



หลักสูตรเสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ประจำปีการศึกษา 2567



นางสาวทัศนีย์ บุตรแขก

ตำแหน่ง ผู้ช่วยครูผู้ช่วยวิชาเอกคอมพิวเตอร์

โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง
อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่
สังกัด องค์การบริหารส่วนตำบลอ่าวนาง

เอกสารหมายเลข 28/2567

คำนำ

คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญยิ่งในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคตเพราะเกี่ยวข้องกับทุกคน ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพต่าง ๆ เป็นพื้นฐานปัจจัยจำเป็นในการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นปัจจัยหลักที่จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาวิชาคอมพิวเตอร์มีรากฐานมาจากวิทยาศาสตร์ มีส่วนช่วยในการพัฒนาบทบาทสำคัญเพิ่มขึ้นจนสามารถสร้างนวัตกรรม ซึ่งก็คือ การเรียนรู้ การผลิต และการใช้ประโยชน์จากความคิดใหม่ให้เกิดผลทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีมีการผสมผสานกัน ได้แก่ อิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ โทรคมนาคม และข่าวสาร ทำให้สังคมโลกสามารถสื่อสารกันได้ทุกแห่งทั่วโลกอย่างรวดเร็ว สามารถรับรู้ ข่าวสาร ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ได้พร้อมกันสามารถบริหารจัดการและตัดสินใจได้ทุกขณะเวลา

นางสาวทัศนีย์ บุตรแขก

ผู้ช่วยครูผู้ช่วยวิชาเอกคอมพิวเตอร์

14 มีนาคม 2567

สารบัญ

หน้า

ส่วนที่ 1 ความนำ

ข้อมูลทั่วไป	1
ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย	1
วิสัยทัศน์	1
พันธกิจ	1
ยุทธศาสตร์	2
หลักการ	2

ส่วนที่ 2 หลักสูตรเสริมประสบการณ์

จุดหมายของหลักสูตร	4
สมรรถนะสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย	4
มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์	8
การจัดเวลาเรียน	9
สาระการเรียนรู้	9
ผลการเรียนรู้	10
การวัดและการประเมิน	11
คำอธิบายรายวิชา/โครงสร้างหลักสูตรเสริมประสบการณ์	12

ภาคผนวก

- แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 1
- แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 2
- แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 3
- ประกาศแต่งตั้งคณะกรรมการจัดทำหลักสูตรเสริมประสบการณ์ โรงเรียนอนุบาลอำนาจ

ส่วนที่ 1

ความนำ

โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง ได้กำหนดหลักสูตรเสริมประสบการณ์ให้กับนักเรียนในระดับปฐมวัย ระดับอนุบาลปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2567 ได้แก่ คอมพิวเตอร์ ภาษาจีน ภาษาอังกฤษ วาดน้ำ พละ และดนตรี โดยโรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง ได้เล็งเห็นความสำคัญของเทคโนโลยีในปัจจุบันจึงได้นำคอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือช่วยในการจัดประสบการณ์เพื่อเป็นการฝึกทักษะให้กับผู้เรียนได้ลงปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีมีความสนใจในการเรียน ตลอดจนมีความรู้สึกเต็มใจที่จะทำงานและสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง อีกทั้งเป็นการเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองตั้งแต่ระดับปฐมวัย นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ยังส่งเสริมการใช้สายตาและมือสัมพันธ์กัน การฝึกการสังเกต ฝึกการควบคุมเมาส์ การเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ การเลือกใช้ไอคอนต่าง ๆ ในโปรแกรม ฝึกการแยกประเภทรูปร่าง ขนาด และสีของวัตถุต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว ฝึกการจำแนก เปรียบเทียบ จัดหมวดหมู่ จากการใช้โปรแกรมวาดภาพ เช่น การฝึกทักษะทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์และสติปัญญาไปพร้อม ๆ กัน การเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ ยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การยอมรับกฎระเบียบของกลุ่ม ทั้งยังได้พัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ สามารถใช้คอมพิวเตอร์ค้นคว้าหาความรู้ที่ทันสมัยและรู้เท่าทันกันในการใช้คอมพิวเตอร์ได้อย่างปลอดภัย

ข้อมูลทั่วไป

โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง ตั้งอยู่บ้านทุ่ง เลขที่ 255 หมู่ที่ 5 ถนนบ้านทุ่ง - ปายาง ตำบลอ่าวนาง อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่ รหัสไปรษณีย์ 81100 โทรศัพท์ 075 - 661051 โทรสาร 0 - 7566 - 1051 Email : Anubalaonang@gmail.com Website : Anubalaonang.ac.th สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลอ่าวนาง กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย เปิดทำการสอนในระดับปฐมวัย (3 - 5 ปี)

ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย

โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง จัดการศึกษาระดับปฐมวัย เพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กทั้ง 4 ด้าน บนพื้นฐานความรัก ความอบอุ่นและมีส่วนร่วมระหว่าง ผู้ปกครอง ชุมชน โรงเรียน เน้นความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมภาษา รู้เท่าทันเทคโนโลยี เรียนรู้ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

วิสัยทัศน์

โรงเรียนอนุบาลอ่าวนางเป็นสถานศึกษาที่มีคุณภาพได้มาตรฐานด้วยการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วมตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

พันธกิจ

1. พัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา ตามมาตรฐานการศึกษา
2. พัฒนาสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้
3. ส่งเสริมการบริหารสถานศึกษาแบบมีส่วนร่วม
4. น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาบูรณาการในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ยุทธศาสตร์

1. ยุทธศาสตร์การพัฒนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษา
2. ยุทธศาสตร์การพัฒนเด็กให้มีสุขภาพพลานามัยที่สมบูรณ์แข็งแรง
3. ยุทธศาสตร์การพัฒนเด็กให้มีคุณธรรม จริยธรรม
4. ยุทธศาสตร์การส่งเสริมให้เด็กอนุรักษ์ศิลป ประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. ยุทธศาสตร์การพัฒนาอาคารสถานที่ และแหล่งเรียนรู้ให้เอื้อต่อการเรียนรู้
6. ยุทธศาสตร์การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการศึกษาจากทุกภาคส่วน
7. ยุทธศาสตร์การพัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน
8. ยุทธศาสตร์การส่งเสริมการเรียนรู้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

หลักการ

การจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กอายุ 3 – 6 ปี เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการผ่านการเล่นการลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลายเกิดความรู้ทักษะคุณธรรมจริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาร่างกายอารมณ์จิตใจสังคมและสติปัญญาไม่จัดเป็นรายวิชาโดยมีหลักการจัดประสบการณ์แนวทางการจัดประสบการณ์และการจัดกิจกรรมประจำวันดังนี้

1. หลักการจัดประสบการณ์

- 1.1 จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้้อย่างหลากหลายเพื่อพัฒนาเด็กโดยองค์รวมอย่างสมดุลและต่อเนื่อง
- 1.2 เน้นเด็กเป็นสำคัญสนองความต้องการความสนใจความแตกต่างระหว่างบุคคลและบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่
- 1.3 จัดให้เด็กได้รับการพัฒนาโดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาของเด็ก
- 1.4 จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่องและเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง
- 1.5 ให้พ่อแม่ครอบครัวชุมชนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

2. แนวทางการจัดประสบการณ์

2.1 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมองที่เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะและระดับพัฒนาการเพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

2.2 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ลงมือกระทำเรียนรู้ ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าได้เคลื่อนไหวสำรวจเล่นสังเกตสืบค้นทดลองและคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2.3 จัดประสบการณ์แบบบูรณาการโดยบูรณาการทั้งกิจกรรมทักษะและสาระการเรียนรู้

2.4 จัดประสบการณ์ให้เด็กได้คิดริเริ่มวางแผนตัดสินใจลงมือกระทำและนำเสนอความคิด โดยผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวกและเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

2.5 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นกับผู้ใหญ่ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุขและเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน

2.6 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็กสอดคล้องกับบริบทสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก

2.7 จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวันตามแนวทางหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมและการมีวินัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2.8 จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้

2.9 จัดทำสารนิทัศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคลนำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน

2.10 จัดประสบการณ์โดยให้พ่อแม่ครอบครัวและชุมชนมีส่วนร่วมทั้งการวางแผนการสนับสนุนสื่อแหล่งเรียนรู้การเข้าร่วมกิจกรรมและการประเมินพัฒนาการ

ส่วนที่ 2

หลักสูตรเสริมประสบการณ์โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง (คอมพิวเตอร์)

จุดหมายของหลักสูตร

1. เพื่อให้รู้หลักการ ทฤษฎี และกฎที่เป็นพื้นฐานในการทำงานของคอมพิวเตอร์
2. เพื่อให้มีความสามารถพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีและมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
3. เพื่อให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้ทักษะกระบวนการแก้ปัญหาอย่างมีลำดับขั้นตอน
4. เพื่อนำความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับเทคโนโลยีไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมและการดำรงชีวิต
5. เพื่อพัฒนากระบวนการคิดเชิงคำนวณ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ปัญหาและใช้เทคโนโลยีในการแก้ไขปัญหา
6. เพื่อให้เป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมในการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

สมรรถนะของเด็กปฐมวัยในการพัฒนาตามวัยของเด็ก 3-5 ปี

สมรรถนะของเด็กปฐมวัยในการพัฒนาตามวัย 3-5 ปี ซึ่งเป็นความสามารถแสดงออกหรือพฤติกรรมตามวัยของเด็กในด้านต่างๆ ว่าเด็กสามารถทำอะไรได้บ้าง (can do) ในช่วงอายุ 3-5 ปี โดยมีตัว ตัวชี้วัดเชิงพฤติกรรม 7 สมรรถนะสำคัญ (Competency) สำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้

(1) การเคลื่อนไหวและสุขภาวะทางกาย (Motor Development and Physical Well - Being) ประกอบด้วย

(1.1) การเคลื่อนไหว (Motor Skill Development)

(1.1.1) การเคลื่อนไหวและการทรงตัวโดยใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ (Gross Motor)

- เด็กสามารถแสดงความแข็งแรงและประสานการทำงานของกล้ามเนื้อมัดใหญ่

(Children demonstrate strength and coordination of movements using large muscles)

(1.1.2) การเคลื่อนไหวโดยใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก (Fine Motor)

- เด็กสามารถแสดงความแข็งแรงและประสานการทำงานของกล้ามเนื้อมัดเล็ก

(Children demonstrate strength and coordination of movements using small muscles)

(1.1.3) ประสาทสัมผัสการเคลื่อนไหว (Sensorimotor)

- เด็กสามารถใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ (เช่น การเห็นได้ยิน กายสัมผัส ฯลฯ) เป็นการนำในการเคลื่อนไหว (Children are able to use their senses. (e.g. : sight, hearing, touch etc.) to guide their movement)

(1.2) สุขภาวะทางกาย (Physical Well - Being)

(1.2.1) โภชนาการ (Nutrition)

- เด็กรับประทานอาหารหลายๆ ชนิดที่มีประโยชน์ และปลอดภัย (Children eat

a variety of nutritious and safe food)

(1.2.2) สมรรถภาพทางกาย (Physical Fitness)

- เด็กแสดงความแข็งแรงและความอดทนทางร่างกาย (Children demonstrate physical strength and endurance)

(1.2.3) ความปลอดภัย (Safety)

- เด็กแสดงออกว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัย (Children express understanding of safety)

(1.2.4) การช่วยเหลือและดูแลตนเอง (Autonomy and Personal Care)

- เด็กสามารถช่วยเหลือและพึ่งตนเองได้ในกิจวัตรของตน (Children demonstrate autonomy in daily living)

(2) พัฒนาการด้านสังคม (Social Development) ประกอบด้วย

(2.1) การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่ (Interaction with Adults)

(2.1.1) เด็กแสดงทักษะในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่ (Children interact with adults with appropriate social skills)

(2.2) การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเด็ก (Interaction with Peers)

(2.2.1) เด็กแสดงทักษะทางสังคมเชิงบวกกับเพื่อนเด็กด้วยกัน (Children demonstrate positive social skills with peers)

(2.3) พฤติกรรมการปรับตัวด้านสังคม (Adaptive Social Behavior)

(2.3.1) เด็กแสดงความตระหนักรู้ว่าพฤติกรรมมีผลกระทบต่อบุคคลและสิ่งแวดล้อม (Children demonstrate awareness of their own behavior and its effect on other people and environment)

(2.4) การเห็นคุณค่าของความแตกต่าง (Appreciating Diversity)

(2.4.1) เด็กตระหนักรู้ เห็นคุณค่า และยอมรับนับถือในความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล (Children recognize, appreciate, and respect similarities and differences in people of diversity)

(3) พัฒนาการด้านอารมณ์ (Emotional Development) ประกอบด้วย

(3.1) ความคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self-Concept)

(3.1.1) เด็กสามารถรับรู้เกี่ยวกับตนเองและตระหนักรู้ว่าตนชอบหรือไม่ชอบอะไร (Children are able to perceive themselves as unique individuals and demonstrate awareness of preference)

(3.2) การควบคุมอารมณ์ตนเอง (Emotional Self-Control)

(3.2.1) เด็กปฏิบัติตามกฎระเบียบและกิจวัตรและคุมอารมณ์ ได้ตามสมควร (Children follow rules and daily routine and demonstrate appropriate level of emotional control)

(3.3) การควบคุมอารมณ์ตนเอง (Self-Efficacy)

(3.3.1) เด็กแสดงความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง (Children demonstrate belief in their abilities)

(4) พัฒนาการด้านการคิดและสติปัญญา (COgnitive Development) ประกอบด้วย

(4.1) ความจำ (Memory)

(4.1.1) เด็กสามารถแสดงการจำเบื้องต้น (Children demonstrate basic memory skills)

(4.2) การสร้างและพัฒนาความคิด (ที่เป็นการคิดเบื้องต้น) (Concept Formation)

(4.2.1) เด็กสามารถแสดงความคิดพื้นฐานในเรื่องเกี่ยวกับเวลา ช่องว่าง (space) ตำแหน่ง เลขที่ คุณลักษณะ ฯลฯ รวมทั้งการจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ ที่อยู่ แวดล้อม (Children demonstrate understanding about time, space, positioning, characteristic etc., including grouping objects in the environment)

(4.3) ตรรกวิทยา และความมีเหตุผล (Logic and Reasoning)

(4.3.1) เด็กแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุและผล (Children demonstrate understanding of reasoning)

(4.4) การคิดอย่างวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking)

(4.4.1) ก. เด็กสามารถเปรียบเทียบแยกแยะความเหมือน ความแตกต่าง และประเมินสถานการณ์ (Children are able to compare and separate similarities, differences and evaluate the situation)

(4.4.2) ข. เด็กสามารถแก้ไขปัญหาได้ (Children are able to solve problem)

(4.5) ความตั้งใจจดจ่อ (Concentration)

(4.5.1) เด็กสามารถจดจ่อกับการทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจ (Children are able to concentrate on doing activities)

(4.6) การคิดด้านคณิตศาสตร์ (Mathematics)

(4.6.1) เด็กสามารถอ่านตัวเลข นับเลข และรู้จำนวน (Children are able to read, count, and understanding numbers)

(4.7) ความเข้าใจปรากฏการณ์ และวิธีแสวงหาข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์ (Sciences)

(4.7.1) สิ่งแวดล้อมที่มีชีวิต (Living Things)

- เด็กแสดงพฤติกรรมอยากรู้ อยากลอง โดยการมอง การฟัง การถาม จับต้อง และ

ลงมือทำเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่มีชีวิตต่างๆ (Children express eagerness to learn and experiment by observing, listening, asking, touching, and experimenting about living things)

(4.7.2) สิ่งแวดล้อมที่ไม่มีชีวิตในธรรมชาติ (Non-living Things)

- เด็กแสดงพฤติกรรมอยากรู้อยากลอง โดยการมอง การฟัง การถาม จับต้อง และลงมือทำเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่ไม่มีชีวิตต่างๆ (Children express eagerness to learn and experiment by observing, listening, asking, touching, and experimenting about non-living things)

(4.8) ความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติรอบตัว (Social Studies)

(4.8.1) ครอบครัว (Family)

- เด็กแสดงออกถึงความตระหนักรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของครอบครัวและบทบาทของครอบครัว (Children demonstrate awareness of characteristics and roles of the family)

(4.8.2) ชุมชนและสังคม (Community and Society)

- เด็กแสดงออกถึงความตระหนักรู้เกี่ยวกับชุมชนของตนเอง การพึ่งพาซึ่งกันและกันและบทบาททางสังคมของคนต่างๆ (Children demonstrate awareness of their community, social dependency, and social roles of various people in the community)

(4.9) มลภาวะและการรักษาสิ่งแวดล้อม (Pollution and Environmental Preservations)

(4.9.1) เด็กแสดงพฤติกรรมรักษาสิ่งแวดล้อมและหลีกเลี่ยงมลภาวะ (Children preserve their environment and avoid pollutions)

(4.10) ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณค่าเชิงเศรษฐกิจ (Economic Value)

(4.10.1) เด็กแสดงออกถึงความตระหนักรู้เกี่ยวกับคุณค่าเชิงเศรษฐกิจของสิ่งต่างๆ (Children demonstrate awareness of economic value of various things)

(5) พัฒนาการด้านภาษา (Language Development) ประกอบด้วย

(5.1) การเข้าใจและการใช้ภาษา (Language Comprehension and Usage)

(5.1.1) คำศัพท์ (Vocabulary)

- เด็กสามารถรับรู้ เข้าใจ และใช้คำศัพท์ได้ (Children are able to understand, and use vocabulary)

(5.1.2) การเรียงคำให้เป็นประโยค (Syntax and Grammar)

- เด็กแสดงพัฒนาการการใช้ไวยากรณ์ และการเรียงคำให้เป็นประโยค (Children demonstrate development in using grammar and sentence structure)

(5.1.3) ความเข้าใจภาษา (Comprehension)

- เด็กแสดงพฤติกรรม เข้าใจความหมายและจับใจความได้จากการฟังภาษาพูด (Children demonstrate language comprehension and concept understanding from speaking)

language)

