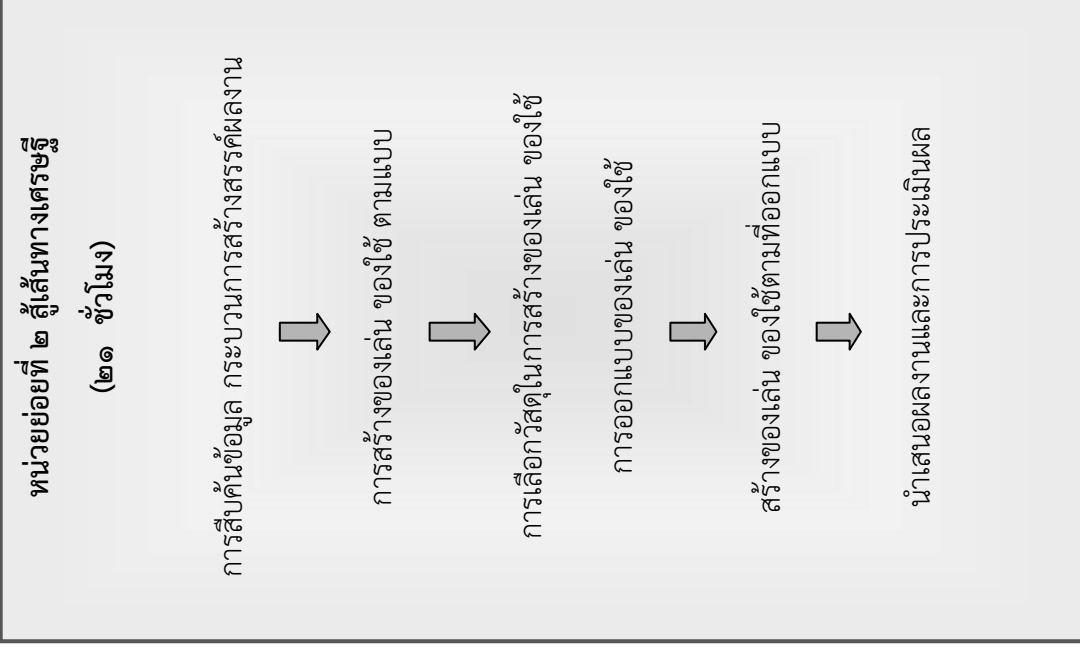
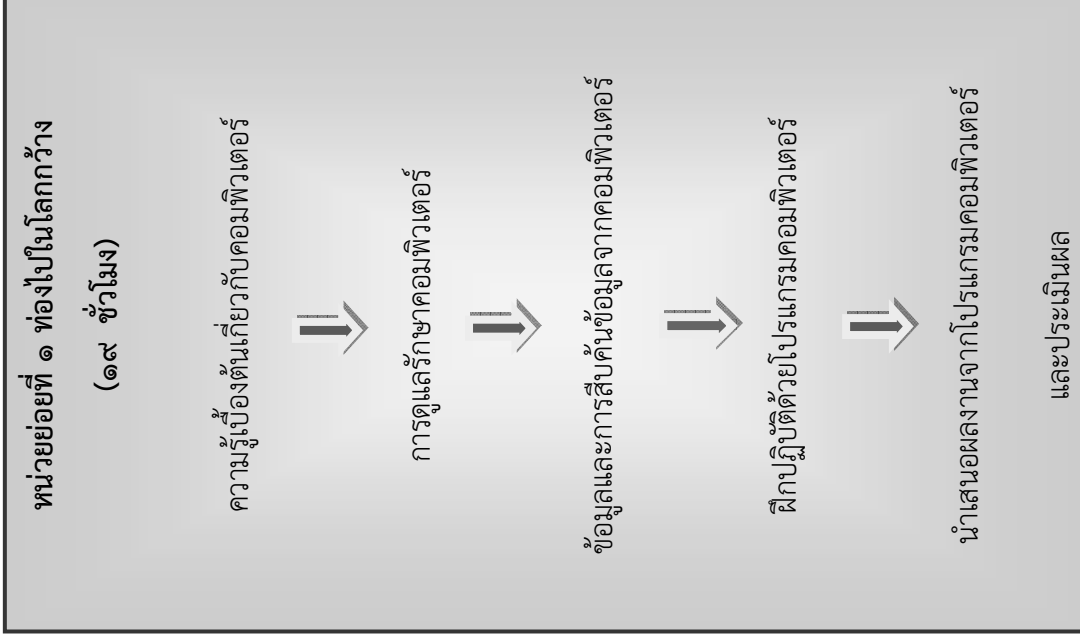
- ต ๑.๑ ป.๑/๒ ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงและสะกดคำต่างๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต ๑.๑ ป.๑/๓ เลือกรูปภาพตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟัง
- ต ๑.๑ ป.๒/๒ ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และอ่านประโยคง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต ๑.๑ ป.๒/๓ เลือกรูปภาพตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง
- ต ๑.๑ ป.๓/๒ อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าใจหวัะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต ๑.๑ ป.๓/๓ เลือกรูปภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

มาตรฐาน พ ๑.๑ เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

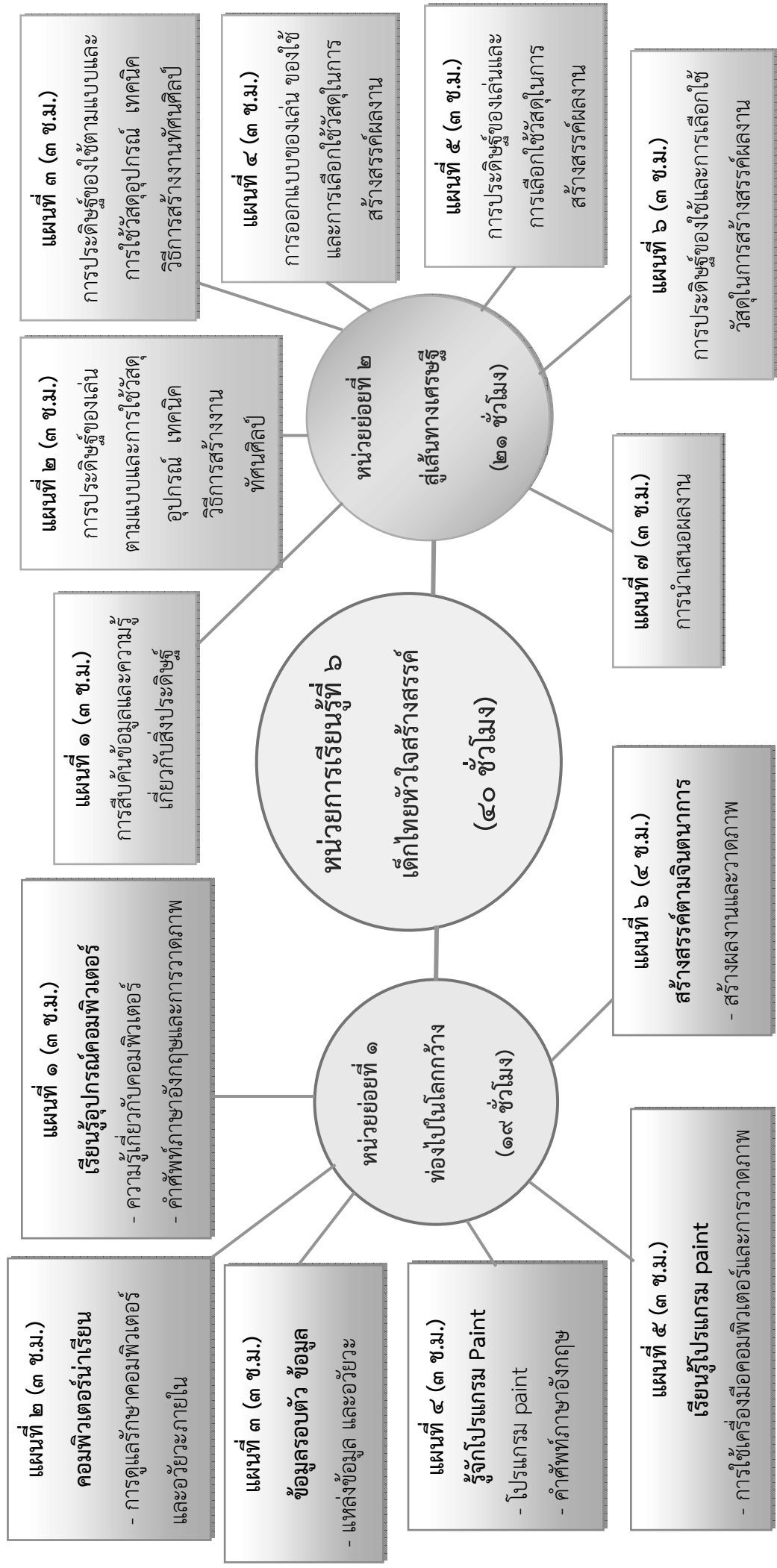
ตัวชี้วัด

- พ ๑.๑ ป.๑/๑ อธิบายลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะภายนอก
- พ ๑.๑ ป.๒/๑ อธิบายลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะภายใน

ลำดับการนำเสนอแนวคิดหลักของหน่วยการเรียนรู้บูรณาการ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓



โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์



หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง



ใบสรุปหน้าหน่วยย่อย

หน่วยย่อยที่ ๑ ชื่อหน่วย ท่องไปในโลกกว้าง

จำนวนเวลาเรียน ๑๙ ชั่วโมง จำนวนแผนการจัดการเรียนรู้ ๖ แผน

สาระสำคัญของหน่วยย่อย

คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่สามารถอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้ มีระบบการทำงานที่ซับซ้อน ประกอบด้วยอุปกรณ์ที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความต้องการในการใช้งาน คอมพิวเตอร์ส่งผลให้เกิดประโยชน์ในหลายๆ ด้าน และยังก่อให้เกิดโทษกับผู้ใช้ได้ จึงควรใช้อย่างถูกต้องและมีวิจารณญาณ

การจัดการข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นการรับข้อมูลจากผู้ใช้มาจัดเก็บหรือบันทึก รายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลนั้นๆ ตามความต้องการของผู้ใช้

คอมพิวเตอร์นอกจากความสามารถในการพิมพ์เอกสารแล้วยังสามารถสร้างภาพจากคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Paint

มาตรฐานและตัวชี้วัด

มาตรฐาน ศ ๑.๑

ตัวชี้วัด ป.๑/๑ ป.๑/๓ ป.๑/๔

ป.๒/๑ ป.๒/๒ ป.๒/๓ ป.๒/๔ ป.๒/๖ ป.๒/๗

ป.๓/๑ ป.๓/๒ ป.๓/๓ ป.๓/๖ ป.๓/๘

มาตรฐาน ง ๓.๑

ตัวชี้วัด ป.๒/๑ ป.๒/๒ ป.๒/๓

ป.๓/๑ ป.๓/๒

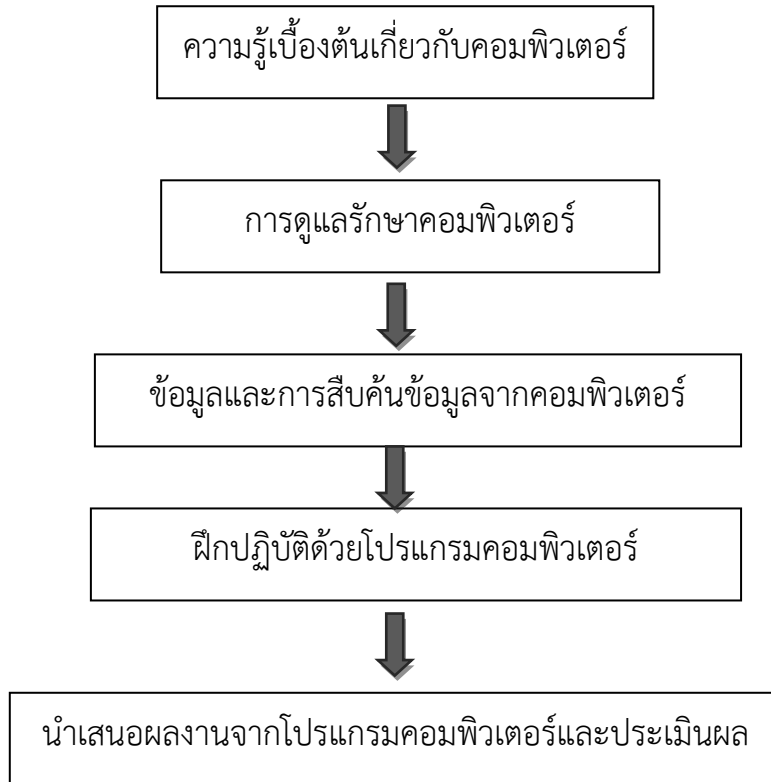
มาตรฐาน ต ๑.๑

ตัวชี้วัด ป.๒/๓

ป.๓/๓

ลำดับการนำเสนอแนวคิดหลักของหน่วย

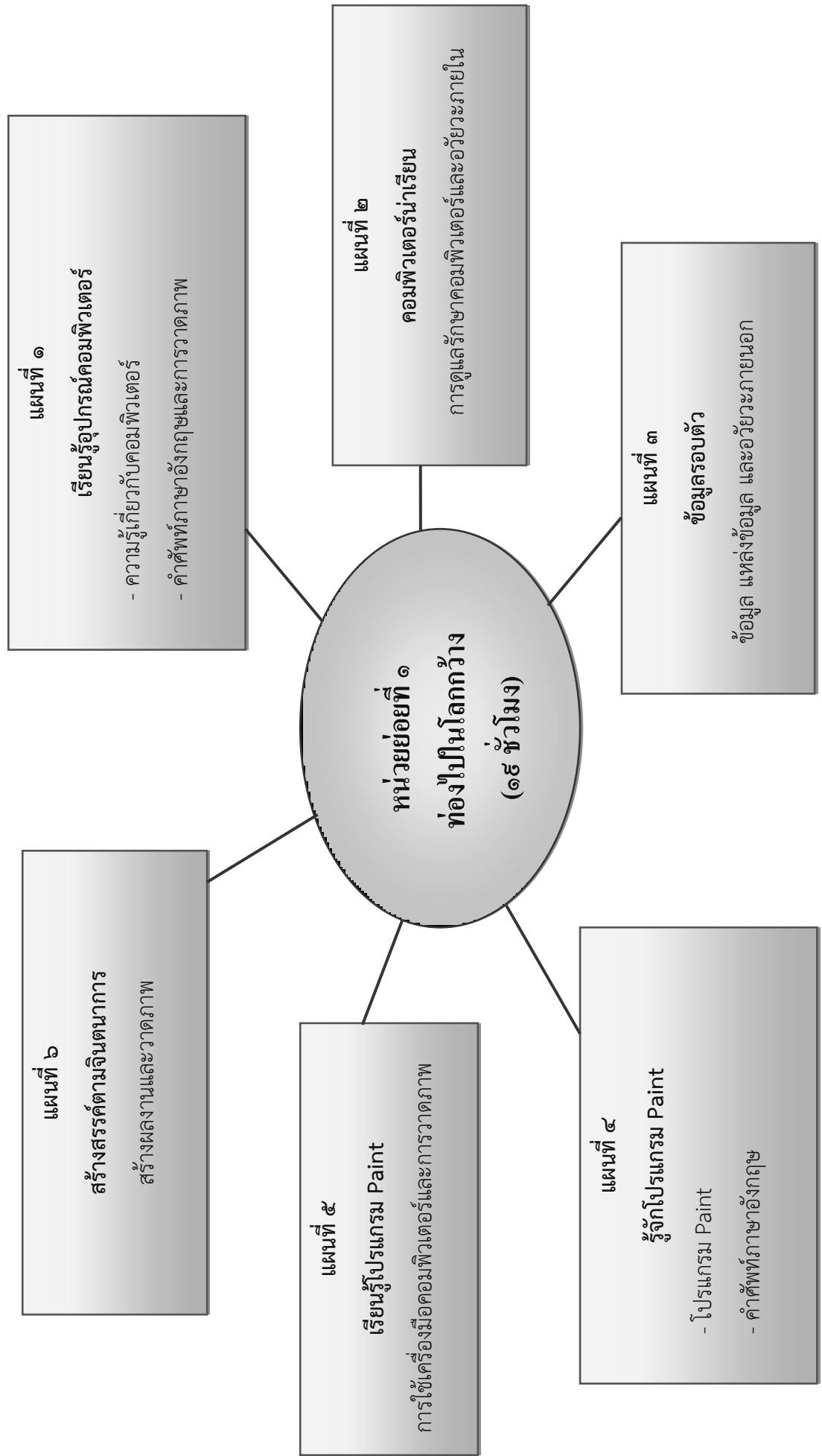
มีทักษะกระบวนการบริหารจัดการ ทักษะกระบวนการในการทำงาน มีคุณธรรมในการทำงาน ทำงานสำเร็จบรรลุตามเป้าหมาย



โครงสร้างของหน่วยย่อย

แผนที่	ชื่อแผน	เวลา	หมายเหตุ
๑	เรียนรู้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	๓ ชั่วโมง	
๒	คอมพิวเตอร์น่าเรียน	๓ ชั่วโมง	
๓	ข้อมูลรอบตัว	๓ ชั่วโมง	
๔	รู้จักโปรแกรม Paint	๓ ชั่วโมง	
๕	เรียนรู้โปรแกรม Paint	๓ ชั่วโมง	
๖	สร้างสรรค์ตามจินตนาการ	๔ ชั่วโมง	

โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง



คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่ ๑ ชื่อแผน เรียนรู้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่สามารถอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้ ประกอบด้วยอุปกรณ์ที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความต้องการในการใช้งาน คอมพิวเตอร์ส่งผลให้เกิดประโยชน์ในหลายๆ ด้าน และยังก่อให้เกิดโทษกับผู้ใช้ได้ จึงควรใช้อย่างถูกต้องและมีวิจารณญาณ

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูควรตรวจสอบความพร้อมของ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันไฟฟ้ารั่วอาจเกิดอันตรายต่อนักเรียนได้

กิจกรรมในแผนจัดการเรียนรู้สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับวัย หรือช่วงชั้นของผู้เรียนเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและความต้องการของ ชุมชนได้

แนวทางการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หนววยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	ชั้น ป. ๑	ชั้น ป. ๒	ชั้น ป. ๓
ทดสอบย่อยที่ ๑	ทำแบบทดสอบก่อนเรียน	ทำแบบทดสอบก่อนเรียน	ทำแบบทดสอบก่อนเรียน
ขั้นนำ	กิจกรรมรวมชั้น : นักเรียนวาดภาพคอมพิวเตอร์ตามความคิดและจินตนาการ		
ขั้นตอน	กิจกรรมรวมชั้น : ครูเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์ และส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ ให้นักเรียนฝึกอ่าน		
	กิจกรรมรวมชั้น : ประเมินความรู้ความเข้าใจของนักเรียน โดยตั้งประเด็นคำถามให้นักเรียนช่วยกันหาคำตอบ		
	กิจกรรมกลุ่มย่อยแต่ละชั้น : แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยแต่ละชั้น ตามความเหมาะสม ให้นักศึกษาส่วนประกอบและหน้าที่ของส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์		
	ทำใบงานที่ ๐๑	ทำใบงานที่ ๐๒	ทำใบงานที่ ๐๓
		ทำใบงานที่ ๐๓	ทำใบงานที่ ๐๔
	กิจกรรมรวมชั้น : ครูสาธิตการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ แนะนำส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์		
	กิจกรรมจับคู่รายชั้น : ใช้เพลงนับดาวให้นักเรียนจับคู่ขึ้นด้วยกัน		
		ทำใบงานที่ ๐๔	
ขั้นสรุป	กิจกรรมรวมชั้น : ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายความหมาย ส่วนประกอบ หน้าที่และประโยชน์ของเครื่องคอมพิวเตอร์		
วัดและประเมินผล	ตรวจใบงานที่ ๐๑ และ ใบงานที่ ๐๔	ตรวจใบงานที่ ๐๒ และ ๐๓, ๐๔	ตรวจใบงานที่ ๐๒ และใบงานที่ ๐๔, ๐๕

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปโนโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ศิลปะ และภาษาต่างประเทศ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ขอบเขตเนื้อหา
๑. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
๒. คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์
๓. การวาดภาพระบายสีตามจินตนาการ

กิจกรรม (เวลา ๓ ชั่วโมง)	สื่อ/แหล่งเรียนรู้
ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแยกเป็นรายชั้น	- ใบความรู้สำหรับครู
ขั้นนำ (กิจกรรมรวมชั้น)	- เครื่องคอมพิวเตอร์
๑. นำรูปภาพคอมพิวเตอร์ตามความคิดและจินตนาการของนักเรียนพร้อมทั้งระบายสีให้สวยงาม	- ใบงาน ๐๑-๐๖
แล้วนำผลงานมาแลกเปลี่ยนกันดู	ภาระงาน/ชิ้นงาน
ขั้นสอน (กิจกรรม รวมชั้น)	การวัดและประเมินผล
๒. ครูเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์ และส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ ให้นักเรียนมีก่อน	๑. ประเมินความรู้เกี่ยวกับชื่อและหน้าที่ของส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์
ดังนี้ computer (คอมพิวเตอร์) keyboard (คีย์บอร์ด) Mouse (เมาส์) printer (พรินเตอร์) เป็นต้น	๒. ประเมินความรู้เกี่ยวกับความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์
๓. ประเมินความรู้ความเข้าใจของนักเรียน โดยตั้งประเด็นคำถามให้นักเรียนช่วยกันหาคำตอบ เช่น	๓. ประเมินการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์
- อุปกรณ์ใดในคอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่คล้ายกับสมองคน (ซีพียู)	๔. ประเมินผลงานการวาดภาพ
- อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใดมีลักษณะคล้ายหนู และมีหน้าที่ที่สำคัญอย่างไร (เมาส์)	๕. ประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม
- อุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์เก็บข้อมูลที่ใช้กับคอมพิวเตอร์มีอะไรบ้าง (เครื่องพิมพ์ ลำโพง แฟลชไดรฟ์ แผ่นซีดี)	๖. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
(กิจกรรม กลุ่มย่อย/คละชั้น)	วิธีการ
๔. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มคละชั้น ตามความเหมาะสม แล้วให้ศึกษาส่วนประกอบ และหน้าที่ของส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ ครูสังเกตการไม่เรียนรู้ของนักเรียน	๑. ตรวจใบงาน
(กิจกรรมเดี่ยว)	๒. การประเมินการปฏิบัติงาน
๕. นักเรียนชั้น ป.๑ ทำใบงานที่ ๐๑ นักเรียนชั้น ป.๒ ทำใบงานที่ ๐๒, ๐๓ นักเรียนชั้น ป.๓ ทำใบงานที่ ๐๒, ๐๔ สังเกตความรับผิดชอบ และความตั้งใจในการทำกิจกรรม	๓. การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
(กิจกรรมรวมชั้น)	เครื่องมือ
๖. นำคอมพิวเตอร์มาให้นักเรียนดู แล้วสาธิตให้นักเรียนเห็นว่าคอมพิวเตอร์สามารถใช้งานได้ทำประโยชน์อะไรได้บ้าง เช่น พิมพ์ข้อความ วาดภาพ เล่นเกม ร้องเพลงหรือสืบค้นข้อมูล	๑. แบบประเมินผลงาน
๗. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ด้านต่าง ๆ เช่น งานธนาคาร การแพทย์ วิทยาศาสตร์ การคมนาคมสื่อสาร การศึกษา	๒. แบบประเมินการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จุดประสงค์
ความรู้
๑. บอกชื่อและหน้าที่ของส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ได้ (๓.๑ ป.๑/๓)
๒. บอกความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ได้ (๓.๑ ป.๑/๒)
ทักษะ
๑. นักเรียนสามารถวาดภาพคอมพิวเตอร์ตามจินตนาการได้ (๓.๑ ป.๑/๕ ๓.๑ ป.๑/๖ ๓.๑ ป.๓/๖)
๒. อ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ได้ (๓.๑ ป.๑/๓ ๓.๑ ป.๑/๓ ๓.๑ ป.๓/๓)
๓. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยงานย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เรียนรู้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์
 บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

<p>ขอบเขตเนื้อหา</p>	<p>(กิจกรรมจับคู่)</p> <p>๘. จับคู่ให้นักเรียนชั้นเดียวกันโดยใช้เพลงนับดาว และมอบหมายให้นักเรียนชั้น ป.๑-๓ ทำใบงานที่ ๑๕ บอกประโยชน์ของคอมพิวเตอร์อย่างน้อย ๔ ข้อ สังเกตความรับผิดชอบ และความตั้งใจในการทำกิจกรรม</p> <p>ขั้นสรุป (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <p>๙. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายความหมาย ส่วนประกอบ หน้าที่และประโยชน์ของเครื่องคอมพิวเตอร์</p>	<p>สื่อ / แหล่งเรียนรู้</p>
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. ใฝ่เรียนรู้</p>	<p>การวัดและประเมินผล</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>๑. การทำใบงานได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน</p> <p>๒. พฤติกรรมการเรียน ได้ระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน</p>	

แบบทดสอบก่อนเรียน
หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

จำนวน ๑๐ ข้อ คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน เวลา ๒๐ นาที

.....

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย x ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ข้อใดทำหน้าที่คล้ายสมองของคน

- ก. จอภาพ ข. ซีพียู ค. เมมส์

๒. ข้อใดไม่ใช่อุปกรณ์ที่นำข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์

- ก. จอภาพ ข. เมมส์ ค. แผงแป้นอักขระ

๓. ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในข้อใดเหมาะสมกับนักเรียนมากที่สุด

- ก. ดูหนัง ข. ฟังเพลง ค. ค้นหาข้อมูลความรู้

๔. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของข้อมูลได้ถูกต้อง

- ก. ข้อเท็จจริงของสถานที่ต่างๆ
 ข. เหตุการณ์เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ
 ค. ข้อเท็จจริง หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ

๕. ข้อมูลของนักเรียน เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับข้อใด

- ก. ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคล
 ข. ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งของ
 ค. ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่

๖. ข้อใดจัดเป็นข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่

- ก. ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารไทย
- ข. ข้อมูลเกี่ยวกับวัดพระแก้ว
- ค. ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ปกครอง

๗. การรับรู้รสชาติอาหาร เป็นการรับรู้ข้อมูลผ่านประสาทสัมผัสใด

- ก.ตา
- ข.ลิ้น
- ค.ปาก

๘. Paint เป็นโปรแกรมอะไร

- ก. วาดภาพ
- ข. ดูหนัง
- ค.พิมพ์งาน

๙. ข้อใดคือวิธีการเข้าโปรแกรม Paint

- ก. Accessories > Start > All program >Paint
- ข. All program > Accessories > Start > paint
- ค. Start > All Program > Accessories > Paint

๑๐. ข้อใดคือสัญลักษณ์ของโปรแกรม Paint

ก. 

ข. 

ค. 

แบบทดสอบก่อนเรียน
หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

จำนวน ๑๕ ข้อ คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน เวลา ๒๐ นาที

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย x ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ขั้นตอนแรกที่ต้องปฏิบัติในการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ คือ ข้อใด

- ก. ตรวจสอบปลั๊กไฟ ข. เปิดเครื่องซีพียู ค. เปิดจอภาพ

๒. ข้อใดไม่ควรปฏิบัติขณะใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์

- ก. อ่านคู่มือการใช้งาน
 ข. นั่งโน้มตัวเข้าหาจอภาพ
 ค. วางโทรศัพท์มือถือห่างจากจอภาพ

๓. ข้อใดเป็นการปฏิบัติที่เหมาะสมขณะใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์

- ก. ดื่มน้ำหวานขณะเล่นอินเทอร์เน็ต
 ข. วางจอภาพให้อยู่สูงกว่าระดับสายตา
 ค. พักสายตาและเปลี่ยนอิริยาบถทุกๆ ๑๕ นาที

๔. ข้อใดเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ควบคุมตัวชี้ตำแหน่งบนจอภาพ

ก.



ข.



ค.



๕. ข้อใดไม่ถูกต้อง

- ก. บริเวณหน้าจอของคอมพิวเตอร์เรียกว่า เดสก์ทอป
- ข. ไอคอน คือ รูปภาพต่างๆ ที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์
- ค. ระบบปฏิบัติการมีอยู่เพียงระบบเดียว คือ ระบบปฏิบัติการวินโดวส์

๖. ข้อใดจัดเป็นการเก็บข้อมูลขั้นต้น

- ก. การสอบถามจากผู้รู้
- ข. การฟังข้อมูลจากข่าว
- ค. การชมนิทรรศการ

๗. การสังเกต เป็นการรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการอย่างไร

- ก. การค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลชั้นรอง
- ข. การดูข้อมูลและจดจำรายละเอียดต่างๆ
- ค. การพูดคุยกันระหว่างบุคคล ๒ ฝ่าย

๘. ข้อใดเป็นการตรวจสอบข้อมูลที่น่าเชื่อถือมากที่สุด

- ก. แนนสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนนักเรียนจากภารโรง
- ข. นุ่นสอบถามเรื่องการสร้างอาคารหลังใหม่กับครูใหญ่
- ค. น้อยสอบถามเรื่องปริมาณขยะในโรงเรียนจากนักเรียน

๙. ข้อใดจัดลำดับการรวบรวมข้อมูลได้ถูกต้อง

- ก. การสอบถามข้อมูล \Rightarrow การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล \Rightarrow การจำแนกข้อมูล
- ข. การสอบถามข้อมูล \Rightarrow การจำแนกข้อมูล \Rightarrow การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล
- ค. การจำแนกข้อมูล \Rightarrow การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล \Rightarrow การสอบถามข้อมูล

๑๐. การลบรูปภาพใช้เครื่องมือใด

ก. 

ข. 

ค. 

๑๑. รูปภาพ  มีชื่อเรียกว่าอะไร

ก. Pencil

ข. Fill with color

ค. Eraser

๑๒. ถ้าต้องการบันทึกงานไว้ ต้องใช้คำสั่งใด

ก. Save

ข. print

ค. Exit

๑๓. Paint เป็นโปรแกรมสำหรับใช้งานอะไร

ก. คำนวณ

ข. เข้าเว็บ

ค. วาดภาพ

๑๔. จากรูปภาพ  ใช้เครื่องมืออะไร

ก. Eraser

ข. Pencil

ค. Magnifier

๑๕. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับ Pencil และ Eraser

ก. Pencil ใช้วาด Eraser ใช้ ลบ

ข. Pencil ใช้ลบ Eraser ใช้ วาด

ค. Pencil ใช้วาด Eraser ใช้ เทสี

แบบทดสอบก่อนเรียน

หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

จำนวน ๒๐ ข้อ คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน เวลา ๓๐ นาที

.....

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย x ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ข้อใดคือขั้นตอนแรกของกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์
 - ก. การรับข้อมูล
 - ข. การประมวลผลข้อมูล
 - ค. การแสดงผลข้อมูล
๒. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในข้อใด มีการทำงานคล้ายกับสมองคน
 - ก. จอภาพ
 - ข. ลำโพง
 - ค. ซีพียู
๓. เพราะเหตุใดเราจึงควรตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ในบริเวณที่มีอากาศถ่ายเทสะดวก
 - ก. ช่วยระบายความร้อนข. ไม่ทำให้เกะกะทางเดิน
 - ค. ทำให้เครื่องทำงานเร็วขึ้น
๔. ข้อใดเป็นอุปกรณ์คอมพิวเตอร์
 - ก. วิทยุ
 - ข. โทรศัพท์
 - ค. แผงแป้นอักขระ
๕. ข้อใดเรียงลำดับการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง
 ๑. กดปุ่มเปิดจอภาพ
 ๒. ตรวจสอบปลั๊กไฟ
 ๓. กดปุ่มเปิดเครื่อง
 ๔. เข้าสู่ระบบปฏิบัติการ

ก. ๒๑๓๔

ข. ๑๒๓๔

ค. ๒๓๑๔

๖. ข้อใดเป็นหน่วยรับข้อมูลของคอมพิวเตอร์

ก.



ข.



ค.



๗. อุปกรณ์เทคโนโลยีในข้อใด ช่วยให้ประหยัดแรงงานคน

ก. เครื่องคิดเลข

ข. เครื่องซักผ้า

ค. เตารอบไมโครเวฟ

๘. อุปกรณ์เทคโนโลยีในข้อใด สามารถพกพาได้สะดวก

ก. วิทยุ

ข. โทรทัศน์

ค. โทรศัพท์เคลื่อนที่

๙. หากนักเรียนต้องการบันทึกข้อมูลภาพที่สะดวก พกพาง่ายนักเรียนจะเลือกบันทึกข้อมูลอย่างไร

ก. บันทึกข้อมูลในแฟลชไดรฟ์

ข. บันทึกข้อมูลในแผ่นซีดี

ค. บันทึกข้อมูลในคอมพิวเตอร์

๑๐. การเรียนทางไกลผ่านดาวเทียม จัดเป็นประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศในด้านใด

- ก. ด้านการศึกษา
- ข. ด้านการทำงาน
- ค. ด้านการติดต่อสื่อสาร

๑๑. นักเรียนสามารถวาดภาพด้วยอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศในข้อใด

- ก. กล้องดิจิทัล
- ข. คอมพิวเตอร์
- ค. เครื่องพิมพ์

๑๒. อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศในข้อใด มีประโยชน์ด้านการสื่อสารน้อยที่สุด

- ก. กล้องดิจิทัล
- ข. คอมพิวเตอร์
- ค. โทรศัพท์เคลื่อนที่

๑๓. การทำงานของโปรแกรม Paint เหมาะสมกับงานด้านใด

- ก. การพิมพ์เอกสาร
- ข. การทำบัญชี
- ค. การวาดรูป

๑๔. ข้อใดเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของ โปรแกรม Paint

- ก. เมนูหลักชุดเครื่องมือชุดกล่องสี
- ข. เมนูหลักปุ่มดินสอกระป๋องสี
- ค. เมนูหลักปุ่มดินสอถาดสี

๑๕. ถ้าชุดเครื่องมือ Toolbox หายไป สามารถเรียกใช้ได้จากเมนูใด



- ก. เมนู File
- ข. เมนู View
- ค. เมนู Edit

๑๖. คำสั่ง Open มีความหมายตรงกับข้อใด

- ก. ขอไฟล์ใหม่
- ข. บันทึกไฟล์
- ค. เปิดไฟล์ที่บันทึกไว้



๑๗. การบันทึกไฟล์งานมีขั้นตอนอย่างไร

- ก. คลิกที่ แฟ้ม-พิมพ์ชื่อ-คลิกบันทึก
- ข. คลิกที่ Edit-พิมพ์ชื่อ-คลิกตกลง
- ค. คลิกที่ File-เลือก Save As...- ตั้งชื่อไฟล์-คลิก Save

๑๘. เครื่องมือ  ใช้ทำกิจกรรมในข้อใด

- ก. ตัดภาพที่มีรูปทรงไม่แน่นอน
- ข. ตัดภาพที่มีรูปทรงแน่นอน
- ค. เคลื่อนย้ายรูปทรง

๑๙. ข้อใดเป็นการเลือกสีพื้นหน้าในการวาดรูป

- ก. คลิก  ที่เครื่องมือ
- ข. คลิกที่เครื่องมือ 
- ค. คลิกเมาส์ซ้ายที่กล่องสี

๒๐. เครื่องมือ  ใช้ทำกิจกรรมใด

- ก. ตัดภาพ
- ข. ลบรูปภาพ
- ค. พิมพ์ตัวอักษร


 เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๑. ข	๖. ข
๒. ก	๗. ข
๓. ค	๘. ก
๔. ค	๙. ค
๕. ก	๑๐. ก

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๑. ก	๖. ก	๑๑. ข
๒. ข	๗. ข	๑๒. ก
๓. ค	๘. ข	๑๓. ค
๔. ก	๙. ก	๑๔. ข
๕. ค	๑๐. ข	๑๕. ก

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๑. ก	๖. ข	๑๑. ข	๑๖. ค
๒. ค	๗. ข	๑๒. ก	๑๗. ค
๓. ก	๘. ค	๑๓. ค	๑๘. ก
๔. ค	๙. ก	๑๔. ก	๑๙. ค
๕. ค	๑๐. ก	๑๕. ข	๒๐. ค

ใบงานที่ ๐๑



ป ๖.๑/ผ ๑-๐๑

เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

ให้นักเรียนดูภาพแล้วขีด ✓ ลงใน □ ที่เป็นอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ปรากฏในภาพ



จากภาพ คอมพิวเตอร์ประกอบด้วยอุปกรณ์ใดบ้าง

 จอภาพ แผ่นซีดี ลำโพง แผ่นรองเมาส์ ซีพียู เมาส์ แผ่นดิสก์ แผงแป้นอักขระ เครื่องพิมพ์

ชื่อ-สกุลชั้น.....เลขที่.....

ใบงานที่ ๐๒

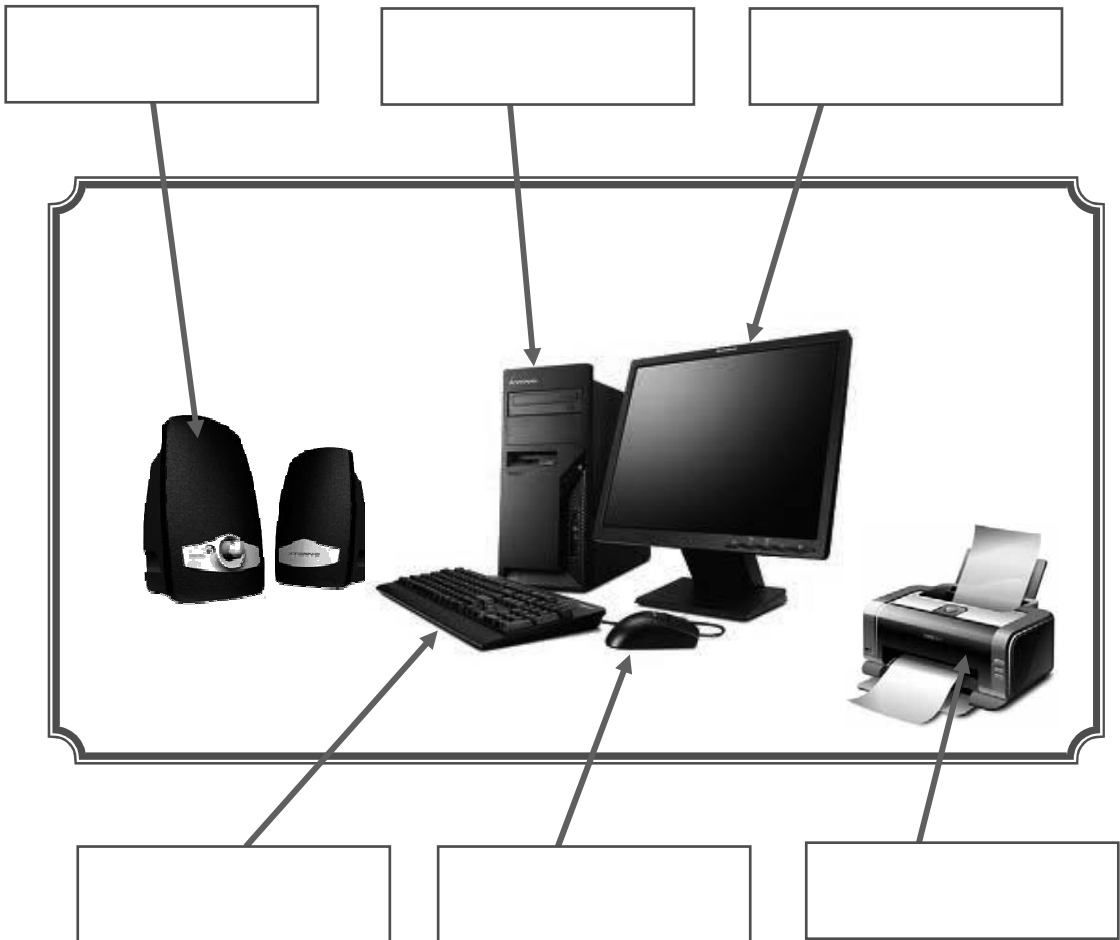
ป ๖.๑/ผ ๑-๐๒

เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

Mouse	Monitor	Speaker
Printer	CPU	Keyboard



ชื่อ-สกุลชั้น.....เลขที่.....

ใบงานที่ ๐๓



ป ๖.๑/ผ ๑-๐๓

เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

ให้นักเรียนหาชื่อของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์
ที่นักเรียนรู้จักจากตารางที่กำหนดให้แล้ววงล้อมรอบชื่ออุปกรณ์ให้ถูกต้อง

แ	ฟ	ล	ช	ไ	ด	ร	ฟ	ซี	ด
ผ	อ	ง	เ	พี	อ	น	จ	ดี	ล
ง	อ	ง	ไ	ป	ไ	ท	น	ร	เ
แ	ผ	น	ซี	ดี	ว	า	ด	อ	ค
ป	อ	ง	พี	ป	ร	า	เ	ม	รี
น	วั	น	ยู	า	ค	พ	ท	อิ	อ
อ	ก	ษ	ร	เ	ลำ	โ	พ	ง	ง
ก	ล	อ	บ	ติ	จิ	ท	ล	ก	พิ
ข	อ	ง	ใ	ค	ร	ร	อ	เ	ม
ร	ซี	ม	ก	า	ร	ด	อ	ข	พ์
ะ	ส	ะ	ต	ก	นี้	เ	ป	ล	า
ใ	น	ป	า	น	เ	ก	า	ส	ก
ล	า	โ	พ	น	เ	ม	ะ	ม	ว
เ	ม	า	ท	จ	อ	ภ	า	พ	โ

ชื่อ-สกุลชั้น.....เลขที่.....

ใบงานที่ ๐๔



ป ๖.๑/ผ ๑-๐๔

เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และหน้าที่

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

๑) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในภาพ คือ



.....
มีหน้าที่.....
.....
.....

๒) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในภาพ คือ



.....
มีหน้าที่.....
.....
.....

๓) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในภาพ คือ



.....
มีหน้าที่.....
.....
.....

๔) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในภาพ คือ



.....
มีหน้าที่.....
.....
.....

๕) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในภาพ คือ



.....
มีหน้าที่.....
.....
.....

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่.....

ใบงานที่ ๐๕

ป ๖.๑/พ ๑-๐๕

เรื่อง ความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

ให้นักเรียนบอกประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มาอย่างน้อย ๔ ข้อ



ให้เพื่อนๆ บอกประโยชน์
ของคอมพิวเตอร์มา ๔ ข้อ

๑.

๒.

๓.

๔.

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

เฉลยใบงานที่ ๐๑



บ ๖.๑/ผ ๑-๐๑

เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

ให้นักเรียนดูภาพแล้วขีด ✓ ลงใน □ ที่เป็นอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ปรากฏในภาพ



จากภาพ คอมพิวเตอร์ประกอบด้วยอุปกรณ์ใดบ้าง

จอภาพ

แผ่นซีดี

ลำโพง

แผ่นรองเมาส์

ซีพียู

เมาส์

แผ่นดิสก์

แผงแป้นอักขระ

เครื่องพิมพ์

เฉลยใบงานที่ ๐๒

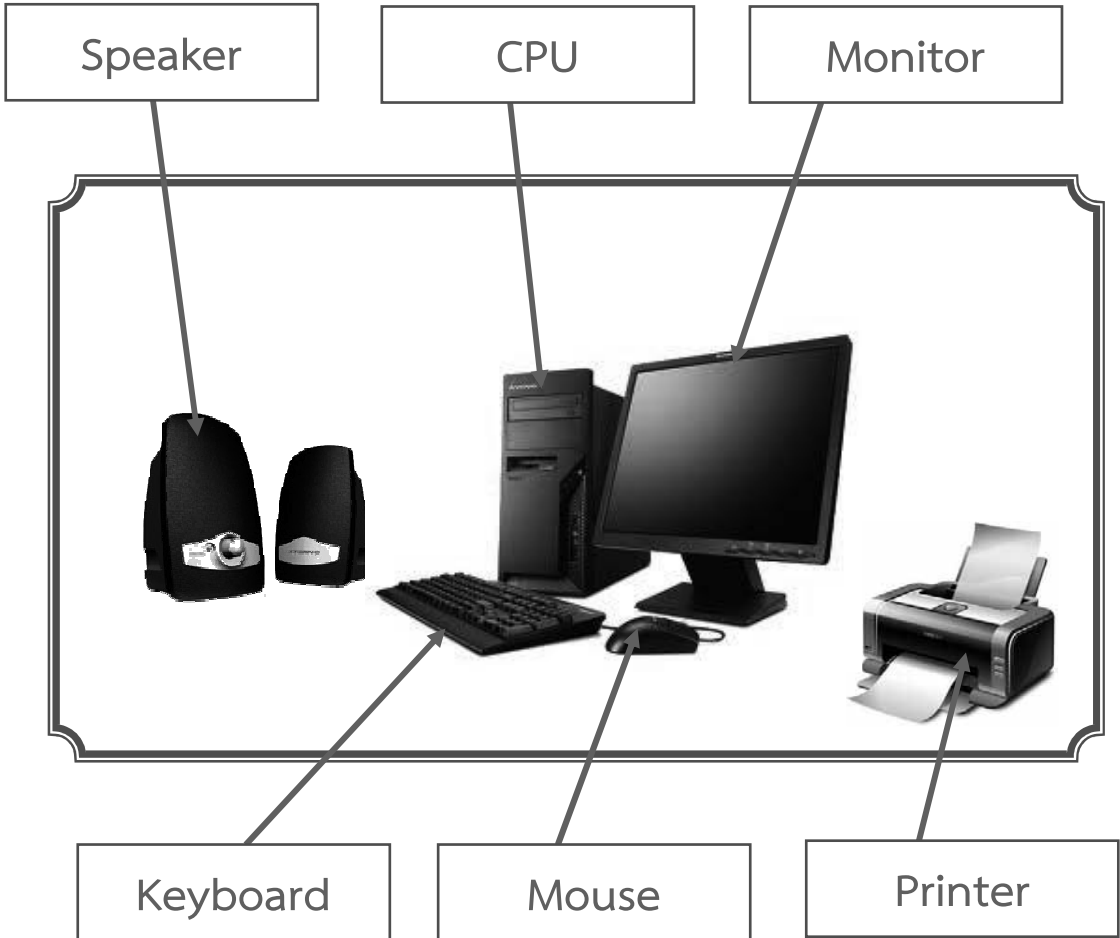
ป ๖.๑/ผ ๑-๐๒

เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

Mouse	Monitor	Speaker
Printer	CPU	Keyboard



เฉลยใบงานที่ ๐๓



บ ๖.๑/พ ๑-๐๓

เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

ให้นักเรียนหาชื่อของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์
ที่นักเรียนรู้จักจากตารางที่กำหนดให้แล้ววงล้อมรอบชื่ออุปกรณ์ให้ถูกต้อง

แ	พ	ล	ช	ไ	ด	ร์	พ	ซี	ด
ผ	อ	ง	เ	พี	อ	น	จ	ดี	ล
ง	อ	ง	ไ	ป	ไ	ห	น	ร	เ
แ	ผ	น	ซี	ดี	ว	า	ด	อ	ค
ป	อ	ง	พี	ป	ร	า	เ	ม	รี
น	วั	น	ยู	า	คั	พ	ท์	อี	อ
อั	ก	ษ	ร	เ	ล้ำ	โ	พ	ง	ง
ก	ลั	อ	บ	ดิ	จิ	ทั	ล	ก	พิ
ข	อ	ง	ใ	ค	ร	ร	อ	เ	ม
ร	ซี	ม	ก	า	ร์	ด	อ	ข	พ์
ะ	ส	ะ	ต	ก	นี้	เ	ป	ล	า
ใ	น	บ	า	น	เ	ก	า	ลั	ก
ล	า	โ	พ	น	เ	ม	ะ	ม	ว
เ	ม	า	ลั	จ	อ	ภ	า	พ	โ

แฟลชไดรฟ์

ซีดีรอม

เครื่องพิมพ์

แผงแป้นอักขระ

ซีพียู

ลำโพง

ซิมการ์ด

จอภาพ

แผ่นซีดี

เมาส์



เฉลยใบงานที่ ๐๔

เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และหน้าที่

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนชื่อและหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

๑) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในภาพ คือ

แผงแป้นอักขระ หรือแป้นพิมพ์ หรือ คีย์บอร์ด



มีหน้าที่.....รับคำสั่งต่างๆ ผ่านแผงแป้นอักขระ หรือแป้นพิมพ์
หรือ คีย์บอร์ด

๒) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในภาพ คือ

เมาส์



มีหน้าที่.....รับคำสั่งโดยการเลื่อนเครื่องหมายเคอร์เซอร์หรือ
ลูกศรที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์

๓) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในภาพ คือ
หน่วยประมวลผลกลาง หรือ ซีพียู



มีหน้าที่.....รับข้อมูลและคำสั่งจากโปรแกรม นำมาประมวลผล

๔) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในภาพ คือ

จอภาพหรือจอมอนิเตอร์



มีหน้าที่.....แสดงผลเป็นข้อความหรือรูปภาพ

๕) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในภาพ คือ

เครื่องพิมพ์



มีหน้าที่.....แสดงผลเป็นข้อมูลในรูปของสิ่งพิมพ์

เรื่อง ความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

ให้นักเรียนบอกประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มาอย่างน้อย ๔ ข้อ



ให้เพื่อนๆ บอกประโยชน์
ของคอมพิวเตอร์มา ๔ ข้อ

๑.

พิมพ์งาน

๒.

เล่นเกม

๓.

สืบค้นข้อมูล

๔.

งานธนาคาร

ใบความรู้สำหรับครู

เรื่อง อุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์

คอมพิวเตอร์ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความ สามารถในการสร้างเอกสาร วาดภาพ คำนวณตัวเลข บันทึกข้อมูล ประมวลผลข้อมูล แสดงผลเป็นข้อความ รูปภาพ เสียง และติดต่อผู้อื่นผ่านทางเครือข่าย อินเทอร์เน็ต เครื่องคอมพิวเตอร์จะทำงานได้ ต้องมีอุปกรณ์พื้นฐานที่เป็นส่วนประกอบหลัก ดังนี้

๑. จอภาพหรือจอมอนิเตอร์ (Monitor)



มีลักษณะเป็นกล่องสี่เหลี่ยมคล้ายเครื่องรับโทรทัศน์ มีจอภาพสำหรับ แสดงผลเป็นข้อความหรือรูปภาพ ทำให้เรามองเห็น ตัวหนังสือหรือตัวเลขที่พิมพ์ลงไป

๒. แผงแป้นอักขระ, แป้นพิมพ์ หรือ คีย์บอร์ด ((Keyboard)



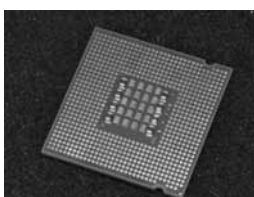
เป็นแท่นมีปุ่มตัวหนังสือภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ตัวเลขสัญลักษณ์ และมีหน้าที่รับคำสั่งต่างๆ เมื่อกดปุ่มใดข้อมูลที่ปุ่มนั้นจะถูกป้อนเข้า เครื่องคอมพิวเตอร์แล้วไปปรากฏบนจอภาพ

๓. เมาส์ (Mouse)



เป็นอุปกรณ์ที่ต่อพ่วงกับเครื่องคอมพิวเตอร์ มีหน้าที่รับคำสั่งโดยการเลื่อน เครื่องหมายกะพริบหรือเคอร์เซอร์หรือลูกศรที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์

๔. หน่วยประมวลผลกลางหรือ ซีพียู (Control Processing Unit หรือ CPU)



หน่วยประมวลผลกลางหรือซีพียู

เป็นส่วนที่เปรียบเสมือนสมองของคอมพิวเตอร์ มีหน้าที่รับข้อมูล และคำสั่งจากโปรแกรม ซึ่งอยู่ใน หน่วยความจำของคอมพิวเตอร์ จากนั้นจะรวบรวมข้อมูลตาม คำสั่งมาประมวลผล แล้วแสดงผลออกมาทางจอภาพ ลำโพง

๕. ลำโพง (Speaker)

ทำหน้าที่แสดงผลในรูปแบบของข้อมูลเสียง



๖. เครื่องพิมพ์ (Printer)

ทำหน้าที่แสดงผลข้อมูลในรูปแบบของสิ่งพิมพ์



๗. อุปกรณ์บันทึกข้อมูล

๗.๑ ซีดีรอม (CD-Rom)



เป็นสื่อในการจัดเก็บข้อมูลแบบออปติคัล ใช้ลำแสงเลเซอร์ในการอ่านข้อมูลและเป็นสื่อบันทึกข้อมูลชนิดอ่านได้อย่างเดียว เก็บข้อมูลประเภท แฟ้มข้อมูลทั่วไป ภาพ เสียง เป็นต้น มีขนาดตั้งแต่ ๕๐๐ Mb. - ๘๐๐ Mb.