(5.2) การสื่อความหมาย (Communications)

(5.2.1) การสื่อความหมายด้วยการพูด (Verbal Communication)

- เด็กสามารถรับรู้และใช้ภาษาพูดสื่อความหมายได้ตรงตามความต้องการของตน
(Children are able to understand, and use speaking language properly according to their needs)

(5.2.2) การสื่อความหมายด้วยท่าทาง และสัญลักษณ์ (Non-Verbal Communication)

- เด็กสามารถสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพด้วยสีหน้า ท่าทาง และสัญลักษณ์
(Children are able to communicate with facial expression, gestures and symbols efficiently)

(5.3) การอ่านและการเขียน (Literacy)

(5.3.1) การอ่าน (Reading)

- เด็กสามารถบ่งชี้และออกเสียงตัวพยัญชนะ และคำง่ายๆ ได้ (Children are able to identify and pronounce letters, and simple words)

(5.3.2) การเขียน (Writing)

- เด็กสามารถเขียนตัวอักษรและคำง่ายๆ ได้ (Children are able to write letters, and simple words)

(6) พัฒนาการด้านจริยธรรม (Moral Development) ประกอบด้วย

(6.1) การมีวินัยในตนเอง (Self-Discipline)

(6.1.1) เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมควบคุมตนเอง (Children demonstrate self-control)

(6.2) การพัฒนาเกี่ยวกับความรับผิดชอบชั่วดี (Moral Development)

(6.2.1) เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมสะท้อนความเข้าใจเกี่ยวกับการกระทำใดถูก หรือผิด
(Children behave reflecting understanding of morality)

(7) พัฒนาการด้านสร้างสรรค์ (Creative Development) ประกอบด้วย

(7.1) ศิลปะการแสดง (Performing Arts)

(7.1.1) ดนตรีและการเต้นตามดนตรี (Music and Dance)

- เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมทางดนตรี และเคลื่อนไหวตามดนตรี (Children are able to perform musical activities and move with music)

(7.1.2) ศิลปะการละคร (Dramatic Arts)

- เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมทางศิลปะการละคร (Children are able to perform in dramatic arts activities)

(7.2) ทักษะศิลป์ (Visual Arts)

(7.2.1) เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมด้านการวาด การปั้น และการประดิษฐ์ (Children are able to draw, sculpt and craft)

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์เป็นการกำหนดความคาดหวังด้านคุณภาพที่เกิดกับเด็กปฐมวัย หลังจากจบหลักสูตรแล้ว มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์จะต้องกำหนดให้ตรงกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2560 จำนวน 12 มาตรฐาน ประกอบด้วยมาตรฐานด้านต่างๆ ดังนี้

1. พัฒนาการด้านร่างกายประกอบด้วย 2 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน

2. พัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจประกอบด้วย 3 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะดนตรีและการเคลื่อนไหว

มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรมจริยธรรมและมีจิตใจที่ดีงาม

3. พัฒนาการด้านสังคมประกอบด้วย ๓ มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติสิ่งแวดล้อมวัฒนธรรมและความเป็นไทย

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

ในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

4. พัฒนาการด้านสติปัญญาประกอบด้วย 4 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก 1-3 ปีการศึกษา โดยประมาณทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กที่เริ่มเข้าสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย เวลาเรียนสำหรับเด็กจะขึ้นอยู่กับสถานศึกษาแต่ละแห่งโดยมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 180 วันต่อ 1 ปีการศึกษา

ในแต่ละวันจะใช้เวลาไม่น้อยกว่า 5 ชั่วโมง ใน 1 ปี แบ่งเป็น 2 ภาคเรียน โดยสามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษาและสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย

สำหรับหลักสูตรเสริมประสบการณ์ อนุบาลปีที่ 1-3 จะจัดประสบการณ์ จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ 40 ชั่วโมง/ปี

สาระการเรียนรู้

ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ศึกษาความหมายและความสำคัญของคอมพิวเตอร์,หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ประโยชน์และโทษของอุปกรณ์เทคโนโลยี ฝึกทักษะการเปิด-ปิดอุปกรณ์เทคโนโลยี เรียนรู้ทำนึ่งที่เหมาะสมในการใช้งานคอมพิวเตอร์ ฝึกใช้เมาส์ การควบคุมและการคลิกเมาส์ รู้จักตัวชี้ตำแหน่งและการดูแลรักษาเมาส์ เรียนรู้ส่วนประกอบสำคัญของแป้นพิมพ์ ปุ่มต่าง ๆบนแป้นพิมพ์ รู้จักโปรแกรม Paint การเข้า-ออกโปรแกรมชุดคำสั่งในโปรแกรม กล้องเครื่องมือวาดภาพ กล้องเครื่องมือระบายสี รูปทรงต่างๆในโปรแกรม Paintและการใช้งานรูปทรงเรขาคณิต

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ผู้เรียนได้รู้ความหมายและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ บทบาทของคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เทคโนโลยี การเปิด-ปิดอุปกรณ์เทคโนโลยี ทำนึ่งที่เหมาะสมในการใช้งานคอมพิวเตอร์ ประโยชน์และโทษของอุปกรณ์เทคโนโลยี ฝึกการใช้เมาส์ การควบคุมและการคลิกเมาส์ รู้จักตัวชี้ตำแหน่งและการดูแลรักษาเมาส์ รู้จักส่วนประกอบสำคัญของแป้นพิมพ์ ปุ่มต่าง ๆบนแป้นพิมพ์ ส่วนประกอบของ Desktop ได้เรียนรู้โปรแกรม Paint การเข้า-ออกโปรแกรม ชุดคำสั่งในโปรแกรม สร้างงาน กล้องเครื่องมือวาดภาพ กล้องเครื่องมือระบายสี การใช้งานรูปทรงเรขาคณิต การรู้จักอุปกรณ์เต็มสี

ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ผู้เรียนรู้จักอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น รู้จักอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ หน้าที่การทำงานของคอมพิวเตอร์ ข้อปฏิบัติในการใช้งานคอมพิวเตอร์ การดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี การเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ การใช้เมาส์ การใช้คีย์บอร์ด ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ การสร้างไฟล์/โฟลเดอร์ การจัดเก็บไฟล์อย่างเป็นระบบ ส่วนประกอบของหน้าจอเดสก์ท็อป การเข้าและการออกโปรแกรม ขั้นตอนการจัดเก็บไฟล์ในโปรแกรม เรียนรู้โปรแกรมเพ้นท์ กล้องเครื่องมือวาดภาพ กล้องเครื่องมือระบายสี วาดเส้น เล่นสี เรียนรู้โปรแกรม word ส่วนประกอบของโปรแกรมการเปลี่ยนขนาดตัวอักษร/ สีตัวอักษร การใส่เส้นขอบ/การเติมสีพื้นหลัง การแทรกภาพ/การทำข้อความศิลป์และการแทรกตาราง/การลบแถว

ผลการเรียนรู้

ชั้นอนุบาลปีที่ 1

1. บอกหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้
2. บอกชื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีและการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้
3. การใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้นได้
4. การใช้เมาส์และการควบคุมเมาส์
5. ใช้โปรแกรม Paint ได้
6. ใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน ดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น ใช้งานอย่างเหมาะสม

ชั้นอนุบาลปีที่ 2

1. บอกหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้
2. บอกชื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีและการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้
3. การใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้นได้
4. ใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์และบอกลักษณะของตัวชี้เมาส์พร้อมทั้งวิธีการดูแลเมาส์
5. ใช้โปรแกรม Paint ได้
6. ใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน ดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น ใช้งานอย่างเหมาะสม

ชั้นอนุบาลปีที่ 3

1. บอกหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้
2. บอกชื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีและการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้
3. การใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้นได้
4. ใช้โปรแกรม Paint ได้
5. ใช้โปรแกรมประมวลผลคำได้
6. ใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน ดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น ใช้งานอย่างเหมาะสม

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดผลประเมินผล

1. การสนทนา / การตอบคำถาม
2. การร่วมกิจกรรม
3. การสร้างสรรค์ผลงาน

เกณฑ์ในการวัดและประเมินผล

100 คะแนน/ภาคเรียน

- 3 หมายถึง ดี (80 - 100 คะแนน)
- 2 หมายถึง พอใช้ (60 - 79 คะแนน)
- 1 หมายถึง ควรเสริม (00 - 59 คะแนน)

คำอธิบายหลักสูตรเสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1

เวลา 40

ชั่วโมง

คำอธิบายหลักสูตรเสริมประสบการณ์

ศึกษาความหมายและความสำคัญของคอมพิวเตอร์,หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ประโยชน์และโทษของอุปกรณ์เทคโนโลยี ฝึกทักษะการเปิด-ปิดอุปกรณ์เทคโนโลยี เรียนรู้ท่วงท่าที่เหมาะสมในการใช้งานคอมพิวเตอร์ ฝึกใช้เมาส์ การควบคุมและการคลิกเมาส์ รู้จักตัวชี้ตำแหน่งและการดูแลรักษาเมาส์ เรียนรู้ส่วนประกอบสำคัญของแป้นพิมพ์ ปุ่มต่าง ๆบนแป้นพิมพ์ รู้จักโปรแกรม Paint การเข้า-ออกโปรแกรม ชุดคำสั่งในโปรแกรม กล่องเครื่องมือวาดภาพ กล่องเครื่องมือระบายสี รูปทรงต่างๆในโปรแกรมPaintและการใช้งานรูปทรงเรขาคณิต

ผลการเรียนรู้

1. บอกหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้
2. บอกชื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีและการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้
3. การใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้นได้
4. การใช้เมาส์และการควบคุมเมาส์
5. ใช้โปรแกรม Paint ได้
6. ใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน ดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น ใช้งานอย่างเหมาะสม

รวมทั้งสิ้น 6 ผลการเรียนรู้

โครงสร้างหลักสูตรเสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่1

จำนวน 40

ชั่วโมง

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
ภาคเรียนที่ 1/2567					
1	คอมพิวเตอร์น่ารู้	1.บอกหน้าที่ของ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และการทำงานของ อุปกรณ์แต่ละชิ้นได้	-ประวัติความเป็นมาของ คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ที่ใช้เก็บ ข้อมูล การใช้งานคอมพิวเตอร์ เบื้องต้น ข้อควรปฏิบัติในการ ใช้งานคอมพิวเตอร์และการ ดูแลรักษาคอมพิวเตอร์	5	25
2	รู้จักอุปกรณ์ เทคโนโลยี สารสนเทศ	2.บอกชื่ออุปกรณ์ เทคโนโลยีและการ ทำงานของอุปกรณ์แต่ละ ชิ้นได้	-ความหมายของเทคโนโลยี สารสนเทศ อุปกรณ์ เทคโนโลยีสารสนเทศ ประโยชน์ของอุปกรณ์ เทคโนโลยีสารสนเทศ	5	25
3	การใช้งาน เทคโนโลยีเบื้องต้น	3.การใช้เทคโนโลยี เบื้องต้นได้	-การใช้เทคโนโลยีเบื้องต้น การใช้เมาส์ คีย์บอร์ด จอ สัมผัส การเปิด-ปิด อุปกรณ์ เทคโนโลยี	5	25
4	เมาส์น่ารัก	4.การใช้เมาส์และการ ควบคุมเมาส์	-การฝึกวางมือบนเมาส์ การใช้เมาส์และการควบคุม เมาส์ การคลิกเมาส์	5	25
รวม				20	100

โครงสร้างหลักสูตรเสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่1

จำนวน 40

ชั่วโมง

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
ภาคเรียนที่ 2/2567					
5	โปรแกรม กราฟฟิก Paint	5.ใช้โปรแกรม Paintได้	-รู้จักส่วนประกอบต่างๆของ โปรแกรมPaint การเปิด-ปิด โปรแกรม ชุดคำสั่งของ โปรแกรม	5	25
6	รู้จักการใช้กล่อง เครื่องมือใน โปรแกรม (Paint)	5.ใช้โปรแกรม Paintได้	-กล่องเครื่องมือวาดภาพ - กล่องเครื่องมือระบายสี	5	25
7	รูปทรงแสนสนุก	5.ใช้โปรแกรม Paintได้	-รูปทรงต่างๆในโปรแกรม Paint -การใช้งานรูปทรงเรขาคณิต	5	25
8	การใช้เทคโนโลยี อย่างปลอดภัย	6.ใช้เทคโนโลยีได้อย่าง ปลอดภัย ปฏิบัติตาม ข้อตกลงในการใช้ คอมพิวเตอร์ร่วมกัน ดูแลรักษาอุปกรณ์ เบื้องต้น ใช้งานอย่าง เหมาะสม	-การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างปลอดภัย อันตรายจาก การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว	5	25
รวม				20	100
รวมทั้งปีการศึกษา				40	200

คำอธิบายหลักสูตรเสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

เวลา 40

ชั่วโมง

คำอธิบายหลักสูตรเสริมประสบการณ์

รู้หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น รู้วิธีการใช้เมาส์และแป้นพิมพ์ รู้วิธีการการใช้งานโปรแกรม Paint เบื้องต้น การวาดภาพตามที่กำหนดและสร้างภาพตามจินตนาการ ได้โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา โดยใช้กิจกรรมสะเต็มศึกษา การฝึกปฏิบัติ และการแสวงหา ความรู้ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ปฏิบัติได้ มีความคิดสร้างสรรค์ สื่อสารสิ่งที่เรียนรู้ได้ เห็นคุณค่าของเทคโนโลยีสารสนเทศ เลือกใช้และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม เห็นคุณค่าของเทคโนโลยีสารสนเทศ รู้จักใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน มีความมุ่งมั่น กระตือรือร้น มีความสุขในการเรียนรู้ และนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ผลการเรียนรู้

1. บอกหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้
2. บอกชื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีและการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้
3. การใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้นได้
4. ใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์และบอกลักษณะของตัวชี้เมาส์ได้
5. ใช้โปรแกรม Paint ได้
6. ใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน ดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น ใช้งานอย่างเหมาะสม

รวมทั้งสิ้น 6 ผลการเรียนรู้

โครงสร้างหลักสูตรเสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่2

จำนวน 40

ชั่วโมง

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
ภาคเรียนที่ 1/2567					
1	มารู้จักคอมพิวเตอร์ กันเถอะ	1.บอกหน้าที่ของ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และการทำงานของ อุปกรณ์แต่ละชิ้นได้	-ประวัติความเป็นมาของ คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ที่ใช้เก็บ ข้อมูล การใช้งานคอมพิวเตอร์ เบื้องต้น ข้อควรปฏิบัติในการ ใช้งานคอมพิวเตอร์และการ ดูแลรักษาคอมพิวเตอร์	5	25
2	รู้จักอุปกรณ์ เทคโนโลยี สารสนเทศ	2.บอกชื่ออุปกรณ์ เทคโนโลยีและการ ทำงานของอุปกรณ์แต่ละ ชิ้นได้	-ความหมายของเทคโนโลยี สารสนเทศ อุปกรณ์ เทคโนโลยีสารสนเทศ ประโยชน์ของอุปกรณ์ เทคโนโลยีสารสนเทศ	5	25
3	การใช้งาน เทคโนโลยีเบื้องต้น	3.ใช้เทคโนโลยีเบื้องต้น ได้	-การใช้เทคโนโลยีเบื้องต้น การใช้เมาส์ คีย์บอร์ด จอ สัมผัส การเปิด-ปิด อุปกรณ์ เทคโนโลยี	5	25
4	รู้จักเมาส์ดีหรือยัง	4.ใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์ และบอกลักษณะของตัว ชี้เมาส์ได้	-การใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์และ บอกลักษณะของตัวชี้เมาส์	5	25
รวม				20	100

โครงสร้างหลักสูตรเสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

จำนวน 40

ชั่วโมง

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
ภาคเรียนที่ 2/2567					
5	โปรแกรมกราฟฟิก Paint	5.ใช้โปรแกรม Paint ได้	-รู้จักส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรมPaint การเปิด-ปิดโปรแกรม ชุดคำสั่งของโปรแกรม	5	25
6	รู้จักการใช้กล่องเครื่องมือในโปรแกรม (Paint)	5.ใช้โปรแกรม Paint ได้	-กล่องเครื่องมือวาดภาพ - กล่องเครื่องมือระบายสี	5	25
7	รูปทรงเส้นสนุก	5.ใช้โปรแกรม Paint ได้	-รูปทรงต่างๆในโปรแกรม Paint -การใช้งานรูปทรงเรขาคณิต	5	25
8	การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย	6.ใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน ดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น ใช้งานอย่างเหมาะสม	-การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย อันตรายจากการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว	5	25
รวม				20	100
รวมทั้งปีการศึกษา				40	200

คำอธิบายหลักสูตรเสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3

เวลา 40 ชั่วโมง

คำอธิบายหลักสูตรเสริมประสบการณ์

ศึกษาการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้น และการใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น การสร้างและจัดเก็บไฟล์อย่างเป็นระบบและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีขั้นพื้นฐานและมีทักษะการเรียนรู้ ในด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเบื้องต้น ฝึกทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์ การพิมพ์อักษรไทย การเปลี่ยนรูปแบบ สี ขนาด อักษร การลบ การคัดลอก และการจัดเก็บงาน การพิมพ์งานง่าย ๆ ความหมายและความสำคัญของ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ในโปรแกรม Paint การใช้งานโปรแกรม Paint พัฒนารูปแบบงานวาด การออกแบบงาน และการนำเสนอผลงานด้วยโปรแกรม Paint โดยใช้กระบวนการ แก้ปัญหา การสังเกต การฝึกปฏิบัติ และการแสวงหาความรู้ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ปฏิบัติได้ และสามารถแก้ปัญหาอย่างง่ายโดยใช้การเปรียบเทียบ การลองผิดลองถูก การค้นหาอย่างเป็นระบบ ได้อย่างเป็น ลำดับขั้นตอน โดยใช้กิจกรรมส่งเสริมศึกษา ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน มีทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มี อยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงานเพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน ให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