๗.๒ แฟลช ไดรฟ์ (Flash Drive) หรือ แฮนด์ ไดรฟ์ (Handy Drive)

เป็น สื่อบันทึกข้อมูลขนาดเล็ก ที่ใช้ร่วมกับช่อง USBคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันเป็นที่นิยม มีขนาดตั้งแต่ ๑๒๘, ๒๕๖ ขึ้นไป บางรุ่น สามารถฟังเพลง MP๓ อัดเสียง ฟังวิทยุได้



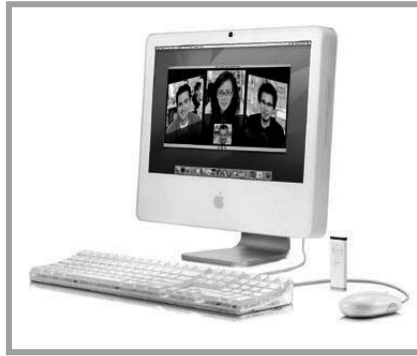
๗.๓ ซิมการ์ด (Sim Card)



เป็นสื่อบันทึกข้อมูลขนาดเล็ก ใช้ในโทรศัพท์มือถือ เก็บข้อมูล รายชื่อสมุดโทรศัพท์ ข้อมูลระบบที่ตั้งค่าไว้ในเครื่องโทรศัพท์

ที่มา : <http://www.thaigoodview.com/node/124047>

เรื่อง ความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์



คอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือที่มนุษย์สร้างและพัฒนาขึ้น เพื่อนำมาใช้ในการทำงานที่ซับซ้อนหรือมีจำนวนมาก ให้เสร็จอย่างรวดเร็ว และถูกต้อง

ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ถูกนำมาใช้ประโยชน์อย่างกว้างขวาง ดังนี้

๑. งานธุรกิจ บริษัท ห้างร้าน โรงงานต่างๆ



ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำบัญชี ติดต่อประสานงานภายนอก ช่วยผลิตสินค้า ช่วยประกอบอุปกรณ์ชิ้นส่วนต่างๆ เช่น โรงงานผลิตรถยนต์

๒. งานธนาคาร



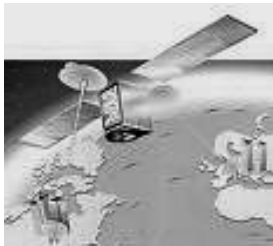
ใช้คอมพิวเตอร์ในการให้บริการฝาก ถอนเงินผ่านตู้เอทีเอ็ม คิดดอกเบี้ย ทำบัญชีเงินฝาก

๓. งานวิทยาศาสตร์การแพทย์และงานสาธารณสุข



นำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการทำทะเบียนผู้ป่วย ทะเบียนยา การตรวจและรักษาโรค

๔. งานคมนาคมและการสื่อสาร



ใช้คอมพิวเตอร์ในการส่งจองที่นิ่ง กำหนดวันเวลาเดินทาง
ควบคุมสัญญาณไฟจราจร วงโคจรของดาวเทียม

๕. งานวิศวกรรมและสถาปัตยกรรม



ใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบ สร้างสถานการณ์จำลอง เช่น
การเกิดแผ่นดินไหว

๖. งานราชการ



ใช้คอมพิวเตอร์ในการคำนวณภาษี ประชุมทางไกล ฯลฯ

๗. งานการศึกษา



ใช้จัดตารางเรียน ลงทะเบียน ค้นคว้าหาความรู้ ฯลฯ

ที่มา : http://www.thaiwbi.com/course/Intro_com/Intro_com/wbi1/hie/page14.htm

เกณฑ์การให้คะแนนการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์ของคอมพิวเตอร์

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓	๒	๑
๑. ความถูกต้อง	ออกเสียง คำศัพท์และประโยค ได้ถูกต้องตามหลัก การออกเสียงทุกคำ	ออกเสียง คำศัพท์และประโยค ได้ถูกต้องตามหลัก การออกเสียง ๒-๓ คำ	ออกเสียง คำศัพท์และประโยคได้ ถูกต้องตามหลักการออก เสียง ๑ คำ
๒. การเน้นหนัก ของคำ	ออกเสียงเน้นหนักใน คำอย่างสมบูรณ์ทุกคำ	ออกเสียงเน้นหนักใน คำอย่างสมบูรณ์บางคำ	ขาดการออกเสียง เน้นหนักของคำ

แบบประเมินผลการทำงานกลุ่ม

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต					รวม	ผล การ ตัดสิน
		คณะทำงาน	ความรับผิดชอบต่อ หน้าที่	ขั้นตอนการทำงาน	เวลา	ความร่วมมือใน การทำงาน		
		(๓)	(๓)	(๓)	(๓)	(๓)		
๑								
๒								
๓								
๔								
๕								
๖								
๗								
๘								
๙								
๑๐								
๑๑								
๑๒								

เกณฑ์การตัดสิน

ช่วงคะแนน

ระดับคุณภาพ

๑๓ - ๑๕

ดีมาก

๑๐ - ๑๒

ดี

๖ - ๙

พอใช้

๑ - ๕

ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ตั้งแต่ระดับคุณภาพดีขึ้นไป

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินผลการทำงานเป็นกลุ่ม

ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	๓	๒	๑
๑. คณะทำงาน	มีการแบ่งหน้าที่ การทำงานภายในกลุ่ม อย่างชัดเจน	มีการแบ่งหน้าที่ การทำงานภายในกลุ่ม แต่ ไม่ชัดเจน	ไม่มีการแบ่งหน้าที่ การทำงานภายในกลุ่ม
๒. ความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่	ทุกคนมีความรับผิดชอบต่อ หน้าที่ของตนเอง	มีสมาชิกในกลุ่ม ๑ คน ไม่ รับผิดชอบต่อหน้าที่	มีสมาชิกในกลุ่มมากกว่า ๑ คน ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่
๓. ขั้นตอนการทำงาน	- คัดเลือกและเตรียม ข้อมูลได้เหมาะสม - มีการวางแผน การทำงาน - มีการปฏิบัติตามแผน	ขาด ๑ ขั้นตอน หรือไม่ชัดเจน	ขาด ๒ ขั้นตอน หรือไม่ชัดเจน
๔. เวลา	เสร็จก่อนกำหนดและงานมี คุณภาพ	เสร็จตามกำหนดและงานมี คุณภาพ	เสร็จไม่ทันกำหนด แต่งานมีคุณภาพ
๕. ความร่วมมือใน การทำงาน	ทุกคนมีส่วนร่วมและให้ ความร่วมมืออย่างเต็มที่	๘๐% ของกลุ่มมีส่วนร่วม และให้ความร่วมมือ	๖๐% ของกลุ่มมีส่วนร่วม และให้ความร่วมมือ

**แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
(ใฝ่เรียนรู้)**

ชื่อ - สกุล หรือ กลุ่ม	ตัวชี้วัด/พฤติกรรมบ่งชี้							รวม	สรุปผลการประเมิน
	๑. ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียน และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้			๒. แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม สรุปเป็นองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้					
	๑. ตั้งใจเรียน	๒. เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้	๓. สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ	๑. ศึกษาค้นหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม	๒. บันทึกความรู้ วิเคราะห์ตรวจสอบจากสิ่งที่เรียนรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้	๓. แลกเปลี่ยนความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ และนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน			
(๓)	(๓)	(๓)	(๓)	(๓)	(๓)	(๓)	(๑๘)		

เกณฑ์การประเมิน

ระดับดีมาก ได้คะแนน ๓ คะแนน

ระดับดี ได้คะแนน ๒ คะแนน

ระดับพอใช้ ได้คะแนน ๑ คะแนน

สรุปผลการประเมิน

ระดับดีมาก ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑๕ - ๑๘ คะแนน

ระดับดี ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑๐ - ๑๔ คะแนน

ระดับพอใช้ ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑ - ๙ คะแนน

คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่ ๒ ชื่อแผน คอมพิวเตอร์น่าเรียน เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีระบบการทำงานที่ซับซ้อน การศึกษาระบบการทำงานและอุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์จะช่วยให้มีความรู้ความเข้าใจในการใช้งานคอมพิวเตอร์ได้ดี

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรตรวจสอบความสมบูรณ์ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันไฟฟ้ารั่วอาจเกิดอันตรายต่อนักเรียน

กิจกรรมในแผนจัดการเรียนรู้สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับวัยหรือช่วงชั้นของผู้เรียน เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและความต้องการของชุมชนได้

แนวทางการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง คอมพิวเตอร์นำเรียน
 บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และสุขศึกษาและพลศึกษา เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวการจัดการจัดการเรียนรู้	ชั้น ป. ๑	ชั้น ป. ๒	ชั้น ป. ๓
ขั้นนำ	กิจกรรมรวมชั้น : ๑. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับการทำงานระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์กับการทำงานของอวัยวะของคน		
	กิจกรรมรวมชั้น : ตีแผนภูมิเปรียบเทียบการทำงานของมนุษย์กับเครื่องคอมพิวเตอร์บนกระดาน แล้วให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย แสดงความคิดเห็น		
ขั้นสอน	กิจกรรมกลุ่มย่อยแต่ละชั้น : แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยแต่ละชั้น ตามความเหมาะสม แล้วสนทนาเกี่ยวกับส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์		
	กิจกรรมกลุ่มย่อยแต่ละชั้น : พานักเรียนไปดูเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้วให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็น		
	กิจกรรมกลุ่มย่อยแต่ละชั้น : ครูสาธิตการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์อย่างถูกวิธี และให้นักเรียนปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด		
	กิจกรรมเดี่ยว : นักเรียนฝึกเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้วสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนว่าสามารถเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้องหรือไม่ แล้วให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการใช้งานไอคอนต่างๆ		
		ทำใบงานที่ ๐๑	
		ทำใบงานที่ ๐๒	ทำใบงานที่ ๐๓
ขั้นสรุป	กิจกรรมกลุ่มย่อยแต่ละชั้น : นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนแผนที่ความคิดสรุปวิธีดูแลรักษาคอมพิวเตอร์ แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลงาน หน้าชั้นเรียน		
		ทำใบงานที่ ๐๕	ทำใบงานที่ ๐๗
	กิจกรรมรวมชั้น : นักเรียนปฏิบัติการดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน		
วัดและประเมินผล	กิจกรรมรวมชั้น : ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์		
	ตรวจใบงานที่ ๐๑ และ ใบงานที่ ๐๒, ๐๕	ตรวจใบงานที่ ๐๓, ๐๖	ตรวจใบงานที่ ๐๔, ๐๗

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง คอมพิวเตอร์น่าเรียน
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และสุขศึกษาและพลศึกษา เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

<p>ขอบเขตเนื้อหา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และการดูแลรักษา 2. ลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะภายนอกและอวัยวะภายใน

<p>กิจกรรม (เวลา ๓ ชั่วโมง)</p> <p>ขั้นนำ (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการทำงานระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์กับการทำงานของอวัยวะของคนที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร 2. นักเรียนช่วยครูดูแผนภูมิเปรียบเทียบการทำงานของคอมพิวเตอร์บนกระดาน แล้วให้นักเรียนสังเกตแล้วร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็น จากนั้นร่วมกันสรุปการทำงานของมนุษย์กับเครื่องคอมพิวเตอร์ในรูปแบบตารางเพื่อให้นักเรียนได้เปรียบเทียบอย่างชัดเจน ให้นักเรียนทำใบงานที่ ๐๑ <p>ขั้นสอน (กิจกรรมกลุ่มย่อย/อิสระ)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. นักเรียนศึกษาเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้วร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็น เพื่อแสดงความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนเคยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์หรือไม่ มีวิธีการใช้อย่างไร - ส่วนประกอบและอุปกรณ์ของคอมพิวเตอร์ได้แก่อะไรบ้าง (ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์) 4. ครูสาธิตการเปิดใช้เครื่องคอมพิวเตอร์อย่างถูกวิธี และให้นักเรียนปฏิบัติตาม ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจภาพที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ เรียกว่า เดสก์ท็อป (Desktop) และมีรูปภาพเล็กๆ ปรากฏเรียกว่า ไอคอน (Icon) (กิจกรรมเดี่ยว) 5. นักเรียนฝึกเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้วสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนแต่ละคนว่าสามารถเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้องหรือไม่ ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการใช้งานไอคอนต่างๆ ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - All Program - Search - Log off - My Document - Turn off Computer

<p>จุดประสงค์</p> <p>ความรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เข้าใจหลักการทำงานเบื้องต้นของคอมพิวเตอร์ได้ (ง ๓.๑ ป.๒/๓) 2. เปรียบเทียบการทำงานของคอมพิวเตอร์กับอวัยวะของคนได้ (พ ๑.๑ ป.๑/๑) 3. เข้าใจวิธีการดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้ (ง ๓.๑ ป.๓/๒) <p>ทักษะ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้ (ป.๓)

<p>สื่อ / แหล่งเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใบงานที่ ๐๑ - ๐๗ - เครื่องคอมพิวเตอร์ <p>ภาระงาน / ชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ฝึกปฏิบัติการใช้งานคอมพิวเตอร์ - ทำใบงาน

<p>การวัดและประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินความรู้เกี่ยวกับหลักการ ทำงานเบื้องต้นของคอมพิวเตอร์ 2. ประเมินความรู้เกี่ยวกับอวัยวะภายนอกและภายในของคนที่คอมพิวเตอร์ 3. ประเมินความรู้เกี่ยวกับการดูแลรักษา คอมพิวเตอร์ 4. ประเมินการใช้คอมพิวเตอร์ 5. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>วิธีการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ตรวจใบงาน 2. การประเมินการปฏิบัติงาน 3. การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>เครื่องมือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แบบประเมินผลงาน 2. แบบประเมินการปฏิบัติงาน

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง คอมพิวเตอร์นำเรียน บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยี และสุขศึกษาและพลศึกษา เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

<p>ขอบเขตเนื้อหา</p>	<p>๖. นักเรียนชั้น ป.๑ ทำใบงานที่ ๐๒ นักเรียนชั้น ป.๒ ทำใบงานที่ ๐๓ และนักเรียนชั้น ป.๓ ทำใบงานที่ ๐๔ ครูสังเกตความรับผิดชอบและความตั้งใจในการทำกิจกรรม (กิจกรรมกลุ่มย่อย/คละชั้น)</p> <p>๗. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาและสรุปความรู้ เรื่อง วิธีดูแลรักษาคอมพิวเตอร์ แล้วเขียนแผนที่ความคิดสรุปวิธีดูแลรักษาคอมพิวเตอร์ สังเกตการไม่เรียนรู้ของนักเรียน</p> <p>๘. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน (กิจกรรมเดี่ยว)</p> <p>๙. นักเรียนชั้น ป.๑ ทำใบงานที่ ๐๕ นักเรียนชั้น ป.๒ ทำใบงานที่ ๐๖ นักเรียนชั้น ป.๓ ทำใบงานที่ ๐๗ สังเกตความรับผิดชอบและความตั้งใจในการทำกิจกรรม</p> <p>ขั้นสรุป (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <p>๑๐. นักเรียนปฏิบัติตามดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน</p> <p>๑๑. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์</p>	<p>สื่อ/แหล่งเรียนรู้</p>
<p>จุดประสงค์</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. ใฝ่เรียนรู้</p>	<p>การวัดและประเมินผล</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>๑. การทำใบงานได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ถือว่าผ่านการศึกษาประเมิน</p> <p>๒. พฤติกรรมการเรียน ได้ระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านการศึกษาประเมิน</p>	<p>๕๖</p>

ใบงานที่ ๐๑

ป ๖.๑/พ ๒-๐๑

เรื่อง การทำงานของส่วนประกอบคอมพิวเตอร์กับการทำงานของอวัยวะคน



คำชี้แจง

จงโยงเส้นจับคู่ความสัมพันธ์การทำงานของส่วนประกอบ
คอมพิวเตอร์กับการทำงานของอวัยวะคน



ปาก



สมอง



มือ



ชื่อ-สกุลชั้นเลขที่.....

ใบงานที่ ๐๒



ป ๖.๑/พ ๒-๐๒



คำชี้แจง

เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

ให้นักเรียนเขียนเรียงลำดับขั้นตอนการเปิด-ปิดคอมพิวเตอร์
โดยใส่หมายเลขลงใน ให้ถูกต้อง

ขั้นตอนการเปิดคอมพิวเตอร์



จอภาพแสดงผลพร้อมใช้งาน



กดปุ่มเปิดคอมพิวเตอร์ที่ซีพียู



กดปุ่มเปิดจอภาพ

ขั้นตอนการปิดคอมพิวเตอร์



คลิกที่ปุ่ม Turn off (ปิด)



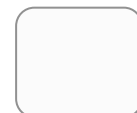
กดปุ่มปิดจอภาพ



ปิดโปรแกรมที่เปิดใช้งานอยู่



คลิกเมาส์ที่ปุ่ม Start





เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น



คำชี้แจง

ให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์โดยใส่หมายเลขตามลำดับให้ถูกต้อง

- กดปุ่มเปิดที่จอภาพ
- ตรวจสอบปลั๊กไฟว่าเสียบแน่น หรือเสียบปลั๊กไฟให้เรียบร้อย
- ปรากฏรูปภาพเล็กๆ ที่เรียกว่า ไอคอน (Icons) บนหน้าจอเดสก์ทอป (Desktop)
- กดปุ่มเปิดเครื่องที่ซีพียู
- เครื่องคอมพิวเตอร์เข้าสู่ระบบปฏิบัติการ
- เริ่มใช้งานคอมพิวเตอร์ได้ตามต้องการ

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่.....



ใบงานที่ ๐๔

เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น



คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์ให้ถูกต้อง

ขั้นตอนที่ ๑ การรับข้อมูล

Handwriting practice area for step 1 with 6 horizontal dotted lines.

ขั้นตอนที่ ๒ การประมวลผลข้อมูล

Handwriting practice area for step 2 with 6 horizontal dotted lines.

ขั้นตอนที่ ๓ การแสดงผลข้อมูล

Handwriting practice area for step 3 with 5 horizontal dotted lines.

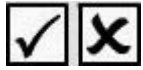
ใบงานที่ ๐๕

เรื่อง การดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์



คำชี้แจง

ให้นักเรียนเลือกเครื่องหมายหน้าข้อความไปเติมใน ให้ถูกต้อง



ข้อ ๑ นำอาหารหรือน้ำมารับประทานขณะใช้คอมพิวเตอร์



ข้อ ๒ ปิดเครื่องพิมพ์ทุกครั้งหลังใช้งาน



ข้อ ๓ ปิดฝุ่นและทำความสะอาดเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นประจำ



ข้อ ๔ นำแม่เหล็กเข้าใกล้จอภาพ



ข้อ ๕ คลุมผ้าทุกครั้งหลังการใช้งาน

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่





ใบงานที่ ๐๖

เรื่อง การดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์



คำชี้แจง

ให้นักเรียนนำข้อความที่กำหนดเติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ไม่เปิดเสียงดังจนเกินไป

สั่งพิมพ์เอกสารอย่างน้อยอาทิตย์ละครั้ง

อย่ากระแทกเมาส์กับพื้น

ใช้ไม้ขนไก่ปิดฝุ่นละอองที่จอภาพ

ใช้ไม้ขนไก่ปิดฝุ่นละอองที่แผงแป้นอักขระ

๑) วิธีดูแลรักษาจอภาพ

.....

๒) วิธีดูแลรักษาลำโพง

.....

๓) วิธีดูแลรักษาเมาส์

.....

๔) วิธีดูแลรักษาแผงแป้นอักขระ

.....

๕) วิธีดูแลรักษาเครื่องพิมพ์

.....

ใบงานที่ ๐๗


เรื่อง การดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์



คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนบอกวิธีการดูแลและรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่กำหนดให้ต่อไปนี้


มีวิธีการดูแลรักษาดังนี้



.....

.....


มีวิธีการดูแลรักษาดังนี้



.....

.....


มีวิธีการดูแลรักษาดังนี้



.....

.....


มีวิธีการดูแลรักษาดังนี้



.....

.....

มีวิธีการดูแลรักษาดังนี้



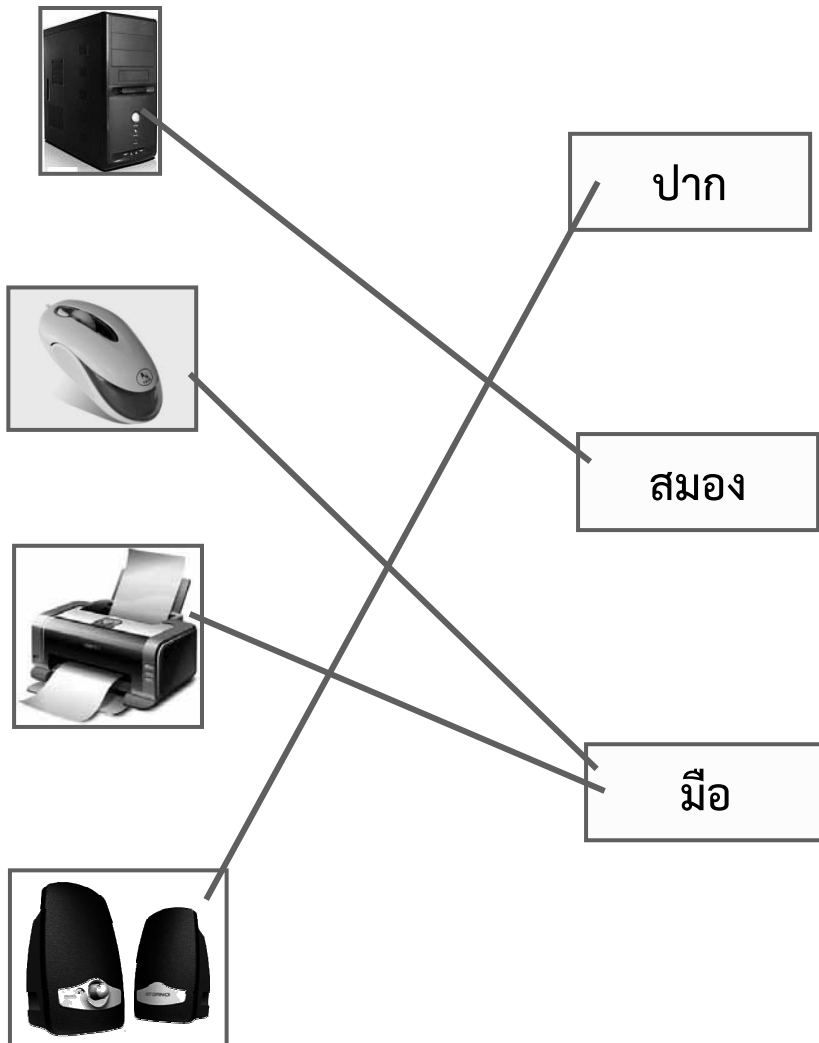
.....

เรื่อง การทำงานของส่วนประกอบคอมพิวเตอร์กับการทำงานของอวัยวะคน



คำชี้แจง

จงโยงเส้นจับคู่ความสัมพันธ์การทำงานของส่วนประกอบ
คอมพิวเตอร์กับการทำงานของอวัยวะคน





คำชี้แจง

เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

ให้นักเรียนเขียนเรียงลำดับขั้นตอนการเปิด-ปิดคอมพิวเตอร์
โดยใส่หมายเลขลงใน ให้ถูกต้อง

ขั้นตอนการเปิดคอมพิวเตอร์



จอภาพแสดงผลพร้อมใช้งาน

๓



กดปุ่มเปิดคอมพิวเตอร์ที่ซีพียู

๒



กดปุ่มเปิดจอภาพ

๑

ขั้นตอนการปิดคอมพิวเตอร์



คลิกที่ปุ่ม Turn off (ปิด)

๓



กดปุ่มปิดจอภาพ

๔



ปิดโปรแกรมที่เปิดใช้งานอยู่

๑



คลิกเมาส์ที่ปุ่ม Start

๒

เฉลยใบงานที่ ๐๓

เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น



คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนหมายเลข ๑-๖ เพื่อเรียงลำดับขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์

- ๒
..... กดปุ่มเปิดที่จอภาพ
- ๑
..... ตรวจสอบปลั๊กไฟว่าเสียบแน่น หรือเสียบปลั๊กไฟให้เรียบร้อย
- ๕
..... ปรากฏรูปภาพเล็กๆ ที่เรียกว่า ไอคอน (Icons) บนหน้าจอเดสก์ทอป(Desktop)
- ๓
..... กดปุ่มเปิดเครื่องที่ซีพียู
- ๔
..... เครื่องคอมพิวเตอร์เข้าสู่ระบบปฏิบัติการ
- ๖
..... เริ่มใช้งานคอมพิวเตอร์ได้ตามต้องการ



แนวคำตอบใบงานที่ ๐๔

เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น



คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์ให้ถูกต้อง

ขั้นตอนที่ ๑ การรับข้อมูล

การนำข้อมูลเข้าเครื่อง
คอมพิวเตอร์ผ่านทางแป้นพิมพ์
เมาส์ หรือ ก้านควบคุม

ขั้นตอนที่ ๒ การประมวลผลข้อมูล

การดำเนินการกับข้อมูลที่นำเข้า
โดยการประมวลผล ให้ได้
ผลลัพธ์ตามต้องการ

ขั้นตอนที่ ๓ การแสดงผลข้อมูล

นำผลลัพธ์จากการประมวลผล
มาแสดงผ่านทางจอภาพ
ลำโพง หรือเครื่องพิมพ์

เฉลยใบงานที่ ๐๕

เรื่อง การดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์



คำชี้แจง

ให้นักเรียนเลือกเครื่องหมายหน้าข้อความไปเติมใน ให้ถูกต้อง



ข้อ ๑ นำอาหารหรือน้ำมารับประทานขณะใช้คอมพิวเตอร์



ข้อ ๒ ปิดเครื่องพิมพ์ทุกครั้งหลังใช้งาน



ข้อ ๓ ปิดฝุ่นและทำความสะอาดเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นประจำ



ข้อ ๔ นำแม่เหล็กเข้าใกล้จอภาพ



ข้อ ๕ คลุมผ้าทุกครั้งหลังการใช้งาน





เฉลยใบงานที่ ๐๖

เรื่อง การดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์



คำชี้แจง

ให้นักเรียนนำข้อความที่กำหนดเติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ไม่เปิดเสียงดังจนเกินไป

สั่งพิมพ์เอกสารอย่างน้อยอาทิตย์ละครั้ง

อย่ากระแทกเมาส์กับพื้น

ใช้ไม้ขนไก่ปิดฝุ่นละอองที่จอภาพ

ใช้ไม้ขนไก่ปิดฝุ่นละอองที่แผงแป้นอักขระ

๑) วิธีดูแลรักษาจอภาพ

ใช้ไม้ขนไก่ปิดฝุ่นละอองที่จอภาพ

.....

๒) วิธีดูแลรักษาลำโพง

ไม่เปิดเสียงดังจนเกินไป

.....

๓) วิธีดูแลรักษาเมาส์

อย่ากระแทกเมาส์กับพื้น

.....

๔) วิธีดูแลรักษาแผงแป้นอักขระ

ใช้ไม้ขนไก่ปิดฝุ่นละอองที่แผงแป้นอักขระ

.....

๕) วิธีดูแลรักษาเครื่องพิมพ์

สั่งพิมพ์เอกสารอย่างน้อยอาทิตย์ละครั้ง

.....

เฉลยใบงานที่ ๐๗

เรื่อง การดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์



คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนบอกวิธีการดูแลและรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่กำหนดให้ต่อไปนี้

มีวิธีการดูแลรักษา ดังนี้



๑. ควรวางเมาส์ไว้ที่แผ่นรองเมาส์ทุกครั้ง
๒. อย่ากระแทกเมาส์กับพื้น
๓. ทำความสะอาดเมาส์บริเวณลูกกลิ้ง

มีวิธีการดูแลรักษา ดังนี้



๑. ไม่ควรให้เครื่องอยู่บริเวณที่มีอุณหภูมิสูง
๒. ไม่ควรทำน้ำหรืออาหารหกใส่เครื่อง

มีวิธีการดูแลรักษา ดังนี้



๑. ทำความสะอาดหน้าจอ
๒. อย่านำแม่เหล็กเข้าใกล้จอภาพ

ดูแลรักษา ดังนี้



๑. ปัดฝุ่นและทำความสะอาดเป็นประจำ
๒. อย่าทำน้ำหกถูกแผงแป้นพิมพ์
๓. คลุมผ้าทุกครั้งหลังการใช้งาน

มีวิธีการดูแลรักษา ดังนี้



๑. ปิดเครื่องพิมพ์ทุกครั้งหลังใช้งาน
๒. เมื่อกระดาษติดอย่างระชาก ให้ค่อยๆ ดึงออก
๓. สั่งพิมพ์เอกสารอย่างน้อยอาทิตย์ละครั้ง

ใบความรู้สำหรับครู

เรื่อง เปรียบเทียบการทำงานส่วนประกอบคอมพิวเตอร์กับการทำงานอวัยวะของคน

อวัยวะของคนที่ทำหน้าที่ช่วยในการประมวลผล

๑. อวัยวะในการรับรู้ข้อมูลของคนมีหลายอย่างดังนี้

- ๑.๑ การรับรู้จากการสัมผัสด้วยมือ เช่น รับรู้ว่าร้อนหรือเย็น แข็ง หรือ อ่อนนุ่ม เรียบหรือ ขรุขระ
- ๑.๒ การรับรู้จากการสัมผัสด้วยลิ้น เช่น รับรู้ว่าร้อนหรือเย็น รับรู้รสต่างๆ
- ๑.๓ การรับรู้จากการสัมผัสด้วยตา เช่น การรู้ด้วยการมองเห็นภาพ ตัวอักษร หรือตัวเลข
- ๑.๔ การรับรู้จากการสัมผัสด้วยหู เช่น รับรู้ด้วยการได้ยิน ได้ฟังเสียง
- ๑.๕ การรับรู้จากการสัมผัสด้วยจมูก เช่น รับรู้ด้วยการได้กลิ่นต่างๆ

๒. อวัยวะในการคิดประมวลผลของคน คือ สมอง และความรู้สึที่จดจำไว้ในสมอง

๓. อวัยวะในการโต้ตอบหรือแสดงผล มีหลายอย่าง ดังนี้

- ๓.๑ การโต้ตอบหรือแสดงผลทางปาก เช่น การแสดงคำตอบด้วยการพูด
- ๓.๒ การโต้ตอบหรือแสดงผลทางมือหรือร่างกาย เช่น การแสดงคำตอบด้วยภาษามือ ภาษาท่าทาง การเขียนคำตอบลงกระดาษ ฯลฯ
- ๓.๓ การโต้ตอบหรือแสดงผลทางสีหน้า เช่น การแสดงคำตอบด้วยสีหน้า ท่าทาง

ตารางเปรียบเทียบอวัยวะคนกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

ขั้นตอน	อวัยวะของคน	อุปกรณ์คอมพิวเตอร์
รับรู้	ตา มือ หู จมูก ลิ้น	แป้นพิมพ์ (Keyboard) เมาส์ (Mouse) เครื่องสแกนภาพ (Scanner) เครื่องอ่านบัตรแถบแม่เหล็ก (Magnetic Card Reader) อุปกรณ์แปลงสัญญาณเสียง (Multimedia)
คิด	สมอง	หน่วยประมวลผลกลาง (CPU : Central Processing Unit)
โต้ตอบ	ปาก มือ ร่างกาย	จอภาพ (Monitor) เครื่องพิมพ์ (Printer) ลำโพง หูฟัง (Speaker)

ขอขอบคุณข้อมูลจาก

http://www.thaigoodview.com/library/teachershow/ubon/anocha_s/ipst2456/unit4_2.htm

ใบความรู้สำหรับครู

เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

การทำงานของคอมพิวเตอร์

คอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็นประเภทใดก็ตาม จะมีลักษณะการทำงานของส่วนต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กันเป็นกระบวนการ โดยมีองค์ประกอบพื้นฐานหลักคือ Input Process และ output ซึ่งมีขั้นตอนการทำงานดังภาพ



ขั้นตอนที่ ๑ : รับข้อมูลเข้า (Input) เริ่มต้นด้วยการนำข้อมูลเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถผ่านทางอุปกรณ์ชนิดต่างๆ แล้วแต่ชนิดของข้อมูลที่จะป้อนเข้าไป เช่น ถ้าเป็นการพิมพ์ข้อมูลจะใช้แผงแป้นพิมพ์ (Keyboard) เพื่อพิมพ์ข้อความหรือโปรแกรมเข้าเครื่อง ถ้าเป็นการเขียนภาพจะใช้เครื่องอ่านพิกัดภาพกราฟิก (Graphics Tablet) โดยมีปากกาชนิดพิเศษสำหรับเขียนภาพ หรือถ้าเป็นการเล่นเกมก็จะมีก้านควบคุม (Joystick) สำหรับเคลื่อนตำแหน่งของการเล่นบนจอภาพ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ ๒ : ประมวลผลข้อมูล (Process) เมื่อนำข้อมูลเข้ามาแล้ว เครื่องจะดำเนินการกับข้อมูลตามคำสั่งที่ได้รับมาเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ การประมวลผลอาจจะมีได้หลายอย่าง เช่น นำข้อมูลมาหาผลรวม นำข้อมูลมาจัดกลุ่ม นำข้อมูลมาหาค่ามากที่สุด หรือน้อยที่สุด เป็นต้น

ขั้นตอนที่ ๓ : แสดงผลลัพธ์ (Output) เป็นการนำผลลัพธ์จากการประมวลผลมาแสดงให้ทราบทางอุปกรณ์ที่กำหนดไว้ โดยทั่วไปจะแสดงผ่านทางจอภาพ หรือเรียกกันโดยทั่วไปว่า "จอมอนิเตอร์" (Monitor) หรือจะพิมพ์ข้อมูลออกทางกระดาษโดยใช้เครื่องพิมพ์ก็ได้

ที่มา : http://www.thaiwbi.com/course/Intro_com/Intro_com/wbi1/hie/page12.ht

การใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

๑. การเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์

๑. เสียบปลั๊กไฟทุกเส้นที่ต่อจากเครื่องคอมพิวเตอร์
๒. กดปุ่ม Power เพื่อเปิดเครื่อง จะมีไฟติดที่เครื่องและแป้นพิมพ์
๓. เปิดสวิทช์จอภาพ จะมีตัวอักษรขึ้นบนจอภาพ และเริ่มเข้าสู่โปรแกรม
๔. ใช้เมาส์คลิกที่ปุ่ม Start จะปรากฏกลุ่มงานให้เลือกใช้
๕. ใช้เมาส์คลิกที่โปรแกรม (Programs) จะปรากฏแถบรายชื่อโปรแกรมต่างๆ ให้เลือก
๖. คลิกชื่อโปรแกรมที่ต้องการใช้งาน โปรแกรมงานก็จะถูกเปิดขึ้นทันที

๒. การปิดเครื่องคอมพิวเตอร์

๑. คลิกที่ปุ่มปิดโปรแกรม (Close)
๒. คลิกที่ปุ่ม Start
๓. เลือก Shut down
๔. เลือกตัวเลือกที่ต้องการ
๕. เลือกปุ่ม OK แล้วเครื่องจะถูกปิดลง

ที่มา : <http://th49.ilovetranslation.com/JQ5JPN0UNIZ=d/>

เรื่อง การดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์

วิธีการดูแลรักษาแป้นพิมพ์(keyboard)

๑. บัดฝุ่นและทำความสะอาดเป็นประจำ
๒. อย่าทำน้ำหกถูกแผงแป้นพิมพ์
๓. คลุมผ้าทุกครั้งหลังการใช้งาน

วิธีการดูแลรักษาจอภาพ (Monitor)

๑. ทำความสะอาดหน้าจอ
๒. อย่านำแม่เหล็กเข้าใกล้จอภาพ

วิธีการดูแลรักษาเครื่องพิมพ์ (Printer)

๑. ปิดเครื่องพิมพ์ทุกครั้งหลังใช้งาน
๒. เมื่อกระดาษติดอย่ากระชาก ให้ค่อยๆ ดึงออก
๓. ส่งพิมพ์เอกสารอย่างน้อยอาทิตย์ละครั้ง

วิธีการดูแลรักษาเมาส์ (Mouse)

๑. ควรวางเมาส์ไว้ที่แผ่นรองเมาส์ทุกครั้ง
๒. อย่ากระแทกเมาส์กับพื้น
๓. ทำความสะอาดเมาส์บริเวณลูกกลิ้ง

วิธีการดูแลรักษาตัวเครื่อง หรือ ซีพียู (CPU)

๑. ไม่ควรให้เครื่องอยู่บริเวณที่มีอุณหภูมิสูง
๒. ไม่ควรทำน้ำหรืออาหารหกใส่เครื่อง

การดูแลรักษาแผ่นดิสก์ (Diskette)

๑. ไม่ควรนำแผ่นดิสก์ไปไว้ในที่ที่มีความชื้นสูงหรือเปียก
๒. ไม่ควรนำแผ่นดิสก์ไปเข้าใกล้กับวัตถุที่มีสนามแม่เหล็ก
๓. ไม่ควรนำแผ่นดิสก์ไปวางไว้ในที่มีอุณหภูมิสูงหรือมีแสงแดดส่องถึง
๔. ไม่ควรขีดหรือเขียนสิ่งใดลงบนแผ่นดิสก์ถ้าจะต้องเขียนให้เขียนลงบนป้ายที่มีชื่อไว้สำหรับติดบนแผ่นดิสก์
๕. ไม่ควรจอบแผ่นดิสก์ เพราะอาจจะทำให้แผ่นชำรุดและอาจจะทำให้ไม่สามารถเก็บบันทึกข้อมูลได้
๖. ห้ามนำแผ่นดิสก์ออกจากเครื่องคอมพิวเตอร์ ในขณะที่กำลังอ่านข้อมูล

การดูแลรักษาแผ่นซีดี (CD)

๑. ควรเก็บแผ่นซีดีไว้ในกล่อง เพื่อป้องกันฝุ่นละอองหรือสิ่งสกปรกอื่นๆ
๒. ไม่ควรขีดหรือเขียนสิ่งใดลงบนแผ่นซีดี เนื่องจากจะทำให้แผ่นซีดีเกิดรอยขีดข่วนและเสียหายใช้งานไม่ได้
๓. การจับแผ่นซีดีที่ถูกต้อง ควรใช้นิ้วชี้หรือนิ้วกลางใส่ลงไปที่ช่องตรงกลางของแผ่นแล้วใช้นิ้วอื่นจับตรงส่วนขอบของแผ่น ไม่ควรใช้มือจับบริเวณด้านหน้าหรือด้านหลังของแผ่นซีดี เนื่องจากคราบน้ำมันหรือสิ่งสกปรกบนมืออาจทำให้แผ่นซีดีใช้งานไม่ได้เท่าที่ควร
๔. ไม่ควรจอบแผ่นซีดี เนื่องจากแผ่นซีดีเป็นพลาสติกแข็งไม่มีความยืดหยุ่นซึ่งอาจจะทำให้แผ่นซีดีมีโอกาสแตกหักได้ง่าย

ข้อควรปฏิบัติในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์

๑. ไม่เปิดหรือปิดคอมพิวเตอร์ติดๆ กัน หรือกดซ้ำๆ

๒. ใช้งานอุปกรณ์ต่างๆ อย่างเบามือไม่รุนแรง
๓. ไม่ใช้งานโปรแกรมหรือกดปุ่มที่ไม่รู้จัก
๔. ไม่นำอาหารหรือเครื่องดื่มมารับประทานขณะใช้งานคอมพิวเตอร์
๕. เมื่อใช้งานเสร็จต้องปิดคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง
๖. หมั่นทำความสะอาดคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์

**แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
(ไฝ่เรียนรู้)**

ชื่อ - สกุล หรือ กลุ่ม	ตัวชี้วัด/พฤติกรรมบ่งชี้						รวม	สรุปผลการประเมิน
	๑. ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียน และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้			๒. แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม สรุปเป็นองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้				
	๑. ตั้งใจเรียน	๒. เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้	๓. สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ	๑. ศึกษา ค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม	๒. บันทึกความรู้ วิเคราะห์ตรวจสอบจากสิ่งที่เรียนรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้	๓. แลกเปลี่ยนความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ และนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน		
(๓)	(๓)	(๓)	(๓)	(๓)	(๓)	(๓)	(๑๘)	

เกณฑ์การประเมิน

- ระดับดีมาก ได้คะแนน ๓ คะแนน
ระดับดี ได้คะแนน ๒ คะแนน
ระดับพอใช้ ได้คะแนน ๑ คะแนน

สรุปผลการประเมิน

- ระดับดีมาก ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑๕ - ๑๘ คะแนน
ระดับดี ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑๐ - ๑๔ คะแนน
ระดับพอใช้ ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑ - ๙ คะแนน

แบบประเมินความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต					รวม	ผลการตัดสิน
		๑. เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย	๒. มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี	๓. สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง	๔. ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	๕. มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี		
		(๓)	(๓)	(๓)	(๓)	(๓)		
๑								
๒								
๓								
๔								
๕								
๖								
๗								
๘								
๙								
๑๐								

เกณฑ์การให้คะแนนระดับคุณภาพ

- ดี - พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ ๓ คะแนน
ผ่าน - พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ ๒ คะแนน
ต้องปรับปรุง - ไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรม ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสิน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๓ - ๑๕	ดีมาก
๑๐ - ๑๒	ดี
๖ - ๙	พอใช้
๑ - ๕	ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับคุณภาพดีขึ้นไป

คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่ ๓ ชื่อแผน ข้อมูลรอบตัว เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

ข้อมูล (Data) หมายถึง ข้อเท็จจริงหรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ เช่น คน สัตว์ สิ่งของสถานที่ ฯลฯ โดยอยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมต่อการสื่อสาร การแปลความหมายและการประมวลผล การจัดการข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นการรับข้อมูลจากผู้ใช้งานจัดเก็บหรือบันทึกรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลนั้นๆ ตามความต้องการของผู้ใช้

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมที่ระบุไว้ในแผนการสอนในเรื่องข้อมูลรอบตัวได้พิจารณา รูปแบบการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยในแต่ละชั้นและศักยภาพของกลุ่มผู้เรียน โดยมีหลักสูตรในชั้นเรียนเป็นตัวควบคุมเนื้อหาและกิจกรรมทั้งหมด ครูผู้สอนควร ศึกษาแผนการสอนให้เข้าใจและนำไปใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ตามช่วงชั้น ทั้งนี้สามารถปรับให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและความต้องการของชุมชนได้

แนวทางการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เทคโนโลยีหัวใจสร้างสรรค์ : ๑ ท่องไปในโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ข้อมูลรอบตัว
 บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และสุขศึกษาและพลศึกษา เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวทางการจัดการเรียนรู้	ชั้น ป. ๑	ชั้น ป. ๒	ชั้น ป. ๓
ขั้นนำ	กิจกรรมรวมชั้น : ทบทวนเนื้อหา อภิปรายซักถาม		
ขั้นสอน	กิจกรรมรวมชั้น : ชี้แจงวัตถุประสงค์ นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงการรับข้อมูล และยกตัวอย่างประกอบ กิจกรรมกลุ่มย่อย/อิสระ : ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องข้อมูล การเก็บรักษาข้อมูล และการสืบค้นข้อมูล กิจกรรมกลุ่มย่อย/อิสระและชิ้นและกิจกรมเดี่ยว : ทำใบงานที่ ๐๑ กิจกรรมกลุ่มย่อย/อิสระตั้งแต่กลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนตามใบงานที่ ๐๑		
		ทำใบงานที่ ๐๒	
	ทำใบงานที่ ๐๓	ทำใบงานที่ ๐๔	ทำใบงานที่ ๐๕
	กิจกรรมกลุ่มย่อย/อิสระ : นักเรียนร่วมกันฝึกปฏิบัติการสืบค้นข้อมูลจากคอมพิวเตอร์โดยครูสาธิตการใช้วิธีสืบค้นจากเว็บไซต์ www.google.com นำเสนอหน้าชั้นเรียนตามใบงานที่ ๐๖		
ขั้นสรุป	กิจกรรมรวมชั้น : นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับเรื่องข้อมูลและการสืบค้นข้อมูล จดบันทึกความรู้ลงสมุด		
วัดและประเมินผล	ตรวจใบงานที่ ๐๓	ตรวจใบงานที่ ๐๑, ๐๒ และ ๐๖	ตรวจใบงานที่ ๐๕

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่ววยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ข้อมูลรอบตัว
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และสุขศึกษาและพลศึกษา เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

<p>ขอบเขตเนื้อหา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความหมายของข้อมูล 2. ประเภทและประโยชน์ของข้อมูล 3. แหล่งข้อมูล 4. การรวบรวมข้อมูล 5. การค้นหาข้อมูลและนำเสนอข้อมูล 6. หน้าที่ของอวัยวะภายนอก 	<p>กิจกรรม (เวลา ๓ ชั่วโมง)</p> <p>ขั้นนำ (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูและนักเรียนสนทนาบทเพลงเรื่องภารกิจที่ปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์ในชั่วโมงที่ผ่านมาแล้วถามนักเรียนว่าข้อมูลจากคอมพิวเตอร์นักเรียนสามารถรับรู้ข้อมูลได้จากไหนบ้างและในชีวิตประจำวันคนเราสามารถรับรู้ข้อมูลผ่านทางใดบ้างแล้วยกตัวอย่างประกอบ เช่น การรับข้อมูลจากการมองเห็น (ภาพต่างๆ) จากการฟัง เป็นต้น <p>ขั้นสอน (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องข้อมูล การเก็บรักษาข้อมูล และการสืบค้นข้อมูล 3. ให้นักเรียนสรุปความหมายของคำว่า ข้อมูล ตามที่นักเรียนเข้าใจ ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงความหมายของข้อมูลว่าหมายถึงอะไร มีกี่ประเภท อะไรบ้าง <p>(กิจกรรมกลุ่มย่อย/คณะชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. ตัวแทนกลุ่มออกมาจับสลากชื่อชื่อนักเรียน (หรือผลไม้ตามฤดูกาล/ท้องถิ่น) และใบงานที่ ๑๑ 5. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนตามใบงานที่ ๑๑ 6. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมและการรับรู้ข้อมูลผ่านประสาทสัมผัสทั้ง ๕ และครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย เพื่อให้เข้าใจชัดเจนขึ้น <p>(กิจกรรมเดี่ยว)</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. นักเรียนชั้น ป.๑ , ป.๒ และ ป.๓ ทำกิจกรรมใบงานที่ ๑๒ หลังจากนั้นก็เรียนชั้น ป.๑ ทำใบงานที่ ๑๓ นักเรียนชั้น ป.๒ ทำใบงานที่ ๑๔ นักเรียนชั้น ป.๓ ทำใบงานที่ ๑๕ 	<p>สื่อ/แหล่งเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใบความรู้สำหรับครู - สัมภาษณ์ชาวบ้าน (ผลไม้ตามฤดูกาล/ท้องถิ่น) - รูปภาพสัตว์ แผ่นพับ ป้ายราคาสินค้า - เครื่องคอมพิวเตอร์ 	<p>การวัดและประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินความรู้เกี่ยวกับความหมายของข้อมูล 2. ประเมินความรู้เกี่ยวกับประเภท และประโยชน์ของข้อมูล 3. ประเมินความรู้เกี่ยวกับแหล่งข้อมูล 4. ประเมินวิธีการรวบรวมข้อมูล 5. ประเมินการปฏิบัติการค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอนและนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่างๆ 6. ประเมินความรู้เกี่ยวกับหน้าที่ของอวัยวะที่ใช้ในการรับข้อมูล 7. ประเมินคุณลักษณะ <p>วิธีการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ตรวจใบงาน 2. การประเมินการปฏิบัติงาน 3. การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
<p>จุดประสงค์</p> <p>ความรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บอกความหมายของข้อมูลได้ (ง ๓.๑ ป.๑/๑) 2. บอกประเภทและประโยชน์ของข้อมูลได้ (ง ๓.๑ ป.๑/๑) 3. บอกแหล่งของข้อมูลได้ (ง ๓.๑ ป.๑/๑) 4. บอกวิธีการรวบรวมข้อมูลได้ (ง ๓.๑ ป.๑/๑) 5. ค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอนและนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่างๆ ได้ (ง ๓.๑ ป.๑/๑) 6. บอกหน้าที่ของอวัยวะที่ใช้ในการรับข้อมูล (พ ๑.๑ ป.๑/๑) <p>ทักษะ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ค้นหาข้อมูลและนำเสนอข้อมูลได้ 			

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ข้อมูลรอบตัว
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และสุขศึกษาและพลศึกษา เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

<p>ขอบเขตเนื้อหา</p>	<p>(กิจกรรมกลุ่มย่อย/คณะชั้น)</p> <p>๙. นักเรียนเข้ากลุ่มคณะชั้นตามความเหมาะสม</p> <p>๑๐. ครูและนักเรียนร่วมกันสาธิตการสืบค้นข้อมูลจากคอมพิวเตอร์โดยเว็บไซต์ www.google.com</p> <p>๑๑. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันฝึกปฏิบัติการสืบค้นข้อมูล ตามใบงานที่ ๑๖</p> <p>ขั้นสรุป (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <p>๑๒. นักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับความรู้เรื่องข้อมูลและการสืบค้นข้อมูลและบันทึกลงในสมุด</p>	<p>สื่อ / แหล่งเรียนรู้</p> <p>ภาระงาน/ชิ้นงาน</p> <p>- ใบงานที่ ๑๑ - ๑๖</p>
<p>จุดประสงค์</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. ใฝ่รู้ใฝ่เรียน</p>		<p>การวัดและประเมินผล</p> <p>เครื่องมือ</p> <p>๑. ใบงานที่ ๑๑ - ๑๖</p> <p>๒. แบบประเมินการปฏิบัติงาน</p> <p>๓. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>๑. การทำงานได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน</p> <p>๒. พฤติกรรมการเรียน ได้ระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน</p>

ใบงานที่ ๐๑

ป ๖.๑/ผ ๓-๐๑

การรับรู้ข้อมูล

กลุ่มที่.....

สมาชิกของกลุ่ม ๑..... ๒.....
 ๓..... ๔.....
 ๕..... ๖.....



คำชี้แจง

๑. นักเรียนแบ่งกลุ่มๆ ละ ๓ - ๕ คน
๒. ส่งตัวแทนมารับส้มเขียวหวาน หลังจากนั้นนักเรียนฟังคำถามจากครู และตอบคำถามลงในกระดาษที่ครูแจกให้

ดังนี้

๑. ส้มเขียวหวานมีลักษณะรูปร่างเป็นอย่างไร.....
๒. ส้มเขียวหวานมีลักษณะพื้นผิวเป็นอย่างไร.....
๓. ส้มเขียวหวานมีกลิ่นอย่างไร.....
๔. ส้มเขียวหวานมีรสชาติอย่างไร.....
๕. สรุปการรับรู้ข้อมูล มีกี่ทาง อะไรบ้าง

.....

.....

.....

หมายเหตุ

ส้มเขียวหวานอาจจะเปลี่ยนเป็นผลไม้ตามฤดูกาลหรือผลไม้ในท้องถิ่นได้



ใบงานที่ ๐๒

บ ๖.๑/พ ๓-๐๒

เรื่อง ข้อมูลส่วนตัว



คำชี้แจง

เขียนข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน พร้อมติดรูปภาพให้สวยงาม



ชื่อนามสกุล.....

ชื่อเล่นอายุ.....

เกิดวันที่เดือน.....พ.ศ.....

ภูมิลำเนา.....

อาหารที่ชอบ.....