ผลการเรียนรู้

1. บอกหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้
2. บอกชื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีและการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้
3. การใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้นได้
4. ใช้โปรแกรม Paint ได้
5. ใช้โปรแกรมประมวลผลคำได้
6. ใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน ดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น ใช้งานอย่างเหมาะสม

รวมทั้งสิ้น 6 ผลการเรียนรู้

โครงสร้างหลักสูตรเสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่3

จำนวน 40

ชั่วโมง

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
ภาคเรียนที่ 1/2567					
1	ความสำคัญของ คอมพิวเตอร์	1.บอกหน้าที่ของ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และการทำงานของ อุปกรณ์แต่ละชิ้นได้	-ประวัติความเป็นมาของ คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ที่ใช้เก็บ ข้อมูล การใช้งานคอมพิวเตอร์ เบื้องต้น ข้อควรปฏิบัติในการ ใช้งานคอมพิวเตอร์และการ ดูแลรักษาคอมพิวเตอร์	5	25
2	รู้จักอุปกรณ์ เทคโนโลยีสารสนเทศ	2.บอกชื่ออุปกรณ์ เทคโนโลยีและการ ทำงานของอุปกรณ์แต่ละ ชิ้นได้	-ความหมายของเทคโนโลยี สารสนเทศ อุปกรณ์ เทคโนโลยีสารสนเทศ ประโยชน์ของอุปกรณ์ เทคโนโลยีสารสนเทศ	5	25
3	การใช้งานเทคโนโลยี เบื้องต้น	3.การใช้เทคโนโลยี เบื้องต้นได้	-การใช้เทคโนโลยีเบื้องต้น การใช้เมาส์ คีย์บอร์ด จอ สัมผัส การเปิด-ปิด อุปกรณ์ เทคโนโลยี	5	25
4	โปรแกรมกราฟฟิก Paint	4.ใช้โปรแกรม Paint ได้	-รู้จักส่วนประกอบต่างๆของ โปรแกรมPaint การเปิด-ปิด โปรแกรม ชุดคำสั่งของ โปรแกรม	5	25
รวม				20	100

โครงสร้างหลักสูตรเสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3

จำนวน 40

ชั่วโมง

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
ภาคเรียนที่ 2/2567					
5	รู้จักการใช้กล่องเครื่องมือในโปรแกรม (Paint)	4.ใช้โปรแกรม Paint ได้	-กล่องเครื่องมือวาดภาพ - กล่องเครื่องมือระบายสี	5	25
6	สาระแห่งสีสัน	4.ใช้โปรแกรม Paint ได้	-รูปทรงต่างๆในโปรแกรม Paint -การใช้งานรูปทรงเรขาคณิต	5	25
7	โปรแกรมประมวลผลคำ	5.ใช้โปรแกรมประมวลผลคำได้	- โปรแกรม word - ส่วนประกอบของโปรแกรม การเปลี่ยนขนาดตัวอักษร/ สี ตัวอักษร - การใส่เส้นขอบ/การเติมสี พื้นหลัง	5	25
8	การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย	6.ใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน ดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น ใช้งานอย่างเหมาะสม	-การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย อันตรายจากการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว	5	25
รวม				20	100
รวมทั้งปีการศึกษา				40	200

ภาคผนวก

- แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 1
- แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 2
- แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 3
- ประกาศแต่งตั้งคณะกรรมการจัดทำหลักสูตรเสริมประสบการณ์ โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 1

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 1

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 1 เรื่อง คอมพิวเตอร์น่ารู้

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

บอกหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้

2. สาระการเรียนรู้

ประวัติความเป็นมาของคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ที่ใช้เก็บข้อมูล การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ข้อควรปฏิบัติในการใช้งานคอมพิวเตอร์และการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

คุณครูกล่าวทักทายเด็กนักเรียนเพื่อทำความรู้จักและสร้างความคุ้นเคยกัน ครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์พร้อมร้องเพลงเด็กดีเรียนคอมพิวเตอร์พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

ครูนำบัตรภาพคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่างๆ มาให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่ารู้จักอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ประเภทใดบ้าง โดยให้นักเรียนบอกชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่นักเรียนรู้จัก และครูช่วยตรวจสอบความถูกต้อง หากนักเรียนตอบผิดให้ช่วยกันตอบอีกครั้ง จากนั้นครูช่วยแนะนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่นักเรียนไม่รู้จัก ครูอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนทราบว่า นอกจากอุปกรณ์ที่เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์แล้วยังมีอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์ด้วย เช่น เครื่องพิมพ์ ลำโพง เป็นต้น

ขั้นสรุป

ครูตั้งคำถามเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับระบบการทำงานของคอมพิวเตอร์

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย และให้เด็กนักเรียนร้องเพลงมาส์พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดว่า หากเราต้องการนำข้อมูลที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์เก็บไว้ เราจะใช้อุปกรณ์ใดในการเก็บข้อมูลนั้น จากนั้นครูอธิบายเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์เก็บข้อมูลที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนฟัง และยกตัวอย่างอุปกรณ์ดังกล่าว ได้แก่ แฟลชไดรฟ์ แผ่นซีดีและแผ่นดีวีดี

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับอุปกรณ์เก็บข้อมูลที่ใช้กับคอมพิวเตอร์

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย และให้เด็กนักเรียนร้องเพลงแป้นพิมพ์พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

- 1.ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เพื่อเป็นการทบทวนความรู้ก่อนปฏิบัติจริง
- 2.นักเรียนสำรวจอุปกรณ์ต่างๆ ของเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นการทบทวนความรู้และสามารถฝึกใช้งานได้ถูกต้อง
- 3.ครูสาธิตการเปิดคอมพิวเตอร์ตามขั้นตอนที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างช้าๆ พร้อมทั้งอธิบายประกอบว่า เมื่อเปิดคอมพิวเตอร์แล้วจะต้องใช้เวลาในการเปิดประมาณ 2-3 นาที จากนั้นจอคอมพิวเตอร์ จะแสดงรายการต่างๆ ที่เรียกว่า ไอคอน เพื่อให้ผู้ใช้เลือกใช้งาน เช่น ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์วาดรูป พิมพ์เอกสาร ฟังเพลง คิดคำนวณ เล่นเกม หาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

ขั้นสรุป

ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติการฝึกเปิด-ปิดคอมพิวเตอร์ และการใช้เมาส์ของนักเรียน แล้วครูเสนอแนะวิธีการแก้ไข เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย และให้เด็กนักเรียนร้องเพลงเคลสร่วมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

1.ครูนำบัตรภาพการปฏิบัติตนขณะใช้งานคอมพิวเตอร์มาให้เด็กนักเรียนดู แล้วสนทนากับเด็กนักเรียนว่าบุคคลในภาพที่ 1 กับภาพที่ 2 ใครปฏิบัติตนไม่เหมาะสมในขณะที่ใช้คอมพิวเตอร์ เพราะเหตุใด พร้อมบอกวิธีแก้ไขที่ถูกต้อง

2.ครูสุ่มเรียกนักเรียน 2-3 คน ออกมาแสดงความคิดเห็นหน้าชั้นเรียน โดยเพื่อนนักเรียนคนอื่นร่วมแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ในส่วนที่แตกต่าง

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับข้อควรปฏิบัติในการใช้งานคอมพิวเตอร์เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย ครูทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับข้อควรปฏิบัติในการใช้งานคอมพิวเตอร์ โดยให้นักเรียนช่วยกันบอกว่า ผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ควรปฏิบัติตนอย่างไร และทำไมจึงต้องปฏิบัติเช่นนั้น ครูอธิบายเพิ่มเติมว่า นอกจากเราจะใช้งานคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง เหมาะสมแล้ว เราต้องรู้จักดูแลรักษาคอมพิวเตอร์อีกด้วย เพื่อให้คอมพิวเตอร์มีอายุการใช้งานที่ยาวนานขึ้น

ขั้นสอน

1.ครูตั้งประเด็นคำถามให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า การดูแลรักษาคอมพิวเตอร์มีความสำคัญอย่างไร แล้วนักเรียนจะมีวิธีการดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์อย่างไร โดยครูเปิดโอกาสให้นักเรียนตอบอย่างอิสระ แล้วให้นักเรียนช่วยกันพิจารณาว่า วิธีการดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เพื่อนบอกนั้นถูกต้องหรือเหมาะสมหรือไม่

2.ครูอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนฟังว่า การดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จะต้องทำให้ถูกวิธีและเหมาะสมจึงจะสามารถยืดอายุการใช้งาน และทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 1

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 2 เรื่อง รู้จักอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

รู้จักอุปกรณ์เทคโนโลยีและการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้

2. สาระการเรียนรู้

ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย ครูเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ครูเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

ขั้นสอน

ครูสนทนากับเรื่องอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศก่อนให้นักเรียนดู บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ครูอธิบายความหมายและประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศพร้อมกับให้นักเรียนเรียนจาก บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความหมายและประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศอีกครั้งหนึ่ง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

คุณครูกล่าวทักทายนักเรียน ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์ทำสมาธิเพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียน ครูบอกชื่อหน่วยการเรียนรู้ในสัปดาห์นี้

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง และซักถามนักเรียนเกี่ยวกับอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศว่าใครรู้จักบ้าง ที่บ้านของใครมีอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศบ้าง เด็กนักเรียนคนไหนเคยใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศบ้างและใช้ทำอะไร พร้อมกับอธิบายความหมายของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งถึงอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศพร้อมให้เด็กนักเรียนตอบคำถาม

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เราพบในชีวิตประจำวัน เช่น

- 1.คอมพิวเตอร์ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ทำงานได้หลากหลาย เช่น คิดเลขประมวลผลข้อมูล สร้างเอกสาร นำเสนอข้อมูล วาดภาพหรือแต่งภาพ ชมภาพยนตร์ฟังเพลง หรือค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต
- 2.กล้องดิจิทัล เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ใช้สำหรับบันทึกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว สามารถถ่ายภาพและดูภาพได้ทันที บางรุ่นสามารถแต่งภาพและเชื่อมต่อกับอุปกรณ์เทคโนโลยีอื่น ๆ ได้อีกด้วย
- 3.โทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร สามารถพกพาติดตัวไปได้ง่าย โทรศัพท์เคลื่อนที่บางรุ่นสามารถทำงานได้หลายอย่าง เช่นถ่ายภาพ บันทึกเสียง ดูภาพเคลื่อนไหว

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งว่า อุปกรณ์เทคโนโลยีแต่ละชนิดมีประโยชน์แตกต่างกันการใช้งานควรเลือกให้เหมาะสมกับงาน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ก่อนใช้งานควรศึกษาวิธีการใช้งานให้เข้าใจก่อนและปฏิบัติตามคำแนะนำของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนั้น ๆ

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เราพบในชีวิตประจำวัน เช่น

1. วิทยุ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยี ที่ให้ข้อมูลประเภทเสียง เช่น ข่าวสารต่าง ๆ ฟังเพลง
2. โทรศัพท์ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ให้ข้อมูลประเภทภาพเคลื่อนไหว เสียง ตัวอักษรเช่น ภาพยนตร์ ข่าวสารต่าง ๆ

3. แท็บเล็ต เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีคล้ายคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก นักเรียนสามารถใช้ติดต่อสื่อสาร เลือกสิ่งต่าง ๆ ได้โดยการสัมผัสหน้าจอโดยตรงใช้งานได้มากมาย เช่น นักเรียนใช้สำหรับเรียนบทเรียนต่าง ๆ ค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งว่า อุปกรณ์เทคโนโลยีแต่ละชนิดมีประโยชน์แตกต่างกันการใช้งานควรเลือกให้เหมาะสมกับงาน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ก่อนใช้งานควรศึกษาวิธีการใช้งานให้เข้าใจก่อนและปฏิบัติตามคำแนะนำของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนั้น ๆ

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง พร้อมกับถามนักเรียนว่าที่บ้านใครมีคอมพิวเตอร์บ้างและนักเรียนเคยใช้งานคอมพิวเตอร์ทำอะไรและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นมีชื่อว่าอะไร พร้อมทั้งอธิบายถึงบทบาทของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เช่น ด้านการศึกษา ด้านการแพทย์ได้มีบทบาทสำคัญในการจัดเก็บข้อมูลคนไข้หรือหาห้องพักของผู้ป่วยตามข้อมูลได้ง่ายขึ้นและในการตรวจสอบต่างๆในโรงพยาบาลและการเข้าถึงกล้องวงจรปิดในที่ต่างๆ การคมนาคม เช่น การจองรถหรือจองที่นั่งโรงแรมเพื่อที่จะไม่เสียเวลาในการจองต่างๆในการเดินทางและใน อีกหลากหลายรูปแบบมากมายในปัจจุบันหรือรวมไปถึงแอปต่างๆ การสื่อสาร ในโลกปัจจุบันการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตอย่างมาก เช่นการแจ้งเหตุด่วนหรือติดต่อข่าวสารต่อองค์กรต่างๆหรือช่วยติดต่อเพื่อให้คำแนะนำต่างๆ หรือการแจ้งเหตุต่างๆเช่น ประกัน หรือการเงิน และการซื้อขายต่างๆ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังถึงบทบาทของคอมพิวเตอร์อีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 1

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 3 เรื่อง การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

การใช้เทคโนโลยีเบื้องต้นได้

2. สาระการเรียนรู้

การใช้เทคโนโลยีเบื้องต้น การใช้เมาส์ คีย์บอร์ด จอสัมผัส การเปิด-ปิด อุปกรณ์เทคโนโลยี

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองและถามนักเรียนว่าที่บ้านของนักเรียนคนไหนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ บาง เด็กๆเคยเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์หรือไม่ และเด็กๆเปิดอย่างไร ใช้อุปกรณ์ชิ้นไหนในการเปิดเครื่องทราบไหมว่าปุ่มที่ใช้เปิดเรียกว่าอะไร คุณครูจึงอธิบายถึงขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องให้นักเรียนฟังและปุ่มที่ใช้เปิดเรียกว่าอะไรและให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงตามขั้นตอนที่คุณครูบอก คือ

1. กดสวิทช์ที่เครื่องสำรองไฟให้มีไฟสีเขียว
2. กดปุ่ม Power ที่อยู่บนตัวเครื่องจะพบว่ามีไฟติดที่ตัวเครื่องและแป้นพิมพ์
3. กดสวิทช์จอภาพ

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม และฝึกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์กัน

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา ครูให้นักเรียนเรียนตามบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องเมาส์ ครูเล่าถึงประวัติความเป็นมาของเมาส์ เมาส์ถูกประดิษฐ์ขึ้นในปี 1963 โดย นายดักลาส เองเกลบาท (Douglas Engelbart) ที่สถาบันวิจัยสแตนฟอร์ดเมาส์ตัวแรกมีขนาดใหญ่ และใช้เฟือง 2 ตัว วางในลักษณะตั้งฉากกันเมาส์แบบต่อมาถูกประดิษฐ์ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1970 โดย นายบิล อิงลิช (Bill English) ที่ศูนย์วิจัยของบริษัท ซีรอกสโดยแทนที่ล้อหมุนด้วยลูกบอลซึ่งสามารถหมุนไปได้ ทุกทิศทาง การเคลื่อนไหวของลูกบอลจะถูกตรวจจับ โดยล้อเล็ก ๆ เมาส์ทำงานได้หลายลักษณะ การใช้เมาส์จะนำมือที่ถนัดข้างที่ถนัดไปวางบนเมาส์ ถ้าใช้มือขวาให้ใช้นิ้วชี้วางบนปุ่มซ้าย นิ้วกลางวางบนปุ่มขวา การกดปุ่มซ้ายของเมาส์ 1 ครั้งแรกกว่าการคลิก

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยการสรุปถึงความเป็นมาของเมาส์ ประวัติลักษณะของเมาส์และให้นักเรียนวาดภาพระบายรูปเมาส์

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา ครูอธิบายวิธีการจับและการเลื่อนเมาส์ ตัวชี้เมาส์ การวางเมาส์ไว้ด้านข้างแป้นพิมพ์โดยให้อยู่บนพื้นผิวที่สะอาดและเรียบ เช่น แผ่นรองเมาส์ จับเมาส์เบาๆ โดยวางนิ้วชี้ไว้บนปุ่มหลักและนิ้วหัวแม่มือไว้ การชี้ไปที่รายการบนหน้าจอหมายถึงการเลื่อนเมาส์เพื่อให้ตัวชี้ดูเหมือนว่าสัมผัสกับรายการนั้น คลัดลับการใช้เมาส์อย่างปลอดภัยการจับและเลื่อนเมาส์อย่างถูกต้องจะช่วยไม่ให้คุณมีอาการปวดหรือบาดเจ็บที่ข้อมือ มือ และแขน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าคุณใช้คอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลานาน ต่อไปนี้เป็นเคล็ดลับบางอย่างที่ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงปัญหาต่างๆ ได้วางเมาส์ไว้ที่ระดับข้อศอก ต้นแขนควรจะปล่อยสบายๆ ไว้ข้างลำตัวอย่าบีบหรือ

จับเมาส์แน่นเกินไป จับเมาส์เบาๆ เลื่อนเมาส์โดยการขยับแขนโดยใช้ข้อศอกเป็นจุดหมุน อย่าบิดข้อมือขึ้น ลง หรือไปด้านข้างสัมผัสเบาๆ เมื่อคลิกปุ่มเมาส์ปล่อยนิ้วมือสบายๆ ไม่ต้องเกร็งนิ้วมือให้ล้อยค้างอยู่เหนือปุ่มเมื่อคุณไม่จำเป็นต้องใช้เมาส์ อย่าจับเมาส์ค้างไว้ให้หยุดพักการใช้คอมพิวเตอร์ทุกๆ 15 ถึง 20 นาที

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยการสรุปถึงวิธีการจับเมาส์ที่ถูกต้องรวมถึงการวางมือบนเมาส์ที่ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง ครูให้นักเรียนวางมือบนเมาส์ให้คุณครูดู และการใช้นิ้วในการคลิกเมาส์ว่าใช้นิ้วอะไรบ้าง การคลิกเมาส์ด้านซ้ายจะใช้นิ้วชี้ การคลิกเมาส์หนึ่งครั้งในการเปิดโปรแกรมหรือใช้เมาส์ชี้ส่วนต่างๆ ที่อยู่บนหน้าจอ การคลิกขวาโดยเลื่อนตัวชี้เมาส์ไปตำแหน่งที่ต้องการเลือก คลิกแล้วปล่อยที่ปุ่มด้านขวาของเมาส์ 1 ครั้ง มักเป็นการเลือกใช้เมนูลัด