กีฬาโปรด



ใบงานที่ ๐๓



ป ๖.๑/พ ๓-๐๓

เรื่อง ความหมายของข้อมูล

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



คำชี้แจง

นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพกับความหมายของข้อมูล



ได้ยินเสียง



มองเห็น



ได้กลิ่น



รู้รส



สัมผัส

ใบงานที่ ๐๔



ป ๖.๑/พ ๓-๐๔

เรื่อง แหล่งข้อมูล

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



คำชี้แจง

ให้นักเรียนนำคำเติมลงในช่องว่างที่มีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดให้

ข้อมูลจากการมองเห็น

ข้อมูลจากการฟัง

ข้อมูลจากภาพและเสียง

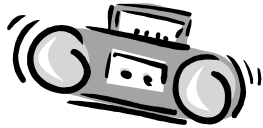
Radio

Television

Book

Newspaper

ตัวอย่าง



Radio

ข้อมูลจากการฟัง

๑.



๒.



๓.



ใบงานที่ ๐๕

☆☆☆ ป ๖.๑/ผ ๓-๐๕

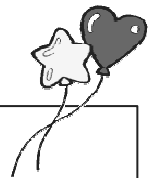
เรื่อง ประโยชน์ของข้อมูล

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



คำชี้แจง

เขียนแผนผังความคิดสรุปประโยชน์ของข้อมูล



ประโยชน์
ของข้อมูล

ใบงานที่ ๐๖

ป ๖.๑/ผ ๓-๐๖

สาระน่ารู้แหล่งข้อมูลใกล้ตัวจากคอมพิวเตอร์

กลุ่มที่.....

สมาชิกของกลุ่ม ๑.

๒.

๓.

๔.



คำชี้แจง

นักเรียนศึกษาและรวบรวมข้อมูลสาระน่ารู้จากคอมพิวเตอร์ตามความสนใจ

๑ เรื่องและรายงานหน้าชั้น

ข้อมูลที่สนใจ

⊕ ประเภทของแหล่งข้อมูล.....

⊕ วิธีการในการรวบรวมข้อมูล.....

.....

⊕ รายละเอียดของข้อมูล.....

.....

⊕ ประโยชน์ของข้อมูล.....

.....

.....

เฉลยใบงานที่ ๐๑

ป ๖.๑/พ ๓-๐๑

การรับรู้ข้อมูล

กลุ่มที่.....

สมาชิกของกลุ่ม ๑..... ๒.....
 ๓..... ๔.....
 ๕..... ๖.....



คำชี้แจง

ให้นักเรียนทำกิจกรรมการรับรู้ข้อมูล

เมื่อนักเรียนได้รับส้มเขียวหวาน และใบงาน แล้ว ให้นักเรียนฟังคำถาม
 จากครู และตอบคำถามลงในกระดาษที่ครูแจกให้

หมายเหตุ

ส้มเขียวหวานอาจจะเปลี่ยนเป็นผลไม้ตามฤดูกาลหรือผลไม้ในท้องถิ่นได้

คำถาม

๑. ส้มเขียวหวานมีลักษณะรูปร่างเป็นอย่างไร.....รูปร่าง

๒. ส้มเขียวหวานมีลักษณะพื้นผิวเป็นอย่างไร.....พื้นผิว

๓. ส้มเขียวหวานมีกลิ่นอย่างไร.....กลิ่นหอม

๔. ส้มเขียวหวานมีรสชาติอย่างไร.....รสชาติหวานอมเปรี้ยว

สรุป

การรับรู้ข้อมูล มีกี่ทาง อะไรบ้าง

การรับรู้ข้อมูลสามารถรับรู้ได้ ๕ ทาง ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และกาย

เฉลยใบงานที่ ๐๒

บ ๖.๑/พ ๓-๐๒

เรื่อง ข้อมูลส่วนตัว



คำชี้แจง

เขียนข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน พร้อมติดรูปภาพให้สวยงาม



ชื่อนามสกุล.....

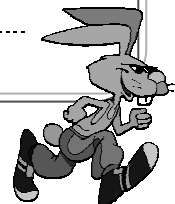
ชื่อเล่น อายุ.....

เกิดวันที่เดือน.....พ.ศ.....

ภูมิลำเนา.....

อาหารที่ชอบ.....

กีฬาโปรด.....



เฉลยใบงานที่ ๐๓

☆ บ ๖.๑/พ ๓-๐๓

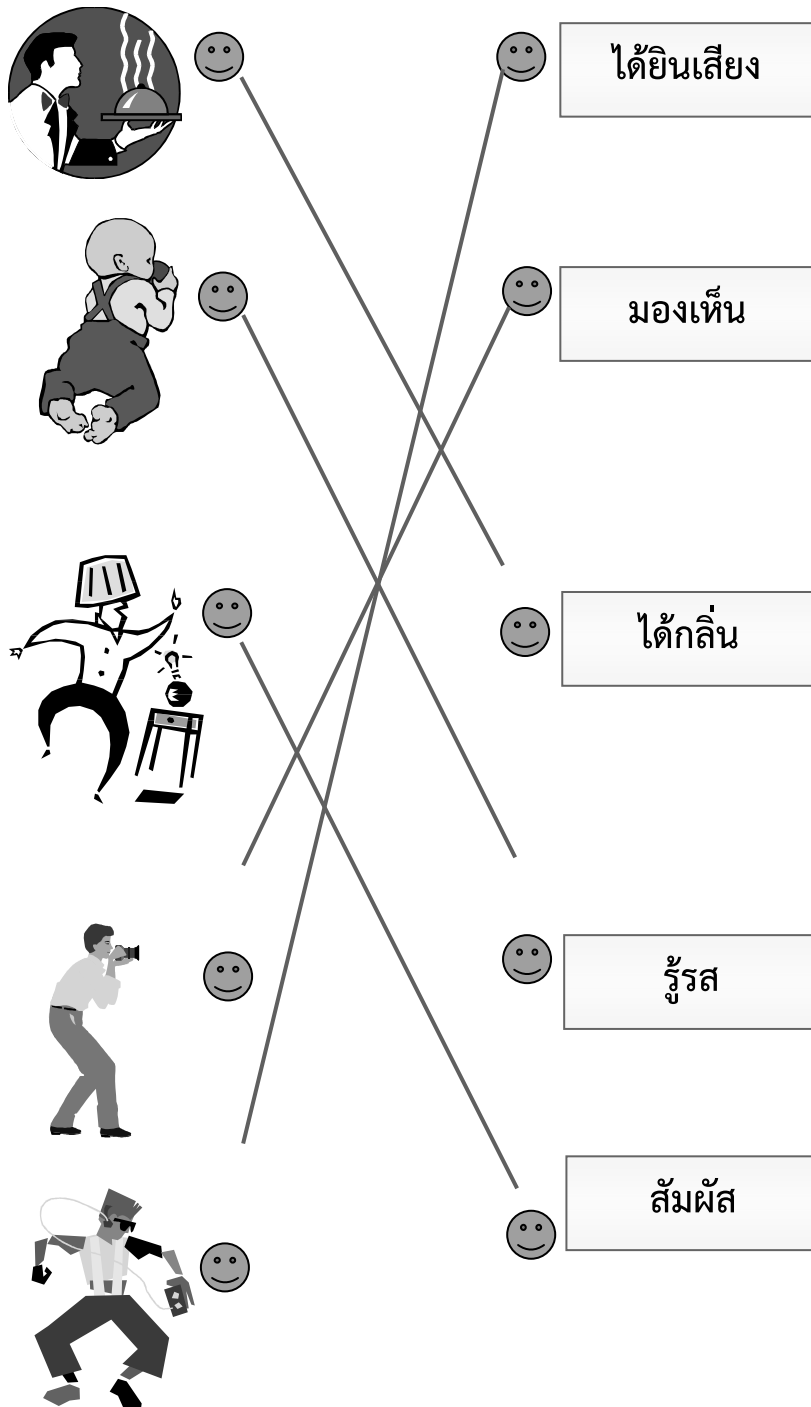
เรื่อง ความหมายของข้อมูล

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



คำชี้แจง

นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพกับความหมายของข้อมูล





เฉลยใบงานที่ ๐๔

เรื่อง แหล่งข้อมูล

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



คำชี้แจง

ให้นักเรียนนำคำเติมลงในช่องว่างที่มีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดให้

ข้อมูลจากการมองเห็น

ข้อมูลจากการฟัง

ข้อมูลจากภาพและเสียง

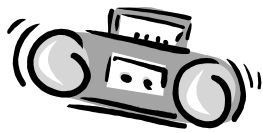
Radio

Television

Book

Newspaper

ตัวอย่าง



Radio

ข้อมูลจากการฟัง

๑.



Book

ข้อมูลจากการมองเห็น

๒.



Television

ข้อมูลจากภาพและเสียง

๓.



Newspaper

ข้อมูลจากการมองเห็น

เฉลยใบงานที่ ๐๕

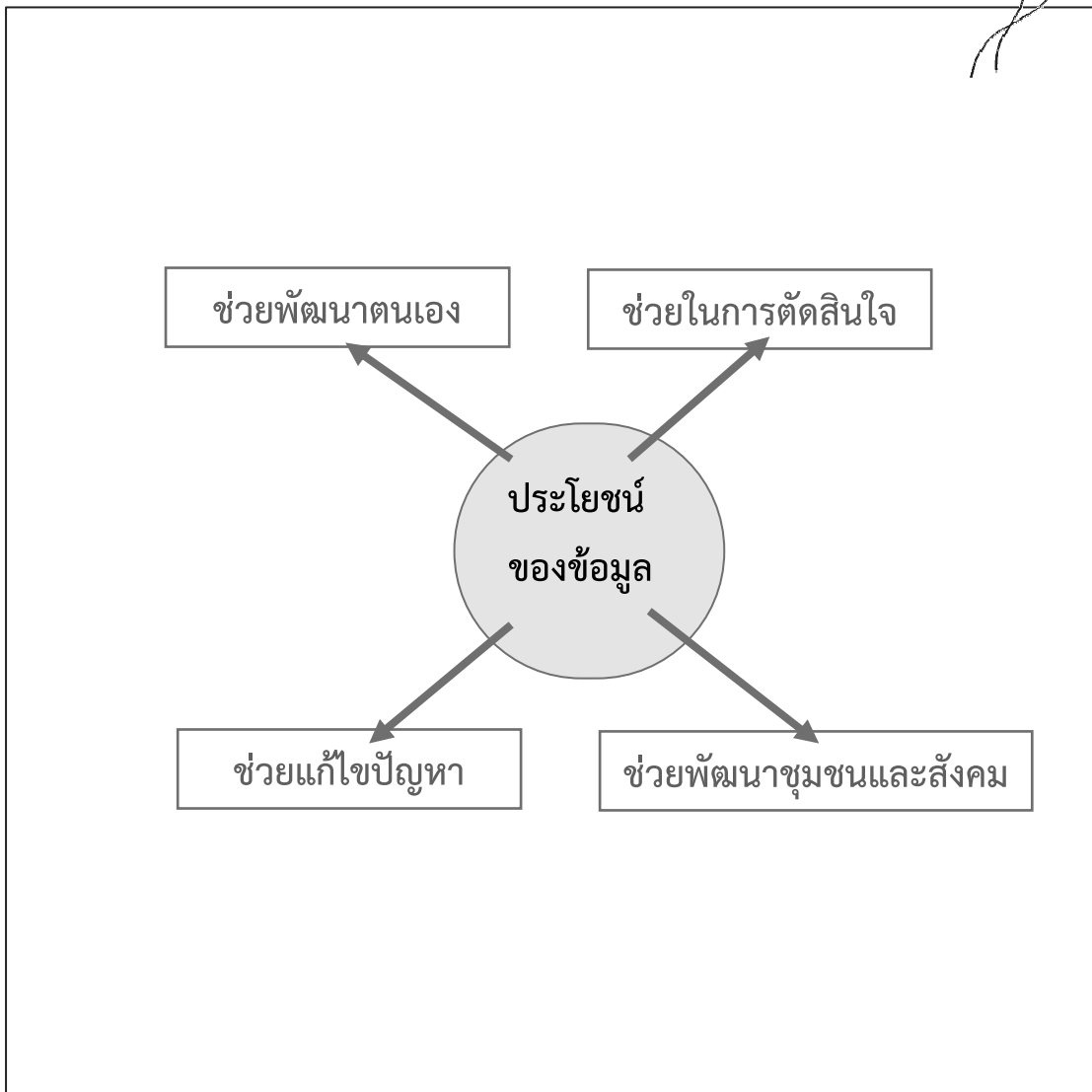
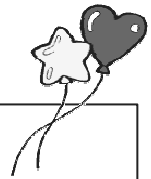
เรื่อง ประโยชน์ของข้อมูล

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



คำชี้แจง

เขียนแผนผังความคิดสรุปประโยชน์ของข้อมูล



เฉลยใบงานที่ ๐๖

สาระน่ารู้แหล่งข้อมูลใกล้ตัวจากคอมพิวเตอร์

กลุ่มที่.....

สมาชิกของกลุ่ม ๑.

๒.

๓.

๔.



คำชี้แจง

นักเรียนศึกษาและรวบรวมข้อมูลสาระน่ารู้จากคอมพิวเตอร์ตามความสนใจ

๑ เรื่อง และรายงานหน้าชั้น

ข้อมูลที่สนใจ

⊕ ประเภทของแหล่งข้อมูล.....

⊕ วิธีการในการรวบรวมข้อมูล.....

.....

⊕ รายละเอียดของข้อมูล.....

.....

⊕ ประโยชน์ของข้อมูล.....

.....

ใบความรู้สำหรับครู

ข้อมูลรอบตัว

ความหมายของข้อมูล

ข้อมูล หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่เราสามารถรับรู้ได้ด้วยการเห็น ได้ยิน สัมผัส ด้วยมือ ได้กลิ่น และร่ำรส นอกจากนั้นข้อมูลยังเป็นข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือ เหตุการณ์ที่สนใจขอยกตัวอย่างข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๑. ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคล เช่น ชื่อ นามสกุล ที่อยู่ อายุ เป็นต้น
๒. ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ เช่น ข้อมูลของโรงพยาบาล จะมีจำนวนเตียง จำนวนคนไข้ ข้อมูลห้องสมุดจะมีจำนวนหนังสือ จำนวนผู้มาใช้บริการ ข้อมูลการยืม - คืนหนังสือ เป็นต้น
๓. ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งของ เช่น ข้อมูลคอมพิวเตอร์ รุ่น หน่วยความจำ ฮาร์ดดิสก์ ถ้าเป็นข้อมูลหนังสือ จะมีชื่อหนังสือ ผู้แต่ง สำนักพิมพ์ จำนวนหน้า ปีที่พิมพ์ เป็นต้น

นอกจากนี้ข้อมูลอาจได้มาจากการสังเกต การวัด การนับ การชั่งหรือตวง ข้อมูลที่ได้รับเป็นทั้งตัวเลข ข้อความหรือข้อความปนต์ตัวเลขและที่สำคัญ คือ ข้อมูลต้องเป็นสิ่งที่ เป็นจริงมากที่สุดจะเห็นได้ว่า คนเราสามารถรับรู้ข้อมูลสิ่งต่างๆ ได้มากมาย ดังนั้น เราต้องเลือกรับข้อมูลที่ดี และมีประโยชน์

ประเภทและประโยชน์ของข้อมูล

โดยทั่วไปข้อมูลเกิดขึ้นอย่างไม่เป็นระเบียบ เพราะฉะนั้นจึงจำเป็นต้องมีการจัดระเบียบข้อมูล ต้องรู้จักใช้ข้อมูลต่างๆ ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ข้อมูลที่เราพบเห็นและใช้อยู่ในชีวิตประจำวันอาจอยู่ในรูปแบบต่างๆ หลายรูปแบบ การกำหนดให้ข้อมูลมีรูปแบบใดนั้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การใช้งานและเราสามารถแบ่งประเภทของข้อมูลได้ ๓ ประเภท ดังนี้

๑. ข้อมูลตัวเลข เป็นข้อมูลที่ประกอบขึ้นจากตัวเลขเท่านั้น ส่วนมากเป็นตัวเลขที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อแสดงจำนวนต่างๆ เช่น ๑๐ ๒๕๖ ๕,๖๔๘ เป็นต้น และมักใช้ในกรณีที่ต้องการนำมาคำนวณในลักษณะต่างๆ

๒. ข้อมูลตัวเลขและตัวอักษรอยู่ด้วยกัน เป็นข้อมูลที่ประกอบด้วย ตัวอักษร ตัวเลข เครื่องหมายต่างๆ ปนกันอยู่ เช่น นายมงคล รักดี อยู่บ้านเลขที่ ๑๘๕/๔ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๓. ข้อมูลภาพและเสียง เป็นข้อมูลแบบพิเศษที่เรารับรู้จากการฟังด้วยหู จากการดูด้วยตา เช่น เราสามารถฟังเพลง หรือดูภาพยนตร์จากแผ่นซีดี หรือวีซีดีจากคอมพิวเตอร์ได้

ประโยชน์ของข้อมูล ช่วยในการตัดสินใจ / แก้ไขปัญหา ช่วยพัฒนาชุมชนและสังคม ช่วยพัฒนาตนเอง

แหล่งข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัว

แหล่งข้อมูล คือ สถานที่หรือแหล่งที่เกิดข้อมูล และเราสามารถรับรู้สิ่งต่างๆ ได้จาก สิ่งที่อยู่รอบตัวเรา ซึ่งมีอยู่มากมายหลายประเภท ดังนี้

๑. ข้อมูลจากการมองเห็น เช่น โทรทัศน์ รูปภาพ เอกสาร คอมพิวเตอร์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น
๒. ข้อมูลจากการฟัง เช่น วิทยุ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น
๓. ข้อมูลจากการสัมผัสด้วยมือ เช่น การจับต้อง สิ่งของต่างๆ เป็นต้น
๔. ข้อมูลจากการได้กลิ่น เช่น การดมกลิ่นหอม

การเก็บรักษาข้อมูลและการสืบค้นข้อมูล

เมื่อมีการรวบรวมข้อมูลต่างๆ แล้ว ต้องหาวิธีการเก็บรักษาเพื่อไม่ให้ข้อมูลสูญหายไป และในขณะเดียวกันต้องสามารถค้นหาได้สะดวกและรวดเร็ว ดังนั้นจึงมีวิธีการจัดเก็บแบบต่างๆ ดังต่อไปนี้

๑. เก็บเป็นแฟ้มเอกสาร เป็นวิธีการบันทึกข้อมูลลงบนแผ่นกระดาษ แล้วรวบรวมใส่แฟ้มแบ่งเป็นหมวดหมู่ต่างๆ

ข้อดี จัดเก็บได้ง่ายไม่ต้องใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีมากนัก

ข้อเสีย การค้นหาข้อมูลใช้เวลานาน เอกสารอาจสูญหายหรือฉีกขาดได้ง่าย เมื่อเก็บนานๆ กระดาษจะเก่าทำให้ข้อความเลอะเลือนอ่านไม่ได้ การขนย้ายเอกสารทำได้ยากเพราะมีจำนวนและน้ำหนักมาก

๒. เก็บเป็นไมโครฟิล์ม ในสมัยก่อนยังไม่มีคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กอย่างที่ใช้ในปัจจุบัน มีวิธีการนำเอกสารจำนวนหลายๆ หน้ามาเรียงกัน แล้วใช้กล้องถ่านเป็นฟิล์มขนาดเล็กมาก เรียกว่า ไมโครฟิล์ม สามารถเก็บหรือชุกซ่อนไว้ได้ง่าย เมื่อนำไปใช้จะต้องใช้กล้องขยายเพื่ออ่านข้อความ หรือฉายออกมาเป็นภาพ

๓. เก็บในเทปบันทึกเสียง เครื่องบันทึกเทป สามารถบันทึกข้อมูลเป็นเสียงต่างๆ ได้ เช่น เสียงพูด เสียงเพลง เสียงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเช่น เสียงลมพัด เสียงฝนตก เป็นต้น

๔. การเก็บภาพถ่าย โดยใช้กล้องถ่ายภาพ สามารถเก็บภาพถ่ายและข้อมูลที่สำคัญต่างๆ ไว้ใช้ในการค้นคว้า อ้างอิงต่างๆ กล้องถ่ายภาพสามารถบันทึกเป็นแผ่นภาพ หรือเป็นภาพดิจิทัล นำไปเก็บในคอมพิวเตอร์ได้

๕. เก็บเป็นวีดิทัศน์ กล้องถ่ายวีดิทัศน์ หรือวีดีโอ (Video) ซึ่งการการบันทึกนี้สามารถบันทึกภาพและเสียง บันทึกภาพเหตุการณ์ ต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้ทันที และยังกำหนดเวลาในการถ่ายทำได้ เช่น ขั้นตอนการงอกของเมล็ดถั่วเขียว ถ่ายทำเมื่อเริ่มเพาะเมล็ดจนถึงการเจริญเติบโตที่มีรากและใบได้

๖. เก็บในอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ การจัดเก็บในอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ซึ่งนักเรียนรู้จักอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มาแล้ว เช่น

๖.๑ **แผ่นดิสเก็ต** เป็นแผ่นบันทึกข้อมูลขนาดเล็กที่พกพาไปได้สะดวก แต่มีความจุหรือเก็บข้อมูลได้น้อย

๖.๒ **ฮาร์ดดิสก์** เก็บข้อมูลเหมือนแผ่นดิสเก็ตแต่มีขนาดใหญ่กว่าและน้ำหนักมากกว่า ดังนั้นจึงถูกเก็บไว้ในตัวเครื่องเพื่อเก็บข้อมูลโปรแกรมต่างๆ ซึ่งเคลื่อนย้ายไปที่อื่นได้ยาก

๖.๓ **แผ่นซีดี หรือ ซีดี-รอม** เก็บข้อมูลได้มากกว่าแผ่นดิสเก็ตหลายเท่า แต่การจัดเก็บต้องใช้เครื่องขับที่สามารถเขียนได้ เนื่องจากซีดี-รอม มีแบบที่อ่านได้อย่างเดียว (CD-ROM) อ่านและเขียนได้ (CD-R) และอ่าน เขียน และลบได้ (CD-RW)

แบบประเมินการเขียนบันทึกข้อมูลที่สนใจ

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต									รวม (๙)	ผลการ ตัดสิน
		ข้อมูลที่สนใจ			รายละเอียด ของข้อมูล			การเขียน บันทึกข้อมูล				
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑		
๑												
๒												
๓												
๔												
๕												
๖												
๗												
๘												
๙												
๑๐												

เกณฑ์การให้คะแนน

ดี = ๓

พอใช้ = ๒

ปรับปรุง = ๑

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคะแนน
๗ - ๙	ดี
๔ - ๖	พอใช้
๑ - ๓	ปรับปรุง

ประเมินการเขียนบันทึกข้อมูลที่สนใจ

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน		
	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ปรับปรุง (๑)
๑. ข้อมูลที่สนใจ	เลือกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ น่าสนใจ	เลือกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ แต่ไม่น่าสนใจ	เลือกข้อมูลที่ไม่เป็นประโยชน์และไม่น่าสนใจ
๒. รายละเอียดของข้อมูล	บอกรายละเอียดของข้อมูล ได้ถูกต้อง ชัดเจนครบถ้วน	บอกรายละเอียดของข้อมูล ได้ถูกต้อง ชัดเจน เป็นส่วนใหญ่	บอกรายละเอียดของข้อมูล ได้ถูกต้องเพียงบางส่วน
๓. การเขียนบันทึกข้อมูล	ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านเข้าใจง่าย เขียนสะกดคำถูกต้องทั้งหมด	ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านเข้าใจง่าย เขียนสะกดคำผิดเป็นส่วนน้อย	ใช้ภาษาถูกต้องบางส่วน อ่านไม่เข้าใจ เขียนสะกดคำผิดเป็นส่วนใหญ่

แบบประเมินการบันทึกสาระนำรู้จากแหล่งข้อมูลใกล้ตัว

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต									รวม (๙)	ผลการ ตัดสิน
		แหล่งข้อมูล ใกล้ตัวที่ สนใจ			การรวบรวม ข้อมูล			การบันทึก ข้อมูล				
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑		
๑												
๒												
๓												
๔												
๕												
๖												
๗												
๘												
๙												
๑๐												

เกณฑ์การให้คะแนน

ดี	=	๓
พอใช้	=	๒
ปรับปรุง	=	๑

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคะแนน
๗ - ๙	ดี
๔ - ๖	พอใช้
๑ - ๓	ปรับปรุง

คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่ ๔ ชื่อแผน รู้จักใช้โปรแกรม Paint เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

โปรแกรม Paint เป็นโปรแกรมที่จัดอยู่ในกลุ่มโปรแกรมวาดภาพระบายสีที่มีความสามารถในการสร้างและแก้ไขภาพที่สร้างขึ้นเอง หรืออาจนำมาจากที่อื่น ๆ โดยจะนำมาตกแต่งด้วยการใช้เครื่องมือที่มีอยู่ใน Paint ถือได้ว่าเป็นโปรแกรมพื้นฐานสำหรับการวาดภาพหรือการออกแบบกราฟิกบนคอมพิวเตอร์ ควรได้ศึกษาทำความเข้าใจและฝึกใช้งาน

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมที่ระบุไว้ในแผนการสอนเรื่อง รู้จักใช้โปรแกรม Paint เป็นเนื้อหาหนึ่งที่เลือกมาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนอาจพิจารณารูปแบบของโปรแกรมกราฟิกอื่นๆ เช่น Photoshop ฯลฯ นำมาจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและชุมชนของผู้เรียน

กิจกรรมในแผนจัดการเรียนรู้สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับวัยหรือช่วงชั้นของผู้เรียนเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและความต้องการของชุมชนได้

แนวการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เทคโนโลยีหัวใจสร้างสรรค์ : ท่องไปในโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง รู้จักใช้โปรแกรม Paint
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	ป.๑	ป.๒	ป.๓
ขั้นนำ	<p>กิจกรรมรวมชั้น : ดูตัวอย่างภาพที่สร้างด้วยโปรแกรม Paint ผ่านโปรแกรมแจคเตอร์หรือแผนภาพที่พิมพ์จากเครื่องพิมพ์ ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ในเรื่องความเหมือนและความแตกต่างของการวาดภาพด้วยมือกับการวาดภาพด้วยโปรแกรม Paint</p>		
ขั้นสอน	<p>กิจกรรมรวมชั้น : ดูส่วนประกอบของโปรแกรม Paint ผ่านโปรแกรมแจคเตอร์หรือจากจอคอมพิวเตอร์ ครูตั้งคำถามว่า ส่วนประกอบของโปรแกรม Paint ที่นักเรียนเห็นมีสัญลักษณ์และสะกดอย่างไร โดยสุ่มถามนักเรียนเป็นรายบุคคล</p> <p>กิจกรรมรวมชั้น : ครูนำไฟล์ข้อมูลเก่าที่สร้างด้วยโปรแกรม Paint ขึ้นมาโดยผ่านโปรแกรมแจคเตอร์หรือจากจอคอมพิวเตอร์ แล้วให้ช่วยกันดูว่ารายละเอียดของงานมีอะไรบ้าง เช่น ข้อความ วาดภาพและระบายสี แทรกรูปภาพ สร้างรูปร่าง และเส้นต่างๆ</p>		
ขั้นสรุป	<p>กิจกรรมรวมชั้น : นักเรียนแบ่งกลุ่มคณะชั้น แล้วร่วมกันฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนที่ครูสาธิตในใบความรู้สำหรับครูตอนที่ ๑</p> <p>กิจกรรมรวมชั้น : ครูนำไฟล์ข้อมูลเก่าที่สร้างโปรแกรม Paint ลงในคอมพิวเตอร์ของนักเรียน (นำไฟล์ลงไว้ล่วงหน้า) แล้วสาธิตการเรียกไฟล์ข้อมูลเก่าขึ้นมาแก้ไขหรือใช้งาน และพิมพ์รูปภาพออกจากเครื่องพิมพ์ (Print) ให้เด็กฝึกปฏิบัติจนคล่อง</p>	<p>ทำใบงานที่ ๐๒</p>	<p>ทำใบงานที่ ๐๓</p>
วัดและประเมินผล	<p>สังเกตพฤติกรรมการเรียน ตรวจใบงานที่ ๐๑</p>	<p>สังเกตพฤติกรรมการเรียน ตรวจใบงานที่ ๐๒</p>	<p>สังเกตพฤติกรรมการเรียน ตรวจใบงานที่ ๐๓</p>

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่ยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง รู้จักใช้โปรแกรม Paint บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ขอบเขตเนื้อหา
 เรียนรู้โปรแกรม Paint
 - ลักษณะและส่วนประกอบของโปรแกรม Paint
 - ลำดับขั้นตอนการใช้งานของโปรแกรม Paint
 - ขั้นตอนการบันทึกข้อมูล รูปภาพ
 - การเรียกไฟล์ข้อมูลเก่าขึ้นมาแก้ไขหรือใช้งาน
 - ขั้นตอนการพิมพ์รูปภาพออกทางเครื่องพิมพ์
 - คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์

กิจกรรม (เวลา ๓ ชั่วโมง)
ขั้นนำ (กิจกรรมรวมชั้น)
 ๑. นักเรียนดูตัวอย่างภาพที่สร้างด้วยโปรแกรม Paint ผ่านโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่พิมพ์จากเครื่องพิมพ์ จากภาพที่วาดด้วยมือให้นักเรียน แล้วให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ในเรื่องความเหมือนและความแตกต่างของภาพวาดด้วยการวาดภาพด้วยโปรแกรม Paint
ขั้นตอน (กิจกรรมรวมชั้น)
 ๒. นักเรียนดูส่วนประกอบของโปรแกรม Paint ผ่านโปรแกรมหรือจากคอมพิวเตอร์ ครูตั้งคำถามว่าส่วนประกอบของโปรแกรม Paint ที่นักเรียนเห็นมีสัญลักษณ์และสื่อกอย่างไร โดยผู้ถามนักเรียนเป็นรายบุคคล
 ๓. นักเรียนฝึกสะกดและอ่าน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรม Paint ได้แก่ Paint Start Program Accessories Menu bar Tools bar Title bar
 ๔. ครูนำไฟล์ข้อมูลเก่าที่สร้างด้วยโปรแกรม Paint ขึ้นมา ผ่านโปรแกรมหรือจากคอมพิวเตอร์ แล้วให้ช่วยกันดูรายละเอียดของงานมีอะไรบ้าง เช่น ข้อความ วาดภาพและระบายสี แทรกรูปภาพ สร้างรูปร่างและเส้นต่างๆ
(กิจกรรมกลุ่มย่อยคละชั้น)
 ๕. แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ ๓ คน (ป.๑ - ๓) แล้วร่วมกันฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนที่ครูจัดในใบความรู้ สำหรับครูตอนที่ ๑
 ๖. ครูนำไฟล์ข้อมูลเก่าที่สร้างโปรแกรม Paint ลงในคอมพิวเตอร์ของนักเรียน (นำไฟล์ลงไว้ล่วงหน้า) แล้วสาธิตการเรียกไฟล์ข้อมูลเก่าขึ้นมาแก้ไขหรือใช้งาน และพิมพ์รูปภาพออกจากรื่องพิมพ์ (Print) ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามจนคล่อง
 ๗. นักเรียนทำใบงานที่ ๑๑ - ๑๓
ขั้นสรุป (กิจกรรมรวมชั้น)
 ๘. นักเรียนร่วมกันสรุปถึง ทางเลือกและขั้นตอนการเข้าใช้งานโปรแกรม Paint และการบันทึกข้อมูลรูปภาพ

สื่อ/แหล่งเรียนรู้
 - ใบความรู้สำหรับครู
 - เครื่องคอมพิวเตอร์
ภาระงาน/ชิ้นงาน
 - แบบบันทึกผลงาน

จุดประสงค์
ความรู้
 ๑. บอกลักษณะและส่วนประกอบของโปรแกรม Paint ได้ (ง ๓.๑ ป.๓/๑)
 ๒. ลำดับขั้นตอนในการใช้งานโปรแกรม Paint ได้ (ง ๓.๑ ป.๒/๑)
 ๓. บอกคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ (ต ๑.๑ ป.๑/๓)
ทักษะ
 ๑. สามารถใช้โปรแกรม Paint ได้
คุณลักษณะอันพึงประสงค์
 ๑. มีความมุ่งมั่นในการทำงาน

การวัดและประเมินผล
 ๑. ประเมินความรู้เกี่ยวกับลักษณะและส่วนประกอบของโปรแกรม Paint
 ๒. ประเมินความรู้เกี่ยวกับลำดับขั้นตอนในการใช้งานโปรแกรม Paint
 ๓. ประเมินความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์
 ๔. ประเมินการปฏิบัติงานโปรแกรม Paint
 ๕. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
วิธีการ
 ๑. ตรวจใบงาน
 ๒. การประเมินการปฏิบัติงาน
 ๓. การสังเกตพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์
เครื่องมือ
 ๑. ใบงานที่ ๑๑ - ๑๓
 ๒. แบบประเมินการปฏิบัติงาน
 ๓. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
เกณฑ์การประเมิน
 ๑. การทำงานได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ผ่านการประเมิน

ใบงานที่ ๐๑



ป ๖.๑/ผ ๔-๐๑

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

จงโยงเส้นขั้นตอนการเข้าใช้งานโปรแกรม Paint ตามลำดับให้ถูกต้อง

๑

Paint

๒

Start

๓

Program

๔

Accessories

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

ใบงานที่ ๐๒



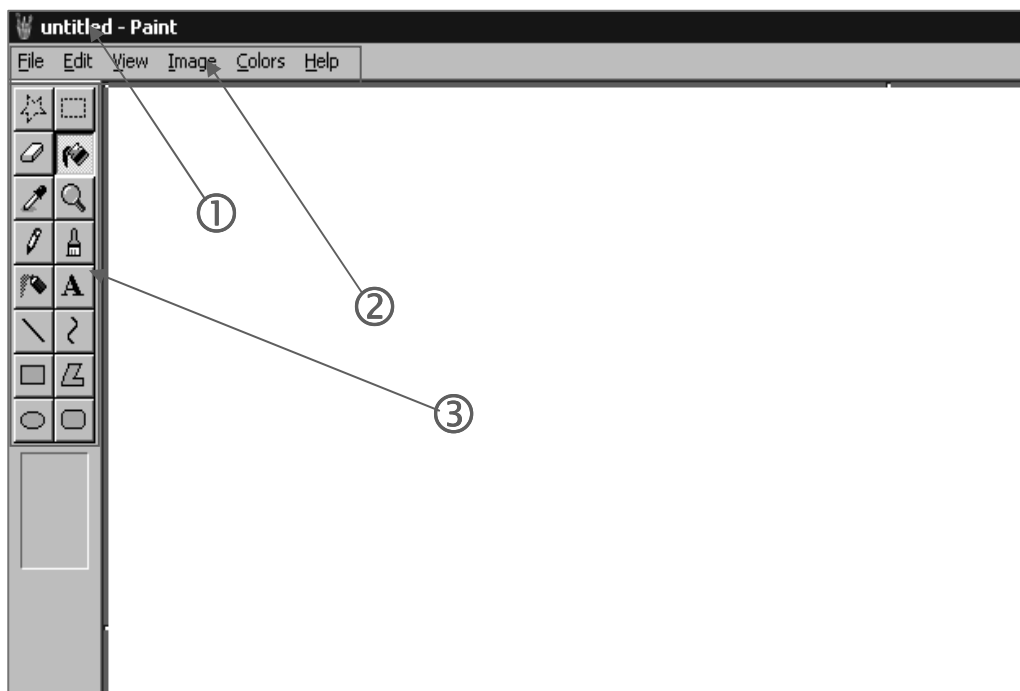
ป ๖.๑/ผ ๔-๐๒

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

เติมหมายเลขหน้าชื่อเมนูของโปรแกรม Paint ให้ถูกต้อง



ชื่อ(ภาษาอังกฤษ)

ชื่อ(ภาษาไทย)



Menu bar



แถบหัวเรื่อง



Tools bar



แถบเมนู



Title bar



แถบเครื่องมือ

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

ใบงานที่ ๐๓



ป ๖.๑/ผ ๔-๐๓

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

นักเรียนเติมเครื่องหมาย ✓ หรือ ✗ หน้าข้อความให้ถูกต้อง

- ๑. โปรแกรม Paint สามารถใช้ในการฟังเพลงได้
- ๒. คำสั่ง Open คือการเปิดไฟล์ที่บันทึกไว้
- ๓. ขั้นตอนการใช้งานโปรแกรม Paint คือ Start > Program > Accessories > Paint
- ๔. ขั้นตอนการบันทึกงาน คือ File > Save หรือ Save as > ตั้งชื่อ > คลิกปุ่ม Save
- ๕. ขั้นตอนการพิมพ์งาน คือ File > Print > OK

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

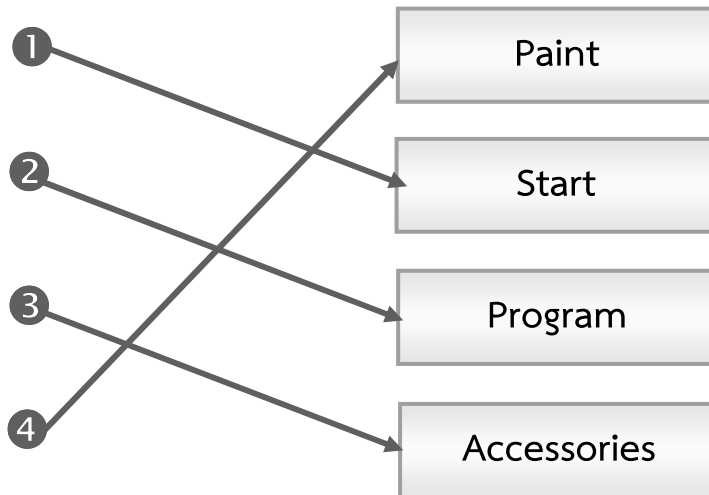


เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

จงโยงเส้นขั้นตอนการเข้าใช้งานโปรแกรม Paint ตามลำดับให้ถูกต้อง



เฉลยใบงานที่ ๐๒



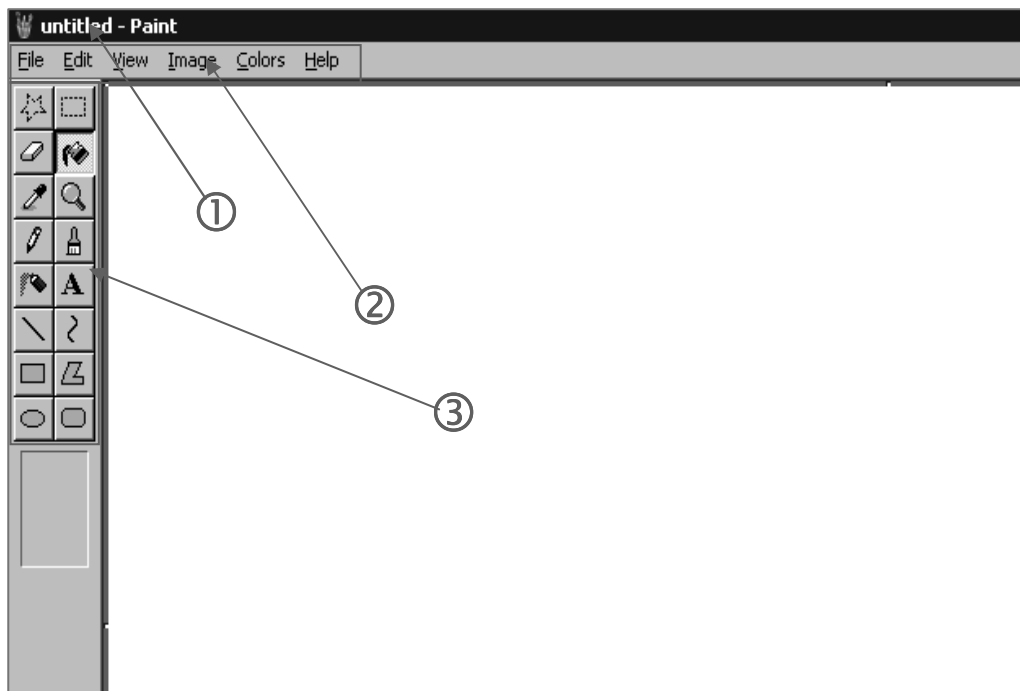
บ ๖.๑/ผ ๔-๐๒

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

เติมหมายเลขหน้าชื่อเมนูของโปรแกรม Paint ให้ถูกต้อง



ชื่อ(ภาษาอังกฤษ)

ชื่อ(ภาษาไทย)

๒

Menu bar

๑

แถบหัวเรื่อง

๓

Tools bar

๒

แถบเมนู

๑

Title bar

๓

แถบเครื่องมือ

เฉลยใบงานที่ ๐๓



ป ๖.๑/ผ ๔-๐๓

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

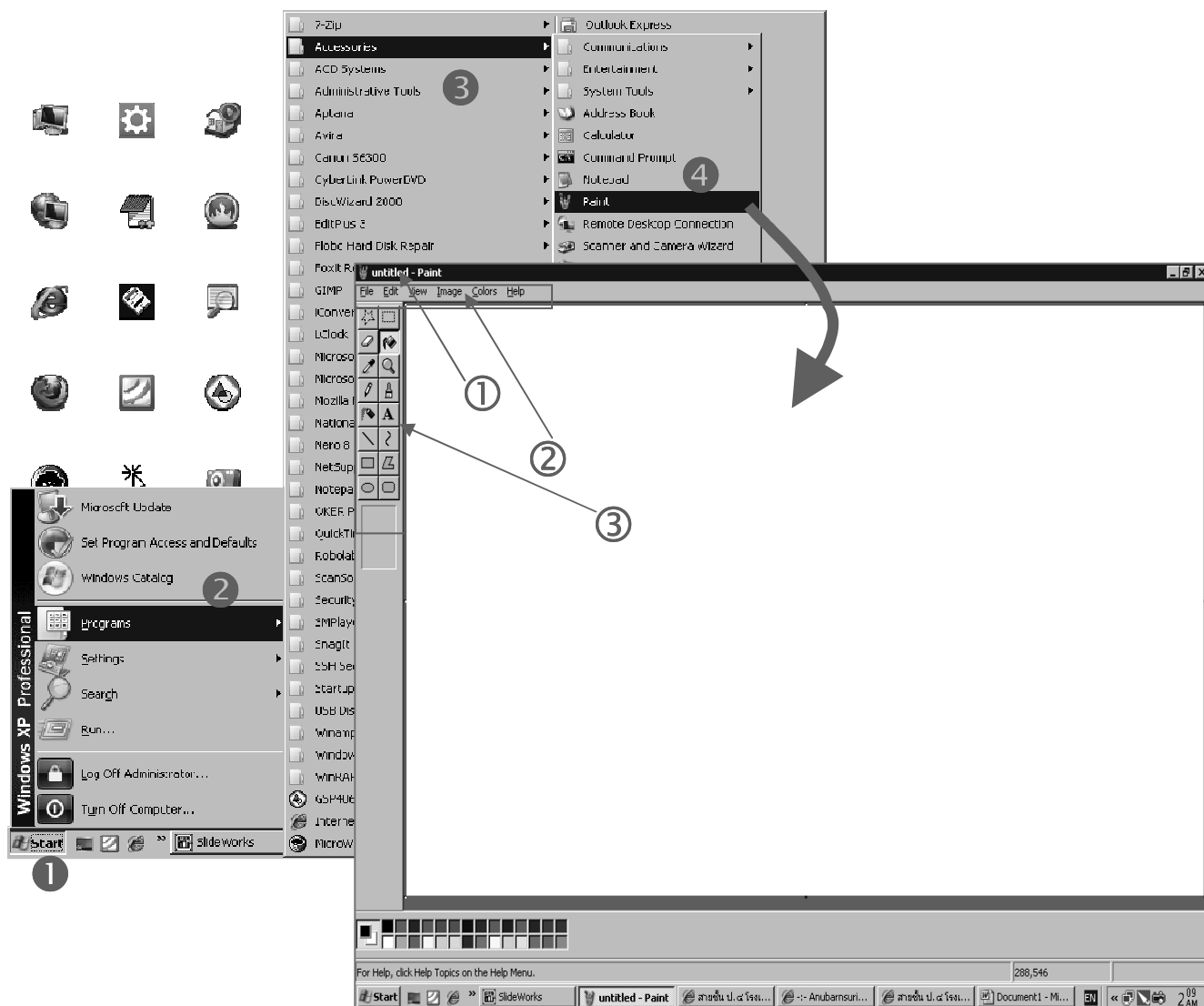
นักเรียนเติมเครื่องหมาย ✓ หรือ ✗ หน้าข้อความให้ถูกต้อง

- ✗ ๑. โปรแกรม Paint สามารถใช้ในการฟังเพลงได้
- ✓ ๒. คำสั่ง Open คือการเปิดไฟล์ที่บันทึกไว้
- ✓ ๓. ขั้นตอนการใช้งานโปรแกรม Paint คือ Start > Program > Accessories > Paint
- ✓ ๔. ขั้นตอนการบันทึกงาน คือ File > Save หรือ Save as > ตั้งชื่อ > คลิกปุ่ม Save
- ✗ ๕. ขั้นตอนการพิมพ์งาน คือ File > Print > OK

ใบความรู้สำหรับครูตอนที่ ๑ โปรแกรม Paint

โปรแกรม Paint (เพนท์) เป็นโปรแกรมกราฟิก ใช้วาดภาพและตกแต่งภาพบนจอภาพ สามารถนำมาสร้างภาพศิลปะ ภาพประกอบเอกสารหรือคำบรรยาย และสำหรับงานกราฟิกอื่นๆ การเรียกใช้โปรแกรม มีขั้นตอนดังนี้

- ① เลื่อนตัวชี้เมาส์ไปที่ปุ่ม Start แล้วคลิก
- ② เลื่อนตัวชี้เมาส์ไปที่ Programs
- ③ เลื่อนตัวชี้เมาส์ไปที่ Accessories
- ④ เลื่อนตัวชี้เมาส์ไปที่ Paint แล้วคลิก จะพบโปรแกรมดังกล่าว

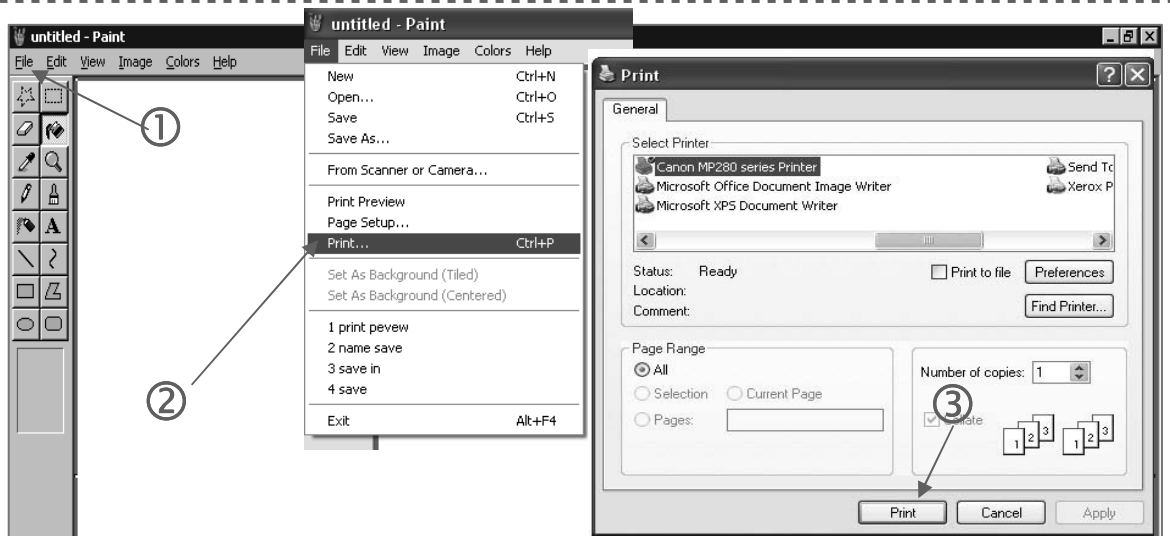
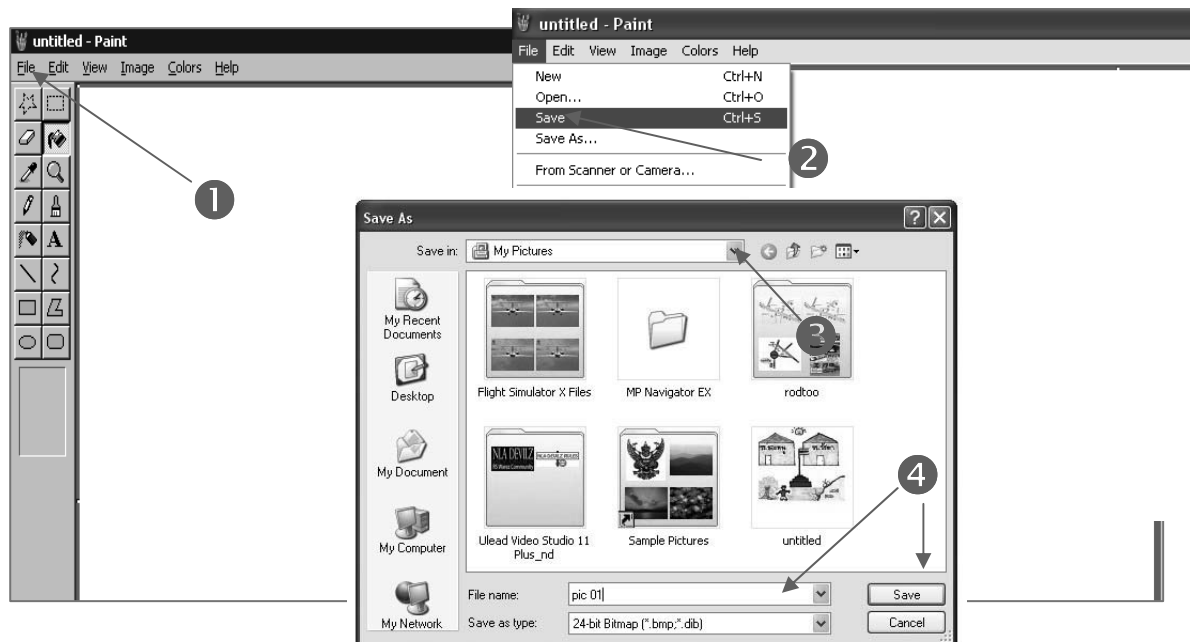


หน้าต่างโปรแกรม ประกอบด้วยส่วนสำคัญต่างๆ ดังนี้

- ① Title Bar (แถบหัวเรื่อง) แสดงชื่อของโปรแกรมและชื่อเอกสาร
- ② Menu Bar (แถบเมนู) เป็นที่รวมคำสั่งทั้งหมดที่ใช้ในโปรแกรม
- ③ Tools Bar (แถบเครื่องมือ) ปุ่มเครื่องมือที่ใช้ตามลักษณะงานที่ต่างกัน

การบันทึกข้อมูล มีขั้นตอน ดังนี้

- ① เลื่อนตัวชี้เมาส์ไปที่ File แล้วคลิก
- ② เลื่อนตัวชี้เมาส์ไปที่ Save หรือ Save as
- ③ เลื่อนตัวชี้เมาส์ไปเลือกชื่อ Folder ที่ต้องการจัดเก็บ
- ④ เลือกชื่อ Folder ที่ต้องการจัดเก็บ แล้วคลิกปุ่ม Save



การพิมพ์รูปภาพออกทางเครื่องพิมพ์ มีขั้นตอน ดังนี้

- ① เลื่อนตัวชี้เมาส์ไปที่ File แล้วคลิก
- ② เลื่อนตัวชี้เมาส์ไปที่ Print
- ③ คลิกที่ปุ่ม Print

แหล่งที่มา : www.siambook.com ผู้เขียน มานิตย์ กริ่งรัมย์ (E-Book)

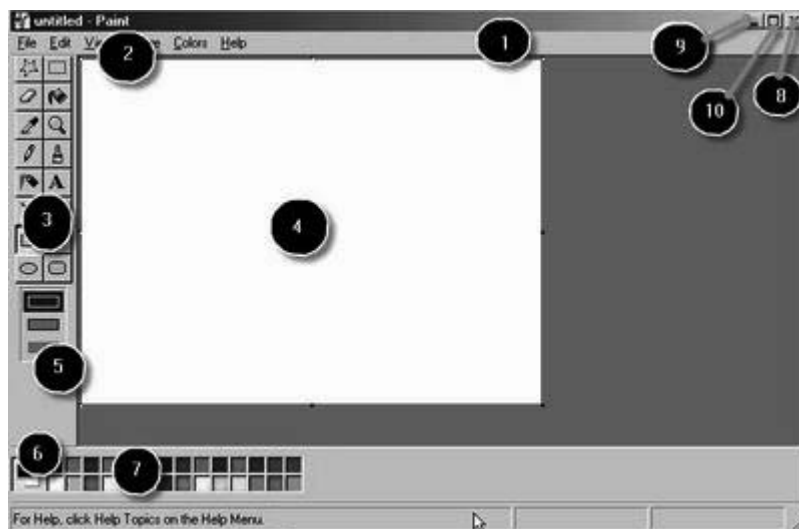
ใบความรู้สำหรับครูตอนที่ ๒

โปรแกรม Paint

คอมพิวเตอร์นอกจากความสามารถในการพิมพ์เอกสารยังสามารถสร้างภาพจากคอมพิวเตอร์ เพื่อนำมาใช้ โปรแกรมที่ทำงานสร้างภาพที่มีมาให้พร้อมกับโปรแกรม Windows คือ โปรแกรม Paint Brush สามารถเรียกใช้ได้โดยคลิกเมาส์ที่ปุ่ม Start เลือก Programs เลือก Accessories แล้วคลิกเมาส์ที่ Paint Brush เพื่อเรียกใช้งานโปรแกรม Paint Brush สามารถใช้ตกแต่งรูปภาพอย่างง่าย ๆ และใช้วาดรูป มีหลักการการทำงานคือ คลิกเมาส์ เลือกปุ่มคำสั่งที่ต้องการ กำหนดรูปแบบการใช้คำสั่งแล้วนำมาใช้กับรูปภาพที่ใช้งาน

i ส่วนประกอบของโปรแกรม Paint Brush ประกอบด้วย

๑. ไตเติลบาร์ (Title bar) แสดงชื่อโปรแกรม
๒. เมนูบาร์ (Menu bar) แสดงเมนูคำสั่งของโปรแกรม
๓. ทูลบาร์ (Toolbar) เป็นแถบเครื่องมือที่เป็นปุ่มคำสั่งสำหรับแต่งภาพ
๔. พื้นที่แสดงภาพ เป็นพื้นที่แสดงภาพที่สามารถใช้เครื่องมือทำงานได้
๕. แถบแสดงรูปภาพของเครื่องมือที่เลือกใช้
๖. ช่องแสดงสีหลัก (Foreground) และสีพื้น (Background)
๗. ช่องแสดงจานสีที่มีสำหรับเลือกใช้สีในการทำงาน
๘. ปุ่มโคลส (Close) อยู่ที่ขอบขวาสุดของไตเติลบาร์ เป็นรูปตัวอักษร x เมื่อคลิกเมาส์ จะเป็นการปิดโปรแกรม
๙. ปุ่มมินิไมซ์ (Minimize button) ใช้ลดขนาดหน้าต่างโปรแกรม
๑๐. ปุ่มแมกซิไมซ์ (Maximize button) ใช้ขยายหน้าต่างการทำงาน



i การใช้แถบเครื่องมือ (Toolbar)

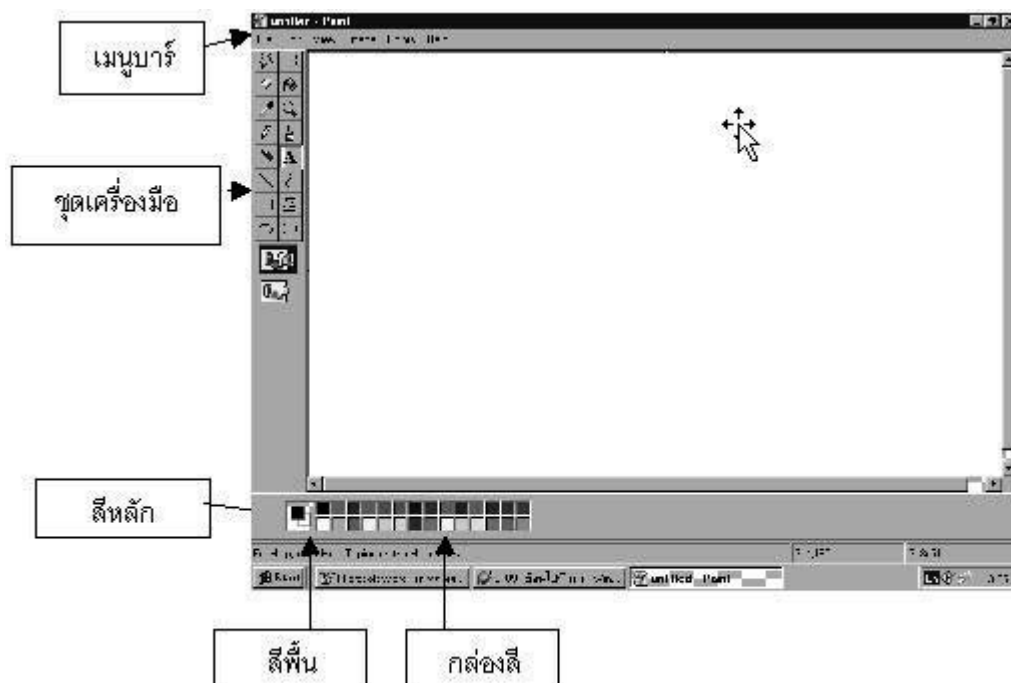
ใช้งานโดยการคลิกที่ปุ่มเครื่องมือที่ต้องการใช้งาน จากนั้นคลิก เมาส์ เลือกลักษณะของเครื่องมือที่มีอยู่ต่างๆ กัน ตามความเหมาะสมกับงานแล้วใช้งานโดยอาศัยการทำงานจาก เมาส์ เพื่อเลือกภาพและแสดงตำแหน่งของเป้าหมายที่อยู่ในพื้นที่แสดงภาพ

i การวาดภาพด้วยโปรแกรม Paint

การวาดภาพด้วยโปรแกรม Paint เป็นการฝึกการใช้เมาส์อย่างหนึ่ง สำหรับผู้เรียนที่ยังมือใหม่ จะได้มีโอกาสได้ฝึกการใช้เครื่องมือ ปุ่ม ต่างๆ และโครงสร้างของ Windows ให้ชำนาญขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างจินตนาการให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ทางศิลปะ เป็นการคลายความเครียดอีกวิธีหนึ่งด้วย

i ขั้นตอนการใช้โปรแกรม Paint

คลิกเมาส์ที่ปุ่ม เริ่ม Start เลือก Programs เลือก Accessories เลือก Paint จะเข้าสู่โปรแกรม Paint ตามตัวอย่างดังรูป





i การออกจากโปรแกรม Paint

คลิกที่เมนู File เลือกคำสั่ง Exit

i การใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box)

ประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสี การเลือกเครื่องมือใดๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือนั้น

i การใช้ดินสอ

๑. ใช้เมาส์คลิกที่รูป ดินสอ 

๒. แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพ จะเห็นเป็นรูปดินสอ ใช้วาดอะไรก็ได้

๓. ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสี เลือกสีที่นักเรียนชอบ แล้วลองไปวาดใหม่

i การใช้แปรงทาสี

๑. ให้ใช้เมาส์คลิกที่รูป แปรงทาสี 

๒. แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพ จะเห็นเป็นรูปแปรงทาสี ใช้วาดรูปอะไรก็ได้

๓. ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านล่าง เลือกสีที่นักเรียนชอบ แล้วลองไปวาดใหม่

๔. ลองเปรียบเทียบดูว่า รูปที่วาดด้วยแปรงทาสี ปลายจะใหญ่กว่าวาดด้วยดินสอ

i การใช้สีสเปรย์


๑. ใช้เมาส์คลิกที่รูป สีสเปรย์ 

๒. แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพจะเห็นเป็นรูปกระป๋องสีสเปรย์แล้วลองใช้เมาส์กดแล้วลาก


และปล่อยจะพ่นเหมือน สเปรย์

๓. ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสี่ด้านล่าง เลือกสีที่ชอบ แล้วลองพ่นดูใหม่
๔. ในกล่องเครื่องมือมีขนาดของหัวสเปร์ย์ ลองคลิกดู แล้วลองพ่นใหม่


i การวาดเส้นตรง

๑. ให้ใช้เมาส์คลิกที่รูป เส้นตรง 
๒. แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพจะเห็นเป็นรูปกากบาทแล้วนักเรียนลองใช้เมาส์กดและลากดู จะเป็นเส้นตามที่เรา ลาก
๓. ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสี เลือกสีที่ชอบ
๔. ในกล่องเครื่องมือมีขนาดของเส้น ลองคลิกดู แล้วไปลากเส้นดูใหม่



i การวาดเส้นโค้ง

๑. ให้ใช้เมาส์คลิกที่รูป เส้นโค้ง 
๒. แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพจะเห็นเป็นรูปกากบาทแล้วลองลากไปตามต้องการหลังจากนั้นใช้เมาส์คลิกตรงกลาง เส้นแล้วดึงให้มีส่วนโค้งเราก็จะได้เส้นโค้งตามต้องการ
๓. ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสี เลือกสีที่นักเรียนชอบ
๔. ในกล่องเครื่องมือมีขนาดของเส้น ลองคลิกเปลี่ยนขนาดของเส้นตามที่เราต้องการ


i การวาดเส้นอิสระ

๑. ให้ใช้เมาส์คลิกที่รูป เส้นอิสระ 
๒. แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพจะเห็นเป็นรูปกากบาทแล้วลากไปตามที่เราต้องการเมื่อต้องการจะหยุดให้กดเมาส์ ดับเบิ้ลคลิกถึงจะหยุดเส้นได้
๓. ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสี เลือกสีที่ชอบ
๔. ในกล่องเครื่องมือมีขนาดของเส้น ให้เลือกตามที่เราต้องการ


i การวาดรูปหลายเหลี่ยม หรือ สี่เหลี่ยมมน

๑. ใช้เมาส์คลิกที่รูป เหลี่ยม  หรือ 
๒. นำมาวางบนพื้นที่วาดรูปแล้วกดเมาส์ค้างไว้แล้วลากไปจะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าถ้าต้องการให้เป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสต้องกดปุ่มShiftค้างไว้ด้วย
๓. ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสี เลือกสีที่ชอบ
๔. ในกล่องเครื่องมือมีขนาดของเส้น ให้เลือกตามที่เราต้องการ

i การวาดรูปวงกลม / วงรี

๑. ใช้เมาส์คลิกที่รูป วงกลม 
๒. นำมาวางบนพื้นที่วาดรูปแล้วกดเมาส์ค้างไว้แล้วลากไปจะเป็นรูปวงรีถ้าต้องการให้เป็นรูปวงกลมต้องกดปุ่มShiftค้างไว้ด้วย
๓. ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสี เลือกสีที่ชอบ
๔. ในกล่องเครื่องมือมีขนาดของเส้น ให้เลือกตามที่เราต้องการ

i การใช้ยางลบ

๑. ใช้เมาส์คลิกที่รูป ยางลบ 
๒. นำมาวางบนพื้นที่วาดรูป แล้วกดเมาส์ค้างไว้แล้วลากไป จะเป็นรูปก้อนเหลี่ยมเล็กๆ ถ้าต้องการให้ยางลบก้อนใหญ่ให้กดปุ่มเครื่องหมายบวก เพื่อเพิ่มขนาดได้ ถ้าต้องการลดขนาดของยางลบก็กดปุ่มเครื่องหมายลบ เพื่อลดขนาดได้
๓. นำยางลบมาลบรูปภาพ โดยการกดเมาส์ถูไปมาบนรูปที่ต้องการลบ

i การเลือกถังสี

๑. ใช้เมาส์คลิกที่รูป ถังสี 
๒. สามารถเลือกสีตามที่เราต้องการได้ แล้วนำไปคลิกบนรูปที่นักเรียนต้องการ

i การเลือกสีหลักและสีพื้น

๑. เลื่อนตัวชี้ตำแหน่งไปยังสีที่เราต้องการ แล้วคลิกด้วยปุ่มซ้าย ของเมาส์เพื่อกำหนดให้เป็น สีหลัก
๒. เลื่อนตัวชี้ตำแหน่ง ไปยังสีที่เราต้องการ แล้วคลิกด้วยปุ่มขวา ของเมาส์เพื่อกำหนดให้เป็น สีพื้น

i การใช้เครื่องมือรูปตัดอิสระ รูปตัดแบบสี่เหลี่ยม

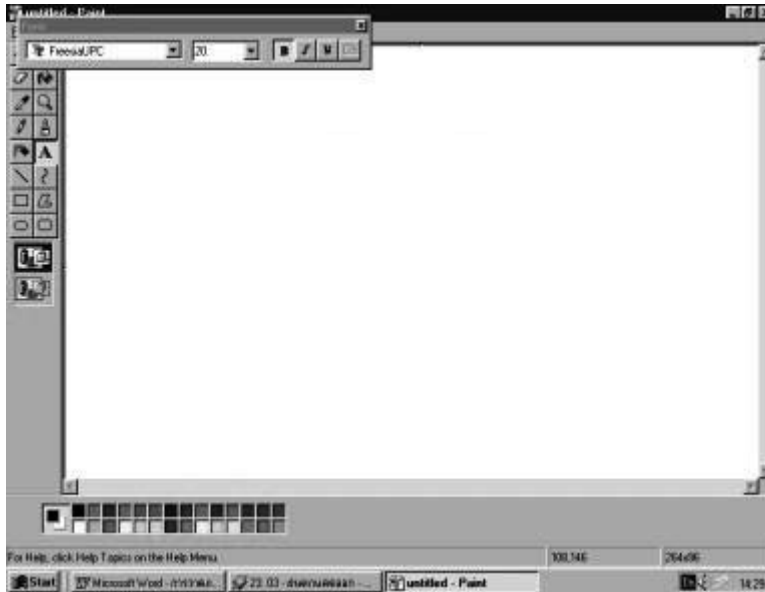
สำหรับการย้ายหรือตัดส่วนประกอบของรูป มีวิธีดังนี้

๑. ใช้เมาส์คลิกที่รูปเครื่องมือ  หรือ 
๒. นำมาลากให้เป็นรูปไข่ปลาตัดให้ได้รอบรูป หรือส่วนของรูปที่ต้องการตัด
๓. ใช้เมาส์จับชิ้นส่วนของรูป ลากไปตามที่ต้องการ แล้วปล่อย


i การพิมพ์ข้อความ

๑. เลือกเครื่องมือ จากกล่องเครื่องมือ 

๒. นำมาลากบนพื้นที่วาดภาพ จะเป็นกรอบสี่เหลี่ยม
๓. ให้ใช้เมาส์ ดึงจุดดำตรงกลางกรอบสี่เหลี่ยม แล้วลากปรับให้ยาวพอจะพิมพ์ข้อความได้
๔. ให้คลิกที่เมนู View เลือกคำสั่ง Text Toolbar
๕. ให้เลือกแบบตัวอักษร ที่ลงท้ายด้วย UPC จะเป็นภาษาไทย
๖. เลือกขนาดตัวอักษรที่ต้องการแล้วพิมพ์ข้อความที่ต้องการได้ ดังตัวอย่าง



i การขยายภาพ

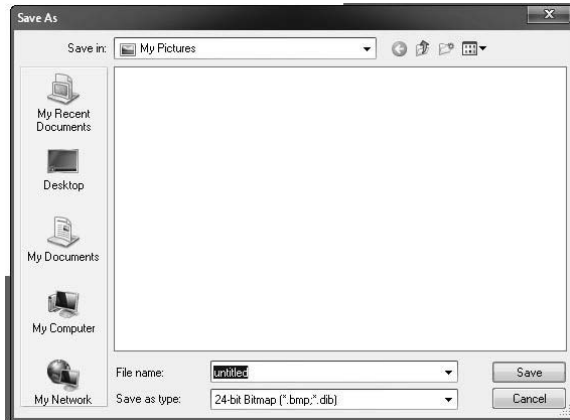
๑. เลือกเครื่องมือ จากกล่องเครื่องมือ 
๒. เลือกจำนวนเท่าที่ต้องการจะขยายส่วนของภาพจากส่วนของกล่องเครื่องมือภาพจะขยายตามจำนวนเท่านั้น
๓. หากเลือกจำนวนเท่าเป็น $๑x$ จะปรากฏช่องสี่เหลี่ยมขึ้นให้เลื่อนช่องสี่เหลี่ยมที่ได้ไปยังส่วนที่ต้องการขยายเพื่อดูรายละเอียดแล้วคลิก

i การกลับสู่ขนาดเดิม กระทำได้ด้วย

๑. เลือกเครื่องมือ  จากกล่องเครื่องมืออีกครั้ง
๒. คลิกที่รูปนั้น

i การบันทึกจัดเก็บ

๑. คลิกเมาส์ที่เมนู File เลือกคำสั่ง Save As จะพบภาพ



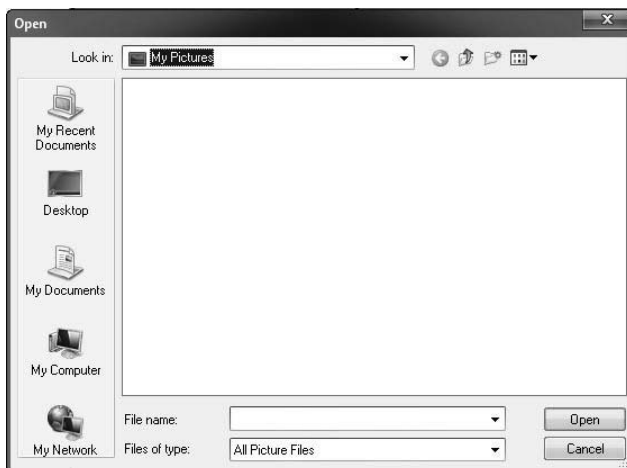
๒. คลิกเปลี่ยนแฟ้มที่จะบันทึกว่าจะให้อยู่ในแฟ้มไหน เช่น ไดรฟ์ D ก็เลือก D:/

๓. ตอบ Save

๔. ให้ออกจากโปรแกรม

i การเรียกแฟ้มเดิมขึ้นมา

๑. คลิกเมาส์ที่เมนู File เลือกคำสั่ง Open จะพบภาพ



๒. เลือกชื่อแฟ้มที่ต้องการ ตอบ Open

๓. เมื่อได้แฟ้มงานที่ต้องการแล้วนำมาแก้ไขเสร็จแล้ว ให้จัดเก็บอีกครั้งโดยคลิกที่เมนูFileเลือกคำสั่ง Save และปิดแฟ้มออกจากโปรแกรม

แหล่งที่มา : www.siambook.com ผู้เขียน มานิตย์ กริ่งรัมย์ (E-Book)

บันทึกคะแนนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่

ที่	ชื่อ-สกุล	ใบงานที่.....	ใบงานที่.....	รวม	ร้อยละ	สรุปผล การประเมิน
คะแนนเต็ม						
๑						
๒						
๓						
๔						
๕						
๖						
๗						
๘						
๙						
๑๐						

เกณฑ์การประเมิน

- โยงเส้นขั้นตอนการใช้งานโปรแกรม Paint ตามลำดับ(ป.๑) ถูกได้ ๑ คะแนน
ทำผิดได้ ๐ คะแนน
- เติมหมายเลขหน้าชื่อเมนูของโปรแกรม Paint (ป.๒) ถูกได้ ๑ คะแนน ผิด ได้ ๐ คะแนน
- เติมเครื่องหมาย ✓ หรือ ✕ หน้าข้อให้ถูกต้อง (ป.๓) ถูกได้ ๑ คะแนน ผิด ได้ ๐ คะแนน

ระดับคุณภาพ

ร้อยละ	๘๐ - ๑๐๐	หมายถึง ดีมาก
ร้อยละ	๗๐ - ๗๙	หมายถึง ดี
ร้อยละ	๖๐ - ๖๙	หมายถึง พอใช้
ร้อยละ	๐ - ๕๙	หมายถึง ปรับปรุง

คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่ ๕ ชื่อแผน เรียนรู้โปรแกรม Paint เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

โปรแกรม Paint เป็นโปรแกรมที่จัดอยู่ในกลุ่มโปรแกรมวาดภาพระบายสีที่มีความสามารถในการสร้างและแก้ไขภาพที่สร้างขึ้นเอง หรืออาจนำมาจากที่อื่นๆ โดยจะนำมาตกแต่งด้วยการใช้เครื่องมือที่มีอยู่ใน Paint ถือได้ว่าเป็นโปรแกรมพื้นฐานสำหรับการวาดภาพหรือการออกแบบกราฟิกบนคอมพิวเตอร์ ควรได้ศึกษาทำความเข้าใจและฝึกใช้งาน

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมที่ระบุไว้ในแผนการสอนเรื่อง รู้จักใช้โปรแกรม Paint เป็นเนื้อหาหนึ่งที่เลือกมาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนอาจพิจารณารูปแบบของโปรแกรมกราฟิกอื่นๆ เช่น Photoshop ฯลฯ นำมาจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและชุมชนของผู้เรียน

กิจกรรมในแผนจัดการเรียนรู้สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับวัยหรือช่วงชั้นของผู้เรียน เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและความต้องการของชุมชนได้

แนวการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	ป.๑	ป.๒	ป.๓
ขั้นนำ	กิจกรรมขั้นต้น : ทบทวนขั้นตอนการใช้งานโปรแกรม Paint และการบันทึกข้อมูลรูปภาพ โดยช่วยกันสรุปขั้นตอนการใช้โปรแกรม Paint แล้วสนทนาเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการใช้เครื่องมือวาดภาพโดยใช้โปรแกรม Paint		
ขั้นสอน	กิจกรรมรวมชั้น : ดูส่วนประกอบของโปรแกรม Paint ผ่านโปรแกรม Paint หรือจากคอมพิวเตอร์ ครูแนะนำเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม พร้อมกับสาธิต		
	กิจกรรมละเอียดชั้น : นักเรียนแบ่งกลุ่มคณะร่วมกับครู ร่วมกันฝึกปฏิบัติขั้นตอนการใช้เครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Paint ตามที่ครูสาธิต		
	ทำใบงานที่ ๐๑	ทำใบงานที่ ๐๒	ทำใบงานที่ ๐๓
ขั้นสรุป	กิจกรรมรวมชั้น : ร่วมกันคัดเลือกผลงานที่ดีที่สุดนำเสนอผ่านโปรแกรม Paint		
วัดและประเมินผล	สังเกตพฤติกรรมการเรียน ตรวจใบงานที่ ๐๑	สังเกตพฤติกรรมการเรียน ตรวจใบงานที่ ๐๒	สังเกตพฤติกรรมการเรียน ตรวจใบงานที่ ๐๓

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้โครงร่างที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หนึ่งใจเป็นโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

<p>ขอบเขตเนื้อหา</p> <ul style="list-style-type: none"> - เครื่องมือและการใช้งานโปรแกรม Paint - เครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Paint - การเลือกใช้เครื่องมือและคำสั่งในการสร้างงาน - การเลือกใช้สี - การย่อหรือขยายรูปภาพ - การพิมพ์ข้อความในรูปภาพ

<p>กิจกรรม (เวลา ๓ ชั่วโมง)</p> <p>ขั้นนำ (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <p>๑. นักเรียนทบทวนขั้นตอนการใช้งานโปรแกรม Paint และการบันทึกข้อมูลรูปภาพ โดยช่วยกันสรุปขั้นตอนการใช้โปรแกรม Paint แล้วสนทนาเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการใช้เครื่องมือวาดภาพโดยใช้โปรแกรม Paint</p> <p>ขั้นสอน (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <p>๒. นักเรียนดูส่วนประกอบของโปรแกรม Paint ผ่านโปรแกรมจอตOUCHหรือจากคอมพิวเตอร์ ครูแนะนำเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Paint พร้อมกับสาธิตให้นักเรียนดู</p> <p>๓. นักเรียนทดลองใช้เครื่องมือต่างๆ โดยครูคอยให้คำแนะนำ</p> <p align="center">(กิจกรรมกลุ่มย่อยละชั้น)</p> <p>๔. แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ ๓ คน (ป.๑ - ๓) ร่วมกันฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Paint ตามครูสาธิตในใบความรู้สำหรับครู แล้วมีวาดภาพตามจินตนาการต่างๆ โดยใช้คำสั่งการสร้างงาน การเลือกใช้เครื่องมือต่างๆ เช่น การใช้สี การพิมพ์ข้อความ เป็นต้น</p> <p>๕. นักเรียนช่วยกันคัดเลือกผลงานของเพื่อน ว่ากลุ่มไหนมีวาดภาพสร้างผลงานได้ดีที่สุด แล้วให้ตัดลอกไฟล์ นำเสนอผ่านโปรแกรมจอตOUCHหรือพิมพ์ออกมาแสดงให้เพื่อนดู</p> <p align="center">(กิจกรรมกลุ่มย่อย)</p> <p>๖. นักเรียนชั้น ป.๑ ทำใบงานที่ ๐๑ ป.๒ ทำใบงานที่ ๐๒ นักเรียนชั้น ป.๓ ทำใบงานที่ ๐๓</p> <p>ขั้นสรุป (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <p>๗. ช่วยกันสรุปขั้นตอนการใช้เครื่องมือต่างๆ โปรแกรม Paint แล้วสนทนาเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการใช้เครื่องมือวาดภาพโดยใช้โปรแกรม Paint</p>

<p>สื่อ/แหล่งเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใบความรู้สำหรับครู - เครื่องคอมพิวเตอร์ <p>ภาระงาน/ชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบบันทึกผลงาน

<p>จุดประสงค์</p> <p>ความรู้</p> <p>๑. บอกชื่อและใช้เครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Paint ได้ (๓.๑ ป.๓/๑)</p> <p>๒. วาดภาพในโปรแกรม Paint ตามจินตนาการได้ (ศ ๑.๑ ป.๑/๑ ศ ๑.๑ ป.๑/๓ ศ ๑.๑ ป.๑/๔ ศ ๑.๑ ป.๒/๑ ศ ๑.๑ ป.๒/๒ ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๑.๑ ป.๒/๔ ศ ๑.๑ ป.๓/๑ ศ ๑.๑ ป.๓/๒ ศ ๑.๑ ป.๓/๓)</p> <p>ทักษะ</p> <p>๑. สามารถใช้โปรแกรม Paint ได้</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีความเชื่อมั่นในตนเอง</p>

<p>การวัดและประเมินผล</p> <p>๑. ประเมินความรู้เกี่ยวกับชื่อและใช้เครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Paint</p> <p>๒. ประเมินทักษะในการปฏิบัติงาน</p> <p>๓. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>วิธีการ</p> <p>๑. ตรวจใบงาน</p> <p>๒. สังเกตการปฏิบัติงาน</p> <p>๓. สังเกตพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>เครื่องมือ</p> <p>๑. แบบประเมินผลงาน</p> <p>๒. แบบประเมินการปฏิบัติงาน</p> <p>๓. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>๑. การทำใบงานได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน</p> <p>๒. พฤติกรรมนักเรียน ได้ระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน</p>

ใบงานที่ ๐๑



ป ๖.๑/พ ๕-๐๑

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

จงโยงเส้นจับคู่รูปสัญลักษณ์ให้ตรงกับคำศัพท์



เติมสี



ยางลบ



แปรงทาสี



เครื่องพ่นสี

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

ใบงานที่ ๐๒



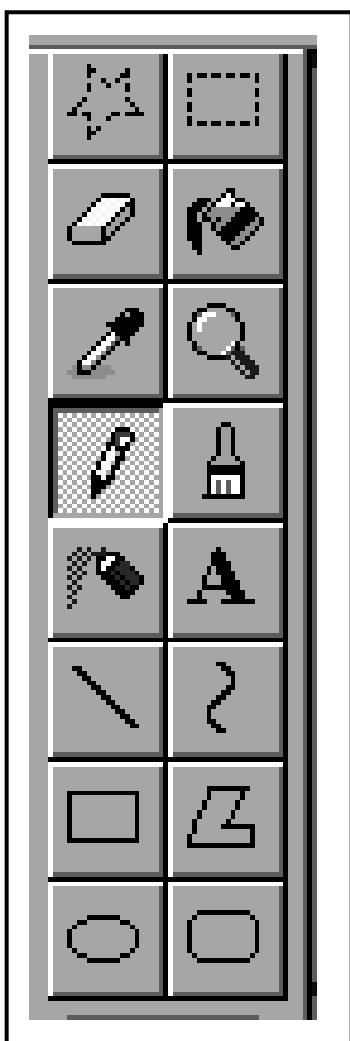
ป ๖.๑/พ ๕-๐๒

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

ให้โยงเส้นรูปสัญลักษณ์ให้ตรงกับเครื่องมือในโปรแกรม Paint



ดินสอใช้สำหรับวาดรูป

การย่อหรือขยาย

การใช้ยางลบ

การวาดเส้นตรง

สำหรับวาดรูปวงกลม

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

ใบงานที่ ๐๓

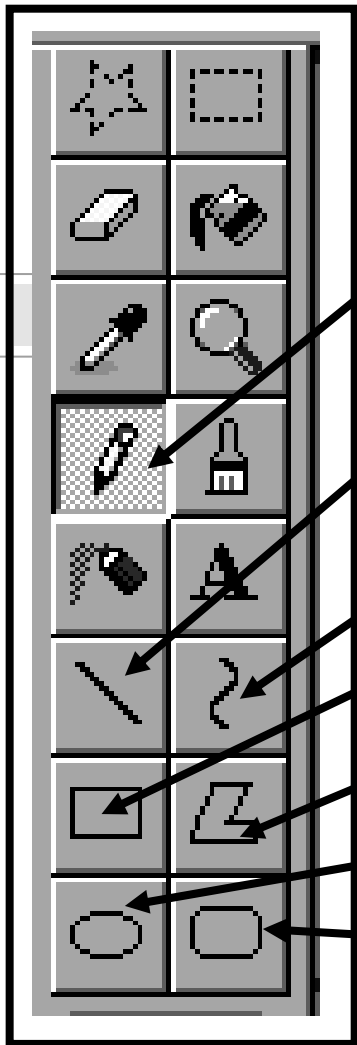
☆☆☆ บ ๖.๑/ฝ ๕-๐๓

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

ให้เติมชื่อเครื่องมือของโปรแกรม Paint ให้ถูกต้อง



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

เฉลยใบงานที่ ๐๑



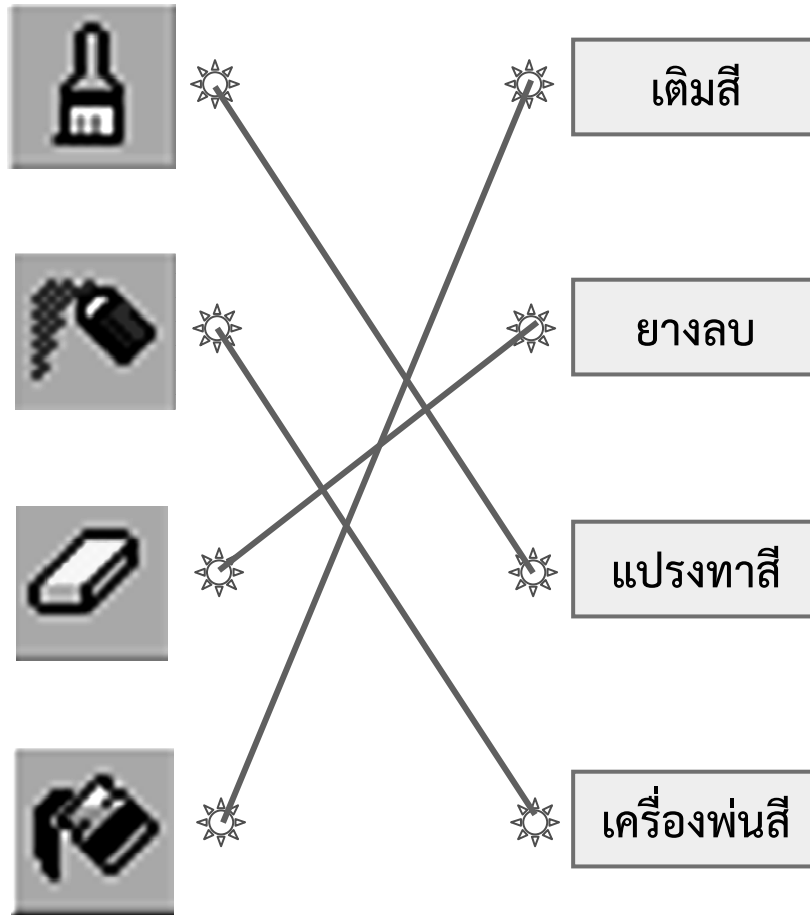
ป ๖.๑/พ ๕-๐๑

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

จงโยงเส้นจับคู่รูปสัญลักษณ์ให้ตรงกับคำศัพท์



เฉลยใบงานที่ ๐๒

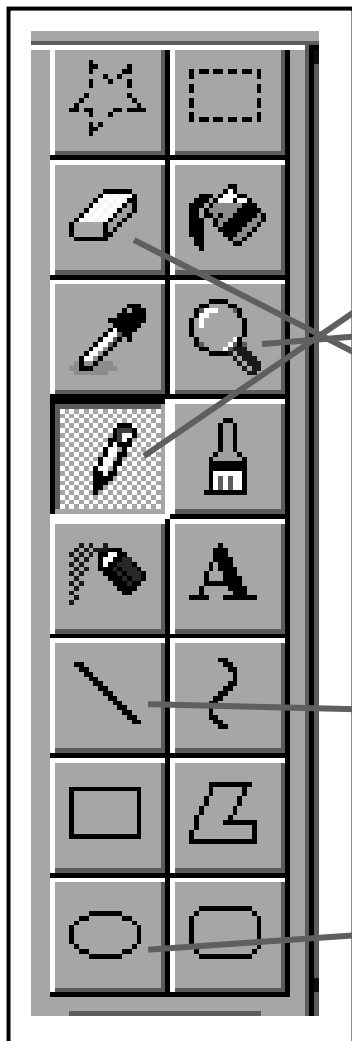
☆☆ บ ๖.๑/พ ๕-๐๒

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

ให้โยงเส้นรูปสัญลักษณ์ให้ตรงกับเครื่องมือในโปรแกรม Paint



ดินสอใช้สำหรับวาดรูป

การย่อหรือขยาย

การใช้ยางลบ

การวาดเส้นตรง

สำหรับวาดรูปวงกลม

เฉลยใบงานที่ ๐๓



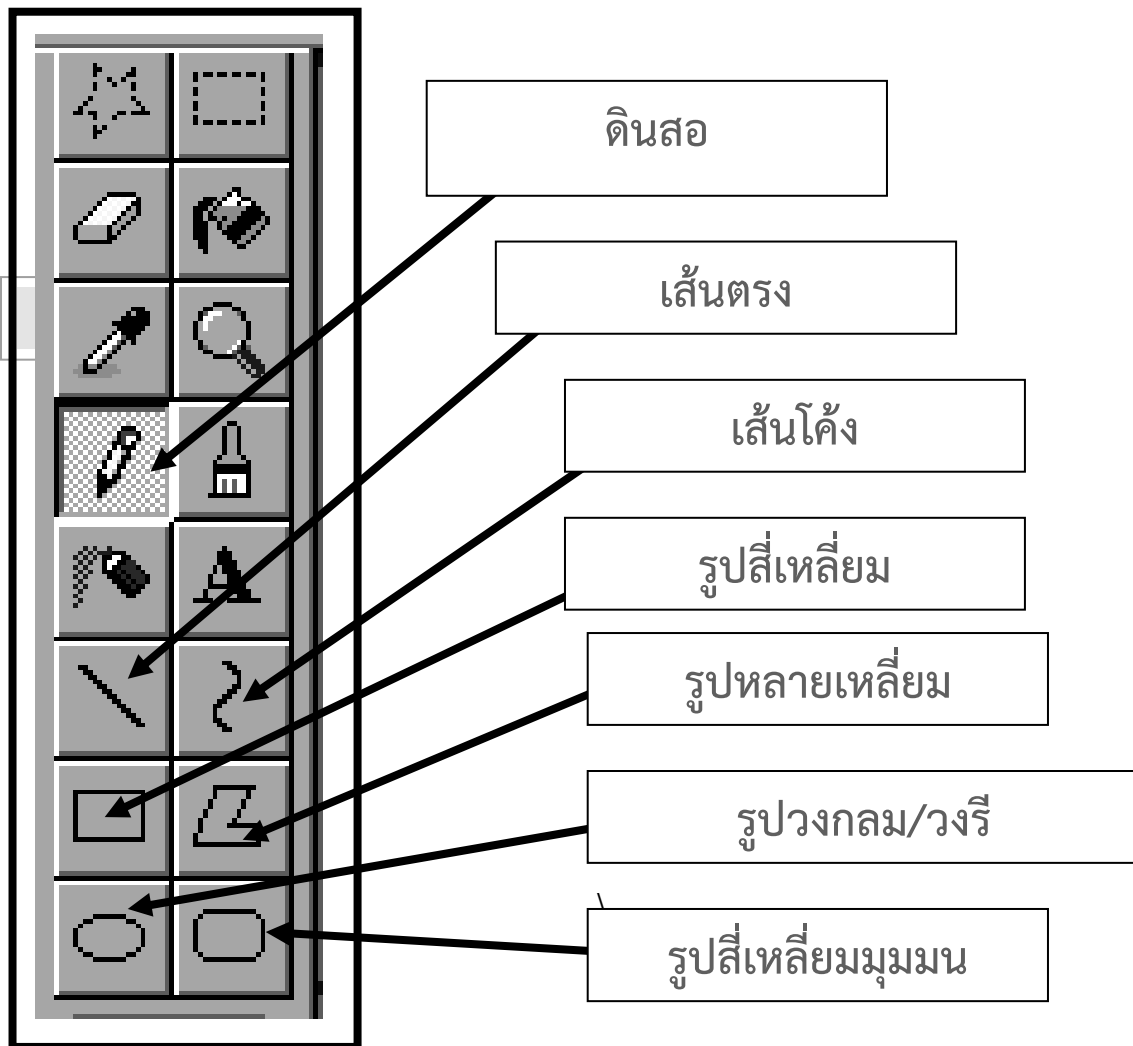
ป ๖.๑/ผ ๕-๐๓

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

ให้เติมชื่อเครื่องมือของโปรแกรม Paint ให้ถูกต้อง



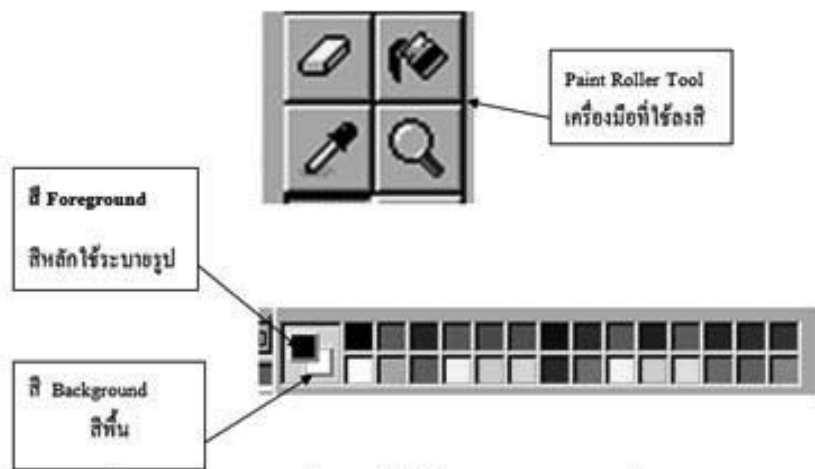
ใบความรู้สำหรับครู

ขั้นตอนการวาดภาพและระบายสี

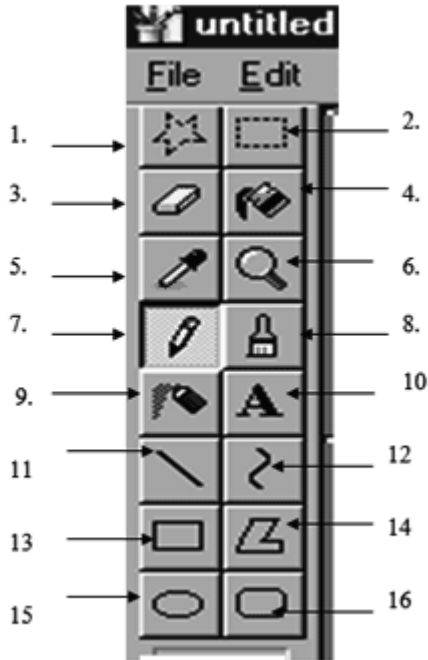
๑. เลือกเครื่องมือวาดภาพ เช่น ดินสอ รูปวงกลม รูปเหลี่ยมต่างๆ
๒. เลือกสีที่ต้องการจากกล่องสี
๓. คลิกที่พื้นที่สำหรับวาดภาพ แล้ววาดรูปและลงสีตามต้องการโดยเลือกสีจากกล่องสี

การลงสีรูปภาพ (Paint Roller Tool)

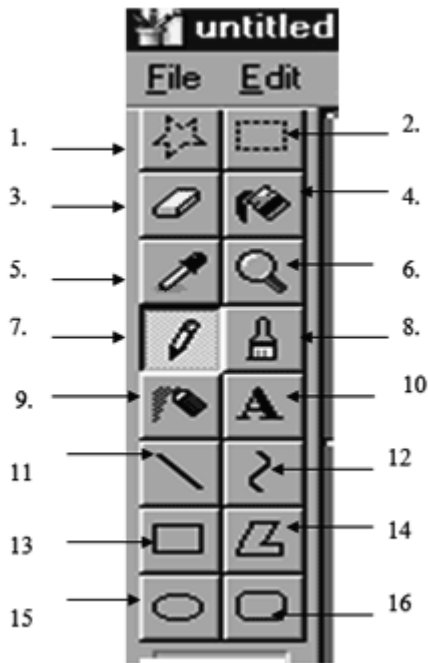
การใช้ Paint Roller Tool เป็นการใช้เครื่องมือในการลงสี รูปภาพเพื่อความสวยงามให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ มีวิธีการใช้ดังภาพตัวอย่าง



เครื่องมือในโปรแกรมวาดภาพ (Paintbrush)



1. **เลือกส่วนของภาพ** ใช้สำหรับตัดภาพที่จะทำการเคลื่อนย้ายหรือลบออกได้อย่างอิสระ ด้วยการลากเส้นไปรอบๆ ภาพที่ต้องการ
2. **เลือกส่วนของภาพ** ใช้สำหรับตัดภาพที่จะทำการเคลื่อนย้ายหรือลบออกเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ด้วยการวางเมาส์ที่มุมใดมุมหนึ่งของภาพแล้วลาก ให้รูปสี่เหลี่ยมคลุมภาพ
3. **ยางลบ** ใช้ลบทุกอย่างที่ต้องการลบออก วิธีลบ คลิกที่ยางลบแล้วแดรกเมาส์ไปทั่ว บริเวณที่ต้องการลบทุกสิ่งทีเมาส์ลากผ่านจะถูกลบออกหมด
4. **เติมสี** ใช้เพื่อสีบริเวณที่ต้องการ วิธีใช้ คลิกเลือกสีที่ต้องการคลิกที่ภาพเติมสีแล้ว ปล่อยปลายแหลมของสีจ่อตรงบริเวณที่ต้องการระบายสี ระวังอย่าให้โดนเส้น เพราะเส้นจะเปลี่ยนสีตามสีที่เลือก
5. **จุดสี** ใช้เลือกสีจากภาพมากำหนดบริเวณที่จะใช้
6. **ขยาย** ใช้เมื่อต้องการขยายภาพที่ทำให้ใหญ่ขึ้นหรือเพื่อต้องการแก้ไขภาพ ระบายสีภาพได้สะดวกเพราะสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน
7. **ดินสอสี** ใช้วาดภาพตามความต้องการโดยใช้มือบังคับเมาส์ให้เคลื่อนย้ายจาก จุดเริ่มไปยังจุดที่ต้องการเป็นการวาดภาพแบบ Freehand ขนาดของปลายดินสอขึ้นอยู่กับความหนาของเส้นที่เลือกวิธีใช้ ให้เลือก ขนาดความหนาของเส้น เลือกสีที่ต้องการ คลิกปุ่มดินสอสี เลื่อนเมาส์ไปที่บริเวณต้องการ แดรกเมาส์เมื่อต้องการวาดภาพ



8. แปรงทาสี ทำหน้าที่เหมือนดินสอที่ใช้วาดภาพ ขนาดของปลายดินสอขึ้นอยู่กับความหนาของเส้นที่เลือก วิธีใช้ ให้เลือกขนาดความหนาของเส้น เลือกสีที่ต้องการคลิกที่ปุ่มดินสอสี เลื่อนเมาส์ไปบริเวณที่ต้องการ แดรกเมาส์เมื่อ ต้องการวาดภาพ
9. เครื่องพ่นสี หรือสีสเปรย์ ใช้สำหรับลงสีที่มีลักษณะพ่นกระจาย วิธีใช้ ให้กดเมาส์ เป็นจังหวะ
10. เครื่องมือพิมพ์ข้อความ ใช้สำหรับพิมพ์ตัวอักษรหรือข้อความลงบนภาพวาด พิมพ์ได้ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
11. เส้นตรง ใช้เมาส์คลิกเมื่อต้องการวาดเส้นตรง
12. เส้นโค้ง ใช้เมาส์คลิกเมื่อต้องการวาดเส้นโค้ง
13. รูปสี่เหลี่ยม ใช้เมาส์คลิกเมื่อต้องการวาดรูปสี่เหลี่ยม
14. รูปหลายเหลี่ยม ใช้เมาส์คลิกเมื่อต้องการวาดรูปหลายเหลี่ยม
15. รูปวงกลม/วงรี ใช้เมาส์คลิกเมื่อต้องการวาดรูปวงกลม / วงรี
16. รูปสี่เหลี่ยมมุมมน ใช้เมาส์คลิกเมื่อต้องการวาดรูปสี่เหลี่ยมมุมมน

แหล่งที่มา : www.siambook.com ผู้เขียน มานิตย์ กริ่งรัมย์ (E-Book)

บันทึกคะแนนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่

ที่	ชื่อ-สกุล	ใบงานที่.....	ใบงานที่.....	รวม	ร้อยละ	สรุปผล การประเมิน
คะแนนเต็ม						
๑						
๒						
๓						
๔						
๕						
๖						
๗						
๘						
๙						
๑๐						

เกณฑ์การประเมิน

๑. โยงเส้นจับคู่รูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ (ป.๑) ถูกได้ ๑ คะแนน ทำผิดได้ ๐ คะแนน
๒. โยงเส้นระบุสัญลักษณ์ให้ตรงกับเครื่องมือในโปรแกรม Paint (ป.๒) ถูกได้ ๑ คะแนน
ทำผิดได้ ๐ คะแนน
๓. เติมชื่อเครื่องมือของโปรแกรม Paint (ป.๓) ถูกได้ ๑ คะแนน ทำผิดได้ ๐ คะแนน

ระดับคุณภาพ

ร้อยละ	๘๐ - ๑๐๐	หมายถึง ดีมาก
ร้อยละ	๗๐ - ๗๙	หมายถึง ดี
ร้อยละ	๖๐ - ๖๙	หมายถึง พอใช้
ร้อยละ	๐ - ๕๙	หมายถึง ปรับปรุง

คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่ ๖ ชื่อแผน สร้างสรรค์ตามจินตนาการ เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

วาดภาพโดยโปรแกรม Paint จะช่วยฝึกการรู้จักการแก้ปัญหา และรู้จักการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ร่วมกับสาระการเรียนรู้อื่นๆ สิ่งสำคัญที่สุดคือ เด็กๆจะได้ฝึกใช้ความคิดในเชิงสร้างสรรค์ และรู้จักการถ่ายทอดจินตนาการของตน

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมที่ระบุไว้ในแผนการสอนเรื่อง รู้จักใช้โปรแกรม Paint เป็นเนื้อหาหนึ่งที่เลือกมาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนอาจพิจารณารูปแบบของโปรแกรมกราฟิกอื่นๆ เช่น Photoshop ฯลฯ นำมาจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและชุมชนของผู้เรียน

กิจกรรมในแผนจัดการเรียนรู้สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับวัยหรือช่วงชั้นของผู้เรียนเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและความต้องการของชุมชนได้

แนวทางการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยงานที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง แผนการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง สร้างสรรค์ตามจินตนาการ บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการอาชีพและเทคโนโลยี ศิลปะ และภาษาต่างประเทศ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวทางการจัดการเรียนรู้	ป.๑	ป.๒	ป.๓
ขั้นนำ	กิจกรรมรวมชั้น : ดูตัวอย่างการสร้างภาพประกอบนิทานด้วยโปรแกรม Paint ผ่านโปรแกรมหรือสื่อแผนภาพที่พิมพ์จากเครื่องพิมพ์ พร้อมกันครูเล่ารายละเอียดประกอบให้นักเรียนฟัง เช่น กระต่ายกับเต่า เด็กเลี้ยงแกะ ฯลฯ		
ขั้นสอน	กิจกรรมรวมชั้น : แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวอย่างการสร้างภาพประกอบนิทานด้วยโปรแกรม Paint ว่า สร้างด้วยเครื่องมืออะไรบ้าง ควรปรับปรุงแก้ไขหรือเพิ่มส่วนไหนของภาพบ้าง	กิจกรรมรวมชั้น : แบ่งกลุ่มร่วมกันแต่งนิทานหรือเรื่องราวเหตุการณ์ที่ประทับใจ กลุ่มละ ๑ เรื่อง เขียนลงในใบงานกลุ่มย่อย และออกมาเล่าให้เพื่อนฟัง แต่ละกลุ่มนำนิทานหรือเรื่องราวเหตุการณ์ที่ประทับใจ มาออกแบบและสร้างภาพประกอบคำบรรยาย ด้วยโปรแกรม Paint	
ขั้นสรุป	ทำใบงานที่ ๐๒	ทำใบงานที่ ๐๓	ทำใบงานที่ ๐๔
วัดและประเมินผล	กิจกรรมรวมชั้น : นำเสนอผลงานพร้อมกันให้เพื่อนได้เสนอแนะข้อคิดเห็นและให้คะแนน	ตรวจใบงานที่ ๐๑	
	สังเกตพฤติกรรมการเรียน	สังเกตพฤติกรรมการเรียน	สังเกตพฤติกรรมการเรียน
	ตรวจใบงานที่ ๐๒	ตรวจใบงานที่ ๐๓	ตรวจใบงานที่ ๐๔
	ทำแบบทดสอบหลังเรียน	ทำแบบทดสอบหลังเรียน	ทำแบบทดสอบหลังเรียน

ขอบเขตเนื้อหา

- การสร้างสรรค์ชิ้นงานตามจินตนาการ และความคิด
- การนำภาพหรือคลิปอาร์ต (Clip Art) มาประกอบชิ้นงาน
- การใช้เครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Paint สร้างรูปภาพตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ และสวยงาม

จุดประสงค์

ความรู้

๑. เข้าใจหลักการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Paint ได้ (ศ ๑.๑ ป.๑/๕ ศ ๑.๑ ป.๑/๕ ศ ๑.๑ ป.๒/๖ ศ ๑.๑ ป.๓/๖ ศ ๑.๑ ป.๓/๖ ศ ๑.๑ ป.๓/๘ ศ ๑.๑ ป.๓/๑๐)
๒. ลำดับขั้นตอนการใช้เครื่องมือของโปรแกรม paint ได้ (ง ๓.๑ ป.๓/๑ ต ๑.๑ ป.๒/๓)

ทักษะ

๑. สร้างผลงานด้วยโปรแกรม Paint ได้
๒. นำเสนอผลงานโดยโปรแกรม Paint ได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

กิจกรรม (เวลา ๔ ชั่วโมง)

ขั้นนำ (กิจกรรมรวมชั้น)

๑. ครูเล่านิทานเรื่อง กระต่ายกับเต่า ให้นักเรียนฟัง จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงสิ่งที่ปรากฏในนิทาน และถ้าเรานำสิ่งเหล่านั้นมาสร้างเป็นภาพน่าจะเป็นอย่างไรมาก่อน จากนั้นครูยกตัวอย่างภาพที่เกี่ยวข้องกับนิทานดังกล่าวที่ครูสร้างขึ้นโดยโปรแกรม Paint ฉายให้นักเรียนดูผ่านโปรเจคเตอร์หรือแผนภาพที่พิมพ์จากเครื่องพิมพ์

ขั้นสอน (กิจกรรมรวมชั้น)

๒. นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวอย่างการสร้างภาพประกอบนิทานด้วยโปรแกรม Paint ที่ครูนำมาให้นักเรียนดูว่าสร้างด้วยเครื่องมืออะไรบ้าง ควรปรับปรุงแก้ไขหรือเพิ่มส่วนไหนของภาพบ้าง (กิจกรรมกลุ่มย่อยอิสระ)
๓. นักเรียนจับกลุ่ม ๓ คน (ป.๑ - ๓) แล้วให้แต่ละกลุ่มร่วมกันออกแบบและสร้างภาพประกอบนิทานด้วยโปรแกรม Paint ตามใบงานที่ ๑๑ โดยครูคอยให้คำแนะนำ ตามใบความรู้สำหรับครูตอนที่ ๒ (อยู่ในแผนการเรียนรู้ที่ ๔) ถึงขั้นตอนการใช้เครื่องมือต่างๆ (กิจกรรมกลุ่มย่อย)
๔. นักเรียนชั้น ป.๑ ทำใบงานที่ ๑๒ ป.๒ ทำใบงานที่ ๑๓ นักเรียนชั้น ป.๓ ทำใบงานที่ ๑๔ (กิจกรรมรวมชั้น)

ขั้นสรุป (กิจกรรมรวมชั้น)

๕. ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงานพร้อมกับให้เพื่อนได้เสนอแนะข้อคิดเห็นและให้คะแนน
๖. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ใบความรู้สำหรับครู
- เครื่องคอมพิวเตอร์

ภาระงาน/ชิ้นงาน

- แบบบันทึกผลงาน

การวัดและประเมินผล

๑. ประเมินความรู้เกี่ยวกับการสร้างผลงานด้วยโปรแกรม Paint
๒. ประเมินผลงาน
๓. ประเมินทักษะการปฏิบัติงาน
๔. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

วิธีการ

๑. ประเมินชิ้นงาน
๒. สังเกตการปฏิบัติงาน
๓. สังเกตพฤติกรรมการคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เครื่องมือ

๑. แบบประเมินผลงาน
๒. แบบประเมินการปฏิบัติงาน
๓. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เกณฑ์การประเมิน

๑. การทำใบงานได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ถือว่าผ่านการศึกษาประเมิน
๒. พฤติกรรมการเรียน ได้ระดับดีขึ้นไป

ใบงานที่ ๐๑

ป ๖.๑/ผ ๖-๐๑

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

ให้นำนิทานหรือเรื่องราวเหตุการณ์ที่ประทับใจ มาออกแบบ และสร้างภาพประกอบคำบรรยาย ด้วยโปรแกรม Paint

เรื่อง.....