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการวางมือบนเมาส์และการคลิกเมาส์ด้านซ้ายและด้านขวาให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูอธิบายและบอกความหมายของแป้นพิมพ์ให้นักเรียนฟังบอกหน้าที่การทำงานของแป้นพิมพ์ หรือคีย์บอร์ด (keyboard) ประกอบด้วยปุ่มตัวอักษร ตัวเลข และสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อให้คุณสามารถใส่ข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์ แป้นพิมพ์เป็นอุปกรณ์รับข้อมูลเบื้องต้น มีลักษณะการทำงานคล้ายคีย์บอร์ดของเครื่องพิมพ์ดีด แต่

ได้เพิ่มปุ่มควบคุมเฉพาะสำหรับคอมพิวเตอร์ โดยปกติจะมี 101 ปุ่ม ซึ่งบางรุ่นอาจจะมีน้อย หรือมากกว่าก็ได้ โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มๆ

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงความหมายของแป้นพิมพ์และการใช้งานแป้นพิมพ์

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 4 เรื่อง เมาส์น่ารัก

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

การใช้เมาส์และการควบคุมเมาส์

2. สาระการเรียนรู้

การฝึกวางมือบนเมาส์ การใช้เมาส์และการควบคุมเมาส์ การคลิกเมาส์

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์พร้อมกันร้องเพลงเมาส์และเพลงอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้นักเรียนทำสมาธิเพื่อเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ครูเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมาครูให้นักเรียนเรียนตามบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องเมาส์ ครูเล่าถึงประวัติความเป็นมาของเมาส์ เมาส์ถูกประดิษฐ์ขึ้นในปี 1963 โดย นายดักลาส เองเกลบาท (Douglas Engelbart) ที่สถาบันวิจัยสแตนฟอร์ดเมาส์ตัวแรกมีขนาดใหญ่ และใช้เฟือง 2 ตัว วางในลักษณะตั้งฉากกันเมาส์แบบต่อมาถูกประดิษฐ์ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1970 โดย นายบิล อิงลิช (Bill English) ที่ศูนย์วิจัยของบริษัท ซีรอกสโดยแทนที่ล้อหมุนด้วยลูกบอลซึ่งสามารถหมุนไปได้ ทุกทิศทาง การเคลื่อนไหวของลูกบอลจะถูกตรวจจับ โดยล้อเล็ก ๆ ภายใน

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยการสรุปถึงความเป็นมาของเมาส์ ลักษณะของเมาส์และระบายรูปเมาส์

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะพร้อมกันร้องเพลงเมาส์และให้นักเรียนทำสมาธิพร้อมเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ครูเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา ครูอธิบายวิธีการจับและการเลื่อนเมาส์ ตัวชี้เมาส์วางเมาส์ไว้ด้านข้างแป้นพิมพ์โดยให้อยู่บนพื้นผิวที่สะอาดและเรียบ เช่น แผ่นรองเมาส์ จับเมาส์เบาๆ โดยวางนิ้วชี้ไว้บนปุ่มหลักและนิ้วหัวแม่มือไว้ การชี้ไปที่รายการบนหน้าจอหมายถึงการเลื่อนเมาส์เพื่อให้ตัวชี้ดูเหมือนว่าสัมผัสกับรายการนั้น คลิกลับการใช้เมาส์อย่างปลอดภัยการจับและเลื่อนเมาส์อย่างถูกต้องจะช่วยไม่ให้คุณมีอาการปวดหรือบาดเจ็บที่ข้อมือ มือ และแขน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าคุณใช้คอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลานาน ต่อไปนี้เป็นเคล็ดลับบางอย่างที่ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงปัญหาต่างๆ ได้วางเมาส์ไว้ที่ระดับข้อศอก ต้นแขนควรจะปล่อยสบายๆ ไขว้ขาค้างคางอย่าบีบหรือจับเมาส์แน่นเกินไป จับเมาส์เบาๆ เลื่อนเมาส์โดยการขยับแขนโดยใช้ข้อศอกเป็นจุดหมุน อย่าบิดข้อมือขึ้น ลง หรือไปด้านข้างสัมผัสเบาๆ เมื่อคลิกปุ่มเมาส์ปล่อยนิ้วมือสบายๆ ไม่ต้องเกร็งนิ้วมือให้ล้อยค้ำอยู่เหนือปุ่มเมื่อคุณไม่จำเป็นต้องใช้เมาส์ อย่าจับเมาส์ค้ำไว้ให้หยุดพักการใช้คอมพิวเตอร์ทุกๆ 15 ถึง 20 นาที

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยการสรุปถึงวิธีการจับเมาส์ที่ถูกวิธีรวมถึงการวางมือบนเมาส์ที่ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวทักทายนักเรียนและทบทวนเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่าเรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองบอกขั้นตอนการเปิดเครื่องและให้นักเรียนวางมือบนเมาส์ให้คุณครูดูและการใช้นิ้วในการคลิกเมาส์ว่าใช้นิ้วอะไรบ้าง การคลิกเมาส์ด้านซ้ายจะใช้นิ้วชี้ในการคลิกเมาส์หนึ่งครั้งในการเปิดโปรแกรมหรือใช้เมาส์ชี้ส่วนต่างๆที่อยู่บนหน้าจอ การคลิกขวาโดยเลื่อนตัวชี้เมาส์ไปตำแหน่งที่ต้องการเลือกคลิกแล้วปล่อยที่ปุ่มด้านขวาของเมาส์ 1 ครั้ง มักเป็นการเลือกใช้เมนูลัด

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการวางมือบนเมาส์และการคลิกเมาส์ด้านซ้ายและด้านขวาให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวทักทายนักเรียนและทบทวนเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่าเรียกว่าอะไร

ขั้นตอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองบอกขั้นตอนการเปิดเครื่องและให้นักเรียนวางมือบนเมาส์ให้คุ้นครูด และการใช้นิ้วในการคลิกเมาส์ว่าใช้นิ้วอะไรบ้าง การคลิกเมาส์ด้านซ้ายจะใช้นิ้วชี้ในการคลิกเมาส์หนึ่งครั้งในการเปิดโปรแกรมหรือใช้เมาส์ชี้ส่วนต่างๆที่อยู่บนหน้าจอ การคลิกขวาโดยเลื่อนตัวชี้เมาส์ไปตำแหน่งที่ต้องการเลือกคลิกแล้วปล่อยที่ปุ่มด้านขวาของเมาส์ 1 ครั้ง มักเป็นการเลือกใช้เมนูลัด

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการวางมือบนเมาส์และการคลิกเมาส์ด้านซ้ายและด้านขวาให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวทักทายนักเรียนและทบทวนเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ แต่ละชิ้นว่าเรียนว่าอะไร

ขั้นตอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง บอกขั้นตอนการบำรุงรักษาเมาส์ เมาส์เป็นอุปกรณ์หนึ่งที่มีความสกปรกมากเพราะเวลาที่เราใช้นั้นไม่รู้จับอะไรมาบ้าง ทำให้เชื้อโรคสะสมอยู่โดยเฉพาะเมาส์ที่เป็นลูกกลิ้งนั้น ลูกกลิ้งจะสัมผัสกับบริเวณโต๊ะหรือว่าแผ่นรองเมาส์จนทำให้เกิดฝุ่นสะสม แล้วนำไปไม่ค่อยสามารถเลื่อนได้อย่างปกติ วิธีทำความสะอาด นำผ้าที่ครอบลูกกลิ้งออกโดยการหมุนตามลูกศรที่ระบุไว้ นำผ้ามาเช็ดที่ลูกกลิ้งและด้านในให้สะอาด ใช้แอลกอฮอล์ได้ยิ่งดี ส่วนบริเวณอื่นใช้ผ้าชุบแอลกอฮอล์ทำความสะอาด แต่ในกรณีที่วัสดุของเมาส์ที่เป็นหนังก็ใช้ผ้าชุบหมาดๆเช็ดก็พอและบริเวณที่ส่องแสงเพื่อใช้จับตำแหน่งเมาส์นั้นให้ใช้สำลีก้านแห้งๆไม่ควรชุบอะไรทั้งสิ้นค่อยๆเช็ดอย่างระมัดระวัง

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการบำรุงรักษาเมาส์ วิธีทำความสะอาด

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 5 เรื่อง โปรแกรมกราฟฟิก Paint

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้โปรแกรม Paint ได้

2. สารการเรียนรู้

รู้จักส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรมPaint การเปิด-ปิดโปรแกรม ชุดคำสั่งของโปรแกรม

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองและซักถามนักเรียน นักเรียนเคยวาดภาพหรือไม่ ถ้าเคยนักเรียนวาดลงในอะไร นักเรียนเคยวาดภาพในโปรแกรมกราฟิกหรือไม่ ถ้าเคยโปรแกรมกราฟิกคืออะไร นักเรียนคิดว่าโปรแกรมกราฟิกใดที่ได้รับความนิยมอย่างมากโปรแกรมหนึ่ง นักเรียนฟังคำอธิบายเพิ่มเติมว่าโปรแกรมระบายสี Paint จัดอยู่ใน เป็นโปรแกรมสำหรับวาดภาพ ตกแต่งภาพ ซึ่งมีอยู่หลายโปรแกรม แต่โปรแกรมที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โปรแกรมหนึ่ง คือ โปรแกรมระบายสี Paint ซึ่งมีเครื่องมือในการวาดภาพ ระบายสี และจัดการกับภาพมากมาย สามารถวาดภาพสวย ๆ ได้ง่าย โปรแกรมนี้จะเก็บอยู่ในหมวดของหมวดของ Windows Accessories

ขั้นสรุป

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาและตอบคำถามกระตุ้นความสนใจ นักเรียนใช้โปรแกรมใด สำหรับวาดภาพระบายสีให้สวยงาม นักเรียนร่วมกันศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมกราฟิก จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ

ชั่วโมงที่ 2

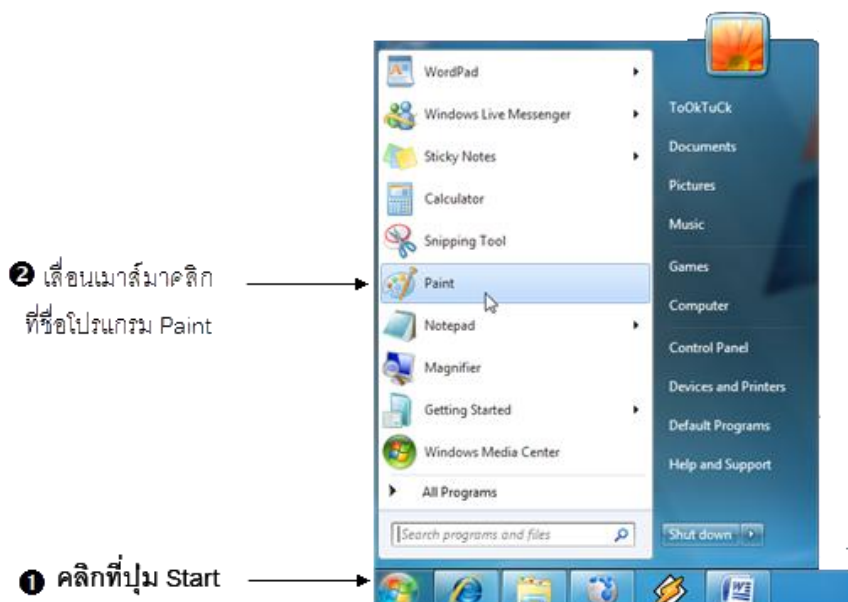
ชั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

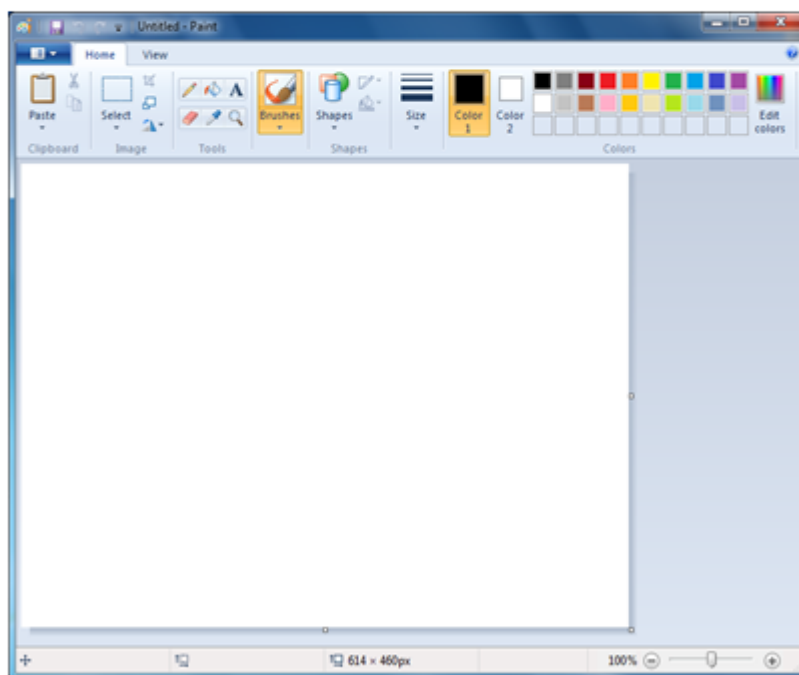
ขั้นสอน

โปรแกรม Paint เป็นโปรแกรมที่ใช้วาดภาพจากเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการใช้เมาส์แทนพู่กัน ซึ่งโปรแกรม Paint เวอร์ชันใหม่นี้ สามารถปรับแต่ง และ วาดรูปได้ดีกว่าเดิม สามารถเปลี่ยนรูปภาพธรรมดา ให้กลายเป็นรูปคล้ายภาพที่วาดด้วยดินสอ หรือ กลายเป็นรูปสีน้ำก็ได้เช่นกัน ซึ่งมีวิธีการใช้งาน ดังนี้

ขั้นตอนการใช้โปรแกรม Paint มีดังต่อไปนี้ 1. สามารถเรียกใช้ได้โดยคลิกเมาส์ที่ปุ่ม Start 2.คลิกเมาส์เลือก All Programs 3. เลือก Accessories 4. เลือก Paint



3 โปรแกรม Paint จะถูกเปิดขึ้น



ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการเปิด-ปิดโปรแกรมวาดภาพพระบายสี Paint ให้ นักเรียนทำกิจกรรมที่ 1 การใช้งานโปรแกรมวาดภาพพระบายสี (Paint)

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูอธิบายถึงชุดคำสั่งของโปรแกรม Paint ประกอบด้วย 1.ไตเติลบาร์ (Title bar) แสดงชื่อโปรแกรม 2.เมนูบาร์ (Menu bar) แสดงเมนูคำสั่งของโปรแกรม 3.ทูลบาร์ (Toolbar) เป็นแถบเครื่องมือที่เป็นปุ่มคำสั่งสำหรับแต่งภาพ 4.พื้นที่แสดงภาพ เป็นพื้นที่แสดงภาพที่สามารถใช้เครื่องมือทำงานได้ 5.แถบแสดงรูปภาพของเครื่องมือที่เลือกใช้ 6.ช่องแสดงสีหลัก (Foreground) และสีพื้น (Background) 7.ช่องแสดงงานสีที่มีสำหรับเลือกใช้สีในการทำงาน 8.ปุ่มโคลส (Close) อยู่ที่ขอบขวาสุดของไตเติลบาร์ เป็นรูปตัวอักษร x เมื่อคลิกเมาส์

จะเป็นการปิดโปรแกรม 9.ปุ่มมินิไมซ์ (Minimize button) ใช้ลดขนาดหน้าต่างโปรแกรม 10.ปุ่มแมกซิไมซ์ (Maximize button) ใช้ขยายหน้าต่างการทำงาน

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงชุดคำสั่งของโปรแกรมเพ้นตามตอบเป็นรายบุคคล

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูเปิดรูปภาพในโปรแกรม Paint และอธิบายหากตอนเปิดรูปภาพขึ้นมา ครูอธิบายขั้นตอนการบันทึกข้อมูลและให้นักเรียนปฏิบัติตามคลิกเมาส์ที่เมนู File เลือกคำสั่ง Save As จะพบภาพคลิกเปลี่ยนแฟ้มที่จะบันทึกว่าจะให้อยู่ในแฟ้มไหน เช่น ในแผ่นดิสก์ ก็เลือก 3.5 Floppy(A) ตอบ Saveให้ออกจากโปรแกรม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการบันทึก ให้นักเรียนทำกิจกรรมและตรวจผลงาน

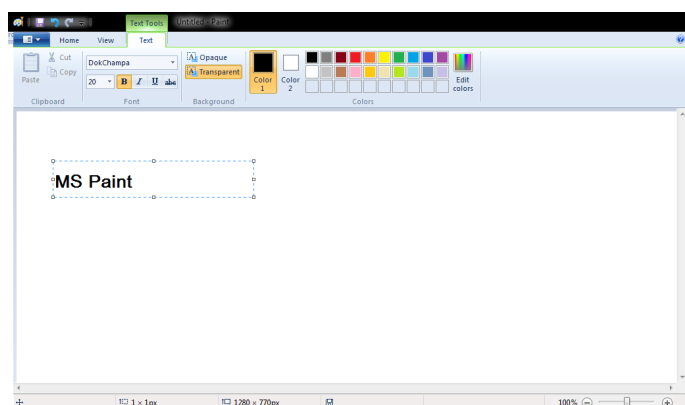
ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

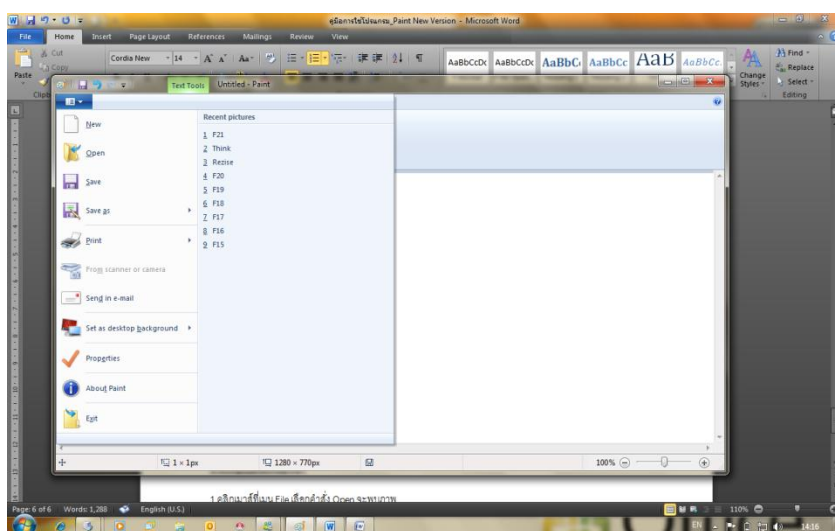
ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

การพิมพ์ข้อความ เลือกเครื่องมือ จากกล่องเครื่องมือ  นำมาลากบนพื้นที่วาดภาพ จะเป็นกรอบสี่เหลี่ยม ให้ใช้เมาส์ ดึงจุดดำตรงกลางกรอบสี่เหลี่ยม แล้วลากปรับให้ยาวพอจะพิมพ์ข้อความได้ สำหรับเวอร์ชันใหม่ การปรับแต่งตัวอักษรจะปรากฏเองโดยอัตโนมัติ ให้เลือกแบบตัวอักษร ที่ลงท้ายด้วย UPC จะเป็นภาษาไทย เลือกขนาดตัวอักษรที่ต้องการแล้วพิมพ์ข้อความที่ต้องการ การได้ ดังตัวอย่าง



การขยายภาพ เลือกเครื่องมือ  จากแถบเครื่องมือ View เลือกจำนวนเท่าที่ต้องการจะขยายส่วนของภาพจากส่วนข องกล่องเครื่องมือภาพจะขยายตามจำนวนเท่านั้น
การบันทึกจัดเก็บ คลิกเมาส์ที่เมนู เลือกคำสั่ง Save As ดังรูป



ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการบันทึก ให้นักเรียนทำกิจกรรมและตรวจผลงาน

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 6 เรื่อง รู้จักการใช้กล่องเครื่องมือในโปรแกรม (Paint)

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้โปรแกรม Paint ได้

2. สาระการเรียนรู้

-กล่องเครื่องมือวาดภาพ กล่องเครื่องมือระบายสี

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ชั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือชิ้นนั้น เช่น การใช้ดินสอ ใช้เมาส์คลิกที่รูป ดินสอ แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพ จะเห็นเป็นรูปดินสอ ใช้นิ้วใดก็ได้แล้ว ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านข้าง เลือกสีที่นักเรียนชอบ แล้วลองไปวาดใหม่ การใช้ยางลบ ใช้เมาส์คลิกที่รูปยางลบ นำมาวางบนพื้นที่วาดรูป แล้วกดเมาส์ค้างไว้แล้วลากไป จะเป็นรูปก้อนเหลี่ยมเล็กๆ ถ้าต้องการให้ยางลบก้อนใหญ่ให้กดปุ่มเครื่องหมายบวก เพื่อเพิ่มขนาดได้ ถ้าต้องการลดขนาดของยางลบ ก็กดปุ่มเครื่องหมายลบ เพื่อลดขนาดได้ นำยางลบมาลบรูปภาพ โดยการกดเมาส์ถูไปมาบนรูปที่ต้องการลบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพ (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 2

ชั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือชิ้นนั้น เช่น ให้ใช้เมาส์คลิกที่รูป แปรงทาสี แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพ จะเห็นเป็นรูปแปรงทาสี ใช้งานรูปร่างอะไรก็ได้แล้ว ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านข้าง เลือกสีที่นักเรียนชอบ แล้วลองไปวาดใหม่ ลองเปรียบเทียบดูว่า รูปที่วาดด้วยแปรงทาสี ปลายจะใหญ่กว่าวาดด้วยดินสอ ในเวอร์ชันนี้ สามารถเลือกรูปแบบของแปรงทาสีได้หลายขนาด และหลายรูปแบบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพ (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 3

ชั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือชิ้นนั้น เช่น การเลือกถังสี สติ๊กเกอร์รูป ถังสี สามารถเลือกสีตามที่เรต้องการได้ แล้วนำไปคลิกบนรูปที่นักเรียนต้องการ และหลายรูปแบบ การใช้เครื่องมือรูปตัดอิสระ รูปตัดแบบสี่เหลี่ยม สำหรับการย้ายหรือตัดส่วนประกอบของรูป มีวิธีดังนี้ ใช้เมาส์คลิกที่รูปเครื่องมือ นำมาลากให้เป็นรูปไขว้ลาตัดให้ได้รอบรูป หรือส่วนของรูปที่ต้องการตัด ใช้เมาส์จับชิ้นส่วนของรูป ลากไปตามที่ต้องการแล้วปล่อย

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพ (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือชิ้นนั้น เช่น การใช้เมาส์คลิกที่รูปเส้นตรงรูปแบบอื่นๆ แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพจะเห็นเป็นรูปกากบาทแล้วนักเรียนลองใช้เมาส์กดและลากดูจะเป็นเส้นตามที่เราลากให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านล่าง เลือกสีที่ชอบในกล่องเครื่องมือมีขนาดของเส้น ลองคลิกดู แล้วไปลากเส้นดูใหม่

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพหรือระบายสี (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือชิ้นนั้น เช่น การใช้เมาส์คลิกที่รูป เส้นโค้ง แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพจะเห็นเป็นรูปกากบาทแล้วลองลากไปตามต้องการหลังจากนั้นใช้เมาส์คลิกตรงกลาง เส้นแล้วดึงให้มีส่วนโค้งเราก็จะได้เส้นโค้งตามต้องการ ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านล่าง เลือกสีที่นักเรียนชอบในกล่องเครื่องมือมีขนาดของเส้น ลองคลิกเปลี่ยนขนาดของเส้นตามที่เรต้องการ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพหรือระบายสี (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 7 เรื่อง รูปทรงแสนสนุก

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้โปรแกรม Paint ได้

2. สาระการเรียนรู้

-รูปทรงต่างๆในโปรแกรมPaint การใช้งานรูปทรงเรขาคณิต

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรม Paint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิต ว่าเด็กๆรู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้าง ครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตให้เป็นรูปต่างๆตามที่กำหนดให้และวาดตามจินตนาการ

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรมPaint ถามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรมPaint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้างครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยกำหนดให้นักเรียนวาดรูปหัวใจและเติมสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรมPaint ถามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรมPaint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้างครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยกำหนดให้นักเรียนวาดรูปดาวและเติมสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรมPaint ถามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรมPaint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้าง ครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรง

เรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยกำหนดให้นักเรียนวาดรูปสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมเติมสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรม Paint ตามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรม Paint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้าง ครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยกำหนดให้นักเรียนวาดรูปเติมสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรม Paint ตามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 8 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกันดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น ใช้งานอย่างเหมาะสม

2. สาระการเรียนรู้

- การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย อันตรายจากการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี อุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่บอบบางจึงมีข้อปฏิบัติและการดูแลรักษาที่เหมาะสม ไม่ควรใช้ปากกาหรือสิ่งอื่นที่ไม่ใช่อุปกรณ์เฉพาะที่ใช้ขีดเขียนเครื่องมือบนอุปกรณ์เทคโนโลยี ศึกษาข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษา ไม่ควรนำขนมหรือน้ำมาใกล้อุปกรณ์เนื่องจากจำทำให้อุปกรณ์เสียหาย ควรใช้ผ้าคลุมอุปกรณ์หลังใช้งานเสร็จเพื่อป้องกันฝุ่นละอองหรือรอยขีดข่วน หมั่นทำความสะอาดเพราะฝุ่นสามารถทำให้เกิดความเสียหายได้และยังเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรคอีกทางหนึ่งด้วย ไม่ควรใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีด้วยความรุนแรง เพราะจะทำให้อุปกรณ์ชำรุดหรือพังเสียหายได้ เมื่อใช้งานเสร็จควรปิดเครื่องและเก็บอุปกรณ์ให้เป็นระเบียบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งเกี่ยวกับการปฏิบัติ-ดูแลรักษาและการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ก่อนใช้งานควรศึกษาวิธีการใช้งานให้เข้าใจก่อนและปฏิบัติตามคำแนะนำของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิด

นั้น ๆ ครูให้นักเรียนทำใบงานโดยวิเคราะห์ภาพลากโยงเส้นจับคู่ข้อความให้ถูกต้องและกากบาทภาพที่ไม่เหมาะสม

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี อุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่บอบบางจึงมีข้อปฏิบัติและการดูแลรักษาที่เหมาะสม ไม่ควรใช้ปากกาหรือสิ่งอื่นที่ไม่ใช่อุปกรณ์เฉพาะที่ใช้ขีดเขียนเครื่องมือบนอุปกรณ์เทคโนโลยี ศึกษาข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษา ไม่ควรนำขนมหรือน้ำมาใกล้อุปกรณ์เนื่องจากจำทำให้อุปกรณ์เสียหาย ควรใช้ผ้าคลุมอุปกรณ์หลังใช้งานเสร็จเพื่อป้องกันฝุ่นละอองหรือรอยขีดข่วน หมั่นทำความสะอาดเพราะฝุ่นสามารถทำให้เกิดความเสียหายได้และยังเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรคอีกทางหนึ่งด้วย ไม่ควรใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีด้วยความรุนแรง เพราะจะทำให้อุปกรณ์ชำรุดหรือพังเสียหายได้ เมื่อใช้งานเสร็จควรปิดเครื่องและเก็บอุปกรณ์ให้เป็นระเบียบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งเกี่ยวกับการปฏิบัติ-ดูแลรักษาและการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ก่อนใช้งานควรศึกษาวิธีการใช้งานให้เข้าใจก่อนและปฏิบัติตามคำแนะนำของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนั้น ๆ ครูให้นักเรียนทำใบงานโดยวิเคราะห์ภาพลากโยงเส้นจับคู่ข้อความให้ถูกต้องและกากบาทภาพที่ไม่เหมาะสม

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองและถามนักเรียนว่าที่บ้านของนักเรียนคนไหนมีเครื่องคอมพิวเตอร์บ้าง เด็กๆเคยเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์หรือไม่ และเด็กๆเปิดอย่างไร ใช้อุปกรณ์ชิ้นไหนในการเปิดเครื่องทราบใหม่ว่าปุ่มที่ใช้เปิดเรียกว่าอะไร คุณครูจึงอธิบายถึงขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องให้นักเรียนฟังและปุ่มที่ใช้เปิดเรียกว่าอะไรและให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงตามขั้นตอนที่คุณครูบอก คือ

1. กดสวิทช์ที่เครื่องสำรองไฟให้มีไฟสีเขียว
2. กดปุ่ม Power ที่อยู่บนตัวเครื่องจะพบว่ามีไฟติดที่ตัวเครื่องและแป้นพิมพ์
3. กดสวิทช์จอภาพ

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม และฝึกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์กัน

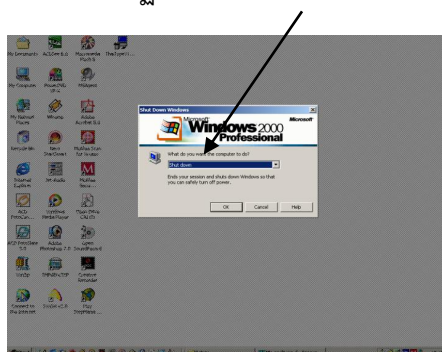
ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย และให้นักเรียนทำกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียน

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองและอธิบายการปิดเครื่องคอมพิวเตอร์มีวิธีการดังนี้ เลื่อนเมาส์มาให้ตรงกับปุ่มคำว่า Start แล้วคลิกเมาส์ด้านซ้าย 1 เลือกคำสั่ง Shut Down หมายถึง คำสั่งที่ต้องการเลิกการทำงาน ตรวจสอบคำสั่งที่เลือกอีกครั้งว่าเป็น Shut Down หรือไม่ ถ้าไม่ต้องเปลี่ยนเป็น Shut Down ก่อน แล้วคลิกที่ปุ่ม OK คำสั่งในการ Shut Down จะทำการปิดเครื่องที่ CPU ให้อัตโนมัติ หลังจากปิดแล้ว ให้นักเรียนปิดสวิทช์ที่จอภาพอีกครั้ง หากจำเป็นต้องปิดสวิทช์ไฟฟ้า ให้นักเรียนตรวจสอบและปิดสวิทช์ไฟฟ้าถือว่ากระบวนการปิดเครื่องเสร็จสมบูรณ์ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติจริง



ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม และฝึกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์กัน

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้งานคอมพิวเตอร์จะต้องจัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้ถูกต้อง นั่งหลังพิงเก้าอี้ให้สบาย และปรับให้จอภาพอยู่ระดับต่ำกว่าสายตาเล็กน้อย ความสว่างของหน้าจอคอมพิวเตอร์ควรปรับให้เหมาะสม ไม่ควรให้แสงของจอภาพสว่างหรือมืด ทำหน้าที่เหมาะสม ไม่นั่งหลังงอ ควรนั่งหลังตรง ระยะห่างจากจอภาพ 45-70 เซนติเมตร ลักษณะการวางมือ ไม่ควรหักข้อมือลงหรือเอียงซ้ายขวา ควรยกข้อมือให้ตรงขยับเฉพาะนิ้ว ควรมีที่พักข้อมือถ้าใช้คีย์บอร์ดเป็นเวลานาน

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังถึงการนั่งที่เหมาะสมในการใช้งานคอมพิวเตอร์และลักษณะการวางมือที่ถูกต้อง เพราะจะทำให้สามารถใช้งานได้รวดเร็วขึ้น ควรนั่งหลังตรงเวลาพิมพ์ไม่ต้องรีบร้อน และควรพักสายตาเป็นระยะ

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 2

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 2

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 1 เรื่อง มารู้จักคอมพิวเตอร์กันเถอะ

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

บอกหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้

2. สาระการเรียนรู้

ประวัติความเป็นมาของคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ที่ใช้เก็บข้อมูล การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ข้อควรปฏิบัติในการใช้งานคอมพิวเตอร์และการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

คุณครูกล่าวทักทายเด็กนักเรียนเพื่อทำความรู้จักและสร้างความคุ้นเคยกัน ครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์พร้อมร้องเพลงเด็กดีเรียนคอมพิวเตอร์พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

ครูนำบัตรภาพคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่างๆ มาให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่ารู้จักอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ประเภทใดบ้าง โดยให้นักเรียนบอกชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่นักเรียนรู้จัก และครูช่วยตรวจสอบความถูกต้อง หากนักเรียนตอบผิดให้ช่วยกันตอบอีกครั้ง จากนั้นครูช่วยแนะนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่นักเรียนไม่รู้จัก ครูอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนทราบว่า นอกจากอุปกรณ์ที่เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์แล้วยังมีอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์ด้วย เช่น เครื่องพิมพ์ ลำโพง เป็นต้น

ขั้นสรุป

ครูตั้งคำถามเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับระบบการทำงานของคอมพิวเตอร์

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย และให้เด็กนักเรียนร้องเพลงมาส์พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดว่า หากเราต้องการนำข้อมูลที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์เก็บไว้ เราจะใช้อุปกรณ์ใดในการเก็บข้อมูลนั้น จากนั้นครูอธิบายเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์เก็บข้อมูลที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนฟัง และยกตัวอย่างอุปกรณ์ดังกล่าว ได้แก่ แฟลชไดรฟ์ แผ่นซีดีและแผ่นดีวีดี

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับอุปกรณ์เก็บข้อมูลที่ใช้กับคอมพิวเตอร์

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย และให้เด็กนักเรียนร้องเพลงแป้นพิมพ์พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

- 1.ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เพื่อเป็นการทบทวนความรู้ก่อนปฏิบัติจริง
- 2.นักเรียนสำรวจอุปกรณ์ต่างๆ ของเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นการทบทวนความรู้และสามารถฝึกใช้งานได้ถูกต้อง
- 3.ครูสาธิตการเปิดคอมพิวเตอร์ตามขั้นตอนที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างช้าๆ พร้อมทั้งอธิบายประกอบว่า เมื่อเปิดคอมพิวเตอร์แล้วจะต้องใช้เวลาในการเปิดประมาณ 2-3 นาที จากนั้นจอคอมพิวเตอร์ จะแสดงรายการต่างๆ ที่เรียกว่า ไอคอน เพื่อให้ผู้ใช้เลือกใช้งาน เช่น ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์วาดรูป พิมพ์เอกสาร ฟังเพลง คิดคำนวณ เล่นเกม หาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

ขั้นสรุป

ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติการฝึกเปิด-ปิดคอมพิวเตอร์ และการใช้เมาส์ของนักเรียน แล้วครูเสนอแนะวิธีการแก้ไข เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย และให้เด็กนักเรียนร้องเพลงเคลสร่วมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

1.ครูนำบัตรภาพการปฏิบัติตนขณะใช้งานคอมพิวเตอร์มาให้ให้นักเรียนดู แล้วสนทนากับนักเรียนว่าบุคคลในภาพที่ 1 กับภาพที่ 2 ใครปฏิบัติตนไม่เหมาะสมในขณะที่ใช้คอมพิวเตอร์ เพราะเหตุใด พร้อมบอกวิธีแก้ไขที่ถูกต้อง

2.ครูสุ่มเรียกนักเรียน 2-3 คน ออกมาแสดงความคิดเห็นหน้าชั้นเรียน โดยเพื่อนนักเรียนคนอื่นร่วมแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ในส่วนที่แตกต่าง