Large empty rectangular box for drawing and writing.

กลุ่มที่.....ชื่อกลุ่ม.....

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

ใบงานที่ ๐๒



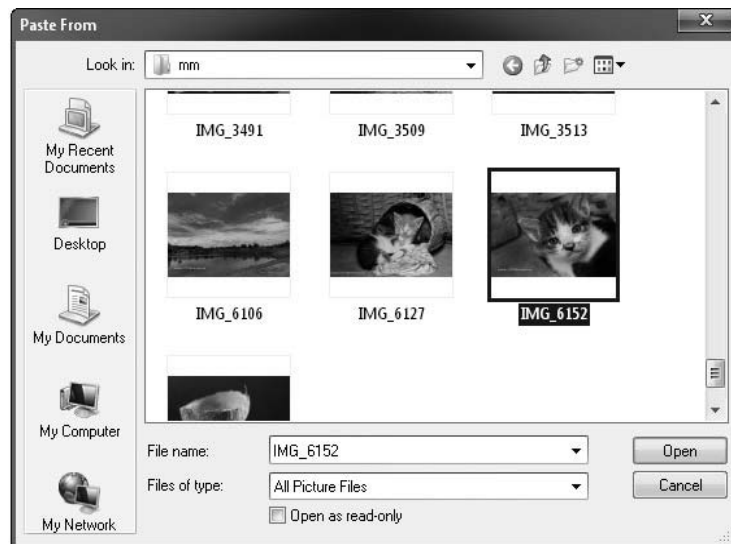
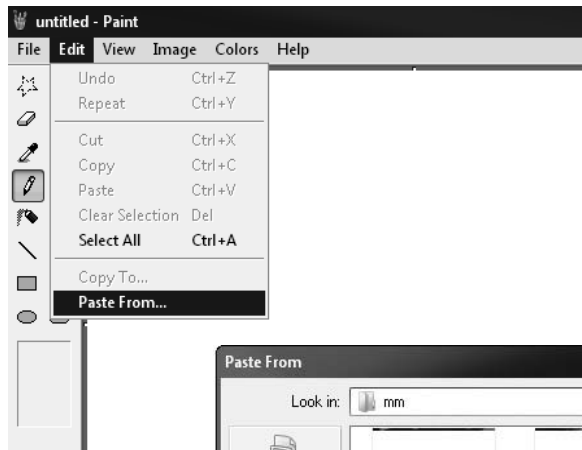
บ ๖.๑/พ ๖-๐๒

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

ให้โยงเส้นตามขั้นตอนการนำรูปหรือคลิปอาร์ต เข้าโปรแกรม Paint ตามลำดับ



1

2

3

4

5

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

ใบงานที่ ๐๓



บ ๖.๑/ผ ๖-๐๓

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

ให้โยงเส้นตามขั้นตอนการนำรูปหรือคลิปอาร์ต มาแทรก
โปรแกรม Paint ตามลำดับ

1

เลือกไฟล์รูป

2

Edit

3

Paste From

4

คลิกปุ่ม Open

5

เลือกตำแหน่งของข้อมูล

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

ใบงานที่ ๐๔



บ ๖.๑/พ ๖-๐๔

เรื่อง การเรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

นักเรียนเติมเครื่องหมาย ✓ หรือ ✗ หน้าข้อให้ถูกต้อง

- ๑. โปรแกรม Paint สามารถนำไฟล์ภาพจากแหล่งอื่นเข้ามาประกอบ
ชิ้นงานได้
- ๒. โปรแกรม Paint สามารถนำไฟล์เสียงจากแหล่งอื่นเข้ามาออกแบบงานได้
- ๓. ขั้นตอนการนำภาพมาเข้ามาในโปรแกรม Paint คือ Edit >
PasteFrom > เลือกไฟล์ภาพ > Open
- ๔. ไฟล์ภาพที่นำเข้ามาจากแหล่งอื่นไม่สามารถลบหรือแก้ไขได้

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

เฉลยใบงานที่ ๐๑

บ ๖.๑/พ ๖-๐๑

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

งานกลุ่ม หรือนำนิทานหรือเรื่องราวเหตุการณ์ที่ประทับใจ มาออกแบบ และสร้างภาพประกอบคำบรรยาย ด้วยโปรแกรม Paint

เรื่อง.....

คำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน

เฉลยใบงานที่ ๐๒



บ ๖.๑/พ ๖-๐๒

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

ให้โยงเส้นตามขั้นตอนการนำรูปหรือคลิปอาร์ต เข้าโปรแกรม Paint ตามลำดับ

The image shows a sequence of steps for pasting an image into the Paint application:

1. In the Paint application, click on the **Edit** menu.
2. Click on **Paste From...** in the Edit menu.
3. In the Windows Explorer window, click on the **Look in:** dropdown menu.
4. Select the image file **IMG_6152** in the file list.
5. Click the **Open** button in the Windows Explorer window.

เฉลยใบงานที่ ๐๓



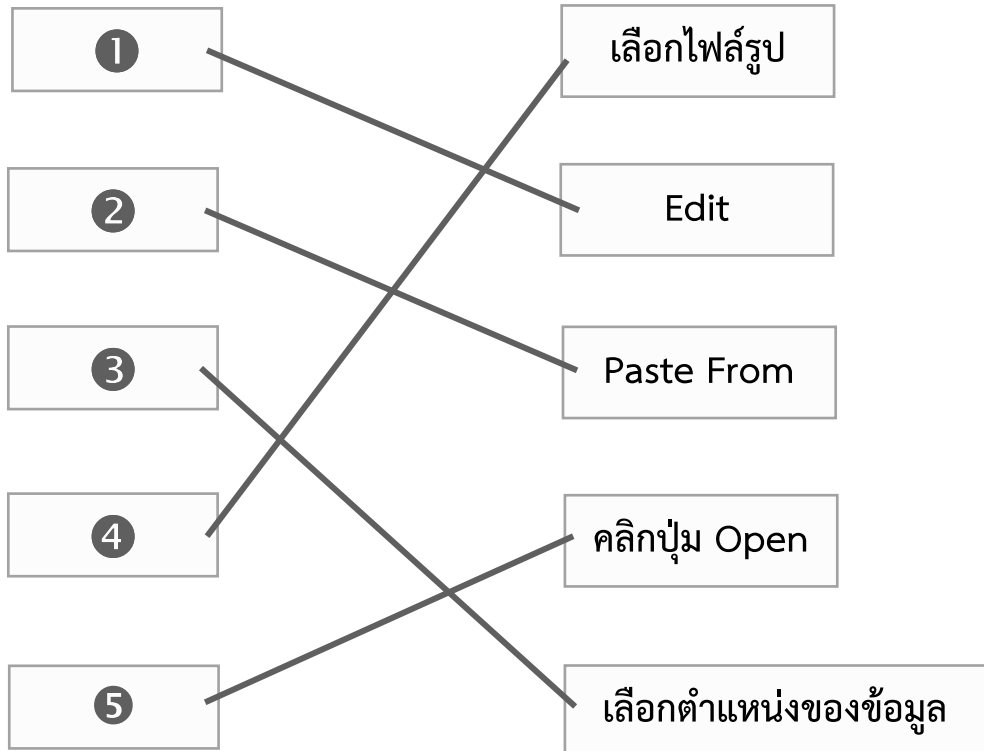
บ ๖.๑/ผ ๖-๐๓

เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

ให้โยงเส้นตามขั้นตอนการนำรูปหรือคลิปอาร์ต มาแทรก
โปรแกรม Paint ตามลำดับ



เฉลยใบงานที่ ๐๔



บ ๖.๑/พ ๖-๐๔

เรื่อง การเรียนรู้โปรแกรม Paint



คำชี้แจง

นักเรียนเติมเครื่องหมาย ✓ หรือ ✗ หน้าข้อให้ถูกต้อง

- ✓ ๑. โปรแกรม Paint สามารถนำไฟล์ภาพจากแหล่งอื่นเข้ามาประกอบ
ชิ้นงานได้
- ✗ ๒. โปรแกรม Paint สามารถนำไฟล์เสียงจากแหล่งอื่นเข้ามาออกแบบงานได้
- ✓ ๓. ขั้นตอนการนำภาพมาเข้ามาในโปรแกรม Paint คือ Edit > Paste
From > เลือกไฟล์ภาพ > Open
- ✗ ๔. ไฟล์ภาพที่นำเข้ามาจากแหล่งอื่นไม่สามารถลบหรือแก้ไขได้



ขั้นตอนการนำภาพหรือคลิปอาร์ต (Clip Art) มาประกอบชิ้นงาน



- ๑ เลื่อนตัวชี้เมาส์ที่คำสั่ง Edit แล้วคลิก
- ๒ เลื่อนตัวชี้เมาส์ไปที่คำสั่ง Paste From แล้วคลิก
- ๓ คลิกเลือกตำแหน่งของข้อมูล
- ๔ คลิกเลือกไฟล์รูป
- ๕ คลิก Open

แบบบันทึกคะแนนการวาดภาพประกอบนิทาน โดยใช้โปรแกรม Paint

กลุ่มที่	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน	การนำเสนอผลงาน	รวม	ระดับคุณภาพ	สรุปผลการประเมิน
คะแนนเต็ม	๓ คะแนน	๓ คะแนน	๓ คะแนน	๙ คะแนน		

เกณฑ์การประเมิน

ระดับคะแนน	รายการ		
	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน	การนำเสนอผลงาน
๓	๑. มีความคิดในการวาดภาพตามความคิดเห็นของกลุ่ม ๒. ไม่ลอกความคิดในการวาดภาพของคนอื่น ๓. ระบายสีอย่างสวยงามสอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง	๑.มีส่วนประกอบรายละเอียดของภาพที่สร้างครบและสมบูรณ์ ดีมาก ๒. การอธิบายรายละเอียดประกอบภาพที่สร้างขึ้นได้ถูกต้องชัดเจน	๑. นำเสนองานอย่างถูกต้องตามชิ้นงาน ๒. เรียงลำดับการนำเสนองานได้ถูกต้อง ๓. มีความมั่นใจในการนำเสนอผลงาน
๒	ปฏิบัติได้ ๒ ใน ๓ ข้อ	๑.มีส่วนประกอบรายละเอียดของภาพที่สร้างครบและสมบูรณ์ ๒. การอธิบายรายละเอียดประกอบภาพที่สร้างขึ้นได้ถูกต้อง	ปฏิบัติได้ ๒ ใน ๓ ข้อ
๑	ปฏิบัติได้ ๑ ใน ๓ ข้อ	๑.มีส่วนประกอบรายละเอียดของภาพที่สร้างครบและสมบูรณ์ บางส่วน ๒. การอธิบายรายละเอียดประกอบภาพที่สร้างขึ้นได้ถูกต้องบางส่วน	ปฏิบัติได้ ๑ ใน ๓ ข้อ

ระดับคุณภาพ คะแนน ๗ - ๙ หมายถึง ดีมาก คะแนน ๕ - ๖ หมายถึง ดี

คะแนน ๓ - ๔ หมายถึง พอใช้ คะแนน ๑ - ๒ หมายถึง ปรับปรุง

บันทึกคะแนนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่

ที่	ชื่อ-สกุล	ใบงานที่.....	ใบงานที่.....	รวม	ร้อยละ	สรุปผล การประเมิน
คะแนนเต็ม						
๑						
๒						
๓						
๔						
๕						
๖						
๗						
๘						
๙						
๑๐						

เกณฑ์การประเมิน

- โยงเส้นตามขั้นตอนการนำรูปหรือคลิปอาร์ต เข้าโปรแกรม Paint (ป.๑) ถูกได้ ๑ คะแนน
ทำผิดได้ ๐ คะแนน
- โยงเส้นตามขั้นตอนการนำรูปหรือคลิปอาร์ต มาแทรกโปรแกรม Paint (ป.๒) ถูกได้ ๑ คะแนน
ทำผิดได้ ๐ คะแนน
- เติมเครื่องหมาย ✓ หรือ ✗ หน้าข้อให้ถูกต้อง (ป.๓) ถูกได้ ๑ คะแนน
ทำผิด ได้ ๐ คะแนน

ระดับคุณภาพ

ร้อยละ	๘๐ - ๑๐๐	หมายถึง	ดีมาก
ร้อยละ	๗๐ - ๗๙	หมายถึง	ดี
ร้อยละ	๖๐ - ๖๙	หมายถึง	พอใช้
ร้อยละ	๐ - ๕๙	หมายถึง	ปรับปรุง

**แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
(ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์)**

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

คำชี้แจง

๑. เกณฑ์การให้คะแนนนี้ใช้สำหรับประเมินความรับผิดชอบของผู้เรียน
๒. เกณฑ์การให้คะแนนนี้มีระดับคะแนน ๔ ระดับ ได้แก่

๔ (ดีมาก) ๓ (ดี) ๒ (พอใช้) และ ๑ (ปรับปรุง)
๓. โปรดพิจารณาข้อมูลอย่างหลากหลาย แล้วบันทึกคะแนนของผู้เรียนแต่ละคน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนต่อไปนี้

คะแนน / ความหมาย	ความสามารถที่ปรากฏให้เห็น
๔ ดีมาก	สามารถแสดงความคิดริเริ่มใหม่ๆ ความคล่องแคล่วในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความละเอียดลออในการคิดได้ด้วยตนเอง
๓ ดี	สามารถแสดงความคิดริเริ่มใหม่ๆ ความคล่องแคล่วในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความละเอียดลออในการคิดได้ เมื่อได้รับการกระตุ้น
๒ พอใช้	สามารถแสดงความคิดริเริ่มใหม่ๆ ความคล่องแคล่วในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความละเอียดลออในการคิดได้ เมื่อได้รับการยกตัวอย่าง
๑ ปรับปรุง	สามารถแสดงความคิดริเริ่มใหม่ๆ ความคล่องแคล่วในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความละเอียดลออในการคิดได้ โดยต้องให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

แบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

จำนวน ๑๐ ข้อ คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน เวลา ๒๐ นาที

.....



คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย x ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ข้อใดทำหน้าที่คล้ายสมองของคน

- ก. จอภาพ ข. ซีพียู ค. เมมรี่

๒. ข้อใดไม่ใช่อุปกรณ์ที่นำข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์

- ก. จอภาพ ข. เมมรี่ ค. แผงแป้นอักขระ

๓. ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในข้อใดเหมาะสมกับนักเรียนมากที่สุด

- ก. ดูหนัง ข. ฟังเพลง ค. ค้นหาข้อมูลความรู้

๔. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของข้อมูลได้ถูกต้อง

- ก. ข้อเท็จจริงของสถานที่ต่างๆ
 ข. เหตุการณ์เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ
 ค. ข้อเท็จจริง หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ

๕. ข้อมูลของนักเรียน เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับข้อใด

- ก. ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคล
 ข. ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งของ
 ค. ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่

๖. ข้อใดจัดเป็นข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่

- ก. ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารไทย
- ข. ข้อมูลเกี่ยวกับวัดพระแก้ว
- ค. ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ปกครอง

๗. การรับรู้รสชาติอาหาร เป็นการรับรู้ข้อมูลผ่านประสาทสัมผัสใด

- ก. ตา
- ข. ลิ้น
- ค. ปาก




๘. Paint เป็นโปรแกรมอะไร

- ก. วาดภาพ
- ข. ดูหนัง
- ค. พิมพ์งาน

๙. ข้อใดคือวิธีการเข้าโปรแกรม Paint

- ก. Accessories > Start > All program > Paint
- ข. All program > Accessories > Start > paint
- ค. Start > All Program > Accessories > Paint

๑๐. ข้อใดคือสัญลักษณ์ของโปรแกรม Paint

- ก. 
- ข. 
- ค. 

แบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

จำนวน ๑๕ ข้อ คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน เวลา ๒๐ นาที



คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย x ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ขั้นตอนแรกที่ต้องปฏิบัติในการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ คือ ข้อใด

- ก. ตรวจสอบปลั๊กไฟ ข. เปิดเครื่องซีพียู ค. เปิดจอภาพ

๒. ข้อใด**ไม่ควร**ปฏิบัติขณะใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์

- ก. อ่านคู่มือการใช้งาน
 ข. นั่งโน้มตัวเข้าหาจอภาพ
 ค. วางโทรศัพท์มือถือห่างจากจอภาพ

๓. ข้อใดเป็นการปฏิบัติที่เหมาะสมขณะใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์

- ก. ดื่มน้ำหวานขณะเล่นอินเทอร์เน็ต
 ข. วางจอภาพให้สูงจกว่าระดับสายตา
 ค. พักสายตาและเปลี่ยนอิริยาบถทุกๆ ๑๕ นาที

๔. ข้อใดเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ควบคุมตัวชี้ตำแหน่งบนจอภาพ

ก.



ข.



ค.



๕. ข้อใดไม่ถูกต้อง

- ก. บริเวณหน้าจอของคอมพิวเตอร์ เรียกว่า เดสก์ท๊อป
- ข. ไอคอน คือ รูปภาพต่างๆ ที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์
- ค. ระบบปฏิบัติการมีอยู่เพียงระบบเดียว คือ ระบบปฏิบัติการวินโดวส์

๖. ข้อใดจัดเป็นการเก็บข้อมูลขั้นต้น

- ก. การสอบถามจากผู้รู้
- ข. การฟังข้อมูลจากข่าว
- ค. การชมนิทรรศการ

๗. การสังเกต เป็นการรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการอย่างไร

- ก. การค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลชั้นรอง
- ข. การดูข้อมูลและจดจำรายละเอียดต่างๆ
- ค. การพูดคุยกันระหว่างบุคคล ๒ ฝ่าย

๘. ข้อใดเป็นการตรวจสอบข้อมูลที่น่าเชื่อถือมากที่สุด

- ก. แนน สอบถามข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนนักเรียนจากภารโรง
- ข. นุ่น สอบถามเรื่องการสร้างอาคารหลังใหม่กับครูใหญ่
- ค. น้อย สอบถามเรื่องปริมาณขยะในโรงเรียนจากนักเรียน

๙. ข้อใดจัดลำดับการรวบรวมข้อมูลได้ถูกต้อง

- ก. การสอบถามข้อมูล ⇨ การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ⇨ การจำแนกข้อมูล
- ข. การสอบถามข้อมูล ⇨ การจำแนกข้อมูล ⇨ การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล
- ค. การจำแนกข้อมูล ⇨ การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ⇨ การสอบถามข้อมูล

๑๐. การลบรูปภาพใช้เครื่องมือใด

ก. 

ข. 

ค. 

๑๑. รูปภาพ  มีชื่อเรียกว่าอะไร

ก. Pencil

ข. Fill with color

ค. Eraser

๑๒. ถ้าต้องการบันทึกงานไว้ ต้องใช้คำสั่งใด

ก. Save

ข. print

ค. Exit

๑๓. Paint เป็นโปรแกรมสำหรับใช้งานอะไร

ก. คำนวณ

ข. เข้าเว็บ

ค. วาดภาพ

๑๔. จากรูปภาพ  ใช้เครื่องมืออะไร

ก. Eraser

ข. Pencil

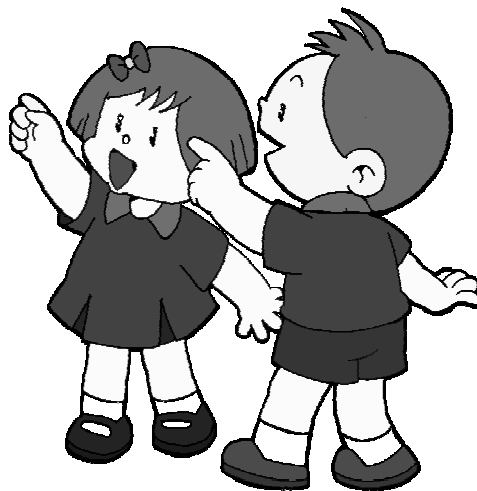
ค. Magnifier

๑๕. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับ Pencil และ Eraser

ก. Pencil ใช้วาด Eraser ใช้ ลบ

ข. Pencil ใช้ลบ Eraser ใช้ วาด

ค. Pencil ใช้วาด Eraser ใช้ เทสี



แบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยย่อยที่ ๑ ท่องไปในโลกกว้าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

จำนวน ๒๐ ข้อ คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน เวลา ๓๐ นาที



คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย x ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ข้อใดคือขั้นตอนแรกของกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์

ก. การรับข้อมูล	ข. การประมวลผลข้อมูล	ค. การแสดงผลข้อมูล
-----------------	----------------------	--------------------
๒. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในข้อใด มีการทำงานคล้ายกับสมองคน

ก. จอภาพ	ข. ลำโพง	ค. ซีพียู
----------	----------	-----------
๓. เพราะเหตุใดเราจึงควรตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ในบริเวณที่มีอากาศถ่ายเทสะดวก

ก. ช่วยระบายความร้อน	ข. ไม่ทำให้เกะกะทางเดิน	ค. ทำให้เครื่องทำงานเร็วขึ้น
----------------------	-------------------------	------------------------------
๔. ข้อใดเป็นอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

ก. วิทยุ	ข. โทรศัพท์	ค. แผงแป้นอักขระ
----------	-------------	------------------
๕. ข้อใดเรียงลำดับการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง
 ๑. กดปุ่มเปิดจอภาพ
 ๒. ตรวจสอบปลั๊กไฟ
 ๓. กดปุ่มเปิดเครื่อง
 ๔. เข้าสู่ระบบปฏิบัติการ

ก. ๒ ๑ ๓ ๔
ข. ๑ ๒ ๓ ๔
ค. ๒ ๓ ๑ ๔

๖. ข้อใดเป็นหน่วยรับข้อมูลของคอมพิวเตอร์

ก.



ข.



ค.



๗. อุปกรณ์เทคโนโลยีในข้อใด ช่วยให้ประหยัดแรงงานคน

ก. เครื่องคิดเลข

ข. เครื่องซักผ้า

ค. เตอบนไมโครเวฟ

๘. อุปกรณ์เทคโนโลยีในข้อใด สามารถพกพาได้สะดวก

ก. วิทยุ

ข. โทรศัพท์

ค. โทรศัพท์เคลื่อนที่

๙. หากนักเรียนต้องการบันทึกข้อมูลภาพที่สะดวก พกพาง่าย นักเรียนจะเลือกบันทึกข้อมูลอย่างไร

ก. บันทึกข้อมูลในแฟลชไดรฟ์

ข. บันทึกข้อมูลในแผ่นซีดี

ค. บันทึกข้อมูลในคอมพิวเตอร์

๑๐. การเรียนทางไกลผ่านดาวเทียม จัดเป็นประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศในด้านใด
- ด้านการศึกษา
 - ด้านการทำงาน
 - ด้านการติดต่อสื่อสาร
๑๑. นักเรียนสามารถวาดภาพด้วยอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศในข้อใด
- กล้องดิจิทัล
 - คอมพิวเตอร์
 - เครื่องพิมพ์
๑๒. อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศในข้อใด มีประโยชน์ด้านการสื่อสารน้อยที่สุด
- กล้องดิจิทัล
 - คอมพิวเตอร์
 - โทรศัพท์เคลื่อนที่
๑๓. การทำงานของโปรแกรม Paint เหมาะสมกับงานด้านใด
- การพิมพ์เอกสาร
 - การทำบัญชี
 - การวาดรูป
๑๔. ข้อใดเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของ โปรแกรม Paint
- เมนูหลัก ชุดเครื่องมือ ชุดกล่องสี
 - เมนูหลัก ปุ่มดินสอ กระจกเงาสี
 - เมนูหลัก ปุ่มดินสอ ถาดสี
๑๕. ถ้าชุดเครื่องมือ Tool Box หายไป สามารถเรียกใช้ได้จากเมนูใด



- ก. ① เมนู File ข. ③ เมนู View ค. ② เมนู Edit

๑๖. คำสั่ง Open มีความหมายตรงกับข้อใด

- ก. ขอไฟล์ใหม่
- ข. บันทึกไฟล์
- ค. เปิดไฟล์ที่บันทึกไว้



๑๗. การบันทึกไฟล์งาน มีขั้นตอนอย่างไร

- ก. คลิกที่ แฟ้ม - พิมพ์ชื่อ - คลิกบันทึก
- ข. คลิกที่ Edit - พิมพ์ชื่อ - คลิกตกลง
- ค. คลิกที่ File - เลือก Save As... - ตั้งชื่อไฟล์ - คลิก Save

๑๘. เครื่องมือใช้ทำ  กิจกรรมในข้อใด

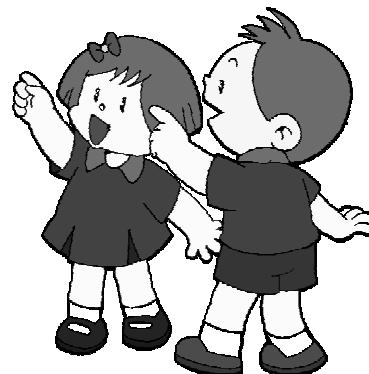
- ก. ตัดภาพที่มีรูปทรงไม่แน่นอน
- ข. ตัดภาพที่มีรูปทรงแน่นอน
- ค. เคลื่อนย้ายรูปทรง

๑๙. ข้อใดเป็นการเลือกสีพื้นหน้าในการวาดรูป

- ก. คลิก  ที่เครื่องมือ
- ข. คลิกที่เครื่องมือ 
- ค. คลิกเมาส์ซ้ายที่กล่องสี

๒๐. เครื่องมือ  ใช้ทำกิจกรรมใด

- ก. ตัดภาพ
- ข. ลบรูปภาพ
- ค. พิมพ์ตัวอักษร



เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๑. ข	๖. ข
๒. ก	๗. ข
๓. ค	๘. ก
๔. ค	๙. ค
๕. ก	๑๐. ก

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๑. ก	๖. ก	๑๑. ข
๒. ข	๗. ข	๑๒. ก
๓. ค	๘. ข	๑๓. ค
๔. ก	๙. ก	๑๔. ข
๕. ค	๑๐. ข	๑๕. ก

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๑. ก	๖. ข	๑๑. ข	๑๖. ค
๒. ค	๗. ข	๑๒. ก	๑๗. ค
๓. ก	๘. ค	๑๓. ค	๑๘. ก
๔. ค	๙. ก	๑๔. ก	๑๙. ค
๕. ค	๑๐. ก	๑๕. ข	๒๐. ค

แหล่งที่มาของเอกสารอ้างอิง
หน่วยที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์
หน่วยย่อยที่ ๑ เรื่อง ท่องไปในโลกกว้าง

แผนที่	เรื่อง	ผู้แต่ง	แหล่งที่มา
๑	เรียนรู้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	เอกรินทร์ สีมหาศาล	๑. แบบวัดและบันทึกผล การเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร บริษัทอักษรเจริญทัศน์ อจท.จำกัด
๑	เรียนรู้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ (อุปกรณ์พื้นฐานของ คอมพิวเตอร์)	-	http://www.thaigoodview.com/node/124047
๑	เรียนรู้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ (ความหมายและประโยชน์ ของคอมพิวเตอร์)	-	http://www.thaiwbi.com/course/Intro_com/Intro_com/wbi1/hie/page14.htm
๒	คอมพิวเตอร์น่าเรียน	เอกรินทร์ สีมหาศาล	๑. แบบวัดและบันทึกผล การเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร บริษัทอักษรเจริญทัศน์ อจท.จำกัด
๒	คอมพิวเตอร์น่าเรียน (เปรียบเทียบการทำงาน ส่วนประกอบคอมพิวเตอร์ กับการทำงานอวัยวะของคน)		http://www.thaigoodview.com/library/teachershow/ubon/anocha_s/ipst2456/unit4_2.htm
๒	คอมพิวเตอร์น่าเรียน (การใช้งานคอมพิวเตอร์ เบื้องต้น)		๑. http://www.thaiwbi.com/course/Intro_com/Intro_com/wbi1/hie/page12.htm ๒. http://th49.ilovetranslation.com/JQ5JPN0UNIZ=d/ ๓. http://110.164.192.10/pm08/alesson/computer%20p1/_4.html

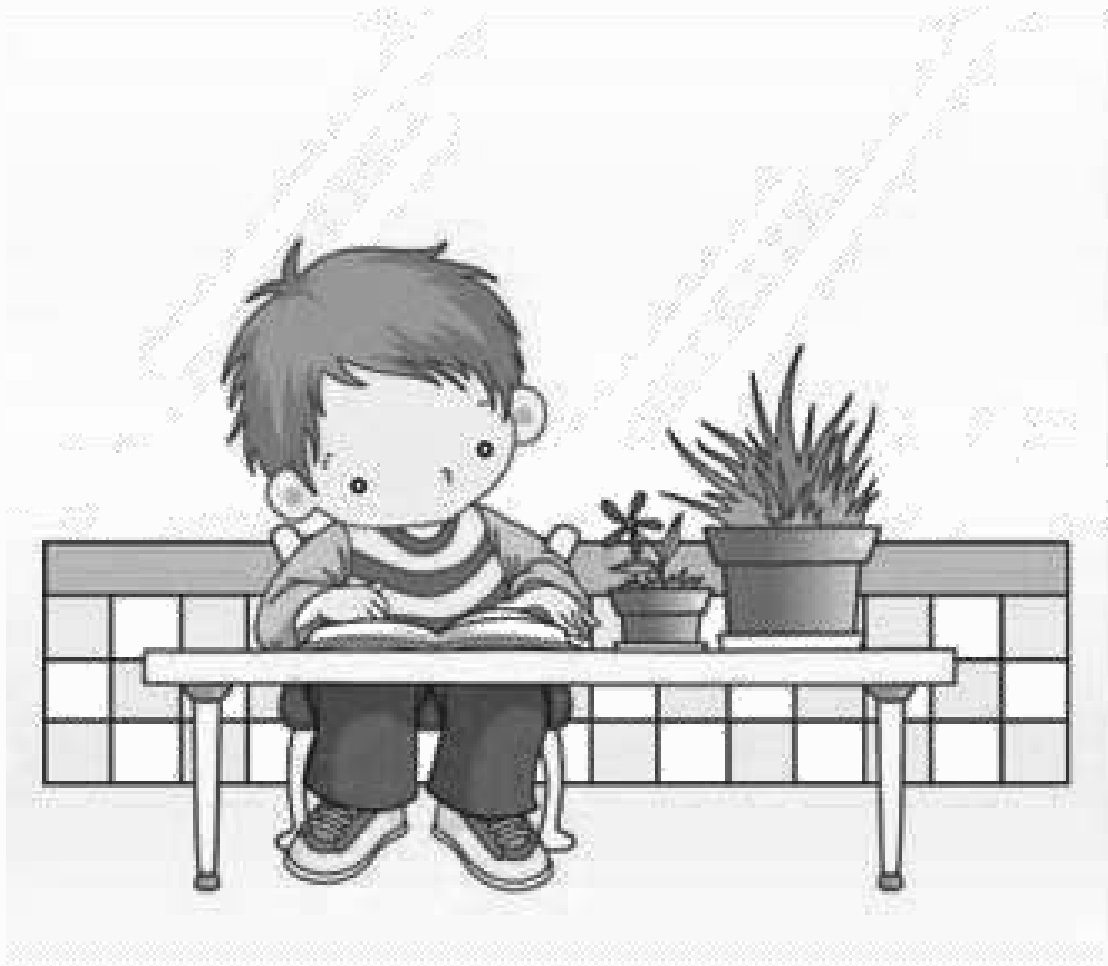
แหล่งที่มาของเอกสารอ้างอิง

หน่วยที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์

หน่วยย่อยที่ ๑ เรื่อง ท่องไปในโลกกว้าง

แผนที่	เรื่อง	ผู้แต่ง	แหล่งที่มา
๓	ข้อมูลรอบตัว	ณัฐกานต์ ภาคพรต	๑. คู่มือครูแผนการจัด การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ๒. สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด วัฒนาพานิช สารานุกรม ราษฎร์
๓	ข้อมูลรอบตัว	ศูนย์การเรียนรู้กลุ่มการงาน อาชีพและเทคโนโลยี เครือข่าย ครูอำเภอ ดอยสะเก็ด สพป. เชียงใหม่เขต ๑	๑. ภาพจาก www.google.com ๒. แผนการสอนคอมพิวเตอร์ จากศูนย์การเรียนรู้กลุ่มการ งานอาชีพและเทคโนโลยี เครือข่ายครูอำเภอ ดอยสะเก็ด สพป. เชียงใหม่เขต ๑
๔	รู้จักใช้โปรแกรม Paint	มานิตย์ กริ่งรัมย์ (E-Book)	www.siambook.com
๕	เรียนรู้โปรแกรม Paint	มานิตย์ กริ่งรัมย์ (E-Book)	www.siambook.com
๖	สร้างสรรค์ตามจินตนาการ	มานิตย์ กริ่งรัมย์ (E-Book)	www.siambook.com

หน่วยย่อยที่ ๒ สู่เส้นทางเศรษฐกิจ



ใบสรุปหน้าหน่วยย่อย

หน่วยย่อยที่ ๒ ชื่อหน่วย **สู่เส้นทางเศรษฐกิจ**

จำนวนเวลาเรียน ๒๑ ชั่วโมง จำนวนแผนการจัดการเรียนรู้ ๗ แผน

สาระสำคัญของหน่วยย่อย

การออกแบบ การเลือกใช้วัสดุเป็นพื้นฐานในการประดิษฐ์ของเล่น ของใช้อย่าง
สร้างสรรค์ ประณีต สวยงามและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์

มาตรฐานและตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง ๒.๑

ตัวชี้วัด ป.๒/๑ ป.๒/๒ ป.๒/๓ ป.๒/๔
ป.๓/๑ ป.๓/๒ ป.๓/๓

มาตรฐาน ศ ๑.๑

ตัวชี้วัด ป.๑/๑ ป.๑/๓ ป.๑/๔
ป.๒/๑ ป.๒/๓ ป.๒/๔ ป.๒/๗
ป.๓/๑ ป.๓/๒ ป.๓/๖ ป.๓/๘

ลำดับการนำเสนอแนวคิดหลักของหน่วย

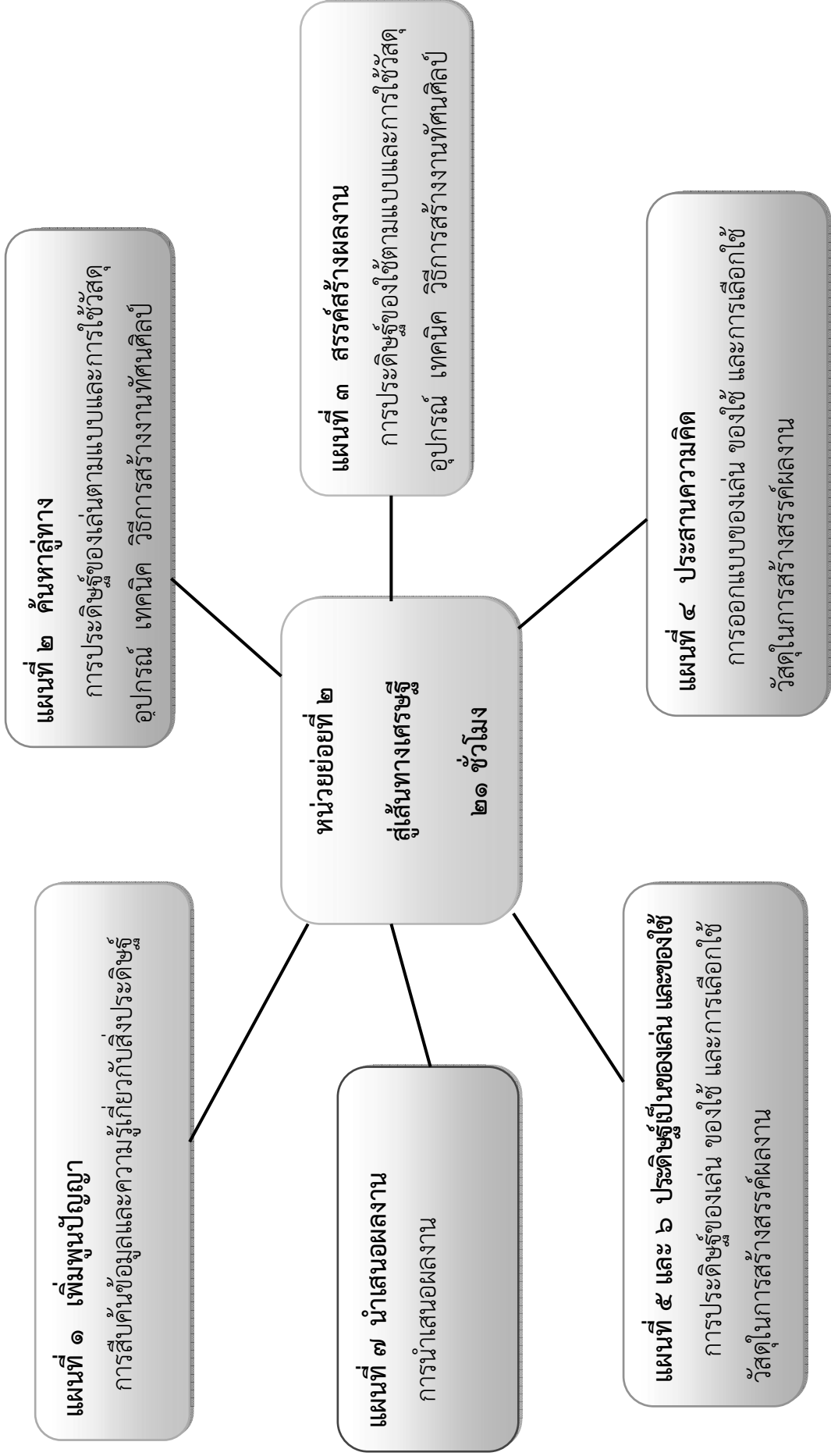
มีทักษะกระบวนการบริหารจัดการ ทักษะกระบวนการในการทำงาน
มีคุณธรรมในการทำงาน ทำงานสำเร็จบรรลุตามเป้าหมาย



โครงสร้างของหน่วยย่อย

แผนที่	ชื่อแผน	เวลา	หมายเหตุ
๑	เพิ่มพูนปัญญา	๓ ชั่วโมง	
๒	ค้นหาเส้นทาง	๓ ชั่วโมง	
๓	สรรค์สร้างผลงาน	๓ ชั่วโมง	
๔	ประสานความคิด	๓ ชั่วโมง	
๕	ประดิษฐ์ของเล่น	๓ ชั่วโมง	
๖	ทำเป็นของใช้	๓ ชั่วโมง	
๗	นำเสนอผลงาน	๓ ชั่วโมง	

โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ คู่เส้นทางเศรษฐกิจ



แนวการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ คู่เส้นทางเศรษฐกิจ แผนการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง เพิ่มพูนปัญญา
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวการจัดการจัดการเรียนรู้	ชั้น ป. ๑	ชั้น ป. ๒	ชั้น ป. ๓
ทดสอบหน่วยย่อยที่ ๒	ทำแบบทดสอบก่อนเรียน	ทำแบบทดสอบก่อนเรียน	ทำแบบทดสอบก่อนเรียน
ขั้นนำ	กิจกรรมรวมชั้น : ครูแจ้งจุดประสงค์รายปี และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ		
ขั้นสอน	กิจกรรมรวมชั้น : ให้นักเรียนดูสิ่งของหรือรูปภาพงานประดิษฐ์ต่างๆ แล้วสนทนาซักถามนักเรียนถึง สิ่งที่ครูนำมาให้ นักเรียนดูเรียกว่าอะไร		
	กิจกรรมกลุ่มย่อยแต่ละชั้น : แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยแต่ละชั้น ตามความเหมาะสม มอบหมายให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับ สิ่งประดิษฐ์และเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ จากใบความรู้ที่ ๑ ใบความรู้ที่ ๒ ใบความรู้ที่ ๓ และค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต หรือแหล่งเรียนรู้อื่น จากนั้นบันทึกลงในใบงานที่ ๐๑ ส่งตัวแทนมานำเสนอ หน้าชั้นเรียน		
ขั้นสรุป	กิจกรรมรวมชั้น : ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความหมาย ประเภทของสิ่งประดิษฐ์ อุปกรณ์ เครื่องมือ ความสำคัญและประโยชน์ ของงานประดิษฐ์เป็น Mind Map		
วัดและประเมินผล	ตรวจใบงานที่ ๐๑		

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : ๒ สู่เส้นทางเศรษฐกิจ ๑ เรื่อง เพิ่มพูนปัญญา
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

<p>ขอบเขตเนื้อหา</p> <p>การสืบค้นข้อมูลกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายและประเภทของสิ่งประดิษฐ์ - อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในงานประดิษฐ์ - ความสำคัญ และประโยชน์ของงานประดิษฐ์ - การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์สร้างงานศิลปะ 	<p>กิจกรรม (เวลา ๓ ชั่วโมง)</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแยกเป็นรายชั้น ชั้นป. ๑ ชั้นป. ๒ ชั้นป. ๓ <p>ขั้นนำ (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูชี้แจงตัวชี้วัดขั้นนี้ และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ <p>ขั้นสอน (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนดูสิ่งของหรือรูปภาพงานประดิษฐ์ต่างๆ แล้วสนทนากลุ่มนักเรียนถึงสิ่งที่ครูนำมาให้นักเรียนดูเรียกว่าอะไร <p>(กิจกรรม กลุ่มย่อย/อิสระ)</p> <ol style="list-style-type: none"> แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มคละชั้น ตามความเหมาะสม และมอบหมายให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับความหมาย ประเภท อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในงานประดิษฐ์ จากใบความรู้ที่ ๑ ความหมายและประเภทของสิ่งประดิษฐ์ ใบความรู้ที่ ๒ อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในงานประดิษฐ์ ใบความรู้ที่ ๓ ความสำคัญและประโยชน์ของงานประดิษฐ์ และค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต หรือแหล่งเรียนรู้อื่นจากนั้นบันทึกลงในใบงานที่ ๐๑ สมาชิกในกลุ่มร่วมกันสรุปข้อมูลและส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน นักเรียนช่วยกันบอกความหมายของงานประดิษฐ์ ประเภทของสิ่งประดิษฐ์ และอุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในงานประดิษฐ์ ความสำคัญและประโยชน์ของงานประดิษฐ์โดยครูช่วยอธิบายเพิ่มเติม 	<p>สื่อ/แหล่งเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใบความรู้ที่ ๑ , ๒ , ๓ - ใบงานที่ ๐๑ - ตัวอย่างงานประดิษฐ์ (ของจริง/รูปภาพ) - หนังสือ เอกสาร คอมพิวเตอร์ <p>ภาระงาน/ชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใบงานที่ ๐๑
<p>จุดประสงค์</p> <p>ความรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> บอกความหมายและประเภทของสิ่งประดิษฐ์ได้ (ง ๒.๑ ป.๒/๑) บอกเครื่องมือที่ใช้ในการประดิษฐ์ได้ (ง ๒.๑ ป.๒/๑) บอกความสำคัญ และประโยชน์ของงานประดิษฐ์ได้ (ง ๒.๑ ป.๒/๑) สร้างงานที่คิดประดิษฐ์ด้วยเทคนิคง่าย ๆ ได้ (ศ ๑.๑ ป.๑/๔ ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๑.๑ ป.๓/๖) <p>ทักษะ</p> <ol style="list-style-type: none"> มีทักษะในการทำงานกลุ่ม <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> ใฝ่เรียนรู้ 	<p>การวัดและประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> ประเมินความรู้เกี่ยวกับความหมาย ประเภท เครื่องมือ ความสำคัญ ประโยชน์ สิ่งประดิษฐ์ ประเมินทักษะการทำงาน ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>วิธีการ</p> <ol style="list-style-type: none"> ตรวจใบงาน การประเมินการปฏิบัติงานกลุ่ม การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>เครื่องมือ</p> <ol style="list-style-type: none"> ใบงานที่ ๐๑ แบบประเมินการปฏิบัติงานกลุ่ม แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <ol style="list-style-type: none"> การทำใบงานได้คะแนนการประเมินระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านการศึกษา พฤติกรรมการเรียน ได้ระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านการศึกษา 	<p>สื่อ/แหล่งเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใบความรู้ที่ ๑ , ๒ , ๓ - ใบงานที่ ๐๑ - ตัวอย่างงานประดิษฐ์ (ของจริง/รูปภาพ) - หนังสือ เอกสาร คอมพิวเตอร์ <p>ภาระงาน/ชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใบงานที่ ๐๑

แบบทดสอบก่อนเรียน
หน่วยย่อยที่ ๒ สู่เส้นทางเศรษฐกิจ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

จำนวน ๑๐ ข้อ คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน เวลา ๒๐ นาที

.....

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย x ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ถ้านักเรียนต้องการวัดความยาว จะเลือกใช้เครื่องมือชนิดใด
 - ก. กรรไกร
 - ข. ไม้บรรทัด
 - ค. เลื่อย
๒. เครื่องมือที่ทำจากโลหะ หลังจากใช้เสร็จแล้วทำไมต้องทาด้วยน้ำมันก่อนจะนำไปเก็บ
 - ก. เพื่อให้ดูเงางาม
 - ข. ป้องกันสนิม
 - ค. เพื่อให้เครื่องมือดูใหม่อยู่เสมอ
๓. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของงานประดิษฐ์
 - ก. ทำให้มีสุขภาพแข็งแรง
 - ข. ฝึกใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
 - ค. ฝึกให้รู้จักประหยัด
๔. ถ้าต้องการตัดไม้ขนาดใหญ่ เราต้องใช้เครื่องมือชนิดใด
 - ก. กรรไกร
 - ข. กรรไกรตัดกิ่ง
 - ค. เลื่อย

๕. การประดิษฐ์ของไว้ใช้เองมีประโยชน์ในข้อใดมากที่สุด
- ก. ประหยัดรายจ่าย
 - ข. ทนทานกว่าซื้อ
 - ค. สวยงามกว่าซื้อ
๖. การออกแบบ หมายถึงอะไร
- ก. การลอกตามแบบ
 - ข. การคิดขึ้นใหม่
 - ค. การทำตามตัวอย่าง
๗. วัสดุชนิดใดไม่ควรนำมาประดิษฐ์เป็นของเล่น
- ก. ไม้
 - ข. กระดาษ
 - ค. แก้ว
๘. “ว่าว” จัดเป็นงานประดิษฐ์ประเภทใด
- ก. ของใช้
 - ข. ของเล่น
 - ค. ของประดับตกแต่ง
๙. ในการทำของเล่น “คุณหนูจี๊ด” หากนักเรียนไม่มีส่วานมือจะใช้สิ่งใดแทน
- ก. มีดปลายแหลม
 - ข. ส้อม
 - ค. กรรไกร
๑๐. ข้อใดคือเศษวัสดุในท้องถิ่น
- ก. กระจ่างน้ำอัดลม
 - ข. กะลามะพร้าว
 - ค. หลอดกาแฟ

แบบทดสอบก่อนเรียน

หน่วยย่อยที่ ๒ เส้นทางเศรษฐกิจ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

จำนวน ๑๕ ข้อ คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน เวลา ๒๐ นาที

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย x ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. หลักสำคัญของการประดิษฐ์เศษวัสดุเป็นของใช้คือข้อใด
 - ก. ความทันสมัย
 - ข. ความสวยงาม
 - ค. ประโยชน์ใช้สอย
๒. ถ้านักเรียนต้องการวัดความยาว จะเลือกใช้เครื่องมือชนิดใด
 - ก. กรรไกร
 - ข. ไม้บรรทัด
 - ค. เลื่อย
๓. เครื่องมือที่ทำจากโลหะ หลังจากใช้เสร็จแล้วทำไมต้องทาด้วยน้ำมันก่อนจะนำไปเก็บ
 - ก. เพื่อให้ดูเงางาม
 - ข. ป้องกันสนิม
 - ค. เพื่อให้เครื่องมือดูใหม่อยู่เสมอ
๔. ถ้านักเรียนต้องการทำเครื่องร่อนของเล่น จะเลือกทำด้วยวัสดุใดจึงเหมาะสมที่สุด
 - ก. โฟม
 - ข. ไม้
 - ค. เหล็ก
๕. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของงานประดิษฐ์
 - ก. ฝึกใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
 - ข. ทำให้มีสุขภาพแข็งแรง
 - ค. ฝึกให้รู้จักประหยัด

๖. เครื่องมือที่เหมาะสมที่จะนำมาตัดกระดาษแข็งคือข้อใด
- ก. คัตเตอร์
 - ข. พริ้ว
 - ค. เลื่อยฉลุ
๗. การประดิษฐ์ของไว้ใช้เองมีประโยชน์ในข้อใดมากที่สุด
- ก. สวยงามกว่าซื้อ
 - ข. ทนทานกว่าซื้อ
 - ค. ประหยัดรายจ่าย
๘. อุบัติเหตุจากการทำงานมักเกิดจากสิ่งใด
- ก. เวิร์กกรรม
 - ข. ความประมาท
 - ค. คนปองร้าย
๙. การออกแบบงานประดิษฐ์มีที่มาจากหลายประการ ยกเว้นข้อใด
- ก. การศึกษาเอกสาร ตำรา
 - ข. คิดขึ้นใหม่ด้วยตนเอง
 - ค. การลอกเลียนแบบ
๑๐. การออกแบบ หมายถึงอะไร
- ก. การลอกตามแบบ
 - ข. การคิดขึ้นใหม่
 - ค. การทำตามตัวอย่าง
๑๑. งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทยมีกี่ประเภท
- ก. ๕ ประเภท
 - ข. ๔ ประเภท
 - ค. ๓ ประเภท

๑๒. “ว่าว” จัดเป็นงานประดิษฐ์ประเภทใด
- ก. ของใช้
 - ข. ของเล่น
 - ค. ของประดับตกแต่ง
๑๓. ในการทำของเล่น “คุณหนูจี๊ด” หากนักเรียนไม่มีส่วนมือจะใช้สิ่งใดแทน
- ก. กรรไกร
 - ข. ส้อม
 - ค. มีดปลายแหลม
๑๔. ข้อใดคือเศษวัสดุทางธรรมชาติในท้องถิ่น
- ก. กระจ่างน้ำอัดลม
 - ข. กะลามะพร้าว
 - ค. หลอดกาแฟ
๑๕. ใครใช้เครื่องมือไม่เหมาะสม
- ก. เด็กชายสมชายใช้ค้อนตอกตะปู
 - ข. เด็กหญิงมาลีใช้คัตเตอร์กรีดกระดาษ
 - ค. เด็กหญิงกานดาใช้กรรไกรตัดโฟม

แบบทดสอบก่อนเรียน
หน่วยย่อยที่ ๒ เส้นทางเศรษฐกิจ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

จำนวน ๒๐ ข้อ คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน เวลา ๓๐ นาที

.....