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับข้อควรปฏิบัติในการใช้งานคอมพิวเตอร์เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย ครูทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับข้อควรปฏิบัติในการใช้งานคอมพิวเตอร์ โดยให้นักเรียนช่วยกันบอกว่า ผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ควรปฏิบัติตนอย่างไร และทำไมจึงต้องปฏิบัติเช่นนั้น ครูอธิบายเพิ่มเติมว่า นอกจากเราจะใช้งานคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง เหมาะสมแล้ว เราต้องรู้จักดูแลรักษาคอมพิวเตอร์อีกด้วย เพื่อให้คอมพิวเตอร์มีอายุการใช้งานที่ยาวนานขึ้น

ขั้นสอน

1.ครูตั้งประเด็นคำถามให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า การดูแลรักษาคอมพิวเตอร์มีความสำคัญอย่างไร แล้วนักเรียนจะมีวิธีการดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์อย่างไร โดยครูเปิดโอกาสให้นักเรียนตอบอย่างอิสระ แล้วให้นักเรียนช่วยกันพิจารณาว่า วิธีการดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เพื่อนบอกนั้นถูกต้องหรือเหมาะสมหรือไม่

2.ครูอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนฟังว่า การดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จะต้องทำให้ถูกวิธีและเหมาะสมจึงจะสามารถยืดอายุการใช้งาน และทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 2

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 2 เรื่อง รู้จักอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

รู้จักอุปกรณ์เทคโนโลยีและการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้

2. สาระการเรียนรู้

ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย ครูเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ครูเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

ขั้นสอน

ครูสนทนากับเรื่องอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศก่อนให้นักเรียนดู บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ครูอธิบายความหมายและประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศพร้อมกับให้นักเรียนเรียนจาก บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความหมายและประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศอีกครั้งหนึ่ง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

คุณครูกล่าวทักทายนักเรียน ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์ทำสมาธิเพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียน ครูบอกชื่อหน่วยการเรียนรู้ในสัปดาห์นี้

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง และซักถามนักเรียนเกี่ยวกับอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศว่าใครรู้จักบ้าง ที่บ้านของใครมีอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศบ้าง เด็กนักเรียนคนไหนเคยใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศบ้างและใช้ทำอะไร พร้อมกับอธิบายความหมายของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งถึงอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เราพบในชีวิตประจำวัน เช่น

- 1.คอมพิวเตอร์ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ทำงานได้หลากหลาย เช่น คัดเลขประมวลผลข้อมูล สร้างเอกสาร นำเสนอข้อมูล วาดภาพหรือแต่งภาพ ชมภาพยนตร์ฟังเพลง หรือค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต
- 2.กล้องดิจิทัล เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ใช้สำหรับบันทึกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว สามารถถ่ายภาพและดูภาพได้ทันที บางรุ่นสามารถแต่งภาพและเชื่อมต่อกับอุปกรณ์เทคโนโลยีอื่น ๆ ได้อีกด้วย
- 3.โทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร สามารถพกพาติดตัวไปได้ง่าย โทรศัพท์เคลื่อนที่บางรุ่นสามารถทำงานได้หลายอย่าง เช่นถ่ายภาพ บันทึกเสียง ดูภาพเคลื่อนไหว

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งว่า อุปกรณ์เทคโนโลยีแต่ละชนิดมีประโยชน์แตกต่างกันการใช้งานควรเลือกให้เหมาะสมกับงาน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ก่อนใช้งานควรศึกษาวิธีการใช้งานให้เข้าใจก่อนและปฏิบัติตามคำแนะนำของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนั้น ๆ

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เราพบในชีวิตประจำวัน เช่น

1. วิทยุ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยี ที่ให้ข้อมูลประเภทเสียง เช่น ข่าวสารต่าง ๆ ฟังเพลง
2. โทรศัพท์ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ให้ข้อมูลประเภทภาพเคลื่อนไหว เสียง ตัวอักษรเช่น ภาพยนตร์

ข่าวสารต่าง ๆ

3. แท็บเล็ต เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีคล้ายคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก นักเรียนสามารถใช้ติดต่อสื่อสาร เลือกสิ่งต่าง ๆ ได้โดยการสัมผัสหน้าจอโดยตรงใช้งานได้มากมาย เช่น นักเรียนใช้สำหรับเรียนบทเรียนต่าง ๆ ค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งว่า อุปกรณ์เทคโนโลยีแต่ละชนิดมีประโยชน์แตกต่างกันการใช้งานควรเลือกให้เหมาะสมกับงาน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ก่อนใช้งานควรศึกษาวิธีการใช้งานให้เข้าใจก่อนและปฏิบัติตามคำแนะนำของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนั้น ๆ

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง พร้อมกับถามนักเรียนว่าที่บ้านใครมีคอมพิวเตอร์บ้างและนักเรียนเคยใช้งานคอมพิวเตอร์ทำอะไรและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นมีชื่อว่าอะไร พร้อมทั้งอธิบายถึงบทบาทของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เช่น ด้านการศึกษา ด้านการแพทย์ได้มีบทบาทสำคัญในการจัดเก็บข้อมูลคนไข้หรือหาห้องพักของผู้ป่วยตามข้อมูลได้ง่ายขึ้นและในการตรวจสอบต่างๆในโรงพยาบาลและการเข้าถึงกล้องวงจรปิดในที่ต่างๆ การคมนาคม เช่น การจองรถหรือจองที่นั่งโรงแรมเพื่อที่จะไม่เสียเวลาในการจองต่างๆในการเดินทางและใน อีกหลากหลายรูปแบบมากมายในปัจจุบันหรือรวมไปถึงแอปต่างๆ การสื่อสาร ในโลกปัจจุบันการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตอย่างมาก เช่นการแจ้งเหตุด่วนหรือติดต่อข่าวสารต่อองค์กรต่างๆหรือช่วยติดต่อเพื่อให้คำแนะนำต่างๆ หรือการแจ้งเหตุต่างๆเช่น ประกัน หรือการเงิน และการซื้อขายต่างๆ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังถึงบทบาทของคอมพิวเตอร์อีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 2

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 3 เรื่อง การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

การใช้เทคโนโลยีเบื้องต้นได้

2. สาระการเรียนรู้

การใช้เทคโนโลยีเบื้องต้น การใช้เมาส์ คีย์บอร์ด จอสัมผัส การเปิด-ปิด อุปกรณ์เทคโนโลยี

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองและถามนักเรียนว่าที่บ้านของนักเรียนคนไหนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ บาง เด็กๆเคยเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์หรือไม่ และเด็กๆเปิดอย่างไร ใช้อุปกรณ์ชิ้นไหนในการเปิดเครื่องทราบไหมว่าปุ่มที่ใช้เปิดเรียกว่าอะไร คุณครูจึงอธิบายถึงขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องให้นักเรียนฟังและปุ่มที่ใช้เปิดเรียกว่าอะไรและให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงตามขั้นตอนที่คุณครูบอก คือ

1. กดสวิตช์ที่เครื่องสำรองไฟให้มีไฟสีเขียว
2. กดปุ่ม Power ที่อยู่บนตัวเครื่องจะพบว่ามีไฟติดที่ตัวเครื่องและแป้นพิมพ์
3. กดสวิตช์จอภาพ

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม และฝึกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์กัน

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา ครูให้นักเรียนเรียนตามบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องเมาส์ ครูเล่าถึงประวัติความเป็นมาของเมาส์ เมาส์ถูกประดิษฐ์ขึ้นในปี 1963 โดย นายดักลาส เองเกลบาท (Douglas Engelbart) ที่สถาบันวิจัยสแตนฟอร์ดเมาส์ตัวแรกมีขนาดใหญ่ และใช้เฟือง 2 ตัว วางในลักษณะตั้งฉากกันเมาส์แบบต่อมาถูกประดิษฐ์ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1970 โดย นายบิล อิงลิช (Bill English) ที่ศูนย์วิจัยของบริษัท ซีรอกสโดยแทนที่ล้อหมุนด้วยลูกบอลซึ่งสามารถหมุนไปได้ ทุกทิศทาง การเคลื่อนไหวของลูกบอลจะถูกตรวจจับ โดยล้อเล็ก ๆ เมาส์ทำงานได้หลายลักษณะ การใช้เมาส์จะนำมือที่ถนัดข้างที่ถนัดไปวางบนเมาส์ ถ้าใช้มือขวาให้ใช้นิ้วชี้วางบนปุ่มซ้าย นิ้วกลางวางบนปุ่มขวา การกดปุ่มซ้ายของเมาส์ 1 ครั้งแรกกว่าการคลิก

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยการสรุปถึงความเป็นมาของเมาส์ ประวัติลักษณะของเมาส์และให้นักเรียนวาดภาพระบายรูปเมาส์

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา ครูอธิบายวิธีการจับและการเลื่อนเมาส์ ตัวชี้เมาส์ การวางเมาส์ไว้ด้านข้างแป้นพิมพ์โดยให้อยู่บนพื้นผิวที่สะอาดและเรียบ เช่น แผ่นรองเมาส์ จับเมาส์เบาๆ โดยวางนิ้วชี้ไว้บนปุ่มหลักและนิ้วหัวแม่มือไว้ การชี้ ไปที่รายการบนหน้าจอหมายถึงการเลื่อนเมาส์เพื่อให้ตัวชี้ดูเหมือนว่าสัมผัสกับรายการนั้น คลัดลับการใช้เมาส์อย่างปลอดภัยการจับและเลื่อนเมาส์อย่างถูกต้องจะช่วยไม่ให้คุณมีอาการปวดหรือบาดเจ็บที่ข้อมือ มือ และแขน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าคุณใช้คอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลานาน ต่อไปนี้เป็นเคล็ดลับบางอย่างที่ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงปัญหาต่างๆ ได้วางเมาส์ไว้ที่ระดับข้อศอก ต้นแขนควรจะปล่อยสบายๆ ไว้ข้างลำตัวอย่าบีบหรือ

จับเมาส์แน่นเกินไป จับเมาส์เบาๆ เลื่อนเมาส์โดยการขยับแขนโดยใช้ข้อศอกเป็นจุดหมุน อย่าบิดข้อมือขึ้น ลง หรือไปด้านข้างสัมผัสเบาๆ เมื่อคลิกปุ่มเมาส์ปล่อยนิ้วมือสบายๆ ไม่ต้องเกร็งนิ้วมือให้ล้อยค้างอยู่เหนือปุ่มเมื่อคุณไม่จำเป็นต้องใช้เมาส์ อย่าจับเมาส์ค้างไว้ให้หยุดพักการใช้คอมพิวเตอร์ทุกๆ 15 ถึง 20 นาที

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยการสรุปถึงวิธีการจับเมาส์ที่ถูกต้องรวมถึงการวางมือบนเมาส์ที่ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง ครูให้นักเรียนวางมือบนเมาส์ให้คุณครูดู และการใช้นิ้วในการคลิกเมาส์ว่าใช้นิ้วอะไรบ้าง การคลิกเมาส์ด้านซ้ายจะใช้นิ้วชี้ การคลิกเมาส์หนึ่งครั้งในการเปิดโปรแกรมหรือใช้เมาส์ชี้ส่วนต่างๆ ที่อยู่บนหน้าจอ การคลิกขวาโดยเลื่อนตัวชี้เมาส์ไปตำแหน่งที่ต้องการเลือก คลิกแล้วปล่อยที่ปุ่มด้านขวาของเมาส์ 1 ครั้ง มักเป็นการเลือกใช้เมนูลัด

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการวางมือบนเมาส์และการคลิกเมาส์ด้านซ้ายและด้านขวาให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูอธิบายและบอกความหมายของแป้นพิมพ์ให้นักเรียนฟังบอกหน้าที่การทำงานของแป้นพิมพ์ หรือคีย์บอร์ด (keyboard) ประกอบด้วยปุ่มตัวอักษร ตัวเลข และสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อให้คุณสามารถใส่ข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์ แป้นพิมพ์เป็นอุปกรณ์รับข้อมูลเบื้องต้น มีลักษณะการทำงานคล้ายคีย์บอร์ดของเครื่องพิมพ์ดีด แต่

ได้เพิ่มปุ่มควบคุมเฉพาะสำหรับคอมพิวเตอร์ โดยปกติจะมี 101 ปุ่ม ซึ่งบางรุ่นอาจจะมีน้อย หรือมากกว่าก็ได้ โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มๆ

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงความหมายของแป้นพิมพ์และการใช้งานแป้นพิมพ์

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 4 เรื่อง รู้จักเมาส์ดีหรือยัง

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์และบอกลักษณะของตัวชี้เมาส์ได้

2. สารการเรียนรู้

การใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์และบอกลักษณะของตัวชี้เมาส์

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์พร้อมกันร้องเพลงเมาส์และเพลงอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้นักเรียนทำสมาธิเพื่อเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ครูเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา ครูให้นักเรียนเรียนตามบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องเมาส์ ครูเล่าถึงประวัติความเป็นมาของเมาส์ เมาส์ถูกประดิษฐ์ขึ้นในปี 1963 โดย นายดักลาส เองเกลบาท (Douglas Engelbart) ที่สถาบันวิจัยสแตนฟอร์ดเมาส์ตัวแรกมีขนาดใหญ่ และใช้เฟือง 2 ตัว วางในลักษณะตั้งฉากกันเมาส์แบบต่อมาถูกประดิษฐ์ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1970 โดย นายบิล อิงลิช (Bill English) ที่ศูนย์วิจัยของบริษัท ซีรอกสโดยแทนที่ล้อหมุนด้วยลูกบอลซึ่งสามารถหมุนไปได้ ทุกทิศทาง การเคลื่อนไหวของลูกบอลจะถูกตรวจจับ โดยล้อเล็ก ๆ ภายใน

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยการสรุปถึงประวัติความเป็นมาของเมาส์ ลักษณะของเมาส์และระบายรูปเมาส์

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะพร้อมกันร้องเพลงเมาส์และให้นักเรียนทำสมาธิพร้อมเข้าสู่บทเรียน

ขั้นสอน

ครูเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา ครูอธิบายวิธีการจับและการเลื่อนเมาส์ ตัวชี้เมาส์วางเมาส์ไว้ด้านข้างแป้นพิมพ์โดยให้อยู่บนพื้นผิวที่สะอาดและเรียบ เช่น แผ่นรองเมาส์ จับเมาส์เบาๆ โดยวางนิ้วชี้ไว้บนปุ่มหลักและนิ้วหัวแม่มือไว้ การชี้ไปที่รายการบนหน้าจอหมายถึงการเลื่อนเมาส์เพื่อให้ตัวชี้ดูเหมือนว่าสัมผัสกับรายการนั้น คลิกลับการใช้เมาส์อย่างปลอดภัยการจับและเลื่อนเมาส์อย่างถูกต้องจะช่วยให้คุณไม่ให้คุณมีอาการปวดหรือบาดเจ็บที่ข้อมือ มือ และแขน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าคุณใช้คอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลานาน ต่อไปนี้เป็นเคล็ดลับบางอย่างที่ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงปัญหาต่างๆ ได้วางเมาส์ไว้ที่ระดับข้อศอก ต้นแขนควรจะปล่อยสบายๆ ไขว้ขาค้างคางอย่าบีบหรือจับเมาส์แน่นเกินไป จับเมาส์เบาๆ เลื่อนเมาส์โดยการขยับแขนโดยใช้ข้อศอกเป็นจุดหมุน อย่าบิดข้อมือขึ้น ลง หรือไปด้านข้างสัมผัสเบาๆ เมื่อคลิกปุ่มเมาส์ปล่อยนิ้วมือสบายๆ ไม่ต้องเกร็งนิ้วมือให้ล้อยค้ำอยู่เหนือปุ่มเมื่อคุณไม่จำเป็นต้องใช้เมาส์ อย่าจับเมาส์ค้ำไว้ให้หยุดพักการใช้คอมพิวเตอร์ทุกๆ 15 ถึง 20 นาที

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยการสรุปถึงวิธีการจับเมาส์ที่ถูกวิธีรวมถึงการวางมือบนเมาส์ที่ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวทักทายนักเรียนและทบทวนเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่าเรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองบอกขั้นตอนการเปิดเครื่องและให้นักเรียนวางมือบนเมาส์ให้คุณครูดูและการใช้นิ้วในการคลิกเมาส์ว่าใช้นิ้วอะไรบ้าง การคลิกเมาส์ด้านซ้ายจะใช้นิ้วชี้ในการคลิกเมาส์หนึ่งครั้งในการเปิดโปรแกรมหรือใช้เมาส์ชี้ส่วนต่างๆ ที่อยู่บนหน้าจอ การคลิกขวาโดยเลื่อนตัวชี้เมาส์ไปตำแหน่งที่ต้องการเลือกคลิกแล้วปล่อยที่ปุ่มด้านขวาของเมาส์ 1 ครั้ง มักเป็นการเลือกใช้เมนูลัด

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการวางมือบนเมาส์และการคลิกเมาส์ด้านซ้ายและด้านขวาให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวทักทายนักเรียนและทบทวนเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่าเรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองบอกขั้นตอนการเปิดเครื่องและให้นักเรียนวางมือบนเมาส์ให้คุ้นครูด และการใช้นิ้วในการคลิกเมาส์ว่าใช้นิ้วอะไรบ้าง การคลิกเมาส์ด้านซ้ายจะใช้นิ้วชี้ในการคลิกเมาส์หนึ่งครั้งในการเปิดโปรแกรมหรือใช้เมาส์ชี้ส่วนต่างๆ ที่อยู่บนหน้าจอ การคลิกขวาโดยเลื่อนตัวชี้เมาส์ไปตำแหน่งที่ต้องการเลือก คลิกแล้วปล่อยที่ปุ่มด้านขวาของเมาส์ 1 ครั้ง มักเป็นการเลือกใช้เมนูถัด

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการวางมือบนเมาส์และการคลิกเมาส์ด้านซ้ายและด้านขวาให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวทักทายนักเรียนและทบทวนเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่าเรียนว่าอะไร

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง บอกขั้นตอนการบำรุงรักษาเมาส์ เมาส์เป็นอุปกรณ์หนึ่งที่มีความสกปรกมากเพราะเวลาที่เราใช้นั้นไม่รู้จับอะไรมาบ้าง ทำให้เชื้อโรคสะสมอยู่โดยเฉพาะเมาส์ที่เป็นลูกกลิ้งนั้น ลูกกลิ้งจะสัมผัสกับบริเวณโต๊ะหรือว่าแผ่นรองเมาส์จนทำให้เกิดฝุ่นสะสม แล้วนำไปไม่ค่อยสามารถเลื่อนได้อย่างปกติ วิธีทำความสะอาด นำผ้าที่ครอบคลุมลูกกลิ้งออกโดยการหมุนตามลูกศรที่ระบุไว้ นำผ้ามาเช็ดที่ลูกกลิ้งและด้านในให้สะอาด ใช้แอลกอฮอล์ได้ยิ่งดี ส่วนบริเวณอื่นใช้ผ้าชุบแอลกอฮอล์ทำความสะอาด แต่ในกรณีที่วัสดุของเมาส์ที่เป็นหนังก็ใช้ผ้าชุบหมาดๆ เช็ดก็พอและบริเวณที่ส่องแสงเพื่อใช้จับตำแหน่งเมาส์นั้นให้ใช้สำลีก้านแห้งๆ ไม่ควรชุบอะไรทั้งสิ้นค่อยๆ เช็ดอย่างระมัดระวัง

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการบำรุงรักษาเมาส์ วิธีทำความสะอาด

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 5 เรื่อง โปรแกรมกราฟฟิก Paint

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้โปรแกรม Paintได้

2. สาระการเรียนรู้

รู้จักส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรมPaint การเปิด-ปิดโปรแกรม ชุดคำสั่งของโปรแกรม

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองและซักถามนักเรียน นักเรียนเคยวาดภาพหรือไม่ ถ้าเคยนักเรียนวาดลงในอะไร นักเรียนเคยวาดภาพในโปรแกรมกราฟิกหรือไม่ ถ้าเคยโปรแกรมกราฟิกคืออะไร นักเรียนคิดว่าโปรแกรมกราฟิกใดที่ได้รับความนิยมอย่างมากโปรแกรมหนึ่ง นักเรียนฟังคำอธิบายเพิ่มเติมว่าโปรแกรมระบายสี Paint จัดอยู่ใน เป็นโปรแกรมสำหรับวาดภาพ ตกแต่งภาพ ซึ่งมีอยู่หลายโปรแกรม แต่โปรแกรมที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โปรแกรมหนึ่ง คือ โปรแกรมระบายสี Paint ซึ่งมีเครื่องมือในการวาดภาพ ระบายสี และจัดการกับภาพมากมาย สามารถวาดภาพสวย ๆ ได้ง่าย โปรแกรมนี้จะเก็บอยู่ในหมวดของหมวดของ Windows Accessories

ขั้นสรุป

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาและตอบคำถามกระตุ้นความสนใจ นักเรียนใช้โปรแกรมใด สำหรับวาดภาพระบายสีให้สวยงาม นักเรียนร่วมกันศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมกราฟิก จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ

ชั่วโมงที่ 2

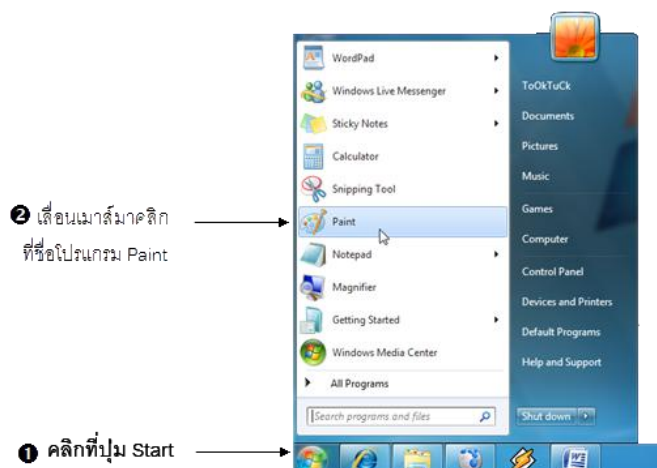
ชั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

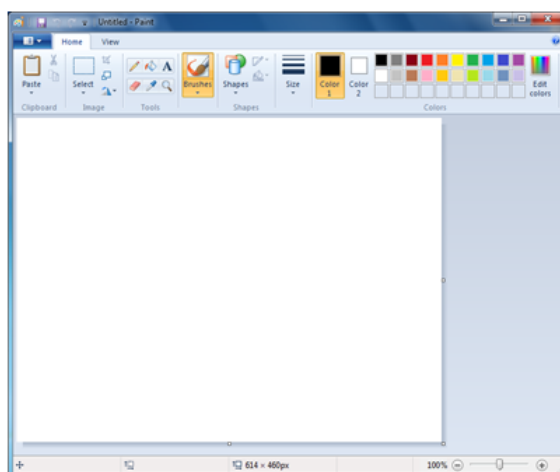
ขั้นสอน

โปรแกรม Paint เป็นโปรแกรมที่ใช้วาดภาพจากเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการใช้เมาส์แทนพู่กัน ซึ่งโปรแกรม Paint เวอร์ชันใหม่นี้ สามารถปรับแต่ง และ วาดรูปได้ดีกว่าเดิม สามารถเปลี่ยนรูปภาพธรรมดา ให้กลายเป็นรูปคล้ายภาพที่วาดด้วยดินสอ หรือ กลายเป็นรูปสีน้ำก็ได้เช่นกัน ซึ่งมีวิธีการใช้งาน ดังนี้

ขั้นตอนการใช้โปรแกรม Paint มีดังต่อไปนี้ 1. สามารถเรียกใช้ได้โดยคลิกเมาส์ที่ปุ่ม Start 2.คลิกเมาส์เลือก All Programs 3. เลือก Accessories 4. เลือก Paint



3 โปรแกรม Paint จะถูกเปิดขึ้น



ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการเปิด-ปิดโปรแกรมวาดภาพระบายสี Paint ให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ 1 การใช้งานโปรแกรมวาดภาพระบายสี (Paint)

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูอธิบายถึงชุดคำสั่งของโปรแกรม Paint ประกอบด้วย 1.ไตเติลบาร์ (Title bar) แสดงชื่อโปรแกรม 2.เมนูบาร์ (Menu bar) แสดงเมนูคำสั่งของโปรแกรม 3.ทูลบาร์ (Toolbar) เป็นแถบเครื่องมือที่เป็นปุ่มคำสั่งสำหรับแต่งภาพ 4.พื้นที่แสดงภาพ เป็นพื้นที่แสดงภาพที่สามารถใช้เครื่องมือทำงานได้ 5.แถบแสดงรูปภาพของเครื่องมือที่เลือกใช้ 6.ช่องแสดงสีหลัก (Foreground) และสีพื้น (Background) 7.ช่องแสดงงานสีที่มีสำหรับเลือกใช้สีในการทำงาน 8.ปุ่มโคลส (Close) อยู่ที่ขอบขวาสุดของไตเติลบาร์ เป็นรูปตัวอักษร x เมื่อคลิกเมาส์จะเป็นการปิดโปรแกรม 9.ปุ่มมินิไมซ์ (Minimize button) ใช้ลดขนาดหน้าต่างโปรแกรม 10.ปุ่มแมกซิไมซ์ (Maximize button) ใช้ขยายหน้าต่างการทำงาน

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงชุดคำสั่งของโปรแกรมพื้นถามตอบเป็นรายบุคคล

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูเปิดรูปภาพในโปรแกรม Paint และอธิบายหากตอนเปิดรูปภาพขึ้นมา ครูอธิบายขั้นตอนการบันทึกข้อมูลและให้นักเรียนปฏิบัติตามคลิกเมาส์ที่เมนู File เลือกคำสั่ง Save As จะพบภาพคลิกเปลี่ยนแฟ้มที่จะบันทึกว่าจะให้อยู่ในแฟ้มไหน เช่น ในแผ่นดิสก์ ก็เลือก 3.5 Floppy(A) ตอบ Saveให้ออกจากโปรแกรม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการบันทึก ให้นักเรียนทำกิจกรรมและตรวจผลงาน

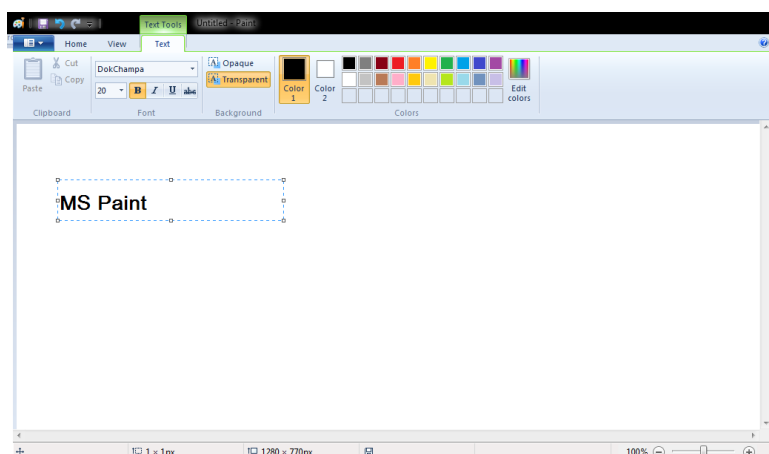
ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

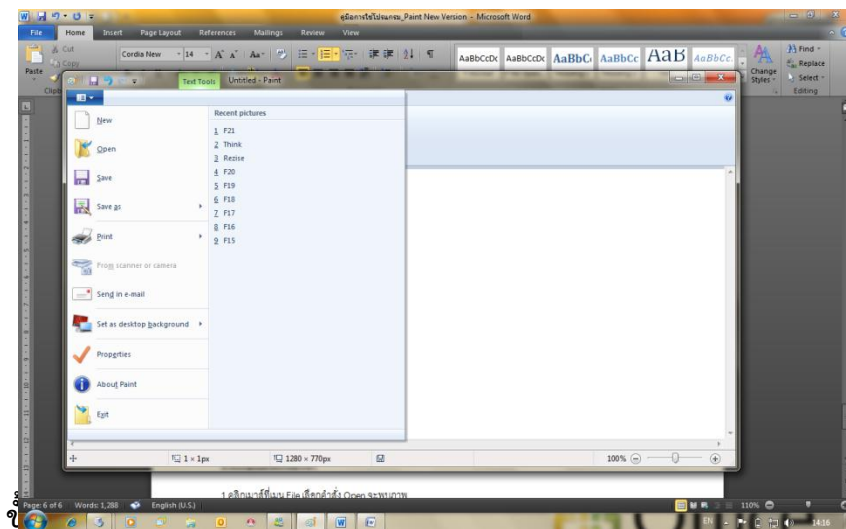
ขั้นสอน

การพิมพ์ข้อความ เลือกเครื่องมือ จากกล่องเครื่องมือ  นำมาลากบนพื้นที่วาดภาพ จะเป็นกรอบสี่เหลี่ยม ให้ใช้เมาส์ ดึงจุดดำตรงกลางกรอบสี่เหลี่ยม แล้วลากปรับให้ยาวพอจะพิมพ์ข้อความได้ สำหรับเวอร์ชันใหม่ การปรับแต่งตัวอักษรจะปรากฏเองโดยอัตโนมัติ ให้เลือกแบบตัวอักษร ที่ลงท้ายด้วย UPC จะเป็นภาษาไทย เลือกขนาดตัวอักษรที่ต้องการแล้วพิมพ์ข้อความที่ต้องการ การได้ ดังตัวอย่าง



การขยายภาพ เลือกเครื่องมือ  จากแถบเครื่องมือ View เลือกจำนวนเท่าที่ต้องการจะขยายส่วนของภาพจากส่วนข องกล่องเครื่องมือภาพจะขยายตามจำนวนเท่านั้น

การบันทึกจัดเก็บ คลิกเมาส์ที่เมนู เลือกคำสั่ง Save As ดังรูป



ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการบันทึก ให้นักเรียนทำกิจกรรมและตรวจผลงาน

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 6 เรื่อง รู้จักการใช้กล่องเครื่องมือในโปรแกรม (Paint)

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้โปรแกรม Paint ได้

2. สาระการเรียนรู้

-กล่องเครื่องมือวาดภาพ กล่องเครื่องมือระบายสี

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือชิ้นนั้น เช่น การใช้ดินสอ ใช้เมาส์คลิกที่รูป ดินสอ แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพ จะเห็นเป็นรูปดินสอ ใช้นิ้วใดก็ได้แล้ว ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านข้าง เลือกสีที่นักเรียนชอบ แล้วลองไปวาดใหม่ การใช้ยางลบ ใช้เมาส์คลิกที่รูปยางลบ นำมาวางบนพื้นที่วาดรูป แล้วกดเมาส์ค้างไว้แล้วลากไป จะเป็นรูปก้อนเหลี่ยมเล็กๆ ถ้าต้องการให้ยางลบก้อนใหญ่ให้กดปุ่มเครื่องหมายบวก เพื่อเพิ่มขนาดได้ ถ้าต้องการลดขนาดของยางลบ ก็กดปุ่มเครื่องหมายลบ เพื่อลดขนาดได้ นำยางลบมาลบรูปภาพ โดยการกดเมาส์ถูไปมาบนรูปที่ต้องการลบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพ (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือชิ้นนั้น เช่น ให้ใช้เมาส์คลิกที่รูป แปรงทาสี แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพ จะเห็นเป็นรูปแปรงทาสี ใช้นิ้วแตะรูปอะไรก็ได้แล้ว ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านข้าง เลือกสีที่นักเรียนชอบ แล้วลองไปวาดใหม่ ลองเปรียบเทียบดูว่า รูปที่วาดด้วยแปรงทาสี ปลายจะใหญ่กว่าวาดด้วยดินสอ ในเวอร์ชันนี้ สามารถเลือกรูปแบบของแปรงทาสีได้หลายขนาด และหลายรูปแบบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพ (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือชิ้นนั้น เช่น การเลือกถังสี สติ๊กเกอร์รูป ถังสี สามารถเลือกสีตามที่เราต้องการได้ แล้วนำไปคลิกบนรูปที่นักเรียนต้องการ และหลายรูปแบบ การใช้เครื่องมือรูปตัดอิสระ รูปตัดแบบสี่เหลี่ยม สำหรับการย้ายหรือตัดส่วนประกอบของรูป มีวิธีดังนี้ ใช้เมาส์คลิกที่รูปเครื่องมือ นำมาลากให้เป็นรูปไข่ปลาตัดให้ได้รอบรูป หรือส่วนของรูปที่ต้องการตัด ใช้เมาส์จับชิ้นส่วนของรูป ลากไปตามที่ต้องการแล้วปล่อย

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพ (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือนั้น เช่น การใช้เมาส์คลิกที่รูปเส้นตรงรูปแบบอื่นๆ แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพจะเห็นเป็นรูปกากบาทแล้วนักเรียนลองใช้เมาส์กดและลากดูจะเป็นเส้นตามที่เราลากให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านล่าง เลือกสีที่ชอบในกล่องเครื่องมือมีขนาดของเส้น ลองคลิกดู แล้วไปลากเส้นดูใหม่

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพหรือระบายสี (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือนั้น เช่น การใช้เมาส์คลิกที่รูป เส้นโค้ง แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพจะเห็นเป็นรูปกากบาทแล้วลองลากไปตามต้องการหลังจากนั้นใช้เมาส์คลิกตรงกลาง เส้นแล้วดึงให้มีส่วนโค้งเราก็จะได้เส้นโค้งตามต้องการ ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่

กล่องสี่ด้านล่าง เลือกสีที่นักเรียนชอบในกล่องเครื่องมือมีขนาดของเส้น ลองคลิกเปลี่ยนขนาดของเส้นตามที่เราต้องการ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพหรือระบายสี (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 7 เรื่อง รูปทรงแสนสนุก

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้โปรแกรม Paint ได้

2. สาระการเรียนรู้

-รูปทรงต่างๆในโปรแกรมPaint การใช้งานรูปทรงเรขาคณิต

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรม Paint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิต ว่าเด็กๆรู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้าง ครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตให้เป็นรูปต่างๆตามที่กำหนดให้และวาดตามจินตนาการ

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรมPaint ถามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรมPaint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้างครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยกำหนดให้นักเรียนวาดรูปหัวใจและเติมสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรมPaint ถามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรมPaint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้างครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยกำหนดให้นักเรียนวาดรูปดาวและเติมสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรมPaint ถามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรมPaint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้าง ครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรง

เรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยกำหนดให้นักเรียนวาดรูปสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมเติมสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรม Paint ตามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรม Paint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้าง ครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยกำหนดให้นักเรียนวาดรูปเติมสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรม Paint ตามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 8 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกันดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น
ใช้งานอย่างเหมาะสม

2. สาระการเรียนรู้

- การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย อันตรายจากการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี อุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่บอบบางจึงมีข้อปฏิบัติและการดูแลรักษาที่เหมาะสม ไม่ควรใช้ปากกาหรือสิ่งอื่นที่ไม่ใช่อุปกรณ์เฉพาะที่ใช้ขีดเขียนเครื่องมือบนอุปกรณ์เทคโนโลยี ศึกษาข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษา ไม่ควรนำขนมหรือน้ำมาใกล้อุปกรณ์เนื่องจากจะทำให้อุปกรณ์เสียหาย ควรใช้ผ้าคลุมอุปกรณ์หลังใช้งานเสร็จเพื่อป้องกันฝุ่นละอองหรือรอยขีด หนั ทำความสะอาดเพราะฝุ่นสามารถทำให้เกิดความเสียหายได้และยังเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรคอีกทางหนึ่งด้วย ไม่ควรใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีด้วยความรุนแรง เพราะจะทำให้อุปกรณ์ชำรุดหรือพังเสียหายได้ เมื่อใช้งานเสร็จควรปิดเครื่องและเก็บอุปกรณ์ให้เป็นระเบียบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งเกี่ยวกับการปฏิบัติ-ดูแลรักษาและการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ก่อนใช้งานควรศึกษาวิธีการใช้งานให้เข้าใจก่อนและปฏิบัติตามคำแนะนำของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิด

นั้น ๆ ครูให้นักเรียนทำใบงานโดยวิเคราะห์ภาพลากโยงเส้นจับคู่ข้อความให้ถูกต้องและกากบาทภาพที่ไม่เหมาะสม