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย x ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. หลักสำคัญของการประดิษฐ์เศษวัสดุเป็นของใช้คือข้อใด
 - ก. ความทันสมัย
 - ข. ความสวยงาม
 - ค. ประโยชน์ใช้สอย
๒. ถ้านักเรียนต้องการวัดความยาว จะเลือกใช้เครื่องมือชนิดใด
 - ก. กรรไกร
 - ข. ไม้บรรทัด
 - ค. เลื่อย
๓. เครื่องมือที่ทำจากโลหะ หลังจากใช้เสร็จแล้วทำไมต้องทาด้วยน้ำมันก่อนจะนำไปเก็บ
 - ก. เพื่อให้ดูเงางาม
 - ข. ป้องกันสนิม
 - ค. เพื่อให้เครื่องมือดูใหม่อยู่เสมอ
๔. ถ้านักเรียนต้องการทำเครื่องร่อนของเล่น จะเลือกทำด้วยวัสดุใดจึงจะเหมาะสมที่สุด
 - ก. โฟม
 - ข. ไม้
 - ค. เหล็ก

๕. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของงานประดิษฐ์
- ก. ฝึกใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
 - ข. ทำให้มีสุขภาพแข็งแรง
 - ค. ฝึกให้รู้จักประหยัด
๖. เศษวัสดุที่หาได้ง่ายที่สุดคือข้อใด
- ก. กระดาษ
 - ข. แผ่นโฟม
 - ค. เศษเหล็ก
๗. เครื่องมือที่เหมาะสมที่จะนำมาตัดกระดาษแข็งคือข้อใด
- ก. คัตเตอร์
 - ข. พริ้ว
 - ค. เลื่อยฉลุ
๘. ถ้าต้องการตัดไม้ขนาดใหญ่ เราต้องใช้เครื่องมือชนิดใด
- ก. กรรไกร
 - ข. กรรไกรตัดกิ่ง
 - ค. เลื่อย
๙. การประดิษฐ์ของไว้ใช้เองมีประโยชน์ในข้อใดมากที่สุด
- ก. สวยงามกว่าซื้อ
 - ข. ทนทานกว่าซื้อ
 - ค. ประหยัดรายจ่าย
๑๐. อุบัติเหตุจากการทำงานมักเกิดจากสิ่งใด
- ก. เวิร์กกรรม
 - ข. ความประมาท
 - ค. คนปองร้าย

๑๑. การออกแบบงานประดิษฐ์มีที่มาจากหลายประการ ยกเว้นข้อใด
- ก. การศึกษาเอกสาร ตำรา
 - ข. คิดขึ้นใหม่ด้วยตนเอง
 - ค. การลอกเลียนแบบ
๑๒. การออกแบบ หมายถึงอะไร
- ก. การลอกตามแบบ
 - ข. การคิดขึ้นใหม่
 - ค. การทำตามตัวอย่าง
๑๓. วัสดุชนิดใดไม่ควรนำมาประดิษฐ์เป็นของเล่น
- ก. ไม้
 - ข. กระดาษ
 - ค. แก้ว
๑๔. งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทยมีกี่ประเภท
- ก. ๕ ประเภท
 - ข. ๔ ประเภท
 - ค. ๓ ประเภท
๑๕. “วาว” จัดเป็นงานประดิษฐ์ประเภทใด
- ก. ของใช้
 - ข. ของเล่น
 - ค. ของประดับตกแต่ง
๑๖. ในการทำของเล่น “คุณหนูจี๊ด” หากนักเรียนไม่มีส่วานมือจะใช้สิ่งใดแทน
- ก. กรรไกร
 - ข. ส้อม
 - ค. มีดปลายแหลม

๑๗. ข้อใดคือเศษวัสดุทางธรรมชาติในท้องถิ่น
- ก. กระจับป้งน้ำอัดลม
 - ข. กะลามะพร้าว
 - ค. หลอดกาแฟ
๑๘. ข้อใด**ไม่ควร**ปฏิบัติในระหว่างการทำงาน
- ก. หยอกล้อเพื่อน
 - ข. ทำงานด้วยความตั้งใจ
 - ค. ใช้เครื่องมือให้เหมาะสมกับงาน
๑๙. ใครใช้เครื่องมือ**ไม่เหมาะสม**
- ก. เด็กชายสมชายใช้ค้อนตอกตะปู
 - ข. เด็กหญิงมาลีใช้คัตเตอร์กรีดกระดาษ
 - ค. เด็กหญิงกานดาใช้กรรไกรตัดโฟม
๒๐. วัสดุที่จะนำมาใช้ในงานประดิษฐ์ควรมีลักษณะอย่างไร
- ก. หาง่ายในท้องถิ่น
 - ข. นำเข้าจากต่างประเทศ
 - ค. มีราคาแพง

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๑. ข	๖. ข
๒. ข	๗. ค
๓. ก	๘. ข
๔. ค	๙. ค
๕. ค	๑๐. ข

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๑. ค	๖. ก	๑๑. ก
๒. ข	๗. ค	๑๒. ข
๓. ข	๘. ข	๑๓. ค
๔. ก	๙. ค	๑๔. ข
๕. ก	๑๐. ข	๑๕. ค

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๑. ก	๖. ก	๑๑. ก	๑๖. ก
๒. ข	๗. ก	๑๒. ข	๑๗. ข
๓. ข	๘. ก	๑๓. ก	๑๘. ก
๔. ก	๙. ก	๑๔. ก	๑๙. ก
๕. ก	๑๐. ข	๑๕. ข	๒๐. ก

ใบงานที่ ๐๑

เรื่อง ความหมายและประเภทของสิ่งประดิษฐ์
อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในงานประดิษฐ์
ความสำคัญและประโยชน์ของงานประดิษฐ์

คำชี้แจง

ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากใบงาน ตำรา เอกสาร หรือค้นคว้าทาง
อินเทอร์เน็ตแล้วบันทึกข้อมูลในรูปแบบของ Mind Map ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

๑. บอกความหมายของสิ่งประดิษฐ์

๒. บอกประเภทของสิ่งประดิษฐ์

๓. วาดภาพพร้อมบอกชื่ออุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในงานประดิษฐ์ (อย่างน้อย ๖ ชนิด)

๔. เขียนความสำคัญและประโยชน์ของงานประดิษฐ์

สมาชิกในกลุ่ม

๑. ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่.....
๒. ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่.....
๓. ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่.....

เฉลยใบงานที่ ๐๑

ป ๖.๒/ผ๑-๐๑

เรื่อง ความหมายและประเภทของสิ่งประดิษฐ์
 อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในงานประดิษฐ์
 ความสำคัญและประโยชน์ของงานประดิษฐ์

คำชี้แจง

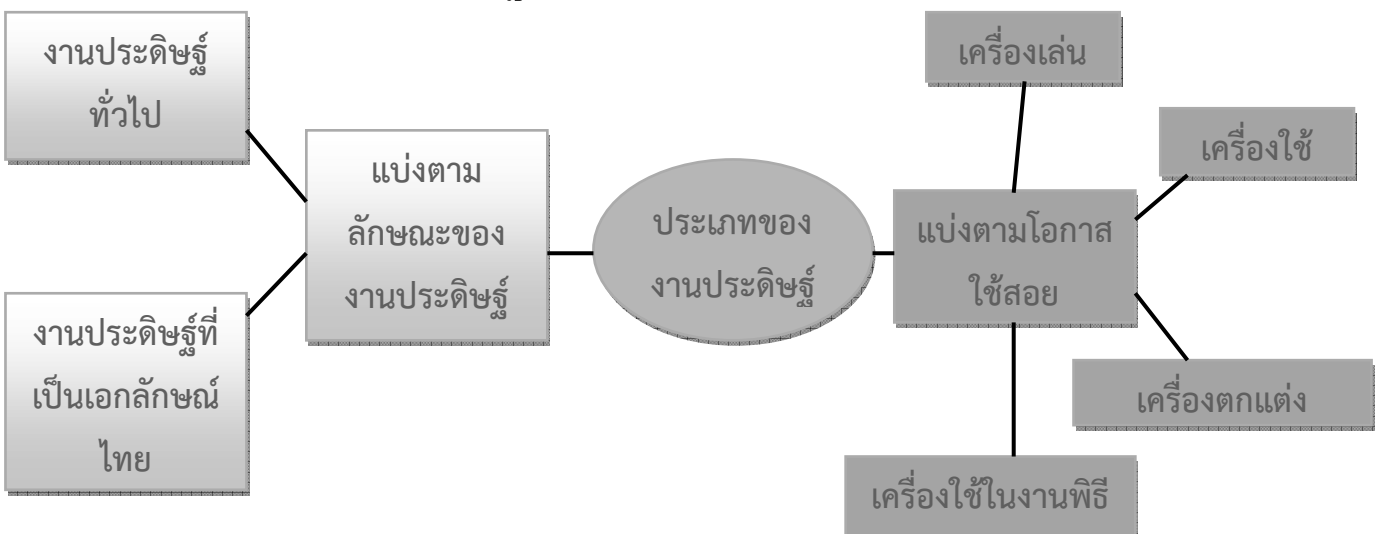
ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากใบงาน ตำรา เอกสาร หรือค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต แล้วบันทึกลงในแบบบันทึกตามรายการดังต่อไปนี้

๑. บอกความหมายของสิ่งประดิษฐ์

งานประดิษฐ์

งานที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ของมนุษย์ สร้างหรือประดิษฐ์ขึ้นตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย เพื่อความสวยงาม ระดับตกแต่ง หรือเพื่อประโยชน์ใช้สอย

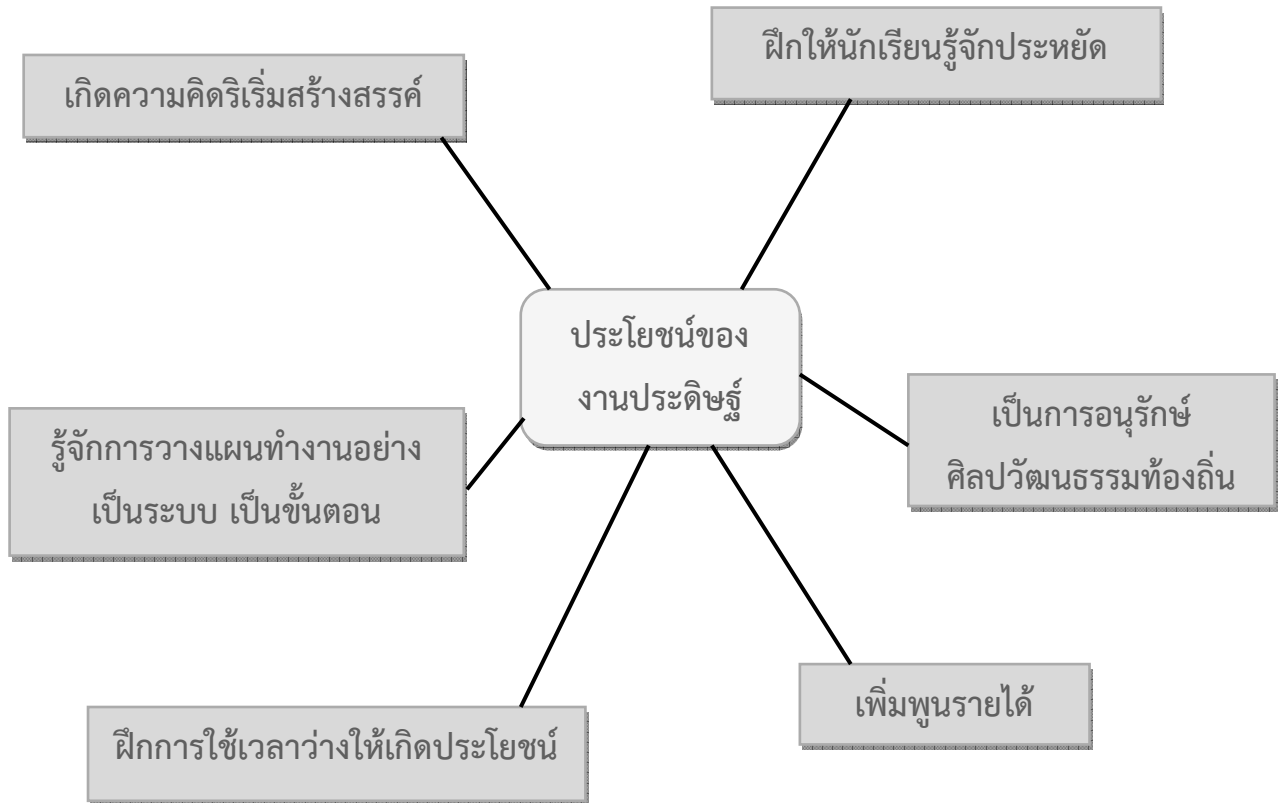
๒. บอกประเภทของสิ่งประดิษฐ์



๓. วาดภาพพร้อมบอกชื่ออุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในงานประดิษฐ์ (อย่างน้อย ๖ ชนิด)

คำตอบอยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน

๔. เขียนความสำคัญและประโยชน์ของงานประดิษฐ์



เกณฑ์การให้คะแนนรายข้อ

- ๓ คะแนน หมายถึง ตอบได้ถูกต้อง ชัดเจนและครอบคลุม
- ๒ คะแนน หมายถึง ตอบได้ถูกต้อง ชัดเจนแต่ไม่ครอบคลุม
- ๑ คะแนน หมายถึง ตอบไม่ชัดเจนและไม่ครอบคลุม

ใบความรู้ที่ ๑ (สำหรับนักเรียน)

เรื่อง ความหมายและประเภทของงานประดิษฐ์



สวัสดีครับคุณปู่

วันนี้ผมมีปัญหาถามคุณปู่

ให้ช่วยหาคำตอบครับ

คุณปู่รู้ไหมครับว่างานประดิษฐ์

มีความหมายว่าอย่างไรครับ

ได้สิหลาน

งานประดิษฐ์ หมายถึง งานที่เกิดจากการใช้ความคิด

สร้างสรรค์ ของมนุษย์สร้างหรือประดิษฐ์ขึ้นตาม

วัตถุประสงค์ที่หลากหลาย เพื่อความสวยงาม ประดับ

ตกแต่ง หรือเพื่อประโยชน์ใช้สอยใดล่ะครับ





ผมอยากรู้ว่างานประดิษฐ์มี
อะไรบ้างครับ

เรามารู้จักประเภทของงานประดิษฐ์
กันเลยดีกว่าครับ

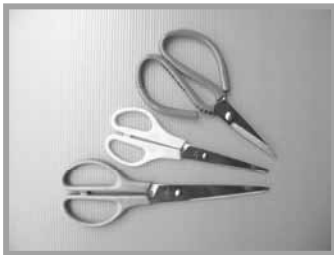


ประเภทงาน ประดิษฐ์	ชิ้นงานประดิษฐ์		
ประเภทของเล่น	- รถลาก - ตุ๊กตาสัตว์กระดาดาชปะ - ตุ๊กตาทไทย (เปเปอร์มาเช่) - ตุ๊กตาสัตว์จากผ้า	- ว่าว - หุ่นมือ - จิ๊กซอว์ - โทรศัพท์กระป๋อง	- กังหัน - จรวด - ลูกข่างไม้ - หน้ากาก
ประเภทของใช้	- ไม้แขวนเสื้อ - ตะกร้า - แกะสลักไม้ ฉลุไม้	- แจกัน - กระเป๋า - เสื่อกก	- พาน - กระดาษ - แจกัน
ประเภทของตกแต่ง	- กรอบรูปลายไม้ ลายผ้าไทย - แจกันสาน	- โคมไฟ - แจกันกระเบื้อง	
ประเภทเครื่องนุ่งห่ม	- ปลอกหมอน - สร้อย - ผ้าทอ	- เข็มขัด - ลายปักด้วยเมล็ดพืช - ลายปัก	- ผ้าบุโต๊ะ - สไบ - ผ้าถัก
ประเภทใช้ในงานพิธี	- การจับจิบผ้าห้อยรอบโต๊ะ - พวงหรีดดอกไม้กระดาดาช - บายศรี	- พวงมาลัย - พานพุ่ม - กระถาง	

ใบความรู้ที่ ๒ (สำหรับนักเรียน)

เรื่อง เครื่องมือที่ใช้ในงานประดิษฐ์

เรามารู้จักเครื่องมือที่ใช้ใน
งานประดิษฐ์กันเถอะครับ

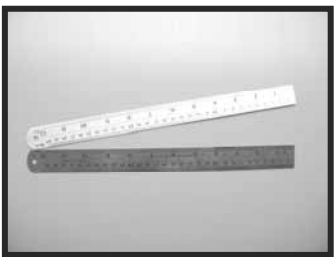


๑. กรรไกร

การใช้ ตัดกระดาษ ตัดผ้า

การเก็บรักษา เก็บใส่กล่องหรือซองให้เรียบร้อย

ถ้าไม่มีซองอาจใส่ในกล่องหรือลิ้นชัก



๒. ไม้บรรทัด

การใช้ วัดระยะหรือขีดเส้น

การเก็บรักษา เก็บใส่กล่องหรือซองให้เรียบร้อย



๓. มีดคัตเตอร์

การใช้ ตัดหรือกรีดกระดาษ

การเก็บรักษา ต้องเลื่อนใบมีดเก็บแล้วใส่ซองหรือกล่อง

ให้เรียบร้อยหรืออาจเก็บไว้ในลิ้นชัก



๔. ปืนยิงกาว

การใช้ ใช้ติดกระดาษ ไม้หรือพลาสติก

การเก็บรักษา ม้วนสายให้เรียบร้อยแล้วเก็บใส่กล่อง ลื่นชักหรือแขวนไว้



๕. คีม

การใช้ คีบวัตถุสิ่งของ ตัดลวดหรือหมุนน็อต

การเก็บรักษา เช็ดด้วยผ้าแห้งให้สะอาด ทาด้วยน้ำมันกันสนิมแล้วเก็บเข้ากล่องหรือแขวนไว้



๖. ค้อน

การใช้ ตอกตะปู

การเก็บรักษา เก็บเข้ากล่อง



๗. พู่กัน

การใช้ ระบายสี

การเก็บรักษา ล้างน้ำให้สะอาด วางนอนลงกับพื้นหรือเก็บใส่กระบอกโดยตั้งขนแปรงขึ้น



๘. เลื่อย

การใช้ ตัดไม้ขนาดใหญ่

การเก็บรักษา เช็ดด้วยผ้าแห้งให้สะอาด ทาด้วยน้ำมันกันสนิมแล้วเก็บเข้ากล่องหรือแขวนไว้



๙. กาว

การใช้ ติดกระดาษ ไม้

การเก็บรักษา ปิดฝาให้สนิทเพื่อป้องกันไม่ให้กาวแข็งตัว



๑๐. ดินสอ

การใช้ เขียน

การเก็บรักษา เก็บใส่กล่องดินสอ



๑๑. กรรไกรตัดกิ่ง

การใช้ ตัดกิ่งไม้เล็กๆ

การเก็บรักษา เช็ดด้วยผ้าแห้งให้สะอาด ทาด้วยน้ำมันกันสนิม แล้วเก็บเข้ากล่องหรือแขวนไว้



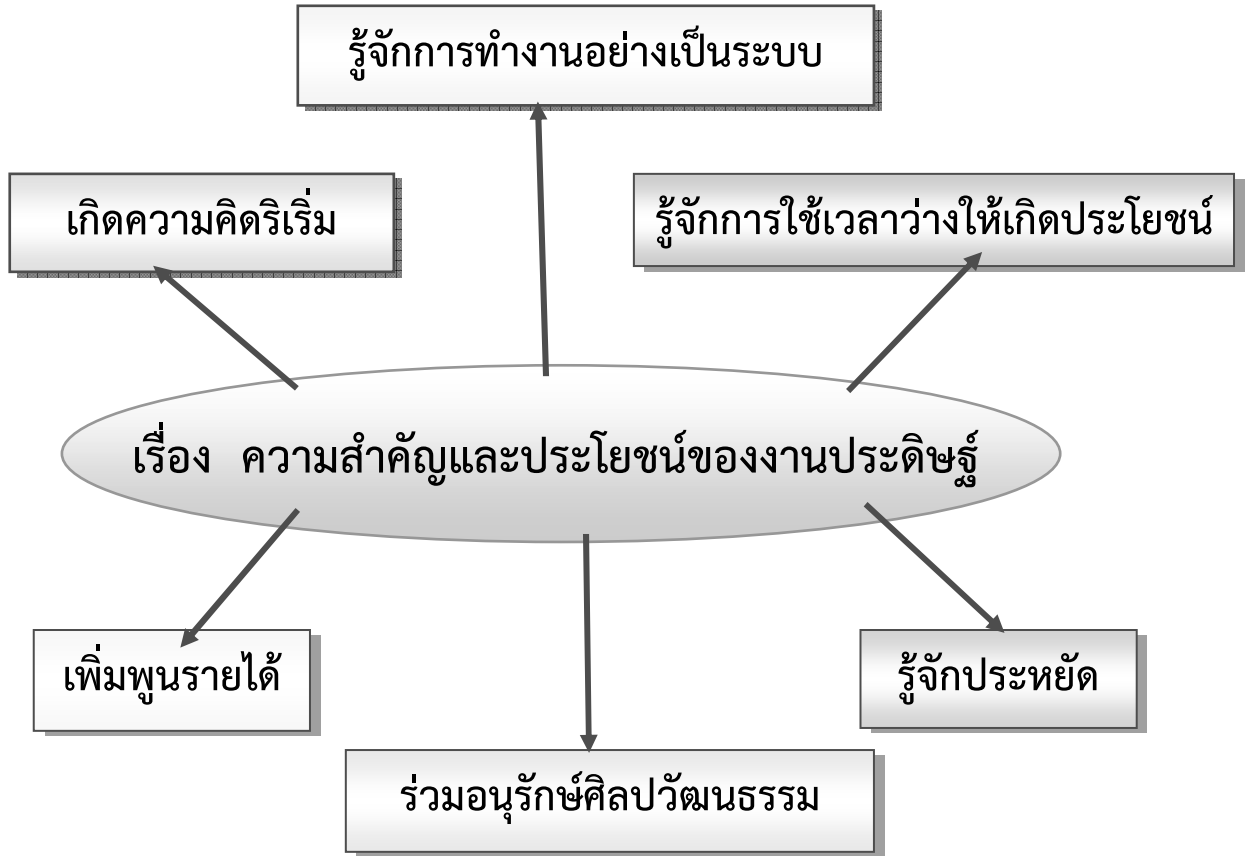
๑๒. สว่าน

การใช้ เจาะไม้ พลาสติก เหล็ก

การเก็บรักษา เช็ดด้วยผ้าแห้งให้สะอาด ม้วนสาย เก็บเข้ากล่อง

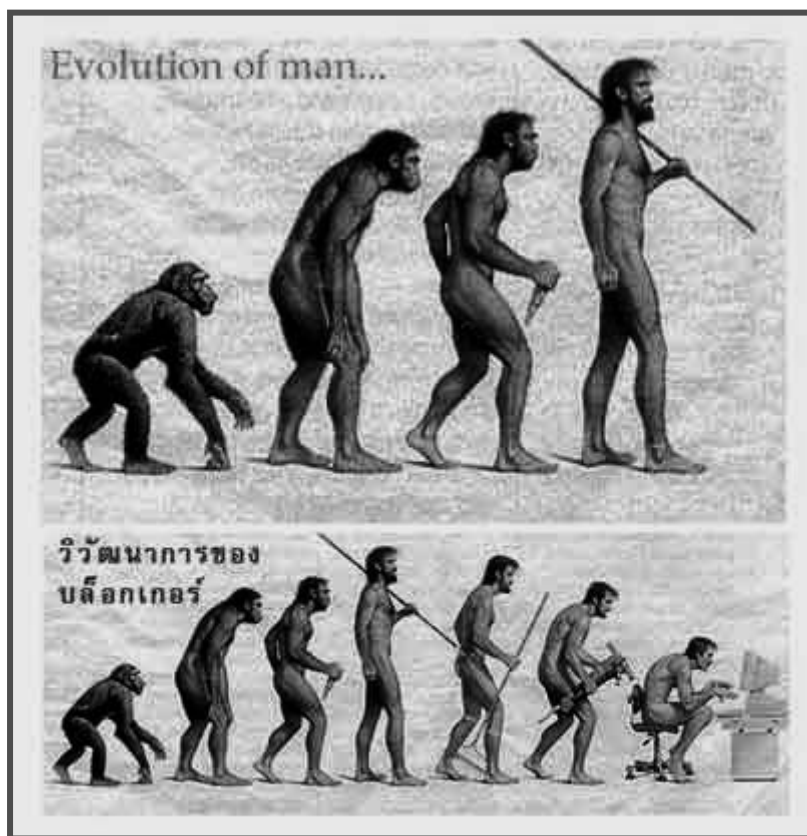
ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ตี๋ชั้น โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ฯ สพป.น่าน เขต ๒

ใบความรู้ที่ ๓ (สำหรับนักเรียน)



ใบความรู้สำหรับครู

งานประดิษฐ์มีการวิวัฒนาการและสืบทอดต่อมาเรื่อยๆ พบว่ามนุษย์ยุคสำริด มีการประดิษฐ์เหล็กมาทำเป็นอาวุธ โดยอาวุธนั้นคือสิ่งที่มีความแหลมคมมาก และเหมาะสมกับการล่าสัตว์ในยุคสมัยนั้น จนปัจจุบันอาวุธชิ้นนั้นมันก็คือ มีด หรือ ดาบ ที่เกิดในสมัยของยุคสำริดนั่นเอง และยังมีการวิวัฒนาการเป็นสิ่งต่างๆ รอบตัวเราไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ และอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งต่างก็ล้วนเป็นสิ่งประดิษฐ์ ที่ต่างก็เกิดขึ้นเพราะมนุษย์เป็นผู้ประดิษฐ์



รูปที่ ๑.๑ : อาวุธและการวิวัฒนาการของมนุษย์ยุคหิน

การประดิษฐ์มีประโยชน์อย่างมากหลายหลากหลายแขนง ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มรายได้ การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ด้านการเพิ่มรายได้ของการทำสิ่งประดิษฐ์นั้น ต่างก็มีความแตกต่างกันไป เช่น การทำเสื้อผ้า การทำกระเป๋า การทำคอมพิวเตอร์ และอื่นๆ เป็นต้น

สิ่งที่สำคัญ คือสินค้าประเภท Hands make เพราะตอนนี้เป็นที่นิยมของการตลาด เพราะว่าเป็นสินค้าที่มีความละเอียดอ่อน มีความละมุนละไม ความสวยงาม มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร



รูปที่ ๑.๒ : ตัวอย่างสินค้าที่ผลิตด้วย Hands make

การประดิษฐ์ที่บางอย่างไม่จำเป็นที่จะต้องใช้แค่การ ถัก ทอ เพราะยังมีการประดิษฐ์ อีก ๑ ชนิดที่ไม่ต้องถักทอ คือ การประดิษฐ์โปรแกรมที่ใช้ในคอมพิวเตอร์ ที่ตอนนี้มีความนิยมกันอย่างแพร่หลายทำให้ ธุรกิจของการผลิต Software มีความเจริญเติบโตมากและเป็นอีกหนึ่งอาชีพ ที่มีการสร้างรายได้อย่างไม่จำกัด

ดังที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ คือประวัติและการพัฒนาการของงานประดิษฐ์ที่มีความสำคัญ แตกต่างกันอย่างออกไป ทำให้ในปัจจุบันเกิดสิ่งประดิษฐ์มาใช้กันอย่างมากมาย ให้ผู้ผลิตและผู้บริโภค ที่ใช้สิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ตระหนักถึงสถานะของสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน ที่มีการทิ้งขยะมูลฝอย หรือเป็นการผลิตสิ่งของโดยใช้วัสดุดิบที่อาจเกิดผลเสียต่อสิ่งแวดล้อม ให้มีความตระหนักถึงสารเคมี ที่อาจก่อให้เกิดผลเสีย และใคร่ครวญต่อผู้บริโภค รวมถึงผู้ผลิต ให้มีความตระหนักในด้านของการนำกลับมาใช้ใหม่ คือ การรีไซเคิล ซึ่งเป็นผลดีในทุกด้าน เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามทุกสิ่งทุกอย่างบนโลกนี้จะเกิดแต่ผลดี หากทุกคน มีคุณธรรม จริยธรรมในด้านความพอเพียง

ความเป็นมาของงานประดิษฐ์

สิ่งประดิษฐ์เกิดขึ้นเพราะมนุษย์เป็นผู้สร้างผู้พัฒนา ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลง แบบ ผลงานด้วยความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในแต่ละบุคคล มีวัตถุประสงค์ในการสร้างสิ่งประดิษฐ์เพื่อตอบสนอง ความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย งานประดิษฐ์มีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้อง กับชีวิตประจำวันของคนไทยตั้งแต่สมัยโบราณ เกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียมและประเพณี ทางศาสนา

ความหมายของงานประดิษฐ์

งานประดิษฐ์ หมายถึง งานที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ของมนุษย์สร้างหรือประดิษฐ์ขึ้นตาม วัตถุประสงค์ที่หลากหลาย หรือเพื่อความสวยงาม หรือประดับตกแต่ง หรือเพื่อประโยชน์ใช้สอย

การสร้างสรรคงานประดิษฐ์ ให้ประสบผลสำเร็จนั้น ต้องมีความพึงพอใจในการทำงาน โดยยึดหลักการดังนี้

๑. หมั่นศึกษาหาความรู้ในงานที่สนใจ โดยศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญในชุมชน จากตัวอย่างสิ่งประดิษฐ์ที่สนใจ
๒. ศึกษาหลักการ วิธีการ หรือขั้นตอนการปฏิบัติงานในการประดิษฐ์ชิ้นงาน โดยการวิเคราะห์ หรือศึกษาจากผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ หรือจากสื่อต่างๆ เช่น วารสาร หนังสือ เป็นต้น
๓. ทดลองการปฏิบัติงานประดิษฐ์ ต้องศึกษาค้นคว้าและทดลองปฏิบัติตามแนวคิด ที่ได้สร้างสรรค์ไว้ และมีการปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องจนสำเร็จเป็นชิ้นงานประดิษฐ์ที่พึงพอใจ

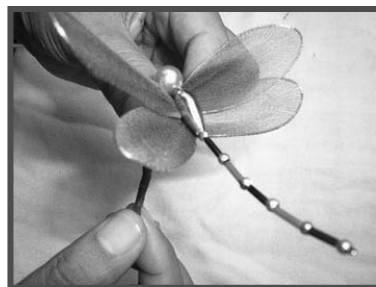
ประเภทของงานประดิษฐ์

๑. ประเภทของงานประดิษฐ์แบ่งตามลักษณะของงานประดิษฐ์สามารถแบ่งออกได้เป็น ๒ ประเภท คือ

๑.๑ งานประดิษฐ์ทั่วไป

เป็นงานประดิษฐ์ที่ไม่มีความเป็นมาจากบรรพบุรุษหรือท้องถิ่น กล่าวคือ เป็นงานประดิษฐ์ที่บุคคลทั่วไป สามารถเรียนรู้และนำไปประดิษฐ์ได้โดยอาศัยการศึกษาจากตำรา เช่น ดอกไม้จากวัสดุเหลือใช้ หมวก ตุ๊กตา เครื่องเล่นต่างๆ และกรอบรูป เป็นต้น

ประเภทงานประดิษฐ์	ชิ้นงานประดิษฐ์
ประเภทของเล่น	รถลาก จิ๊กซอว์ ตุ๊กตา
ประเภทของใช้	ไม้แขวนเสื้อ แจกัน ตะกร้า กระเป๋า กระดาษ
ประเภทของตกแต่ง	กรอบรูป โคมไฟ
ประเภทเครื่องนุ่งห่ม	ปลอกหมอน เข็มขัด ผ้าปูโต๊ะ สร้อย
ประเภทใช้ในงานพิธี	การจับจีบผ้าห้อยรอบโต๊ะ พวงมาลัย พวงหรีดดอกไม้ กระจดาษ



รูปที่ ๑.๓ : ตัวอย่างสินค้างานประดิษฐ์ทั่วไป

๑.๒ งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทย

เป็นงานประดิษฐ์ที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ หรือเป็นงานประดิษฐ์ที่มีเฉพาะในท้องถิ่น โดยส่วนมากจะเป็นการสืบทอดจากผู้ใหญ่ในครอบครัวมาสู่ลูกหลาน งานประดิษฐ์หลายอย่าง ทำขึ้นเพื่องานประเพณีทางศาสนา เช่น พานพุ่ม มาลัย เครื่องแขวน บายศรี และบางอย่างก็ทำขึ้นเพื่อความสวยงาม สนุกสนาน ภายในครอบครัว เช่น ว่าวไทย รถลาก ตุ๊กตา เป็นต้น

ประเภทงานประดิษฐ์	ชิ้นงานประดิษฐ์
ประเภทของเล่น	- ว่าว - ตุ๊กตาสัตว์กระดาษปะ - ตุ๊กตาไทย (เปเปอร์มาเช่) - ตุ๊กตาสัตว์จากผ้า , หุ่นมือ
ประเภทของใช้	- ตะกร้าหวี เสื่อกก - พานกระดาษสาน - แกะสลักไม้ ฉลุไม้ - แจกัน ตะกร้ากระดาษ
ประเภทของตกแต่ง	- กรอบรูปลายไม้ - กรอบรูปเศษผ้าไทย - แจกันสาน - แจกันกระเบื้อง
ประเภทเครื่องนุ่งห่ม	- ผ้าทอ , สไบ - ลายปัก , ลายปักด้วยเมล็ดพืช - เข็มขัด สร้อยลายทองโบราณ
ประเภทใช้ในงานพิธี	- พานพุ่ม - บายศรี , บายศรีผ้า - กระทง - ร้อยมาลัย



๑.๔ : ตัวอย่างสินค้างานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทย

๒. ประเภทของงานประดิษฐ์แบ่งตามโอกาสใช้สอย

งานประดิษฐ์ต่างๆ สามารถเลือกชิ้นงานได้ตามประโยชน์หรือตามความต้องการ ใช้สอยในโอกาสต่างๆ ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของงานประดิษฐ์ตามโอกาสการใช้สอยได้ ดังนี้

๒.๑ ประเภทงานประดิษฐ์เครื่องเล่น ส่วนใหญ่จะเป็นการเรียนรู้และฝึกฝน จากผู้ใหญ่มาสู่ลูกหลานในบ้าน และมีการเผยแพร่กระจายจากเพื่อนมาสู่เพื่อน เช่น การประดิษฐ์ตุ๊กตา ว้าว และรถลาก เป็นต้น

๒.๒ ประเภทเครื่องใช้ เป็นชิ้นงานที่ทำขึ้น เพื่อความสะดวกสบาย เป็นเครื่องทุ่นแรงในการดำเนินชีวิต หรือประกอบอาชีพในชีวิตประจำวัน เช่น แจกกัน ตะกร้า กระดิ่ง กระจาด และเข่ง เป็นต้น

๒.๓ ประเภทเครื่องตกแต่ง ทำขึ้นเพื่อความสวยงาม และเป็นสิ่งประดิษฐ์ ให้กับบ้านเรือนนอกจากนี้ บางชิ้นงานสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในด้านการใช้สอยได้ เช่น กรอบรูป โคมไฟ ภาพวาด งานแกะสลัก และดอกไม้ เป็นต้น

๒.๔ ประเภทเครื่องใช้ในงานพิธี ทำขึ้นเพื่อใช้ในพิธีทางศาสนาในช่วงโอกาสต่างๆ และงานประเพณี เช่น งานลอยกระทง งานวันเข้าพรรษา งานวันออกพรรษา และงานศพ งานประดิษฐ์เหล่านี้ เช่น พานพุ่ม มาลัย เครื่องแขวน บายศรี การจัดดอกไม้ในงานศพ

เรื่อง อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ในงานประดิษฐ์

ในการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่างๆ ผู้ประดิษฐ์ จึงต้องศึกษา ทำความเข้าใจ และเลือกใช้อุปกรณ์ให้ถูกวิธี เพื่อจะได้ใช้อุปกรณ์ เครื่องมือต่างๆ ได้อย่างปลอดภัย มีประสิทธิภาพ รวมทั้งจะช่วยให้ได้งานประดิษฐ์ที่ประณีตสวยงาม และมีคุณภาพ

๑. ความสำคัญและประโยชน์ของอุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ในงานประดิษฐ์

งานประดิษฐ์เป็นชิ้นงานที่ผลิตโดยการใช้เครื่องมือ เครื่องใช้ อุปกรณ์ เพื่อนำไปใช้สอยให้เกิดประโยชน์โดยมีความประณีตสวยงาม เพื่อเป็นเครื่องใช้ของเล่น เครื่องประดับ เครื่องตกแต่ง และเครื่องใช้ในงานพิธี นอกจากนี้ได้ชิ้นงานนี้แล้ว ยังทำให้เกิดความสบายใจ มีสมาธิ ใช้เวลาว่าง ให้เกิดประโยชน์และเพิ่มรายได้ ซึ่งจะต้องคำนึงถึงความสำคัญ ดังนี้

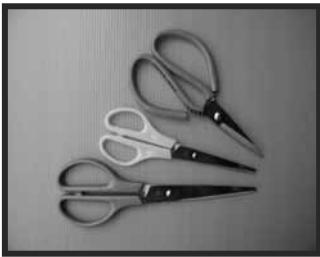
๑. สามารถใช้อุปกรณ์ต่างๆ ได้อย่างปลอดภัย และมีประสิทธิภาพ
๒. ส่งเสริมให้สามารถสร้างงานประดิษฐ์ออกมาได้อย่างสวยงามและมีคุณภาพ
๓. ประหยัดเวลา แรงงานและค่าใช้จ่ายในการประดิษฐ์ผลงาน

๒. หลักการใช้อุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ ในงานประดิษฐ์อย่างปลอดภัย

เพื่อให้การดำเนินประดิษฐ์ชิ้นงานให้มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพ ควรศึกษาวิธี และข้อจำกัดของอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ชนิดนั้นๆ ให้ชัดเจนก่อนการใช้งาน ขณะใช้เครื่องมือควรแต่งกายให้รัดกุมและ

ไม่ใส่เครื่องประดับที่อาจจะเป็นอันตราย หรือขัดขวางการทำงาน มัดผมหรือเก็บผมให้เรียบร้อยก่อนการใช้อุปกรณ์
ขณะใช้เครื่องมือไฟฟ้าหรือของมีคม ควรอยู่ในภาวะอารมณ์ปกติ และมีสมาธิหากมีอาการง่วงนอนหรืออ่อนเพลียให้
หยุดใช้เครื่องมือทันที

๓. ประเภทของอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ในงานประดิษฐ์ ลักษณะ วิธีการใช้ และการเก็บดูแลรักษา

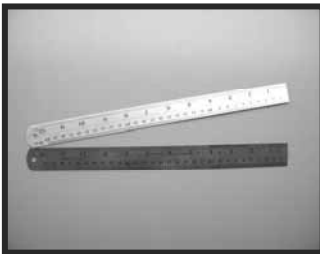


๑. กรรไกร

การใช้ ตัดกระดาษ ตัดผ้า

การเก็บรักษา เก็บใส่กล่องหรือซองให้เรียบร้อย

ถ้าไม่มีซองอาจใส่ในกล่องหรือลิ้นชัก



๒. ไม้บรรทัด

การใช้ วัดระยะหรือขีดเส้น

การเก็บรักษา เก็บใส่กล่องหรือซองให้เรียบร้อย



๓. มีดคัตเตอร์

การใช้ ตัดหรือกรีดกระดาษ

การเก็บรักษา ต้องเลื่อนใบมีดเก็บแล้วใส่ซองหรือกล่องให้เรียบร้อย
หรืออาจเก็บไว้ในลิ้นชัก



๔. ปืนยิงกาว

การใช้ ใช้ติดกระดาษ ไม้หรือพลาสติก

การเก็บรักษา ม้วนสายให้เรียบร้อยแล้วเก็บใส่กล่อง ลิ้นชักหรือ
แขวนไว้



๕. คีม

การใช้ คีบวัสดุสิ่งของ ตัดลวดหรือหมุดน็อต

การเก็บรักษา เช็ดด้วยผ้าแห้งให้สะอาด ทาด้วยน้ำมันกันสนิม
แล้วเก็บเข้ากล่องหรือแขวนไว้



๖. ฆ้อน

การใช้ ตอกตะปู

การเก็บรักษา เก็บเข้ากล่อง



๗. พู่กัน

การใช้ ระบายสี

การเก็บรักษา ล้างน้ำให้สะอาด วางนอนลงกับพื้นหรือ

เก็บใส่กระบอกโดยตั้งขนแปรงขึ้น



๘. เลื่อย

การใช้ ตัดไม้ขนาดใหญ่

การเก็บรักษา เช็ดด้วยผ้าแห้งให้สะอาด ทาด้วยน้ำมันกันสนิม

แล้วเก็บเข้ากล่องหรือแขวนไว้



๙. กาว

การใช้ ติดกระดาษ ไม้

การเก็บรักษา ปิดฝาให้สนิทเพื่อป้องกันไม่ให้กาวแข็งตัว



๑๐. ดินสอ

การใช้ เขียน

การเก็บรักษา เก็บใส่กล่องดินสอ



๑๑. กรรไกรตัดกิ่ง

การใช้ ตัดกิ่งไม้เล็กๆ

การเก็บรักษา เช็ดด้วยผ้าแห้งให้สะอาด ทาด้วยน้ำมันกันสนิม แล้วเก็บเข้ากล่องหรือแขวนไว้



๑๒. สว่าน

การใช้ เจาะไม้ พลาสติก เหล็ก

การเก็บรักษา เช็ดด้วยผ้าแห้งให้สะอาด ม้วนสาย เก็บเข้ากล่อง

๔. หลักการเลือกอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ในงานประดิษฐ์

๑. ควรใช้ให้ถูกประเภทของวัสดุอุปกรณ์
๒. ควรใช้อย่างระมัดระวังและรู้จักวิธีการใช้และดูแลบำรุงเครื่องมืออย่างสม่ำเสมอ
๓. ควรใช้แล้วเก็บไว้ที่เดิม
๔. ควรซ่อมแซมเมื่ออุปกรณ์ชำรุด
๕. อุปกรณ์ ต้องให้เหมาะสมกับชนิดของงาน ชนิดของแบบและวัสดุ
๖. ควรเลือกอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ในการประดิษฐ์ชิ้นงานที่มีจำหน่ายในท้องถิ่น
๗. ควรเลือกอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ในการประดิษฐ์ชิ้นงานที่มีความทนทาน
๘. ควรเลือกอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ที่สะดวกต่อการใช้งาน มากกว่าคำนึงถึงเรื่องราคาเพียงอย่างเดียว
๙. ควรเลือกอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ที่มีการรับรองคุณภาพ

ขอขอบคุณข้อมูลจาก

<http://teacher.skw.ac.th/somma/>

นายสมหมาย พิทักษา ตำแหน่งครู อันดับ คศ.๒ โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย ตำบลหนองครก

อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ๓๓๐๐๐

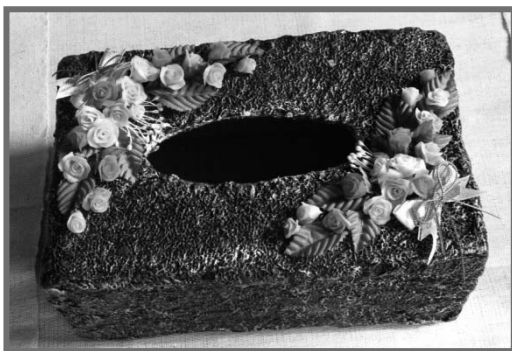
ภาพงานประดิษฐ์จากเยื่อกระดาษ



กรอบรูป



ผอบใส่ของ



กล่องทิชชู

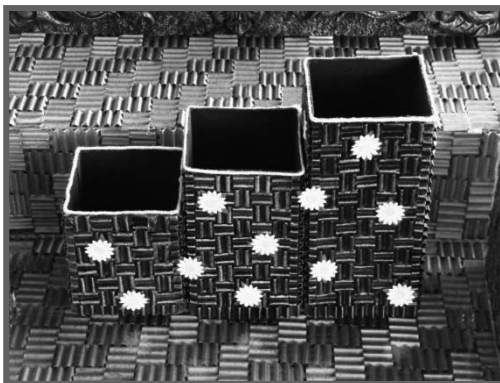


กระจก

ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ดีบัณฑิต โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ฯ สพ.น่าน เขต ๒



ผอบใส่ของ



กล่องใส่ของ

ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ตี๋ชั้น โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ฯ สพป.น่าน เขต ๒

ภาพงานประดิษฐ์จากวัสดุธรรมชาติ



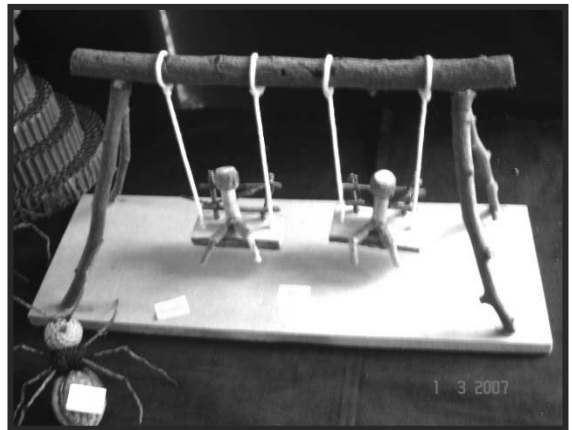
จักรยาน



กวางน้อย



ตุ้กตาคน



ชิงช้าแสนสนุก



คนเล่นหมากรุก

ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ตี๋ชั้น โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ฯ สพ.น่าน เขต ๒



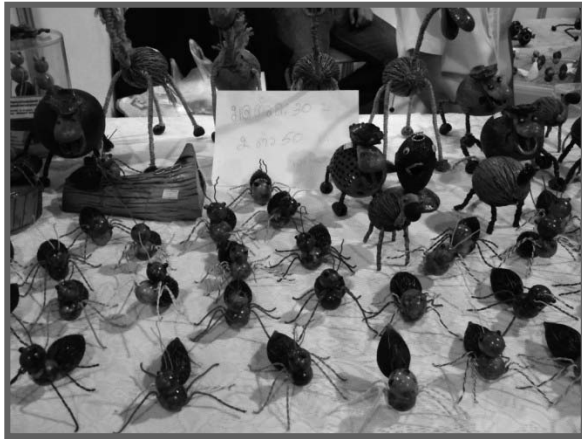
ตุ๊กตาคคน



ปลาตีน



ที่มา : ภาพโดย นายเบญจพล ดีบัณฑิต โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ๑ สพป.น่าน เขต ๒



ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ดีบัณฑิต โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ฯ สพป.น่าน เขต ๒



แมงมุม



หมู้อ้วน



นกกกระยาง



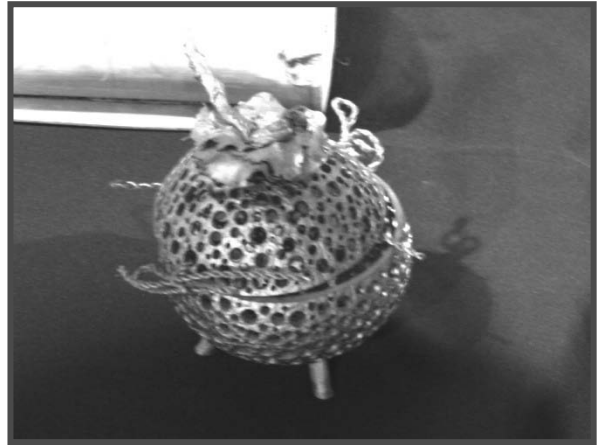
ปลาทอง

ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ตี๋ขันธ์ โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ฯ สพป.น่าน เขต ๒



ฝูงปลา

ต้นมะพร้าว



ดอกบัว

กระเป่า



ที่มา : ภาพโดย นายเบญจพล ตี๋بخัน โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ๑ สพป.น่าน เขต ๒

เกณฑ์การให้คะแนน

ผู้ประเมินสังเกตการปฏิบัติของผู้ถูกประเมิน แล้วให้คะแนนแต่ละหัวข้อเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๒.๑ คณะทำงาน

- ๓ คะแนน หมายถึง มีการแบ่งหน้าที่การทำงานภายในกลุ่มอย่างชัดเจน
- ๒ คะแนน หมายถึง มีการแบ่งหน้าที่การทำงานภายในกลุ่ม แต่ไม่ชัดเจน
- ๑ คะแนน หมายถึง ไม่มีการแบ่งหน้าที่การทำงานภายในกลุ่ม

๒.๒ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่

- ๓ คะแนน หมายถึง ทุกคนมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง
- ๒ คะแนน หมายถึง มีสมาชิกในกลุ่ม ๑ คน ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่
- ๑ คะแนน หมายถึง มีสมาชิกในกลุ่มมากกว่า ๑ คน ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่

๒.๓ ขั้นตอนการทำงาน

- ๓ คะแนน หมายถึง - คัดเลือกและเตรียมข้อมูลได้เหมาะสม
- มีการวางแผนการทำงาน
- มีการปฏิบัติตามแผน
- ๒ คะแนน หมายถึง ขาด ๑ ขั้นตอน หรือไม่ชัดเจน
- ๑ คะแนน หมายถึง ขาด ๒ ขั้นตอน หรือไม่ชัดเจน

๒.๔ เวลา

- ๓ คะแนน หมายถึง เสร็จก่อนกำหนดและงานมีคุณภาพ
- ๒ คะแนน หมายถึง เสร็จตามกำหนดและงานมีคุณภาพ
- ๑ คะแนน หมายถึง เสร็จไม่ทันกำหนด แต่งานมีคุณภาพ

๒.๕ ความร่วมมือในการทำงาน

- ๓ คะแนน หมายถึง ทุกคนมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่
- ๒ คะแนน หมายถึง ๘๐% ของกลุ่มมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือ
- ๑ คะแนน หมายถึง ๖๐% ของกลุ่มมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือ

สรุปผลการประเมิน

ระดับดีมาก	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑๓ - ๑๕	คะแนน
ระดับดี	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑๐ - ๑๒	คะแนน
ระดับพอใช้	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑ - ๙	คะแนน

คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่ ๒ ชื่อแผน ค้นหาเส้นทาง เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

ความเข้าใจในหลักการของการประดิษฐ์ รู้จักการวางแผนและวิธีการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์ของเล่น จะทำให้สามารถประดิษฐ์ของเล่นที่มีคุณภาพได้

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมเรียนรู้

๒.๑ การใช้สิ่งของมีคมขอให้ครูคอยกำชับให้นักเรียนใช้ความระมัดระวัง และคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก

๒.๒ วัสดุ อุปกรณ์บางอย่างครูสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมของท้องถิ่นนั้นๆ

๒.๓ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย ความรู้ของผู้เรียนและบริบทของโรงเรียนได้

แนวทางการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ เส้นทางศาสตร์ แผนการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ค้นหาลู่ทาง
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	ชั้น ป. ๑	ชั้น ป. ๒	ชั้น ป. ๓
ขั้นนำ	กิจกรรมรวมชั้น : ให้นักเรียนฟังนิทานเรื่อง ราชนีกับหนู พร้อมกับสนทนาเกี่ยวกับเนื้อเรื่องจากนิทาน		
ขั้นสอน	<p>กิจกรรมรวมชั้น : ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างว่า นักเรียนมีของเล่นอย่างไรบ้าง ได้ของเล่นชิ้นไหนมาได้อย่างไร นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึง ของเล่นบางอย่างก็สามารถทำเองได้ เป็นการช่วยประหยัดค่าใช้จ่าย โดยการนำเอาเศษวัสดุต่างๆ มาประดิษฐ์เป็นของเล่นได้</p> <p>กิจกรรมกลุ่มย่อยแต่ละชั้น : แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยแต่ละชั้น ตามความเหมาะสม ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง การประดิษฐ์ของเล่นคุณหนูดี โดยศึกษารูปแบบ วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ และขั้นตอนการประดิษฐ์ จากนั้นให้นักเรียนส่งตัวแทนมาทำวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในการประดิษฐ์ และลงมือประดิษฐ์ตามชิ้นงาน</p>		
ขั้นสรุป	<p>กิจกรรมรวมชั้น : ให้แต่ละกลุ่มนำผลงานมาแสดงให้เพื่อนดูและร่วมกันแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงชิ้นงาน ร่วมกันกับครู</p>		
วัดและประเมินผล	สังเกตการทำกิจกรรม และประเมินผลงานสิ่งประดิษฐ์ของคุณหนูดี		

**แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่ววยย่อยที่ ๒ สู่เส้นทางเศรษฐกิจ แผนการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่องค้นหาสู่ทาง
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓**

<p>ขอบเขตเนื้อหา</p> <ul style="list-style-type: none"> - การประดิษฐ์ของเล่น ตามแบบ - การใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างงานทัศนศิลป์ ๓ มิติ - การใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิควิธีการในการสร้างงานทัศนศิลป์

<p>กิจกรรม (เวลา ๓ ชั่วโมง)</p> <p>ขั้นนำ (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <p>๑. ให้นักเรียนฟังนิทานเรื่อง ราชาสีทับทูนุ พร้อมกับสนทนาเกี่ยวกับเนื้อเรื่องจากนิทาน</p> <p>ขั้นสอน (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <p>๒. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างว่า นักเรียนมีของเล่นอะไรบ้าง ได้ของเล่นชิ้นนั้นมาได้อย่างไร</p> <p>๓. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายถึง ของเล่นบางอย่างก็สามารถทำได้ เป็นการช่วยประหยัดค่าใช้จ่าย โดยยกานำเอาเศษวัสดุต่างๆ มาประดิษฐ์เป็นของเล่นได้</p> <p align="center">(กิจกรรม กลุ่มย่อย/คละชั้น)</p> <p>๔. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มคละชั้น ตามความเหมาะสม กลุ่มละ ๓ คน</p> <p>๕. ให้แต่ละกลุ่มศึกษาใบความรู้ที่ ๑ เรื่องการประดิษฐ์ของเล่นคุณหนูจิ๊ด โดยให้ศึกษารูปแบบ วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ และ ขั้นตอนการประดิษฐ์</p> <p>๖. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารับวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในการประดิษฐ์ตามใบความรู้ที่ ๑ เรื่องการประดิษฐ์คุณหนูจิ๊ด จากครู แล้วลงมือประดิษฐ์ชิ้นงาน</p> <p>ขั้นสรุป (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <p>๗. ให้แต่ละกลุ่มนำผลงานมาแสดงให้เพื่อนดูแล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงชิ้นงานร่วมกันกับครู</p>

<p>จุดประสงค์</p> <p>ความรู้</p> <p>๑. เข้าใจหลักการประดิษฐ์ของเล่นได้ (ง ๒.๑ ป.๒/๒)</p> <p>ทักษะ</p> <p>๑. สามารถประดิษฐ์ของเล่นตามแบบได้ (ง ๒.๑ ป.๒/๒ ศ ๑.๑ ป.๑/๔)</p> <p>๒. เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างงานทัศนศิลป์ ๓ มิติ ได้ (ศ ๑.๑ ป.๑/๑ ศ ๑.๑ ป.๒/๑ ศ ๑.๑ ป.๓/๑)</p> <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๑. มีความมุ่งมั่นในการทำงาน</p>

<p>สื่อ / แหล่งเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใบความรู้ที่ ๑ - นิทานเรื่องราชาสีทับทูนุ - วัสดุและอุปกรณ์(สามารถปรับใช้วัสดุในท้องถิ่น) <p>ภาระงาน / ชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - สิ่งประดิษฐ์คุณหนูจิ๊ด

<p>การวัดและประเมินผล</p> <p>๑. ประเมินความรู้เกี่ยวกับการประดิษฐ์ของเล่น</p> <p>๒. ประเมินทักษะการปฏิบัติงานและผลงาน</p> <p>๓. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>วิธีการ</p> <p>๑. การประเมินผลงาน</p> <p>๒. การประเมินการปฏิบัติงาน</p> <p>๓. การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>เครื่องมือ</p> <p>๑. แบบบันทึกการตรวจผลงาน</p> <p>๒. แบบประเมินการปฏิบัติงาน</p> <p>๓. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <p>๑. ผลงานได้ระดับดีขึ้นไปถือว่าผ่าน</p> <p>การประเมิน</p> <p>๒. พฤติกรรมการเรียน ได้ระดับดีขึ้นไปถือว่าผ่านการประเมิน</p>

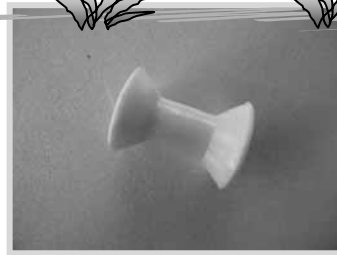
ใบความรู้ที่ ๑ (สำหรับนักเรียน)

เรื่อง การประดิษฐ์ของเล่น คุณหนูจิด

วัสดุอุปกรณ์
ที่ต้องเตรียมมีดังนี้ค่ะ



๑. กะลามะพร้าว



๒. แกนหลอดด้าย



๓. ทะลายปาล์ม



๔. ขั้วมะพร้าว



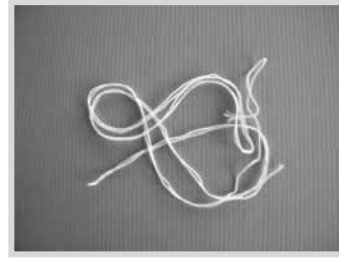
๕. ยางรัด



๖. ปืนยิงกาว



๗. ปากกาเคมี



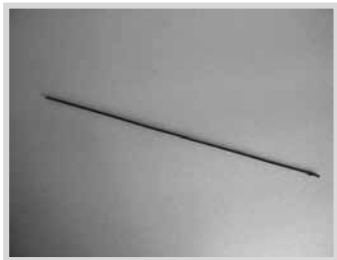
๘. เส้นด้าย



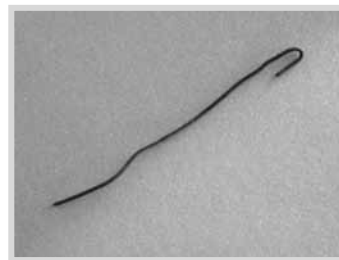
๙. กรรไกร



๑๐. สว่านมือ



๑๑. เหล็กปลายแหลม



๑๒. ตะขอหวด



๑๓. ลวดยาว ๒ นิ้ว



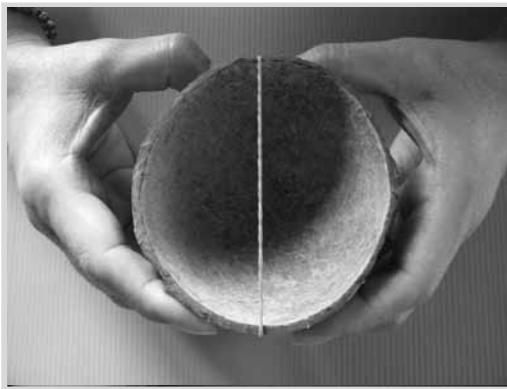
๑๔. ลวดยาว ๑ เซนติเมตร

ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ตี๋ขันธ์ โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ๓ สพ.น่าน เขต ๒

ขั้นตอนการประดิษฐ์คุณหนูจี๊ด



๑. ขัดกะลามะพร้าวด้วยกระดาษทราย

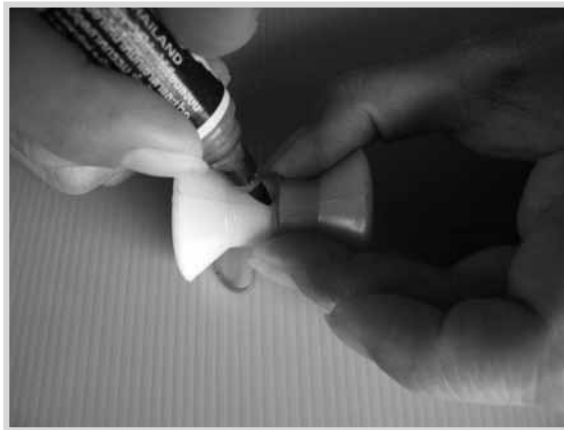


๒. นำยางรัดมารัดที่กะลามะพร้าวให้อยู่กึ่งกลาง ใช้ปากกาเมจิกทำเครื่องหมายไว้ ๒ ข้างและบริเวณกึ่งกลางของหลังหนู รวมเป็น ๓ จุด

ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ดีบัณฑิต โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ฯ สพป.น่าน เขต ๒

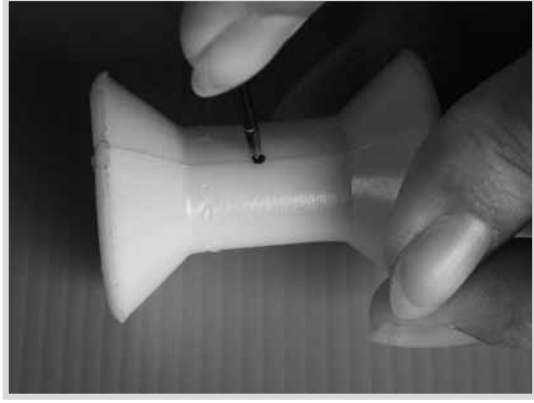


๓. ใช้ส่วนมือเจาะรูทั้ง ๓ รู

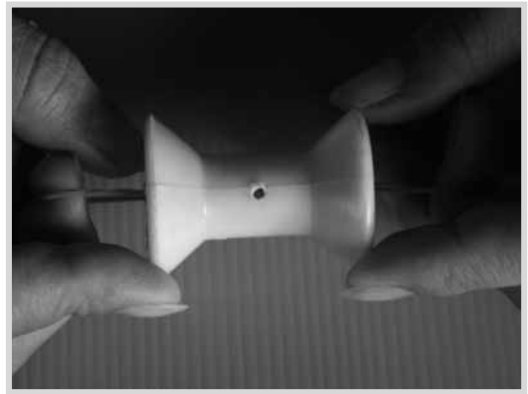


๔. นำยางรัดมารัดที่แกนหลอดด้ายให้อยู่ตรงกลาง และทำเครื่องหมายไว้ตรงกันข้าม
จำนวน ๒ จุด

ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ตี๋ชั้น โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ฯ สพป.น่าน เขต ๒

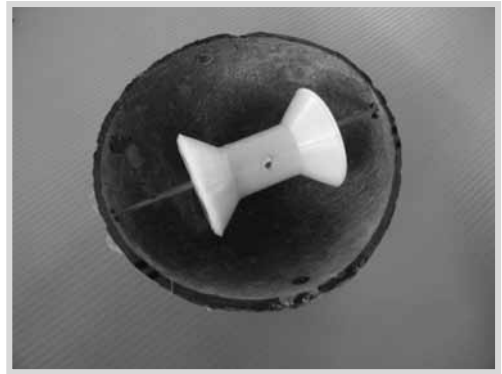


๕. นำเหล็กแหลมมาเผาไฟให้ร้อนแล้วนำไปเจาะแกนหลอดด้วยตามตำแหน่งที่ทำเครื่องหมายไว้ให้ผ่านทะลุ

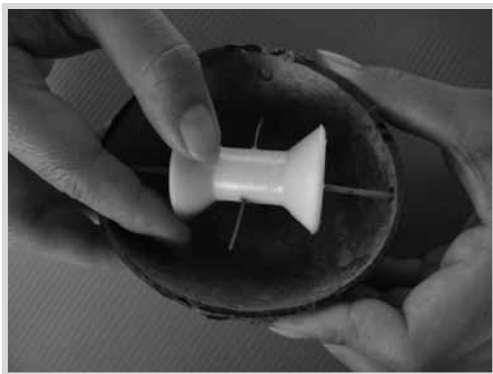


๖. นำตะขอลวดคล้องด้วยยางรัดนำไปสอดที่แกนหลอดด้วย

ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ดีบัณฑิต โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ฯ สพป.น่าน เขต ๒

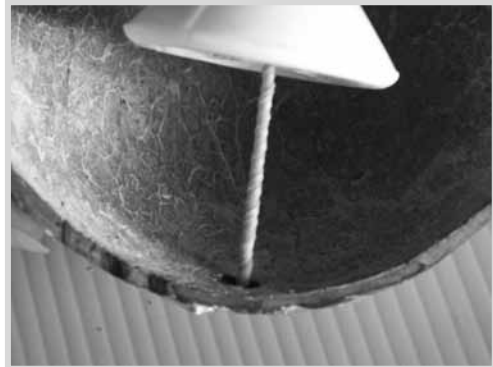


๗. นำไปสอดเข้ากับรูที่อยู่ด้านข้างตัวหนู โดยเอาหลอดขนาด ๑ เซนติเมตร สอดไว้
ไม่ให้ยางรัดหลุดออกจากรู ทั้งสองข้าง ใช้ปืนยิงกาวยึดหลอดให้ติดกับกะลามะพร้าว

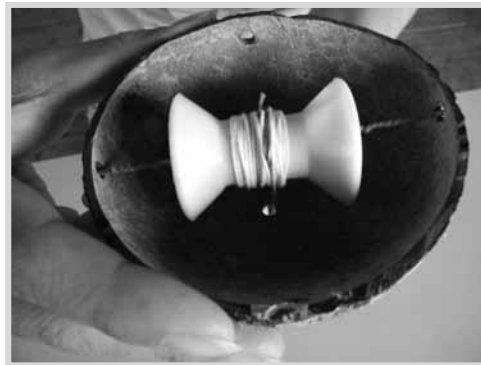
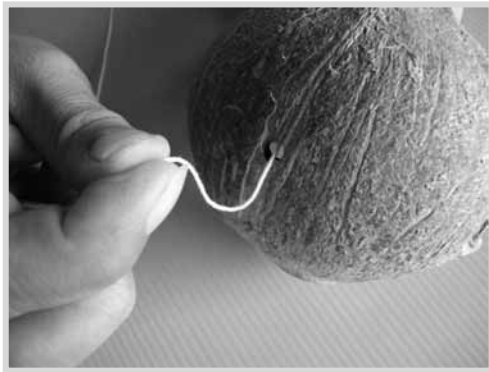


๘. นำหลอดยาว ๒ นิ้ว มาสอดเข้าที่รูของแกนหลอดด้าย โดยให้หลอดสอดระหว่างกลางของ
ยางรัด งอหลอดทั้งสองข้างให้ติดกับแกนหลอดด้าย

ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ดีบัณฑิต โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ฯ สพ.น่าน เขต ๒

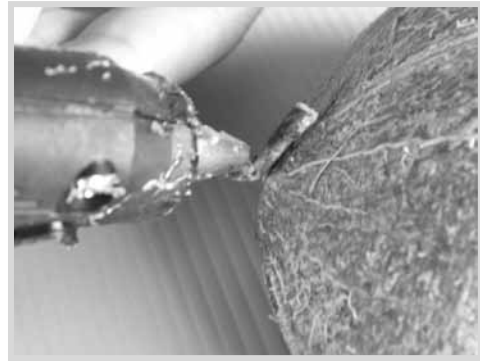
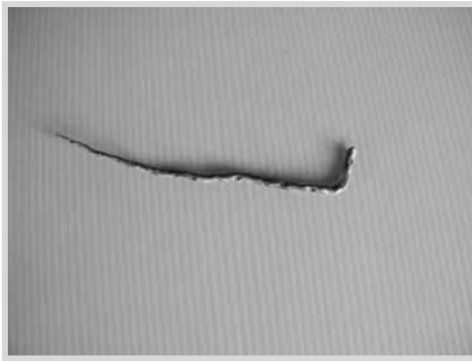


๙. หมุนแกนหลอดด้ายไปด้านหน้าของหนู จนยางรัดตึง จับแกนหลอดด้ายไว้ให้แน่น



๑๐. สอดเส้นด้ายที่หลังของหนู แล้วนำไปผูกติดกับแกนหลอดด้าย จากนั้นค่อยๆ ปล่อยมือที่จับแกนหลอดด้าย แกนหลอดด้ายก็จะพันเส้นด้ายไว้

ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ดีบัณฑิต โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ๓ สพป.น่าน เขต ๒



๑๑. ตัดทลายปาร์ลม์ งอทลายปาร์ลม์ยาวประมาณ ๑ เซนติเมตร นำไปติดที่ก้นของหนู เพื่อทำหางหนูด้วยปืนยิงกาว



๑๒. นำขี้มะพร้าวมาติดเป็นหูหนู ด้วยปืนยิงกาว



ที่มา : ภาพและผลงานโดย นายเบญจพล ดีบัณฑิต โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ฯ สพป.น่าน เขต ๒

หมายเหตุ สามารถปรับใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่นได้

นิทานเรื่องราชสีห์กับหนู

ขณะที่ราชสีห์ตัวหนึ่งกำลังนอนหลับสบายอยู่ในป่าใหญ่ เจ้าหนูน้อยตัวหนึ่งก็ไต่ขึ้นไปโดยไม่รู้ว่า นั่นคือร่างของเจ้าป่าผู้ยิ่งใหญ่ ทำให้ราชสีห์ตื่นขึ้นมาด้วยความโกรธ และตะปบมันเอาไว้ด้วยอุ้งเล็บอันแหลมคม แต่ก่อนที่ราชสีห์จะฆ่ามัน เจ้าหนูก็ส่งเสียงร้องขอชีวิตขึ้นมาว่า “ได้โปรดไว้ชีวิตข้าเถิดท่าน ราชสีห์ผู้ยิ่งใหญ่ ไม่มีประโยชน์อันใดที่ท่านจะเอาชีวิตข้าไปเสีย วันหนึ่งข้าอาจจะมีโอกาสตอบแทนบุญคุณท่านได้” ราชสีห์จึงยอมปล่อยมันไป

วันหนึ่ง ราชสีห์เดินไปติดบ่วงของนายพราน และไม่ว่ามันจะพยายามส่งเสียงร้องและดิ้นรนอย่างสุดชีวิตก็ไม่สามารถหลุดออกจากบ่วงได้ ทันใดนั้นเอง หนูน้อยก็ได้ยินเสียงร้องของราชสีห์มันจึงรีบวิ่งตรงมาหา และบอกราชสีห์ว่า “ขอท่านอย่าได้กลัวเลย ข้านี้ล่ะจะช่วยท่านเอง” แล้วเจ้าหนูตัวกระฉ็อยร่อยก็ตรงเข้ากัดบ่วงของนายพรานจนขาด ราชสีห์จึงได้เป็นอิสระอีกครั้ง

คติสอนใจ

“อย่าหลงทะนงตนว่าเป็นคนยิ่งใหญ่ เพราะผู้ที่เราคิดว่าอ่อนแอกว่าอาจจะช่วยเหลือเราได้สักวันหนึ่ง”

.....

ขอขอบคุณข้อมูลจาก

หนังสือชุด ๑๐๐ เรื่อง สนทนสนุก เรื่อง ๑๐๐ นิทานอีสป สำนักพิมพ์ แอปป์คิดส์ กรุงเทพฯ
พิมพ์ครั้งที่ ๘ มิถุนายน ๒๕๕๒

เกณฑ์การให้คะแนน

ผู้ประเมินสังเกตการปฏิบัติของผู้ถูกประเมิน แล้วให้คะแนนแต่ละหัวข้อเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑. การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์

- ๓ คะแนน หมายถึง เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ได้ถูกต้องและเหมาะสม
- ๒ คะแนน หมายถึง เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ได้ถูกต้องแต่ไม่เหมาะสม
- ๑ คะแนน หมายถึง เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม

๒. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- ๓ คะแนน หมายถึง ทำครบและถูกต้องตามขั้นตอน
- ๒ คะแนน หมายถึง ทำข้ามขั้นตอน ๑ ขั้นตอน
- ๑ คะแนน หมายถึง ทำข้ามขั้นตอนตั้งแต่ ๒ ขั้นตอนขึ้นไป

๓. การใช้เวลา

- ๓ คะแนน หมายถึง ทำงานเสร็จก่อนเวลาที่กำหนด
- ๒ คะแนน หมายถึง ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด
- ๑ คะแนน หมายถึง ทำงานเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด

๔. ความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงานและการเก็บรักษาอุปกรณ์

- ๓ คะแนน หมายถึง บริเวณที่ปฏิบัติงานสะอาดและเก็บรักษาอุปกรณ์ได้ถูกต้อง
- ๒ คะแนน หมายถึง บริเวณที่ปฏิบัติงานไม่สะอาดแต่เก็บรักษาอุปกรณ์ได้ถูกต้อง หรือ บริเวณที่ปฏิบัติงานสะอาดแต่เก็บรักษาอุปกรณ์ไม่ถูกต้อง
- ๑ คะแนน หมายถึง บริเวณที่ปฏิบัติงานไม่สะอาดและเก็บรักษาอุปกรณ์ไม่ถูกต้อง

๕. ผลงาน

- ๓ คะแนน หมายถึง สะอาด เรียบร้อย สวยงามและเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- ๒ คะแนน หมายถึง สะอาด เรียบร้อย สวยงามและเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- ๑ คะแนน หมายถึง งานไม่เสร็จ

สรุปผลการประเมิน

ระดับดีมาก	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑๓ - ๑๕ คะแนน
ระดับดี	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑๐ - ๑๒ คะแนน
ระดับพอใช้	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑ - ๙ คะแนน

คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่ ๓ ชื่อแผน สรรค์สร้างผลงาน เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

ความเข้าใจในหลักการของการประดิษฐ์ รู้จักการวางแผนและวิธีการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์ของใช้ จะทำให้สามารถประดิษฐ์ของใช้ที่มีคุณภาพได้

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมเรียนรู้

๒.๑ การใช้สิ่งของมีคมขอให้ครูคอยกำชับให้นักเรียนใช้ความระมัดระวัง และคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก

๒.๒ การใช้กาวยร้อนครูต้องบอกให้นักเรียนระมัดระวังอย่าให้เข้าตา ตัดมือหรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

๒.๓ วัสดุ อุปกรณ์บางอย่างครูสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมของท้องถิ่นนั้นๆ

๒.๔ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย ความรู้ของผู้เรียนและบริบทของโรงเรียนได้

แนวทางการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ เส้นทางเศรษฐกิจ แผนการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สรรค์สร้างผลงาน
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวทางการจัดการเรียนรู้	ชั้น ป. ๑	ชั้น ป. ๒	ชั้น ป. ๓
ชั้นนำ	กิจกรรมรวมชั้น : ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “มด” พร้อมทำท่าทางประกอบ		
ชั้นสอน	<p>กิจกรรมกลุ่มย่อยคละชั้น : แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยคละชั้น ตามความเหมาะสม ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ ๑</p> <p>เรื่องการเรียนรู้ของใช้ระดับตกแต่ง (มดน้อย) โดยศึกษารูปแบบ วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ และขั้นตอน</p> <p>การเรียนรู้ จากนั้นให้นักเรียนส่งตัวแทนมารีวิววัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในการประดิษฐ์ และลงมือ</p> <p>ประดิษฐ์ชิ้นงาน</p>		
	กิจกรรมเดี่ยว : นักเรียนลงมือประดิษฐ์ชิ้นงาน และนำผลงานมาส่งครู เพื่อประเมินผลและให้ข้อเสนอแนะต่อไป		
ชั้นสรุป	กิจกรรมรวมชั้น : ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินชิ้นงานของทุกคนร่วมกัน		
วัดและประเมินผล	สังเกตการทำกิจกรรม และประเมินผลงานสิ่งประดิษฐ์ของใช้ระดับตกแต่ง (มดน้อย)		

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ เส้นทางเศรษฐกิจ แผนการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สรรค์สร้างผลงาน บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

<p>ขอบเขตเนื้อหา</p> <ul style="list-style-type: none"> - การประดิษฐ์ของใช้ ตามแบบ - การใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างงานทัศนศิลป์ ๓ มิติ - การใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิควิธีการในการสร้างงานทัศนศิลป์

<p>กิจกรรม (เวลา ๓ ชั่วโมง)</p> <p>ขั้นนำ (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “มด” พร้อมทำท่าทางประกอบ ๒. นำผลงานที่นักเรียนทำในช่วงที่ผ่านมามาให้นักเรียนดู แล้วอภิปรายให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงผลงานร่วมกัน <p>ขั้นสอน (กิจกรรม กลุ่มย่อย/คลัสต์)</p> <ol style="list-style-type: none"> ๓. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มคลัสต์ ตามความเหมาะสม กลุ่มละ ๓ คน ๔. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาใบความรู้ที่ ๑ เรื่องการประดิษฐ์ของใช้ระดับตกแต่ง (มดน้อย) โดยให้ศึกษารูปแบบ วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ และขั้นตอนการประดิษฐ์ แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารีวิววัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ ที่ใช้ในการประดิษฐ์ตามใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง การประดิษฐ์ของใช้ระดับตกแต่ง (มดน้อย) จากครู แล้วลงมือประดิษฐ์ชิ้นงาน (กิจกรรมเดี่ยว) ๖. นักเรียนลงมือสร้างชิ้นงานตามกิจกรรมในใบความรู้ที่ ๑ ๗. นักเรียนนำผลงานมาส่งครู เพื่อประเมินและให้ข้อเสนอแนะต่อไป <p>ขั้นสรุป (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> ๘. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินชิ้นงานของทุกคนร่วมกัน

<p>จุดประสงค์</p> <p>ความรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. เข้าใจหลักการประดิษฐ์ของใช้ (๖.๑.๑ ป.๑/๒) <p>ทักษะ</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ประดิษฐ์ของใช้ตามแบบได้ (๖.๑.๑ ป.๑/๒) ศ ๑.๑ ป.๑/๔) <ol style="list-style-type: none"> ๒. เลือกรับใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างงานทัศนศิลป์ ๓ มิติ ได้ (ศ ๑.๑ ป.๑/๑ ศ ๑.๑ ป.๑/๑) ศ ๑.๑ ป.๑/๑) <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. มีความมุ่งมั่นในการทำงาน

<p>สื่อ / แหล่งเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใบความรู้ที่ ๑ - วัสดุและอุปกรณ์ (สามารถปรับใช้วัสดุในท้องถิ่น) - เพลงมด <p>ภาระงาน / ชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - สิ่งประดิษฐ์ มดน้อย

<p>การวัดและประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ประเมินความรู้เกี่ยวกับการประดิษฐ์ของใช้ ๒. ประเมินทักษะการปฏิบัติงานและผลงาน ๓. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>วิธีการ</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. การประเมินผลงาน ๒. การประเมินการปฏิบัติงาน ๓. การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>เครื่องมือ</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. แบบบันทึกการตรวจผลงาน ๒. แบบประเมินการปฏิบัติงาน ๓. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ผลงานได้ระดับดีขึ้นไปถือว่าผ่าน การประเมิน พฤติกรรมนักเรียน ได้ระดับดีขึ้นไปถือว่าผ่านการประเมิน

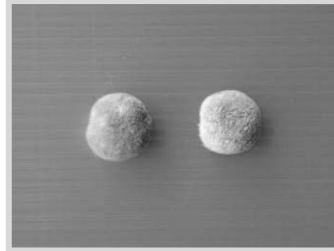
ใบความรู้ที่ ๑ (สำหรับนักเรียน)

เรื่อง การประดิษฐ์ของใช้ประดับตกแต่ง (มดน้อย)

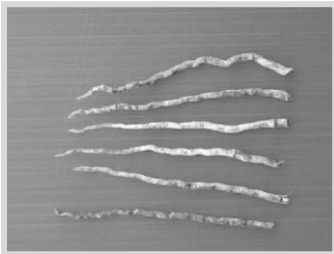
วัสดุอุปกรณ์
ที่ต้องเตรียมมีดังนี้ครับ



๑. เมล็ดกระบอก



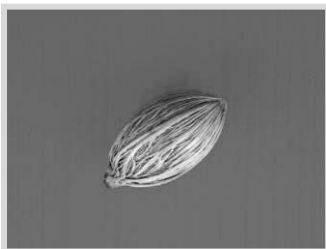
๒. เมล็ดสั๊ก



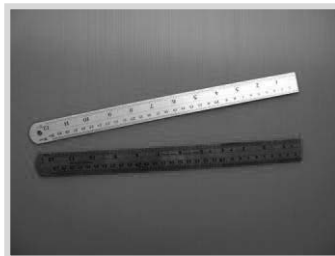
๓. ทะลายปาล์ม



๔. งาดำ



๕. เมล็ดปาล์ม



๖. ไม้บรรทัด



๗. ปากกาเคมี



๘. กาวร้อน

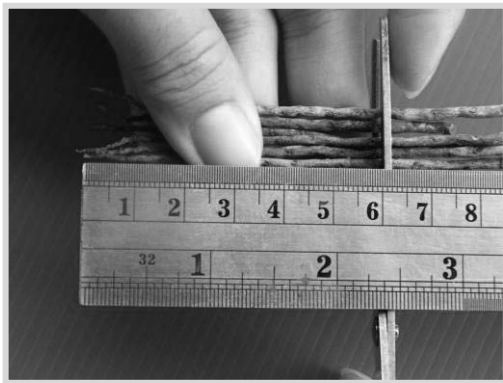


๙. กรรไกร

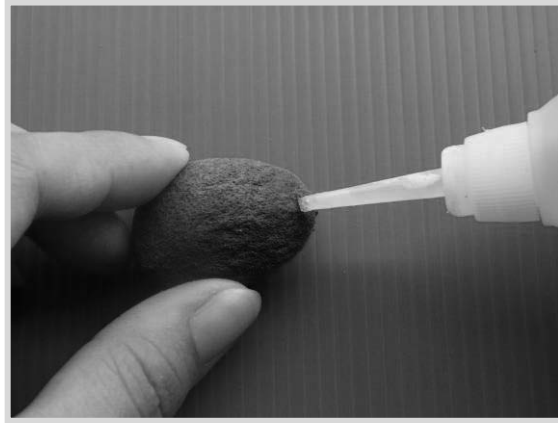


๑๐. แลคเกอร์สเปรย์

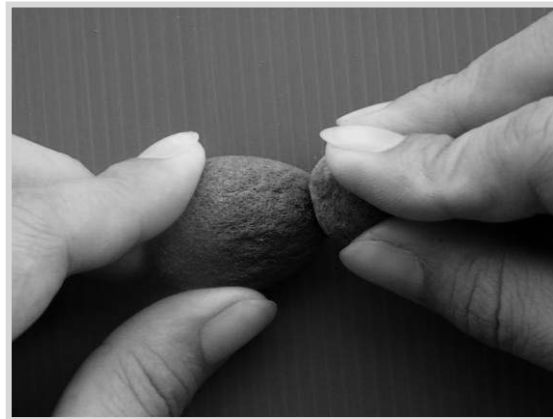
ขั้นตอนการประดิษฐ์มด



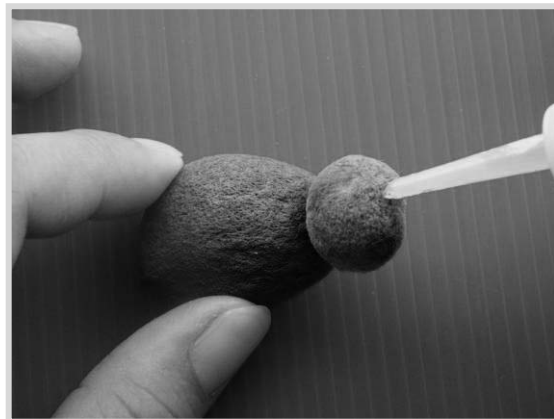
๑. ตัดทละลายปาล์มให้มีความยาว ๖ เซนติเมตร จำนวน ๖ เส้น



๒. ต้มน้ำร้อนที่เมล็ดกระบก



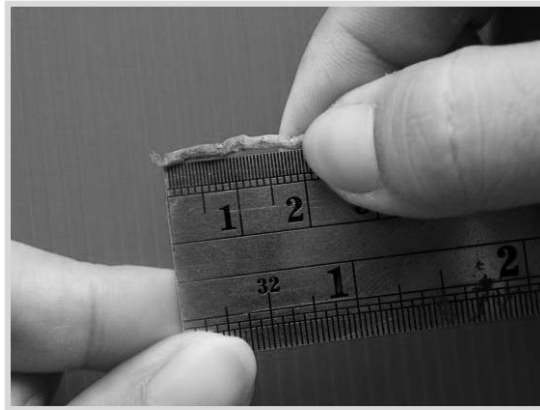
๓. นำเมล็ดสักมาติดเข้ากับเมล็ดกระบก



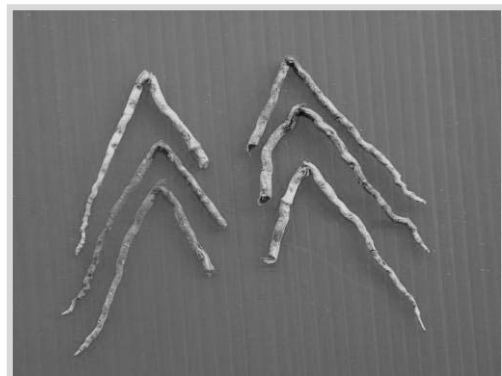
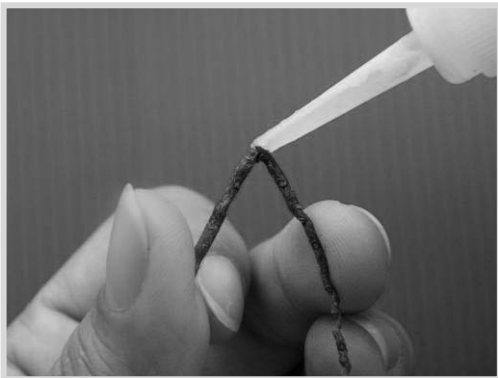
๔. ต้มน้ำร้อนที่เมล็ดสัก



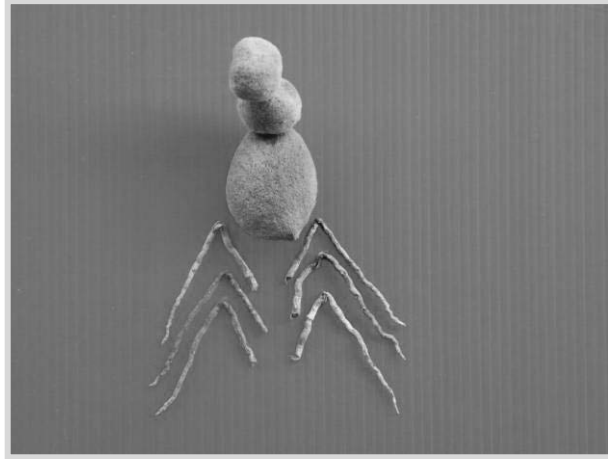
๕. นำเมล็ดสักมาติดอีก ๑ เมล็ด



๖. นำทะลายปาล์มที่ตัดไว้แล้ว วัดให้มีความยาวจากโคน ๒ เซนติเมตร



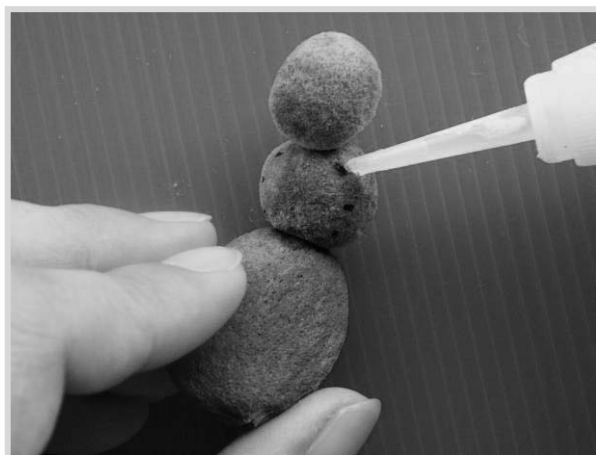
๗. หักทะลายปาล์มตรงตำแหน่งที่วัดไว้แต่ไม่ให้ขาดออกจากกันแล้วต้มด้วย
กาวยร้อน จะได้ขาของมด



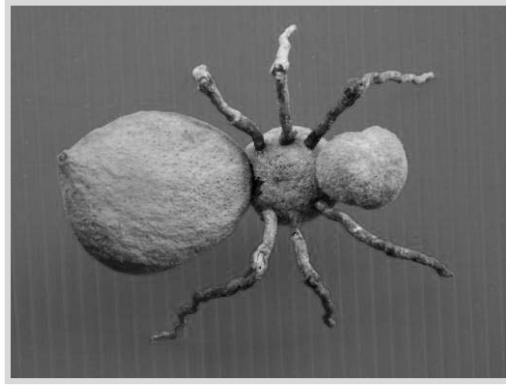
๘. นำส่วนต่างๆ ของมดมาวางไว้เพื่อเตรียมประกอบเข้าด้วยกัน



๙. ใช้ปากกาเคมีทำจุดสำหรับที่จะติดขาทั้ง ๖ ขา



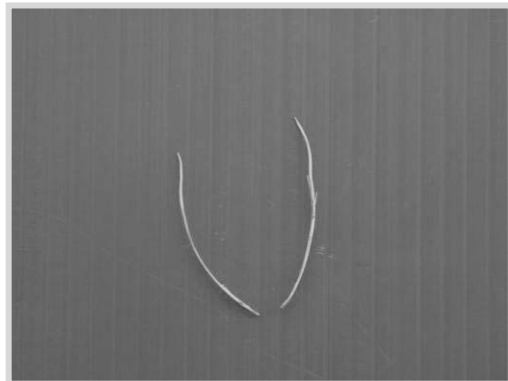
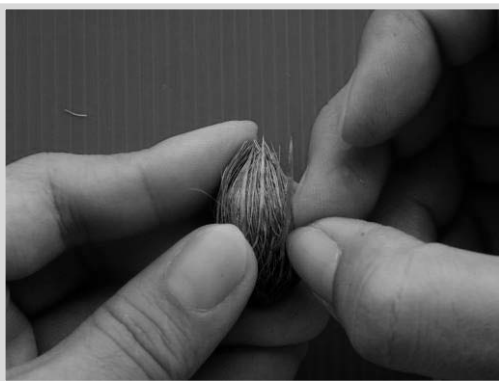
๑๐. แต้มกาวร้อนบริเวณที่จุดตำแหน่งขา



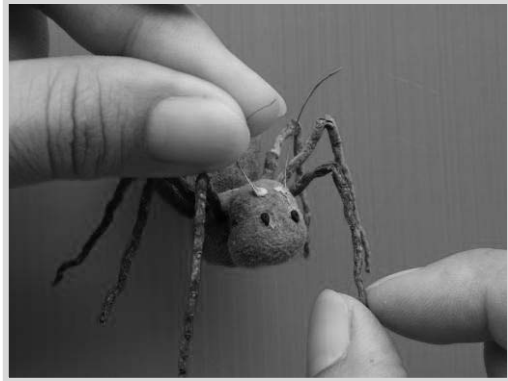
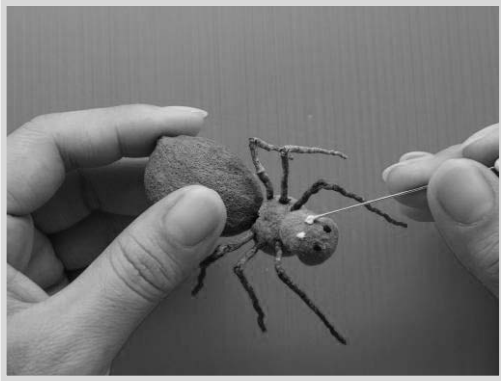
๑๑. ติดขาของมดทั้ง ๖ ขา



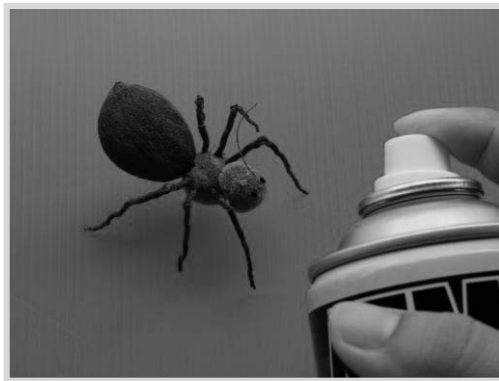
๑๒. ทากาวลาเท็กซ์ตรงตำแหน่งที่จะติดตา ใช้เข็มจิ้มงาดำติดลงบนกาวลาเท็กซ์
ที่ทำไว้ให้เป็นตาของมด



๑๓. แกะเส้นที่ห่อหุ้มเมล็ดปาล์มออกมาจำนวน ๒ เส้น เพื่อใช้ทำหนดมด



๑๔. ติดหนวดมดด้วยกาวลาเท็กซ์



๑๕. พ่นเคลือบเงาด้วยแลคเกอร์สเปรย์



ที่มา : ผลงานโดย นายเบญจพล ตี๋ขันธ์ โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ๑ สพป.น่าน เขต ๒

หมายเหตุ

สามารถปรับใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่นได้



ทำนอง เพลงช้าง

มด มด มด	หนูรู้จักมดหรือเปล่า
มดมันตัวเล็กไม่เบา	มีขายาว ยาว
ออกหากิน	มีบ้านใต้ดินเรียกว่ารัง
หนู หนู จงจำไว้เอย	

ที่มา : <http://www.slideshare.net/ssuser81eadd/ss-8581638>

นายสุวิทย์ สารีแก้ว โรงเรียนนาวังศึกษาวิช เลขที่ ๕๕ หมู่ ๑๓ ตำบลนาเหล่า อำเภอนาวัง
จังหวัดหนองบัวลำภู ๓๙๑๗๐

เกณฑ์การให้คะแนน

ผู้ประเมินสังเกตการปฏิบัติของผู้ถูกประเมิน แล้วให้คะแนนแต่ละหัวข้อเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑. การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์

- ๓ คะแนน หมายถึง เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ได้ถูกต้องและเหมาะสม
- ๒ คะแนน หมายถึง เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ได้ถูกต้องแต่ไม่เหมาะสม
- ๑ คะแนน หมายถึง เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม

๒. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- ๓ คะแนน หมายถึง ทำครบและถูกต้องตามขั้นตอน
- ๒ คะแนน หมายถึง ทำข้ามขั้นตอน ๑ ขั้นตอน
- ๑ คะแนน หมายถึง ทำข้ามขั้นตอนตั้งแต่ ๒ ขั้นตอนขึ้นไป

๓. การใช้เวลา

- ๓ คะแนน หมายถึง ทำงานเสร็จก่อนเวลาที่กำหนด
- ๒ คะแนน หมายถึง ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด
- ๑ คะแนน หมายถึง ทำงานเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด

๔. ความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงานและการเก็บรักษาอุปกรณ์

- ๓ คะแนน หมายถึง บริเวณที่ปฏิบัติงานสะอาดและเก็บรักษาอุปกรณ์ได้ถูกต้อง
- ๒ คะแนน หมายถึง บริเวณที่ปฏิบัติงานไม่สะอาดแต่เก็บรักษาอุปกรณ์ได้ถูกต้อง หรือ บริเวณที่ปฏิบัติงานสะอาดแต่เก็บรักษาอุปกรณ์ไม่ถูกต้อง
- ๑ คะแนน หมายถึง บริเวณที่ปฏิบัติงานไม่สะอาดและเก็บรักษาอุปกรณ์ไม่ถูกต้อง

๕. ผลงาน

- ๓ คะแนน หมายถึง สะอาด เรียบร้อย สวยงามและเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- ๒ คะแนน หมายถึง สะอาด เรียบร้อย สวยงามและเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- ๑ คะแนน หมายถึง งานไม่เสร็จ

สรุปผลการประเมิน

ระดับดีมาก	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑๓ - ๑๕ คะแนน
ระดับดี	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑๐ - ๑๒ คะแนน
ระดับพอใช้	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑ - ๙ คะแนน

คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่ ๔ ชื่อแผน ประสานความคิด เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

การออกแบบ คือ การรู้จักวางแผนจัดขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์นั้น

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมเรียนรู้

๒.๑ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย ความรู้ของผู้เรียนและบริบทของโรงเรียนได้

แนวการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ คู่เส้นทางเศรษฐกิจ แผนการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ประสานความคิด
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการอาชีพและเทคโนโลยี ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวการจัดการจัดการเรียนรู้	ชั้น ป. ๑	ชั้น ป. ๒	ชั้น ป. ๓
ขั้นนำ	<p>กิจกรรมรวมชั้น : ให้นักเรียนดูภาพงานประดิษฐ์ต่างๆ แล้วให้นักเรียนร่วมกันสังเกตและคิดวิเคราะห์ถึง งานประดิษฐ์ที่นำมาให้ดู</p> <p>ทำมาจากอะไรบ้าง ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงสิ่งที่ใช้ทำงานประดิษฐ์เรียกว่า วัสดุ เศษวัสดุ หรือเป็นสิ่งของที่เหลือใช้แล้วและวัสดุที่มีท้องถิ่น</p>		
ขั้นสอน	<p>กิจกรรมกลุ่มย่อยแต่ละชั้น : แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยแต่ละชั้น กลุ่มละ ๓ คน ศึกษาใบความรู้ที่ ๑</p> <p>เรื่องประเภทของวัสดุที่นำมาใช้ทำของเล่น ของใช้ และร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในใบความรู้ที่ ๑</p>		
	กิจกรรมเดี่ยว : ทำใบงานที่ ๑๑		
	กิจกรรมกลุ่มย่อยแต่ละชั้น : นักเรียนกลับมารวมกลุ่มอีกครั้ง และศึกษาใบความรู้ที่ ๒ เรื่องการออกแบบงานประดิษฐ์		
	จากนั้นร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในใบความรู้ที่ ๒		
	กิจกรรมกลุ่มย่อยแต่ละชั้น : ทำใบงานที่ ๑๒ และใบงานที่ ๑๓		
ขั้นสรุป	กิจกรรมรวมชั้น : แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ครูและเพื่อนๆ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ		
	กิจกรรมรวมชั้น : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือที่จะใช้ในการทำงานประดิษฐ์ตามที่ได้ออกแบบไว้		
วัดและประเมินผล	ตรวจใบงานที่ ๑๑	ตรวจใบงานที่ ๑๑	ตรวจใบงานที่ ๑๑
		ตรวจใบงานที่ ๑๒ และใบงานที่ ๑๓	

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้บูรณาการ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ สู่เส้นทางเศรษฐกิจ แผนการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ประสานความคิด บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

<p>ขอบเขตเนื้อหา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การเลือกใช้วัสดุในการสร้างสรรค์ผลงาน 2. การออกแบบของเล่น ของใช้ 	<p>กิจกรรม (เวลา ๓ ชั่วโมง)</p> <p>ขั้นนำ (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนดูภาพงานประดิษฐ์ต่างๆ แล้วให้นักเรียนร่วมกันสังเกตและคิดวิเคราะห์ถึงงานประดิษฐ์ที่นำมาให้ดูทำมาจากอะไรบ้าง 2. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงสิ่งที่ใช้ทำงานประดิษฐ์เรียกว่า วัสดุ และเศษวัสดุ วัสดุที่มีในท้องถิ่น หรือเป็นสิ่งที่เหลือใช้แล้ว <p>ขั้นสอน (กิจกรรมคละชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> ๓. แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ ๓ คน (คละชั้น) ๔. ให้แต่ละกลุ่มศึกษาใบความรู้ที่ ๑ เรื่องประเภทของวัสดุที่นำมาใช้ทำของเล่น ของใช้ ๕. ครูและนักเรียนร่วมสนทนาซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาในใบความรู้ที่ ๑ (กิจกรรมเดี่ยว) ๖. นักเรียนทำใบงานที่ ๐๑ (กิจกรรมคละชั้น) ๗. นักเรียนกลับมารวมกลุ่ม กลุ่มละ ๓ คน (คละชั้น) อีกครั้งหนึ่ง แล้วให้ศึกษาใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง การออกแบบงานประดิษฐ์ ๘. ครูและนักเรียนร่วมสนทนาซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาในใบความรู้ที่ ๒ ๙. นักเรียนทำใบงานที่ ๐๒ และ ใบงานที่ ๐๓ <p>ขั้นสรุป (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑๐. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ๑๑. ครูและเพื่อนๆ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ ๑๒. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือที่จะใช้ในการทำงานประดิษฐ์ตามที่ได้ออกแบบไว้ 	<p>สื่อ / แหล่งเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใบความรู้ที่ ๑ และ ๒ - รูปภาพงานประดิษฐ์ - ใบงานที่ ๐๑ , ๐๒ และ ๐๓ <p>ภาระงาน / ชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบของเล่น ของใช้
<p>จุดประสงค์</p> <p>ความรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. บอกชื่อและประโยชน์ของเศษวัสดุที่นำมาทำของเล่น ของใช้ได้ (ง ๒.๑ ป.๒/๑) <p>ทักษะ</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ออกแบบของเล่น ของใช้ได้ (ง ๒.๑ ป.๒/๔ ศ ๑.๑ ป.๑/๔ ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๑.๑ ป.๓/๖) <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. มีความมุ่งมั่นในการทำงาน 	<p>การวัดและประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ประเมินความรู้เกี่ยวกับการสำรวจ เศษวัสดุ การเลือกวัสดุที่นำมาใช้ในการทำของเล่น ของใช้ ๒. ประเมินทักษะการออกแบบของเล่น ของใช้ ๓. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>วิธีการ</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ตรวจใบงาน ๒. ตรวจผลงาน ๓. การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>เครื่องมือ</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ใบงาน ๒. แบบประเมินผลผลิตชิ้นงาน (ออกแบบ) ๓. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. การทำใบงานได้คะแนนผลการประเมินระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านการศึกษา ๒. ผลงานและพฤติกรรมการเรียน ได้รับระดับดีขึ้นไปถือว่าผ่านการประเมิน 	

ใบงานที่ ๐๑

ป ๖.๒/ผ ๔-๐๑

คำชี้แจง

ให้นักเรียนสำรวจเศษวัสดุภายในท้องถิ่นของนักเรียน แล้ววาดภาพประกอบ พร้อมบอกชื่อและประโยชน์ที่สามารถนำมาใช้ในงานประดิษฐ์ได้

๑. ชื่อ.....

ประโยชน์ คือ.....

.....

๒. ชื่อ.....

ประโยชน์ คือ.....

.....

๓. ชื่อ.....

ประโยชน์ คือ.....

.....

๔. ชื่อ.....

ประโยชน์ คือ.....

.....

ชื่อ-สกุลชั้นเลขที่.....

ใบงานที่ ๐๒

บ ๖.๒/พ ๔-๐๒

เรื่อง การออกแบบของเล่น

คำชี้แจง

ให้นักเรียนออกแบบของเล่นจากเศษวัสดุ กลุ่มละ ๑ อย่าง พร้อมกับวาดภาพประกอบ

สมาชิกในกลุ่ม

๑. ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่.....
๒. ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่.....
๓. ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่.....

ใบงานที่ ๐๓

บ ๖.๒/ผ ๔-๐๓

เรื่อง การออกแบบของใช้

คำชี้แจง

ให้นักเรียนออกแบบของใช้จากเศษวัสดุ กลุ่มละ ๑ อย่าง พร้อมกับวาดภาพประกอบ

สมาชิกในกลุ่ม

๑. ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่.....

๒. ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่.....

๓. ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่.....

เฉลยใบงานที่ ๐๑

บ ๖.๒/ผ ๔-๐๑

คำชี้แจง

ให้นักเรียนสำรวจเศษวัสดุภายในท้องถิ่นของนักเรียน แล้ววาดภาพประกอบ พร้อมบอกชื่อและประโยชน์ที่สามารถนำมาใช้ในงานประดิษฐ์ได้

๑. ชื่อ.....คำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน.....

ประโยชน์ คือ.....
.....

๒. ชื่อ.....คำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน.....

ประโยชน์ คือ.....
.....

๓. ชื่อ.....คำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน.....

ประโยชน์ คือ.....
.....

๔. ชื่อ.....คำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน.....

ประโยชน์ คือ.....
.....

เกณฑ์การให้คะแนนรายข้อ

- ๓ คะแนน หมายถึง ตอบได้ถูกต้อง ชัดเจนและครอบคลุม
- ๒ คะแนน หมายถึง ตอบได้ถูกต้อง ชัดเจนแต่ไม่ครอบคลุม
- ๑ คะแนน หมายถึง ตอบไม่ชัดเจนและไม่ครอบคลุม

เฉลยใบงานที่ ๐๒

บ ๖.๒/พ ๔-๐๒

เรื่อง การออกแบบของเล่น

คำชี้แจง

ให้นักเรียนออกแบบของเล่นจากเศษวัสดุ กลุ่มละ ๑ อย่าง พร้อมกับวาดภาพประกอบ

คำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน

เฉลยใบงานที่ ๐๓

บ ๖.๒/ผ ๔-๐๓

เรื่อง การออกแบบของใช้

คำชี้แจง

ให้นักเรียนออกแบบของใช้จากเศษวัสดุ กลุ่มละ ๑ อย่าง พร้อมกับวาดภาพประกอบ

คำตอบขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน

ใบความรู้ที่ ๑ (สำหรับนักเรียน)

เรื่อง ประเภทของวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้ทำงานประดิษฐ์

๑. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์ประเภทของเล่น

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์ประเภทของเล่น ได้แก่ กระดาษแข็ง กระดาษลูกฟูก กระดาษโปสเตอร์ กระดาษปกนิตยสาร ไม้ เชือก ลวด สี กาว ขวดพลาสติก ขวดแก้ว กล่องกระดาษ กล่องพลาสติก เศษผ้า และกระป๋อง เป็นต้น วัสดุเหล่านี้สามารถนำมาประดิษฐ์เป็นของเล่นต่างๆ ได้มากมาย ซึ่งมีทั้งชนิดเล่น ได้ชั่วคราว และชนิดคงทนถาวร บางชนิดสามารถทำให้เกิดความเพลิดเพลิน และให้ความรู้ความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วย

๑.๑ คุณสมบัติของวัสดุงานประดิษฐ์ประเภทของเล่น ได้แก่ ความทนทานต่อน้ำ ทนต่อการฉีกขาด ความยืดหยุ่น ความนุ่ม-แข็ง ความหยวบ-เรียบ ความมันวาว-ด้าน ซึ่งขึ้นกับชนิดของวัสดุ ตัวอย่างงานประดิษฐ์ประเภทของเล่น ได้แก่ ฐานมะพร้าว ฐานกระดาษ ฐานไม้ระกำ หุ่นกระดาษ หุ่นผ้า รถลาก เครื่องบิน เรือ นกกระดาษ ปลาจากใบเตย ใบลาน ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตา สัตว์จากผ้า หุ่นชักกระดาษแข็ง

๑.๒ อุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์ ได้แก่ มีด กรรไกร คีม เลื่อย เข็ม ด้าย แปรงทาสี ตะปู ค้อน ซึ่งขึ้นกับชนิดของเครื่องเล่นและวัสดุที่ใช้ทำ

การเลือกใช้อุปกรณ์นั้น ต้องยึดหลัก ดังนี้

๑. ควรใช้ให้ถูกประเภทของวัสดุอุปกรณ์
๒. ควรใช้อย่างระมัดระวังและรู้จักวิธีการใช้
๓. ควรใช้แล้วเก็บไว้ที่เดิม
๔. ควรซ่อมแซมเมื่ออุปกรณ์ชำรุด

๒. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์ของใช้

ได้แก่ หวาย ไม้ไผ่ ไม้ เชือก ลวด ปูนปลาสเตอร์ กระดาษแข็ง ผ้า พลาสติก สี กาว แคลลิก แล็กเกอร์ เป็นต้น วัสดุเหล่านี้สามารถนำมาประดิษฐ์เป็นของใช้ได้มากมาย เช่น ตะกร้าหว้า ตะกร้าผลไม้ ตะกร้าใส่หนังสือ กระดาษ กระดิ่ง เข่ง ชะลอม ไม้แขวนเสื้อ แจกัน ที่คั่นหนังสือ

๒.๑ คุณสมบัติของวัสดุที่ใช้ในงานประดิษฐ์ของใช้ต้องมีคุณสมบัติดังนี้
ความแข็งแรง ทนทาน ความสวยงาม ลวดลาย ความอ่อนนุ่ม ความมันวาว ความเหนียว

๒.๒ อุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์ ได้แก่ มีด เลื่อย คีม กรรไกร และอุปกรณ์ที่ใช้เฉพาะแต่ละงาน ได้แก่ เลื่อยตัด เหล็กหมาด ที่เสียดตอก มีดโต้ เหล็กกดลาย มีดขูดผิว มีดจ๊กตอก คีม มีดลบเหลี่ยม กุญแจเลื่อน มีดเหลา เป็นต้น

การเลือกใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์ต่างๆ ต้องมีความละเอียดรอบคอบมากขึ้น เพราะวัสดุ มีความเหนียว ความแข็งและคม อาจเกิดอันตรายได้ จึงต้องทำความรู้จัก และศึกษาวิธีใช้อุปกรณ์อย่างดีก่อนลงมือใช้ และต้องคำนึงถึงความปลอดภัย และการดูแลรักษาด้วย

ขอบคุณข้อมูลจาก

<http://www.gerapatr.com/craftsmanship/index.php/application-of-knowledge-2/48-application-of-knowledge-2>

โรงเรียนนครนายกวิทยาคม ข๑ - ๓๓๐ ถนนสุวรรณศร อำเภอเมืองนครนายก จังหวัดนครนายก ๒๖๐๐๐

ใบความรู้ที่ ๒ (สำหรับนักเรียน)

เรื่อง การออกแบบงานประดิษฐ์

ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดียิ่งขึ้น ด้วยการใช้วัสดุ และวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผนและจุดมุ่งหมายที่ต้องการ การออกแบบงานประดิษฐ์ เป็นการสร้างรูปลักษณ์ของชิ้นงาน โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ ความเข้าใจ ในหลักการออกแบบและนำมาใช้ ทำให้การออกแบบชิ้นงานนั้น มีคุณค่า และน่าสนใจยิ่ง

แบบงานประดิษฐ์ได้มาจาก

๑. การศึกษาแบบของงานที่ตนสนใจจากหนังสือ นิตยสารแล้วทดลองปฏิบัติ
๒. การดัดแปลงแบบที่มีอยู่เดิม หรือแบบตัวอย่างโดยทำการศึกษาแบบ จนเกิดความเข้าใจ จึงปฏิบัติการสร้างแบบ โดยการนำเอาแนวความคิดหรือความคิดสร้างสรรค์ของตนเองไปผสมผสานทำให้ได้แบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะไม่เหมือนใคร
๒. การออกแบบด้วยตนเองคือการออกแบบที่เกิดจากแนวคิดของตนเองและทดลองปฏิบัติ สร้างแบบจนได้แบบที่สวยงาม เหมาะสมตามความต้องการ

ขอบคุณข้อมูลจาก

<http://www.gerapatr.com/craftsmanship/index.php/application-of-knowledge-2/48-application-of-knowledge-2>

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินผลชิ้นงาน (ใบงานการออกแบบ)

ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	๓	๒	๑
๑. รูปแบบ ชิ้นงาน	-รูปแบบชิ้นงานถูกต้องตามที่กำหนด -รูปแบบแปลกใหม่ น่าสนใจ -มีขนาดเหมาะสม -รูปภาพมีสีสันสวยงาม -รูปภาพสัมพันธ์กับเนื้อหา	-รูปแบบแปลกใหม่ น่าสนใจ -มีขนาดเหมาะสม -รูปภาพมีสีสันสวยงาม -รูปภาพสัมพันธ์กับเนื้อหา	-มีขนาดเหมาะสม -รูปภาพมีสีสันสวยงาม -รูปภาพสัมพันธ์กับเนื้อหา
๒. ภาษา	-มีการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง -ประโยคสอดคล้องกับเนื้อหา -สะกดคำถูกต้อง -มีการเว้นวรรคโดยไม่ฉีกคำ -มีการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์	-ประโยคสอดคล้องกับเนื้อหา -สะกดคำถูกต้อง -มีการเว้นวรรคโดยไม่ฉีกคำ -มีการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์	-สะกดคำถูกต้อง -มีการเว้นวรรคโดยไม่ฉีกคำ -มีการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์
๓. เนื้อหา	-เนื้อหาถูกต้อง -เนื้อหาตรงตามหัวข้อเรื่อง -เนื้อหาเป็นไปตามที่กำหนด -รายละเอียดครอบคลุม -เนื้อหาสอดคล้อง	-เนื้อหาตรงตามหัวข้อเรื่อง -เนื้อหาเป็นไปตามที่กำหนด -รายละเอียดครอบคลุม -เนื้อหาสอดคล้อง	-เนื้อหาเป็นไปตามที่กำหนด -รายละเอียดครอบคลุม -เนื้อหาสอดคล้อง
๔. เวลา	ส่งชิ้นงานภายในเวลาที่กำหนด	ส่งชิ้นงานช้ากว่ากำหนด ๑ วัน	ส่งชิ้นงานช้ากว่ากำหนดเกินกว่า ๑ วัน

สรุปผลการประเมิน

ระดับดีมาก ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑๐ - ๑๒ คะแนน

ระดับดี ได้คะแนนรวมระหว่าง ๕ - ๙ คะแนน

ระดับพอใช้ ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑ - ๔ คะแนน

คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่ ๕ ชื่อแผน ประดิษฐ์ของเล่น เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

ความเข้าใจในหลักการของการประดิษฐ์ รู้จักการวางแผนและวิธีการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์ของเล่น จะทำให้สามารถประดิษฐ์ของเล่นที่มีคุณภาพได้

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมเรียนรู้

๒.๑ การใช้สิ่งของมีคมขอให้ครูคอยกำชับให้นักเรียนใช้ความระมัดระวัง และคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก

๒.๒ ครูควรเดินสำรวจการทำงานของนักเรียนโดยทั่ว

๒.๓ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย ความรู้ของผู้เรียนและบริบทของโรงเรียนได้

แนวการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ คู่เส้นทางเศรษฐกิจ แผนการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติษฐ์ของเล่น
 บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวการจัดการจัดการเรียนรู้	ชั้น ป. ๑	ชั้น ป. ๒	ชั้น ป. ๓
ขั้นนำ	กิจกรรมรวมชั้น : ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “งานสิ่งใด” พร้อมทั้งสนทนาเกี่ยวกับบทเพลง		
ขั้นสอน	กิจกรรมรวมชั้น : ครูให้คำแนะนำในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ และกำชับเรื่องอันตรายในการทำงานที่ขาดความระมัดระวัง		
	กิจกรรมกลุ่มย่อยแต่ละชั้น : นักเรียนลงมือสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ของตนเองตามที่ออกแบบไว้		
	ครูคอยตรวจสอบ ให้คำแนะนำและดูแลความปลอดภัยในขณะทำนักเรียนปฏิบัติงาน เมื่อนักเรียนประดิษฐ์ของเล่นเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ช่วยกันทำใบงานที่ ๑๑		
ขั้นสรุป	กิจกรรมรวมชั้น : ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ครูและเพื่อนๆ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ		
วัดและประเมินผล	สังเกตการทำกิจกรรม และประเมินผลงานประดิษฐ์ของตนเอง		

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ เส้นทางเศรษฐกิจ แผนการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ประติษฐ์ของเล่น บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ขอบเขตเนื้อหา
 - การประติษฐ์ของเล่นตามที่ออกแบบ
 - การใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิควิธีการในการสร้างงานทัศนศิลป์

กิจกรรม (เวลา ๓ ชั่วโมง)
ขั้นนำ (กิจกรรมรวมชั้น)
 ๑. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “งานสิ่งใด” พร้อมทั้งสนทนากี่ยวกับบทเพลง
 ๒. ครูให้คำแนะนำในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ และทำซ้ำเรื่องอันตรายในการทำงานที่ขาดความระมัดระวัง

ขั้นสอน (กิจกรรมคละชั้น)
 ๓. นักเรียนลงมือสร้างสรรค์สิ่งประติษฐ์ของเล่นตามที่ออกแบบไว้
 ๔. ครูคอยตรวจสอบ ให้คำแนะนำและดูแลความปลอดภัยในขณะทำนักเรียนปฏิบัติงาน
 ๕. เมื่อแต่ละกลุ่มประติษฐ์ของเล่นเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ช่วยกันทำใบงานที่ ๐๑

ขั้นสรุป (กิจกรรมรวมชั้น)
 ๖. ให้ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงานของกลุ่มหน้าชั้นเรียน
 ๗. ครูและนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันประเมินผลงาน

จุดประสงค์
ความรู้
 ๑. เข้าใจหลักการประติษฐ์ของเล่น (๒.๑ ป.๒/๓ ๓ ๒.๑ ป.๓/๑)

ทักษะ
 ๑. ประติษฐ์ของเล่นตามแบบได้ (๒.๑ ป.๓/๒) ศ ๑.๑ ป.๑/๓ ศ ๑.๑ ป.๒/๔ ศ ๑.๑ ป.๓/๒)

คุณลักษณะอันพึงประสงค์
 ๑. มีความมุ่งมั่นในการทำงาน

สื่อ / แหล่งเรียนรู้
 - เครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์
 - เพลงงานสิ่งใด
 - ใบงานที่ ๐๑
ภาระงาน / ชิ้นงาน
 - สิ่งประติษฐ์ประเภทของเล่น

การวัดและประเมินผล
 ๑. ประเมินความรู้เกี่ยวกับหลักการประติษฐ์ของเล่น
 ๒. ประเมินทักษะการประติษฐ์ของเล่น
 ๓. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

วิธีการ
 ๑. การประเมินผลงาน
 ๒. การประเมินการปฏิบัติงาน
 ๓. การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เครื่องมือ
 ๑. แบบบันทึกการตรวจผลงาน
 ๒. แบบประเมินการปฏิบัติงาน
 ๓. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เกณฑ์การประเมิน
 ๑. ผลงานได้ระดับดีขึ้นไปถือว่าผ่าน
 การประเมิน
 ๒. พฤติกรรมการเรียน ได้ระดับดีขึ้นไปถือว่าผ่านการประเมิน

ใบงานที่ ๐๑

ป ๖.๒/พ ๕-๐๑

เรื่อง การสร้างของเล่น

คำชี้แจง

ให้นักเรียนรายงานผลการสร้างของเล่น ตามหัวข้อต่อไปนี้

๑. งานประดิษฐ์นี้ มีชื่อว่า.....
.....
.....
๒. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ได้แก่.....
.....
.....
๓. ขั้นตอนการประดิษฐ์ มีดังนี้
 - ๑).....
 - ๒).....
 - ๓).....
 - ๔).....
 - ๕).....
 - ๖).....
๔. วิธีเล่น คือ.....
๕. ประโยชน์ที่ได้รับจากงานประดิษฐ์ชิ้นนี้ คือ.....
๖. ปัญหาที่พบและวิธีแก้ไข.....
.....

สมาชิกในกลุ่ม

๑. ชื่อ-สกุลชั้นเลขที่.....
๒. ชื่อ-สกุลชั้นเลขที่.....
๓. ชื่อ-สกุลชั้นเลขที่.....

เฉลยใบงานที่ ๐๑

ป ๖.๒/พ ๕-๐๑

เรื่อง การสร้างของเล่น

คำชี้แจง

ให้นักเรียนรายงานผลการสร้างของเล่น ตามหัวข้อต่อไปนี้

๑. งานประดิษฐ์นี้ มีชื่อว่า.....

.....

๒. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ได้แก่.....

.....

๓. ขั้นตอนการประดิษฐ์ มีดังนี้

๑).....

๒).....

๓).....

๔).....

๕).....

๖).....

๔. วิธีเล่น คือ.....

๕. ประโยชน์ที่ได้รับจากงานประดิษฐ์ชิ้นนี้ คือ.....

๖. ปัญหาที่พบและวิธีแก้ไข.....

.....

เกณฑ์การให้คะแนนรายข้อ

๓ คะแนน หมายถึง ตอบได้ถูกต้อง ชัดเจนและครอบคลุม

๒ คะแนน หมายถึง ตอบได้ถูกต้อง ชัดเจนแต่ไม่ครอบคลุม

๑ คะแนน หมายถึง ตอบไม่ชัดเจนและไม่ครอบคลุม

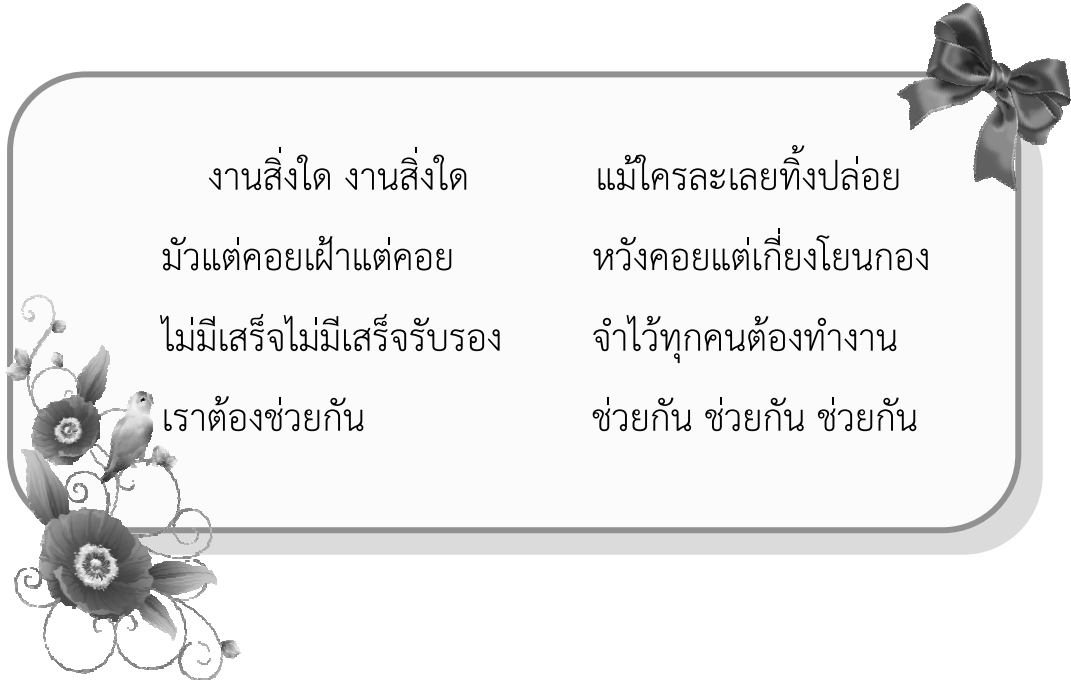
สรุปผลการประเมิน

ระดับดีมาก ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑๕ - ๑๘ คะแนน

ระดับดี ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑๐ - ๑๔ คะแนน

ระดับพอใช้ ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑ - ๙ คะแนน

เพลง งานสิ่งใด



ที่มา : คู่มือการฝึกอบรมหลักสูตรลูกเสือคุณธรรม กลุ่มส่งเสริมและพัฒนาการลูกเสือ สำนักงานการลูกเสือ ยุวกาชาด และกิจการนักเรียน สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ อาคารเสมารักษ์ ชั้น ๒ เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

เกณฑ์การให้คะแนน

ผู้ประเมินสังเกตการปฏิบัติของผู้ถูกประเมิน แล้วให้คะแนนแต่ละหัวข้อเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑. การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์

- ๓ คะแนน หมายถึง เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ได้ถูกต้องและเหมาะสม
- ๒ คะแนน หมายถึง เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ได้ถูกต้องแต่ไม่เหมาะสม
- ๑ คะแนน หมายถึง เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม

๒. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- ๓ คะแนน หมายถึง ทำครบและถูกต้องตามขั้นตอน
- ๒ คะแนน หมายถึง ทำข้ามขั้นตอน ๑ ขั้นตอน
- ๑ คะแนน หมายถึง ทำข้ามขั้นตอนตั้งแต่ ๒ ขั้นตอนขึ้นไป

๓. การใช้เวลา

- ๓ คะแนน หมายถึง ทำงานเสร็จก่อนเวลาที่กำหนด
- ๒ คะแนน หมายถึง ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด
- ๑ คะแนน หมายถึง ทำงานเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด

๔. ความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงานและการเก็บรักษาอุปกรณ์

- ๓ คะแนน หมายถึง บริเวณที่ปฏิบัติงานสะอาดและเก็บรักษาอุปกรณ์ได้ถูกต้อง
- ๒ คะแนน หมายถึง บริเวณที่ปฏิบัติงานไม่สะอาดแต่เก็บรักษาอุปกรณ์ได้ถูกต้อง หรือ บริเวณที่ปฏิบัติงานสะอาดแต่เก็บรักษาอุปกรณ์ไม่ถูกต้อง
- ๑ คะแนน หมายถึง บริเวณที่ปฏิบัติงานไม่สะอาดและเก็บรักษาอุปกรณ์ไม่ถูกต้อง

๕. ผลงาน

- ๓ คะแนน หมายถึง สะอาด เรียบร้อย สวยงามและเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- ๒ คะแนน หมายถึง สะอาด เรียบร้อย สวยงามและเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- ๑ คะแนน หมายถึง งานไม่เสร็จ

สรุปผลการประเมิน

ระดับดีมาก	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑๓ - ๑๕ คะแนน
ระดับดี	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑๐ - ๑๒ คะแนน
ระดับพอใช้	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑ - ๙ คะแนน

คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่ ๖ ชื่อแผน ทำเป็นของใช้ เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

ความเข้าใจในหลักการของการประดิษฐ์ รู้จักการวางแผนและวิธีการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์ของใช้ จะทำให้สามารถประดิษฐ์ของใช้ที่มีคุณภาพได้

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมเรียนรู้

๒.๑ การใช้สิ่งของมีคมขอให้ครูคอยกำชับให้นักเรียนใช้ความระมัดระวัง และคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก

๒.๒ ครูควรเดินสำรวจการทำงานของนักเรียนโดยทั่ว

๒.๓ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย ความรู้ของผู้เรียนและบริบทของโรงเรียนได้

แนวทางการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ เส้นทางเศรษฐกิจ แผนการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ทำเป็นของใช้
 บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวทางการจัดการเรียนรู้	ชั้น ป. ๑	ชั้น ป. ๒	ชั้น ป. ๓
ชั้นนำ	<p>กิจกรรมรวมชั้น : ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงปัญหาที่เกิดขึ้นขณะปฏิบัติงานในช่วงที่ผ่านมา</p> <p>กิจกรรมรวมชั้น : ครูให้คำแนะนำในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ และทำซ้ำเรื่องอันตรายในการทำงานที่ขาดความระมัดระวัง</p>		
ขั้นสอน	<p>กิจกรรมกลุ่มย่อยแต่ละชั้น : นักเรียนลงมือสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ของตนเองตามที่ออกแบบไว้</p> <p>ครูคอยตรวจสอบ ให้คำแนะนำและดูแลความปลอดภัยในขณะทำกิจกรรมปฏิบัติงาน</p> <p>เมื่อนักเรียนประดิษฐ์ของเล่นเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ช่วยกันทำใบงานที่ ๑๑</p>		
ขั้นสรุป	<p>กิจกรรมรวมชั้น : ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ครูและเพื่อน ๆ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ</p>		
วัดและประเมินผล	สังเกตการทำกิจกรรม และประเมินผลงานประดิษฐ์ของใช้		

**แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ เส้นทางเศรษฐกิจ แผนการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ทำเป็นของใช้
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓**

<p>ขอบเขตเนื้อหา</p> <ul style="list-style-type: none"> - การประดิษฐ์ของใช้ตามที่ออกแบบ - การใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิควิธีการในการสร้างงานทัศนศิลป์ 	<p>กิจกรรม (เวลา ๓ ชั่วโมง) (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงปัญหาที่เกิดขึ้นขณะปฏิบัติงานในช่วงที่ผ่านมา ครูให้คำแนะนำในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ หรือเครื่องมือ และทำซ้ำเรื่องอันตรายในการทำงานที่ขาดความระมัดระวัง 	<p>สื่อ / แหล่งเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เครื่องมือ - วัสดุ อุปกรณ์ - ใบงานที่ ๐๑ <p>ภาระงาน / ชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - สิ่งประดิษฐ์ประเภทของใช้
<p>จุดประสงค์</p> <p>ความรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> เข้าใจหลักการประดิษฐ์ของใช้ (ง ๒.๑ ป.๒/๓ ง ๒.๑ ป.๓/๑) <p>ทักษะ</p> <ol style="list-style-type: none"> ประดิษฐ์ของใช้ตามแบบได้ (ง ๒.๑ ป.๓/๒ ศ ๑.๑ ป.๑/๓ ศ ๑.๑ ป.๒/๔ ศ ๑.๑ ป.๓/๒) <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> มีความมุ่งมั่นในการทำงาน 	<p>ขั้นตอน (กิจกรรมคละชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนลงมือสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ของใช้ตามที่ออกแบบไว้ ครูคอยตรวจสอบ ให้คำแนะนำและดูแลความปลอดภัยในขณะนักเรียนปฏิบัติงาน เมื่อแต่ละกลุ่มประดิษฐ์ของใช้เสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ช่วยกันทำใบงานที่ ๐๑ <p>ขั้นสรุป (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงานของกลุ่มหน้าชั้นเรียน ครูและนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันประเมินผลงาน 	<p>การวัดและประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> ประเมินความรู้เกี่ยวกับหลักการประดิษฐ์ของใช้ ประเมินทักษะการประดิษฐ์ของใช้ ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>วิธีการ</p> <ol style="list-style-type: none"> การประเมินผลงาน การประเมินการปฏิบัติงาน การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>เครื่องมือ</p> <ol style="list-style-type: none"> แบบบันทึกการตรวจผลงาน แบบประเมินการปฏิบัติงาน แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <ol style="list-style-type: none"> ผลงานได้ระดับดีขึ้นเมื่อผ่านไป พฤติกรรมการเรียน ได้ระดับดีขึ้น <p>ถือว่าผ่านการประเมิน</p>

ใบงานที่ ๐๑

	ป ๖.๒/พ ๖-๐๑
--	--------------

เรื่อง การสร้างของใช้

คำชี้แจง

ให้นักเรียนรายงานผลการสร้างของใช้ ตามหัวข้อต่อไปนี้

๑. งานประดิษฐ์นี้ มีชื่อว่า.....
.....
๒. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ได้แก่.....
.....
.....
๓. ขั้นตอนการประดิษฐ์ มีดังนี้
 - ๑).....
 - ๒).....
 - ๓).....
 - ๔).....
 - ๕).....
 - ๖).....
๔. วิธีใช้ คือ.....
๕. ประโยชน์ที่ได้รับจากงานประดิษฐ์ชิ้นนี้ คือ.....
๖. ปัญหาที่พบและวิธีแก้ไข.....
.....

สมาชิกในกลุ่ม

๑. ชื่อ-สกุลชั้นเลขที่.....
๒. ชื่อ-สกุลชั้นเลขที่.....
๓. ชื่อ-สกุลชั้นเลขที่.....

เฉลยใบงานที่ ๐๑

ป ๖.๒/ผ ๖-๐๑

เรื่อง การสร้างของใช้

คำชี้แจง

ให้นักเรียนรายงานผลการสร้างของใช้ ตามหัวข้อต่อไปนี้

๑. งานประดิษฐ์นี้ มีชื่อว่า.....

.....

๒. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ได้แก่.....

.....

๓. ขั้นตอนการประดิษฐ์ มีดังนี้

๑).....

๒).....

ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน

๓).....

๔).....

๕).....

๖).....

๔. วิธีใช้ คือ.....

๕. ประโยชน์ที่ได้รับจากงานประดิษฐ์ชิ้นนี้ คือ.....

๖. ปัญหาที่พบและวิธีแก้ไข.....

.....

เกณฑ์การให้คะแนนรายข้อ

๓ คะแนน หมายถึง ตอบได้ถูกต้อง ชัดเจนและครอบคลุม

๒ คะแนน หมายถึง ตอบได้ถูกต้อง ชัดเจนแต่ไม่ครอบคลุม

๑ คะแนน หมายถึง ตอบไม่ชัดเจนและไม่ครอบคลุม

สรุปผลการประเมิน

ระดับดีมาก ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑๕ - ๑๘ คะแนน

ระดับดี ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑๐ - ๑๔ คะแนน

ระดับพอใช้ ได้คะแนนรวมระหว่าง ๑ - ๙ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

ผู้ประเมินสังเกตการปฏิบัติของผู้ถูกประเมิน แล้วให้คะแนนแต่ละหัวข้อเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑. การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์

- ๓ คะแนน หมายถึง เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ได้ถูกต้องและเหมาะสม
- ๒ คะแนน หมายถึง เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ได้ถูกต้องแต่ไม่เหมาะสม
- ๑ คะแนน หมายถึง เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม

๒. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- ๓ คะแนน หมายถึง ทำครบและถูกต้องตามขั้นตอน
- ๒ คะแนน หมายถึง ทำข้ามขั้นตอน ๑ ขั้นตอน
- ๑ คะแนน หมายถึง ทำข้ามขั้นตอนตั้งแต่ ๒ ขั้นตอนขึ้นไป

๓. การใช้เวลา

- ๓ คะแนน หมายถึง ทำงานเสร็จก่อนเวลาที่กำหนด
- ๒ คะแนน หมายถึง ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด
- ๑ คะแนน หมายถึง ทำงานเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด

๔. ความสะอาดบริเวณที่ปฏิบัติงานและการเก็บรักษาอุปกรณ์

- ๓ คะแนน หมายถึง บริเวณที่ปฏิบัติงานสะอาดและเก็บรักษาอุปกรณ์ได้ถูกต้อง
- ๒ คะแนน หมายถึง บริเวณที่ปฏิบัติงานไม่สะอาดแต่เก็บรักษาอุปกรณ์ได้ถูกต้อง หรือ บริเวณที่ปฏิบัติงานสะอาดแต่เก็บรักษาอุปกรณ์ไม่ถูกต้อง
- ๑ คะแนน หมายถึง บริเวณที่ปฏิบัติงานไม่สะอาดและเก็บรักษาอุปกรณ์ไม่ถูกต้อง

๕. ผลงาน

- ๓ คะแนน หมายถึง สะอาด เรียบร้อย สวยงามและเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด
- ๒ คะแนน หมายถึง สะอาด เรียบร้อย สวยงามและเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด
- ๑ คะแนน หมายถึง งานไม่เสร็จ

สรุปผลการประเมิน

ระดับดีมาก	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑๓ - ๑๕ คะแนน
ระดับดี	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑๐ - ๑๒ คะแนน
ระดับพอใช้	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑ - ๙ คะแนน

คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่ ๗ ชื่อแผน นำเสนอผลงาน เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

การนำเสนอผลงานเป็นการถ่ายทอดเนื้อหา สาระที่ผสมผสานกันระหว่างศิลปะ การพูด กับ การแสดงข้อมูล ในรูปแบบต่างๆ ผ่านสื่อและอุปกรณ์ได้อย่างเหมาะสม

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมเรียนรู้

๒.๑ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย ความรู้ของผู้เรียนและบริบทของโรงเรียนได้

แนวทางการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ สู่เส้นทางเศรษฐกิจ แผนการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง นำเสนอผลงาน
 บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

แนวทางการจัดการเรียนรู้	ชั้น ป. ๑	ชั้น ป. ๒	ชั้น ป. ๓
ขั้นนำ	กิจกรรมรวมชั้น : ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับมารยาทของการเป็นผู้พูดและผู้ฟังที่ดี		
ขั้นสอน	กิจกรรมคณะชั้น : ให้นักเรียนช่วยกันจัดนิทรรศการนำเสนอผลงานของกลุ่ม จากนั้นให้แต่ละกลุ่มแสดงนิทรรศการของตนเองและเพื่อนๆ อีกครั้งหนึ่งในชั้นเรียน โดยให้ร่วมกันประเมินผลงานของตนเองและเพื่อนๆ อีกครั้งหนึ่ง		
ขั้นสรุป	กิจกรรมรวมชั้น : ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ การสร้างของเล่น ของใช้		
วัดและประเมินผล	ทำแบบทดสอบหลังเรียน	ทำแบบทดสอบหลังเรียน	ทำแบบทดสอบหลังเรียน
	สังเกตการทำกิจกรรม และประเมินผลงานและการจัดนิทรรศการ		
	ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เด็กไทยหัวใจสร้างสรรค์ : หน่วยย่อยที่ ๒ สู่เส้นทางเศรษฐกิจ แผนการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง นำเสนอผลงาน
 บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

<p>ขอบเขตเนื้อหา</p> <ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอผลงาน และประเมินผล - การแสดงความคิดเห็นในงานทัศนศิลป์ของตนเอง 	<p>กิจกรรม (เวลา ๓ ชั่วโมง)</p> <p>ขั้นนำ (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับมารยาทของการเป็นผู้พูดและผู้ฟังที่ดี <p>ขั้นสอน (กิจกรรมคณะชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> ๒. ให้นักเรียนช่วยกันจัดนิทรรศการนำเสนอผลงานของกลุ่ม ๓. ให้แต่ละกลุ่มเดินศึกษาผลงานของเพื่อนในห้องเรียน ๔. ให้นักเรียนร่วมกันประเมินผลงานของตนเองและเพื่อน ๆ อีกครั้งหนึ่ง ๕. ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานที่กลุ่มของตนเองซึ่งชอบ <p>ขั้นสรุป (กิจกรรมรวมชั้น)</p> <ol style="list-style-type: none"> ๖. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบและการสร้างของตนเองโดยใช้ (กิจกรรมเดี่ยว) ๗. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 	<p>สื่อ / แหล่งเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบทดสอบหลังเรียน <p>ภาระงาน / ชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - เอกสาร/รายงาน/แผนภาพ/แผนผัง
<p>จุดประสงค์</p> <p>ความรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. เข้าใจหลักการ/วิธีการนำเสนอผลงาน <p>ทักษะ</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. นำเสนอผลงานของตนเองได้ (ศ ๑.๑ ป.๒/๗ ศ ๑.๑ ป.๓/๘) <p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. มีความมุ่งมั่นในการทำงาน 	<p>การวัดและประเมินผล</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ประเมินความเข้าใจในการนำเสนอผลงาน ๒. ประเมินทักษะการนำเสนอผลงาน ๓. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>วิธีการ</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. การประเมินการนำเสนอผลงาน ๒. การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>เครื่องมือ</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. แบบสังเกตการนำเสนอผลงาน ๒. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <p>เกณฑ์การประเมิน</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. พฤติกรรมการเรียน ได้ระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน 	

แบบสังเกตการนำเสนอผลงาน

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต				รวม	สรุปผลการประเมิน
		ความสนใจ ในการเรียน	ความรวมมือ	มารยาทใน การฟัง การพูด	การซักถาม การตอบคำถาม		
		๓	๓	๓	๓	๑๒	
๑							
๒							
๓							
๔							
๕							
๖							
๗							
๘							
๙							
๑๐							

เกณฑ์การให้คะแนนรายข้อ

- ๓ คะแนน หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ
 ๒ คะแนน หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง
 ๑ คะแนน หมายถึง ไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรม

สรุปผลการประเมิน

ระดับดีมาก	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑๐ - ๑๒	คะแนน
ระดับดี	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๕ - ๙	คะแนน
ระดับพอใช้	ได้คะแนนรวมระหว่าง	๑ - ๔	คะแนน

แบบทดสอบหลังเรียน

หน่วยย่อยที่ ๒ สู่เส้นทางเศรษฐกิจ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

จำนวน ๑๐ ข้อ คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน เวลา ๒๐ นาที

.....

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย x ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ถ้านักเรียนต้องการวัดความยาว จะเลือกใช้เครื่องมือชนิดใด
 - ก. กรรไกร
 - ข. ไม้บรรทัด
 - ค. เลื่อย
๒. เครื่องมือที่ทำจากโลหะ หลังจากใช้เสร็จแล้วทำไมต้องทาด้วยน้ำมันก่อนจะนำไปเก็บ
 - ก. เพื่อให้ดูเงางาม
 - ข. ป้องกันสนิม
 - ค. เพื่อให้เครื่องมือดูใหม่อยู่เสมอ
๓. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของงานประดิษฐ์
 - ก. ทำให้มีสุขภาพแข็งแรง
 - ข. ฝึกใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
 - ค. ฝึกให้รู้จักประหยัด
๔. ถ้าต้องการตัดไม้ขนาดใหญ่ เราต้องใช้เครื่องมือชนิดใด
 - ก. กรรไกร
 - ข. กรรไกรตัดกิ่ง
 - ค. เลื่อย

๕. การประดิษฐ์ของไว้ใช้เองมีประโยชน์ในข้อใดมากที่สุด
- ก. ประหยัดรายจ่าย
 - ข. ทนทานกว่าซื้อ
 - ค. สวยงามกว่าซื้อ
๖. การออกแบบ หมายถึงอะไร
- ก. การลอกตามแบบ
 - ข. การคิดขึ้นใหม่
 - ค. การทำตามตัวอย่าง
๗. วัสดุชนิดใดไม่ควรนำมาประดิษฐ์เป็นของเล่น
- ก. ไม้
 - ข. กระดาษ
 - ค. แก้ว
๘. “ว่าว” จัดเป็นงานประดิษฐ์ประเภทใด
- ก. ของใช้
 - ข. ของเล่น
 - ค. ของประดับตกแต่ง
๙. ในการทำของเล่น “คุณหนูจี๊ด” หากนักเรียนไม่มีส่วานมือจะใช้สิ่งใดแทน
- ก. มีดปลายแหลม
 - ข. ส้อม
 - ค. กรรไกร
๑๐. ข้อใดคือเศษวัสดุในท้องถิ่น
- ก. กระจ่างน้ำอัดลม
 - ข. กะลามะพร้าว
 - ค. หลอดกาแฟ

แบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยย่อยที่ ๒ เส้นทางเศรษฐกิจ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

จำนวน ๑๕ ข้อ คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน เวลา ๒๐ นาที

.....

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย x ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

๑. หลักสำคัญของการประดิษฐ์เศษวัสดุเป็นของใช้คือข้อใด
 - ก. ความทันสมัย
 - ข. ความสวยงาม
 - ค. ประโยชน์ใช้สอย
๒. ถ้านักเรียนต้องการวัดความยาว จะเลือกใช้เครื่องมือชนิดใด
 - ก. กรรไกร
 - ข. ไม้บรรทัด
 - ค. เลื่อย
๓. เครื่องมือที่ทำจากโลหะ หลังจากใช้เสร็จแล้วทำไมต้องทาด้วยน้ำมันก่อนจะนำไปเก็บ
 - ก. เพื่อให้ดูเงางาม
 - ข. ป้องกันสนิม
 - ค. เพื่อให้เครื่องมือดูใหม่อยู่เสมอ
๔. ถ้านักเรียนต้องการทำเครื่องร่อนของเล่น จะเลือกทำด้วยวัสดุใดจึงเหมาะสมที่สุด
 - ก. โฟม
 - ข. ไม้
 - ค. เหล็ก
๕. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของงานประดิษฐ์
 - ก. ฝึกใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
 - ข. ทำให้มีสุขภาพแข็งแรง
 - ค. ฝึกให้รู้จักประหยัด

๖. เครื่องมือที่เหมาะสมที่จะนำมาตัดกระดาษแข็งคือข้อใด
- ก. คัตเตอร์
 - ข. พริ้ว
 - ค. เลื่อยฉลุ
๗. การประดิษฐ์ของไว้ใช้เองมีประโยชน์ในข้อใดมากที่สุด
- ก. สวยงามกว่าซื้อ
 - ข. ทนทานกว่าซื้อ
 - ค. ประหยัดรายจ่าย
๘. อุบัติเหตุจากการทำงานมักเกิดจากสิ่งใด
- ก. เวิร์กกรรม
 - ข. ความประมาท
 - ค. คนปองร้าย
๙. การออกแบบงานประดิษฐ์มีที่มาจากหลายประการ ยกเว้นข้อใด
- ก. การศึกษาเอกสาร ตำรา
 - ข. คิดขึ้นใหม่ด้วยตนเอง
 - ค. การลอกเลียนแบบ
๑๐. การออกแบบ หมายถึงอะไร
- ก. การลอกตามแบบ
 - ข. การคิดขึ้นใหม่
 - ค. การทำตามตัวอย่าง
๑๑. งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทยมีกี่ประเภท
- ก. ๕ ประเภท
 - ข. ๔ ประเภท
 - ค. ๓ ประเภท

๑๒. “ว่าว” จัดเป็นงานประดิษฐ์ประเภทใด
- ก. ของใช้
 - ข. ของเล่น
 - ค. ของประดับตกแต่ง
๑๓. ในการทำของเล่น “คุณหนูจิ๊ด” หากนักเรียน**ไม่มี**สว่านมือจะใช้สิ่งใดแทน
- ก. กรรไกร
 - ข. ส้อม
 - ค. มีดปลายแหลม
๑๔. ข้อใดคือเศษวัสดุทางธรรมชาติในท้องถิ่น
- ก. กระจ่างน้ำอัดลม
 - ข. กะลามะพร้าว
 - ค. หลอดกาแฟ
๑๕. ใครใช้เครื่องมือ**ไม่เหมาะสม**
- ก. เด็กชายสมชายใช้ค้อนตอกตะปู
 - ข. เด็กหญิงมาลีใช้คัตเตอร์กรีดกระดาษ
 - ค. เด็กหญิงกานดาใช้กรรไกรตัดโฟม

แบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยย่อยที่ ๒ เส้นทางเศรษฐกิจ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

จำนวน ๒๐ ข้อ คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน เวลา ๓๐ นาที

.....

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย x ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. หลักสำคัญของการประดิษฐ์เศษวัสดุเป็นของใช้คือข้อใด
 - ก. ความทันสมัย
 - ข. ความสวยงาม
 - ค. ประโยชน์ใช้สอย
๒. ถ้านักเรียนต้องการวัดความยาว จะเลือกใช้เครื่องมือชนิดใด
 - ก. กรรไกร
 - ข. ไม้บรรทัด
 - ค. เลื่อย
๓. เครื่องมือที่ทำจากโลหะ หลังจากใช้เสร็จแล้วทำไมต้องทาด้วยน้ำมันก่อนจะนำไปเก็บ
 - ก. เพื่อให้ดูเงางาม
 - ข. ป้องกันสนิม
 - ค. เพื่อให้เครื่องมือดูใหม่อยู่เสมอ
๔. ถ้านักเรียนต้องการทำเครื่องร่อนของเล่น จะเลือกทำด้วยวัสดุใดจึงจะเหมาะสมที่สุด
 - ก. โฟม
 - ข. ไม้
 - ค. เหล็ก

๕. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของงานประดิษฐ์
- ก. ฝึกใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
 - ข. ทำให้มีสุขภาพแข็งแรง
 - ค. ฝึกให้รู้จักประหยัด
๖. เศษวัสดุที่หาได้ง่ายที่สุดคือข้อใด
- ก. กระดาษ
 - ข. แผ่นโฟม
 - ค. เศษเหล็ก
๗. เครื่องมือที่เหมาะสมที่จะนำมาตัดกระดาษแข็งคือข้อใด
- ก. คัตเตอร์
 - ข. พร่า
 - ค. เลื่อยฉลุ
๘. ถ้าต้องการตัดไม้ขนาดใหญ่ เราต้องใช้เครื่องมือชนิดใด
- ก. กรรไกร
 - ข. กรรไกรตัดกิ่ง
 - ค. เลื่อย
๙. การประดิษฐ์ของไว้ใช้เองมีประโยชน์ในข้อใดมากที่สุด
- ก. สวยงามกว่าซื้อ
 - ข. ทนทานกว่าซื้อ
 - ค. ประหยัดรายจ่าย
๑๐. อุบัติเหตุจากการทำงานมักเกิดจากสิ่งใด
- ก. เวิร์กกรรม
 - ข. ความประมาท
 - ค. คนปองร้าย

๑๑. การออกแบบงานประดิษฐ์มีที่มาจากหลายประการ ยกเว้นข้อใด
- ก. การศึกษาเอกสาร ตำรา
 - ข. คิดขึ้นใหม่ด้วยตนเอง
 - ค. การลอกเลียนแบบ
๑๒. การออกแบบ หมายถึงอะไร
- ก. การลอกตามแบบ
 - ข. การคิดขึ้นใหม่
 - ค. การทำตามตัวอย่าง
๑๓. วัสดุชนิดใดไม่ควรนำมาประดิษฐ์เป็นของเล่น
- ก. ไม้
 - ข. กระดาษ
 - ค. แก้ว
๑๔. งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทยมีกี่ประเภท
- ก. ๕ ประเภท
 - ข. ๔ ประเภท
 - ค. ๓ ประเภท
๑๕. “ว่าว” จัดเป็นงานประดิษฐ์ประเภทใด
- ก. ของใช้
 - ข. ของเล่น
 - ค. ของประดับตกแต่ง
๑๖. ในการทำของเล่น “คุณหนูจิ๊ด” หากนักเรียนไม่มีสว่านมือจะใช้สิ่งใดแทน
- ก. กรรไกร
 - ข. ส้อม
 - ค. มีดปลายแหลม

๑๗. ข้อใดคือเศษวัสดุทางธรรมชาติในท้องถิ่น
- ก. กระจ่างน้ำอัดลม
 - ข. กะลามะพร้าว
 - ค. หลอดกาแฟ
๑๘. ข้อใด**ไม่ควร**ปฏิบัติในระหว่างการทำงาน
- ก. หยอกล้อเพื่อน
 - ข. ทำงานด้วยความตั้งใจ
 - ค. ใช้เครื่องมือให้เหมาะสมกับงาน
๑๙. ใครใช้เครื่องมือ**ไม่เหมาะสม**
- ก. เด็กชายสมชายใช้ค้อนตอกตะปู
 - ข. เด็กหญิงมาลีใช้คัตเตอร์กรีดกระดาษ
 - ค. เด็กหญิงกานดาใช้กรรไกรตัดโฟม
๒๐. วัสดุที่จะนำมาใช้ในงานประดิษฐ์ควรมีลักษณะอย่างไร
- ก. หาง่ายในท้องถิ่น
 - ข. นำเข้าจากต่างประเทศ
 - ค. มีราคาแพง

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๑. ข	๖. ข
๒. ข	๗. ค
๓. ก	๘. ข
๔. ค	๙. ค
๕. ค	๑๐. ข

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๑. ค	๖. ก	๑๑. ก
๒. ข	๗. ค	๑๒. ข
๓. ข	๘. ข	๑๓. ค
๔. ก	๙. ค	๑๔. ข
๕. ก	๑๐. ข	๑๕. ค

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๑. ศ	๖. ก	๑๑. ศ	๑๖. ศ
๒. ข	๗. ก	๑๒. ข	๑๗. ข
๓. ข	๘. ศ	๑๓. ศ	๑๘. ก
๔. ก	๙. ศ	๑๔. ก	๑๙. ศ
๕. ก	๑๐. ข	๑๕. ข	๒๐. ก

แหล่งที่มาของเอกสารอ้างอิง
หน่วยที่ ๖ หน่วยย่อยที่ ๒ เรื่อง สู่เส้นทางเศรษฐกิจ

แผนที่	เรื่อง	ผู้แต่ง	แหล่งที่มา
๑ เรื่องเพิ่มพูน ปัญญา	ความเป็นมา ความหมาย ประเภท อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ใน งานประดิษฐ์	นายสมหมาย พิทักษา ตำแหน่ง ครู อันดับ คศ.๒ โรงเรียน ศรีสะเกษวิทยาลัย ตำบลหนอง ครก อำเภอเมือง จังหวัด ศรีสะเกษ ๓๓๐๐๐	http://teacher.skw.ac.th/sommai/
๒ เรื่องค้นหา สู่ทาง	นิทานเรื่องราชสีห์ กับหนู	-	หนังสือชุด ๑๐๐ เรื่อง แसनสนุก เรื่อง ๑๐๐ นิทานอีสป สำนักพิมพ์ แฮปปี้คิดส์ กรุงเทพฯ พิมพ์ครั้งที่ ๘ มิถุนายน ๒๕๕๒
๓. เรื่องสรรค์ สร้างผลงาน	เพลงมด	นายสุวิทย์ สารีแก้ว โรงเรียนนา วังศิษษาวิช เลขที่ ๕๕ หมู่ ๑๓ ตำบลนาเหล่า อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู ๓๙๑๗๐	http://www.slideshare.net/ssuser81eadd/ss-8581638
๔. เรื่องประสาน ความคิด	- ประเภทของวัสดุ อุปกรณ์ที่นำมาใช้ ทำงานประดิษฐ์ - การออกแบบงาน ประดิษฐ์	โรงเรียนนครนายกวิทยาคม ข๑ - ๓๓๐ ถนนสุวรรณศร อำเภอ เมืองนครนายก จังหวัดนครนายก ๒๖๐๐๐	http://www.gerapatr.com/craftsmanship/index.php/application-of-knowledge-2/48-application-of-knowledge-2
๕. ประดิษฐ์ของ เล่น	เพลงงานสิ่งใด	-	คู่มือการฝึกอบรมหลักสูตรลูกเสือ คุณธรรม กลุ่มส่งเสริมและ พัฒนาการลูกเสือ สำนักงาน ลูกเสือ ยุวกาชาด และกิจการนักเรียน สำนักงาน ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ อาคาร เสมารักษ์ ชั้น ๒ เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

คณะทำงาน

ที่ปรึกษา

นายการุณ	สกุลประดิษฐ์	เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
นายพะโยม	ชิดวงศ์	รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
นายบุญรักษ์	ยอดเพชร	รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
นางวัฒนาพร	ระงับทุกข์	รองเลขาธิการสภาการศึกษา
นายพีระ	รัตนวิจิตร	ที่ปรึกษาด้านมาตรฐานการศึกษา
นายอำนาจ	วิษยานุวัติ	ผู้ช่วยเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
นายสมเกียรติ	ชอบผล	สำนักพระราชวัง
นายสุชาติ	วงศ์สุวรรณ	ข้าราชการบำนาญ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
นางพรพรรณ	ไวทยางกูร	ผู้อำนวยการสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
นายเพชรรัตน์	นิ่มพันธ์ุ	ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต ๑

ผู้รับผิดชอบโครงการ

นางนิรมล	ตุ๋จินดา	ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาหลักสูตรและการเรียนรู้
----------	----------	---------------------------------------------

คณะทำงานวิชาภาษาไทย

นางนิรมล	ตุ๋จินดา	ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาหลักสูตรและการเรียนรู้
นางจรรยา	เรืองมาลัย	ข้าราชการบำนาญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต ๑
นางวาสิรินทร์	รัตนมาลี	ศึกษานิเทศก์เชี่ยวชาญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก
นางจารุณี	ปานแดง	ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอ่างทอง

คณะทำงานวิชาภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

นางยุวดี	อยู่สบาย	ผู้อำนวยการสถาบันภาษาอังกฤษ
นายสมยศ	ฝูงชมเชย	นักวิชาการศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
นางสาวกัญญิกา	วังเปรม	ครูโรงเรียนบ้านสระเตย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๓

คณะทำงานวิชาบูรณาการ

นายปรีชา	เดือนนิล	ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๓
นางประภัสสร	โกศลวัฒน์	ข้าราชการบำนาญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๑
นางวิไลวรรณ	เหมือนชาติ	ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา เขต ๓๓

คณะทำงานวิชาคณิตศาสตร์

นายสมเกียรติ	เพ็ญทอง	ผู้อำนวยการสาขาวิชาคณิตศาสตร์ประถมศึกษา สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
นางสาวภัทรวดี	หาดแก้ว	ผู้ชำนาญ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ สสวท.
นางณัตตยา	มังคลาสิริ	นักวิชาการ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ สสวท.

คณะทำงานวิชาวิทยาศาสตร์

นางสาวกุศลิน	มุสิกุล	ผู้ช่วยผู้อำนวยการสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
นางสาวพจนา	ดอกตาลยงค์	นักวิชาการ สาขาวิทยาศาสตร์ สสวท.
นางสาวเบ็ญจวรรณ	หาญพิพัฒน์	นักวิชาการ สาขาวิทยาศาสตร์ สสวท.

A large rectangular area with a scalloped border and horizontal dashed lines for writing.

A large rectangular area with a scalloped border and horizontal dashed lines for writing.

A large rectangular area with a scalloped border, containing horizontal dashed lines for writing. This area is intended for the user to record their notes or observations.