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี อุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่บอบบางจึงมีข้อปฏิบัติและการดูแลรักษาที่เหมาะสม ไม่ควรใช้ปากกาหรือสิ่งอื่นที่ไม่ใช่อุปกรณ์เฉพาะที่ใช้ขีดเขียนเครื่องมือบนอุปกรณ์เทคโนโลยี ศึกษาข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษา ไม่ควรนำขนมหรือน้ำมาใกล้อุปกรณ์เนื่องจากจะทำให้อุปกรณ์เสียหาย ควรใช้ผ้าคลุมอุปกรณ์หลังใช้งานเสร็จเพื่อป้องกันฝุ่นละอองหรือรอยขีดข่วน หมั่นทำความสะอาดเพราะฝุ่นสามารถทำให้เกิดความเสียหายได้และยังเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรคอีกทางหนึ่งด้วย ไม่ควรใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีด้วยความรุนแรง เพราะจะทำให้อุปกรณ์ชำรุดหรือพังเสียหายได้ เมื่อใช้งานเสร็จควรปิดเครื่องและเก็บอุปกรณ์ให้เป็นระเบียบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งเกี่ยวกับการปฏิบัติ-ดูแลรักษาและการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ก่อนใช้งานควรศึกษาวิธีการใช้งานให้เข้าใจก่อนและปฏิบัติตามคำแนะนำของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนั้น ๆ ครูให้นักเรียนทำใบงานโดยวิเคราะห์ภาพลากโยงเส้นจับคู่ข้อความให้ถูกต้องและกากบาทภาพที่ไม่เหมาะสม

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองและถามนักเรียนว่าที่บ้านของนักเรียนคนไหนมีเครื่องคอมพิวเตอร์บ้าง เด็กๆเคยเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์หรือไม่ และเด็กๆเปิดอย่างไร ใช้อุปกรณ์ชิ้นไหนในการเปิดเครื่องทราบไหมว่าปุ่มที่ใช้เปิดเรียกว่าอะไร คุณครูจึงอธิบายถึงขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องให้นักเรียนฟังและปุ่มที่ใช้เปิดเรียกว่าอะไรและให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงตามขั้นตอนที่คุณครูบอก คือ

1. กดสวิทช์ที่เครื่องสำรองไฟให้มีไฟสีเขียว
2. กดปุ่ม Power ที่อยู่บนตัวเครื่องจะพบว่ามีไฟติดที่ตัวเครื่องและแป้นพิมพ์
3. กดสวิทช์จอภาพ

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม และฝึกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์กัน

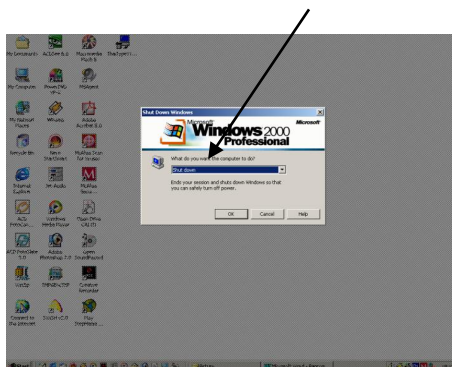
ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย และให้นักเรียนทำกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียน

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองและอธิบายการปิดเครื่องคอมพิวเตอร์มีวิธีการดังนี้ เลื่อนเมาส์มาให้ตรงกับปุ่มคำว่า Start แล้วคลิกเมาส์ด้านซ้าย 1 เลือกคำสั่ง Shut Down หมายถึง คำสั่งที่ต้องการเลิกการทำงาน ตรวจสอบคำสั่งที่เลือกอีกครั้งว่าเป็น Shut Down หรือไม่ ถ้าไม่ต้องเปลี่ยนเป็น Shut Down ก่อน แล้วคลิกที่ปุ่ม OK คำสั่งในการ Shut Down จะทำการปิดเครื่องที่ CPU ให้อัตโนมัติ หลังจากปิดแล้ว ให้นักเรียนปิดสวิตซ์ที่จอภาพอีกครั้ง หากจำเป็นต้องปิดสวิตซ์ไฟฟ้า ให้นักเรียนตรวจสอบและปิดสวิตซ์ไฟฟ้าถือว่ากระบวนการปิดเครื่องเสร็จสมบูรณ์ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติจริง



ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม และฝึกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์กัน

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้งานคอมพิวเตอร์จะต้องจัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้ถูกต้อง นั่งหลังพิงเก้าอี้ให้สบาย และปรับให้จอภาพอยู่ระดับต่ำกว่าสายตาเล็กน้อย ความสว่างของหน้าจอคอมพิวเตอร์ควรปรับให้เหมาะสม ไม่ควรให้แสงของจอภาพสว่างหรือมืด ทำหน้าที่เหมาะสม ไม่นั่งหลังงอ ควรนั่งหลังตรง ระยะห่างจากจอภาพ 45-70 เซนติเมตร ลักษณะการวางมือ ไม่ควรหักข้อมือลงหรือเอียงซ้ายขวา ควรยกข้อมือให้ตรงขยับเฉพาะนิ้ว ควรมีที่พักข้อมือถ้าใช้คีย์บอร์ดเป็นเวลานาน

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังถึงการนั่งที่เหมาะสมในการใช้งานคอมพิวเตอร์และลักษณะการวางมือที่ถูกต้อง เพราะจะทำให้สามารถใช้งานได้รวดเร็วขึ้น ควรนั่งหลังตรงเวลาพิมพ์ไม่ต้องรีบร้อน และควรพักสายตาเป็นระยะ

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 3

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 1 เรื่อง ความสำคัญของคอมพิวเตอร์

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

บอกหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้

2. สาระการเรียนรู้

ประวัติความเป็นมาของคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ที่ใช้เก็บข้อมูล การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ข้อควรปฏิบัติในการใช้งานคอมพิวเตอร์และการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

คุณครูกล่าวทักทายเด็กนักเรียนเพื่อทำความรู้จักและสร้างความคุ้นเคยกัน ครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์พร้อมร้องเพลงเด็กดีเรียนคอมพิวเตอร์พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

ครูนำบัตรภาพคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่างๆ มาให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่ารู้จักอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ประเภทใดบ้าง โดยให้นักเรียนบอกชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่นักเรียนรู้จัก และครูช่วยตรวจสอบความถูกต้อง หากนักเรียนตอบผิดให้ช่วยกันตอบอีกครั้ง จากนั้นครูช่วยแนะนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่นักเรียนไม่รู้จัก ครูอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนทราบว่า นอกจากอุปกรณ์ที่เป็นส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์แล้วยังมีอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์ด้วย เช่น เครื่องพิมพ์ ลำโพง เป็นต้น

ขั้นสรุป

ครูตั้งคำถามเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับระบบการทำงานของคอมพิวเตอร์

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย และให้เด็กนักเรียนร้องเพลงมาส์พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดว่า หากเราต้องการนำข้อมูลที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์เก็บไว้ เราจะใช้อุปกรณ์ใดในการเก็บข้อมูลนั้น จากนั้นครูอธิบายเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์เก็บข้อมูลที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนฟัง และยกตัวอย่างอุปกรณ์ดังกล่าว ได้แก่ แฟลชไดรฟ์ แผ่นซีดีและแผ่นดีวีดี

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับอุปกรณ์เก็บข้อมูลที่ใช้กับคอมพิวเตอร์

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย และให้เด็กนักเรียนร้องเพลงแป้นพิมพ์พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

- 1.ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เพื่อเป็นการทบทวนความรู้ก่อนปฏิบัติจริง
- 2.นักเรียนสำรวจอุปกรณ์ต่างๆ ของเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นการทบทวนความรู้และสามารถฝึกใช้งานได้อย่างถูกต้อง
- 3.ครูสาธิตการเปิดคอมพิวเตอร์ตามขั้นตอนที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างช้าๆ พร้อมทั้งอธิบายประกอบว่า เมื่อเปิดคอมพิวเตอร์แล้วจะต้องใช้เวลาในการเปิดประมาณ 2-3 นาที จากนั้นจอคอมพิวเตอร์ จะแสดงรายการต่างๆ ที่เรียกว่า ไอคอน เพื่อให้ผู้ใช้เลือกใช้งาน เช่น ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์วาดรูป พิมพ์เอกสาร ฟังเพลง คิดคำนวณ เล่นเกม หาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

ขั้นสรุป

ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติการฝึกเปิด-ปิดคอมพิวเตอร์ และการใช้เมาส์ของนักเรียน แล้วครูเสนอแนะวิธีการแก้ไข เพื่อให้เด็กนักเรียนปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย และให้เด็กนักเรียนร้องเพลงเคลสร่วมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

1.ครูนำบัตรภาพการปฏิบัติตนขณะใช้งานคอมพิวเตอร์มาให้ให้นักเรียนดู แล้วสนทนากับนักเรียนว่าบุคคลในภาพที่ 1 กับภาพที่ 2 ใครปฏิบัติตนไม่เหมาะสมในขณะที่ใช้คอมพิวเตอร์ เพราะเหตุใด พร้อมบอกวิธีแก้ไขที่ถูกต้อง

2.ครูสุ่มเรียกนักเรียน 2-3 คน ออกมาแสดงความคิดเห็นหน้าชั้นเรียน โดยเพื่อนนักเรียนคนอื่นร่วมแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ในส่วนที่แตกต่าง

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับข้อควรปฏิบัติในการใช้งานคอมพิวเตอร์เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย ครูทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับข้อควรปฏิบัติในการใช้งานคอมพิวเตอร์ โดยให้นักเรียนช่วยกันบอกว่า ผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ควรปฏิบัติตนอย่างไร และทำไมจึงต้องปฏิบัติเช่นนั้น ครูอธิบายเพิ่มเติมว่า นอกจากเราจะใช้งานคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง เหมาะสมแล้ว เราต้องรู้จักดูแลรักษาคอมพิวเตอร์อีกด้วย เพื่อให้คอมพิวเตอร์มีอายุการใช้งานที่ยาวนานขึ้น

ขั้นสอน

1.ครูตั้งประเด็นคำถามให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า การดูแลรักษาคอมพิวเตอร์มีความสำคัญอย่างไร แล้วนักเรียนจะมีวิธีการดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์อย่างไร โดยครูเปิดโอกาสให้นักเรียนตอบอย่างอิสระ แล้วให้นักเรียนช่วยกันพิจารณาว่า วิธีการดูแลรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เพื่อนบอกนั้นถูกต้องหรือเหมาะสมหรือไม่

2.ครูอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนฟังว่า การดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จะต้องทำให้ถูกวิธีและเหมาะสมจึงจะสามารถยืดอายุการใช้งาน และทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 2 เรื่อง รู้จักอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

รู้จักอุปกรณ์เทคโนโลยีและการทำงานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้

2. สาระการเรียนรู้

ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

คุณครูให้เด็กนักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย ครูเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ครูเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

ขั้นสอน

ครูสนทนากับเรื่องอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศก่อนให้นักเรียนดู บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ครูอธิบายความหมายและประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศพร้อมกับให้นักเรียนเรียนจาก บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความหมายและประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศอีกครั้งหนึ่ง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

คุณครูกล่าวทักทายนักเรียน ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์ทำสมาธิเพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียน ครูบอกชื่อหน่วยการเรียนรู้ในสัปดาห์นี้

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง และซักถามนักเรียนเกี่ยวกับอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศว่าใครรู้จักบ้าง ที่บ้านของใครมีอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศบ้าง เด็กนักเรียนคนไหนเคยใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศบ้างและใช้ทำอะไร พร้อมกับอธิบายความหมายของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งถึงอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เราพบในชีวิตประจำวัน เช่น

- 1.คอมพิวเตอร์ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ทำงานได้หลากหลาย เช่น คิดเลขประมวลผลข้อมูล สร้างเอกสาร นำเสนอข้อมูล วาดภาพหรือแต่งภาพ ชมภาพยนตร์ฟังเพลง หรือค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต
- 2.กล้องดิจิทัล เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ใช้สำหรับบันทึกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว สามารถถ่ายภาพและดูภาพได้ทันที บางรุ่นสามารถแต่งภาพและเชื่อมต่อกับอุปกรณ์เทคโนโลยีอื่น ๆ ได้อีกด้วย
- 3.โทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร สามารถพกพาติดตัวไปได้ง่าย โทรศัพท์เคลื่อนที่บางรุ่นสามารถทำงานได้หลายอย่าง เช่นถ่ายภาพ บันทึกเสียง ดูภาพเคลื่อนไหว

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งว่า อุปกรณ์เทคโนโลยีแต่ละชนิดมีประโยชน์แตกต่างกันการใช้งานควรเลือกให้เหมาะสมกับงาน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ก่อนใช้งานควรศึกษาวิธีการใช้งานให้เข้าใจก่อนและปฏิบัติตามคำแนะนำของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนั้น ๆ

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เราพบในชีวิตประจำวัน เช่น

1. วิทยุ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยี ที่ให้ข้อมูลประเภทเสียง เช่น ข่าวสารต่าง ๆ ฟังเพลง
2. โทรทัศน์ เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ให้ข้อมูลประเภทภาพเคลื่อนไหว เสียง ตัวอักษรเช่น ภาพยนตร์ ข่าวสารต่าง ๆ
3. แท็บเล็ต เป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีคล้ายคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก นักเรียนสามารถใช้ติดต่อสื่อสาร เลือกสิ่งต่าง ๆ ได้โดยการสัมผัสหน้าจอโดยตรงใช้งานได้มากมาย เช่น นักเรียนใช้สำหรับเรียนบทเรียนต่าง ๆ ค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งว่า อุปกรณ์เทคโนโลยีแต่ละชนิดมีประโยชน์แตกต่างกันการใช้งานควรเลือกให้เหมาะสมกับงาน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ก่อนใช้งานควรศึกษาวิธีการใช้งานให้เข้าใจก่อนและปฏิบัติตามคำแนะนำของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนั้น ๆ

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง พร้อมกับถามนักเรียนว่าที่บ้านใครมีคอมพิวเตอร์บ้างและนักเรียนเคยใช้งานคอมพิวเตอร์ทำอะไรและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นมีชื่อว่าอะไร พร้อมทั้งอธิบายถึงบทบาทของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เช่น ด้านการศึกษา ด้านการแพทย์ได้มีบทบาทสำคัญในการจัดเก็บข้อมูลคนไข้หรือหาห้องพักของผู้ป่วยตามข้อมูลได้ง่ายขึ้นและในการตรวจสอบต่างๆในโรงพยาบาลและการเข้าถึงกล้องวงจรปิดในที่ต่างๆ การคมนาคม เช่น การจองรถหรือจองที่นั่งโรงแรมเพื่อที่จะไม่เสียเวลาในการจองต่างๆในการเดินทางและใน อีกหลากหลายรูปแบบมากมายในปัจจุบันหรือรวมไปถึงแอปต่างๆ การสื่อสาร ในโลกปัจจุบันการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตอย่างมาก เช่นการแจ้งเหตุด่วนหรือติดต่อข่าวสารต่อองค์กรต่างๆหรือช่วยติดต่อเพื่อให้คำแนะนำต่างๆ หรือการแจ้งเหตุต่างๆเช่น ประกัน หรือการเงิน และการซื้อขายต่างๆ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังถึงบทบาทของคอมพิวเตอร์อีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 3 เรื่อง การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

การใช้เทคโนโลยีเบื้องต้นได้

2. สาระการเรียนรู้

การใช้เทคโนโลยีเบื้องต้น การใช้เมาส์ คีย์บอร์ด จอสัมผัส การเปิด-ปิด อุปกรณ์เทคโนโลยี

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองและถามนักเรียนว่าที่บ้านของนักเรียนคนไหนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ บาง เด็กๆเคยเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์หรือไม่ และเด็กๆเปิดอย่างไร ใช้อุปกรณ์ชิ้นไหนในการเปิดเครื่องทราบใหม่ว่าปุ่มที่ใช้เปิดเรียกว่าอะไร คุณครูจึงอธิบายถึงขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องให้นักเรียนฟังและปุ่มที่ใช้เปิดเรียกว่าอะไรและให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงตามขั้นตอนที่คุณครูบอก คือ

1. กดสวิตช์ที่เครื่องสำรองไฟให้มีไฟสีเขียว
2. กดปุ่ม Power ที่อยู่บนตัวเครื่องจะพบว่ามีไฟติดที่ตัวเครื่องและแป้นพิมพ์
3. กดสวิตช์จอภาพ

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม และฝึกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์กัน

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา ครูให้นักเรียนเรียนตามบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องเมาส์ ครูเล่าถึงประวัติความเป็นมาของเมาส์ เมาส์ถูกประดิษฐ์ขึ้นในปี 1963 โดย นายดักลาส เองเกลบาท (Douglas Engelbart) ที่สถาบันวิจัยสแตนฟอร์ดเมาส์ตัวแรกมีขนาดใหญ่ และใช้เฟือง 2 ตัว วางในลักษณะตั้งฉากกันเมาส์แบบต่อมาถูกประดิษฐ์ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1970 โดย นายบิล อิงลิช (Bill English) ที่ศูนย์วิจัยของบริษัท ซีรอกสโดยแทนที่ล้อหมุนด้วยลูกบอลซึ่งสามารถหมุนไปได้ ทุกทิศทาง การเคลื่อนไหวของลูกบอลจะถูกตรวจจับ โดยล้อเล็ก ๆ เมาส์ทำงานได้หลายลักษณะ การใช้เมาส์จะนำมือที่ถนัดข้างที่ถนัดไปวางบนเมาส์ ถ้าใช้มือขวาให้ใช้นิ้วชี้วางบนปุ่มซ้าย นิ้วกลางวางบนปุ่มขวา การกดปุ่มซ้ายของเมาส์ 1 ครั้งแรกกว่าการคลิก

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยการสรุปถึงความเป็นมาของเมาส์ ประวัติลักษณะของเมาส์และให้นักเรียนวาดภาพระบายรูปเมาส์

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา ครูอธิบายวิธีการจับและการเลื่อนเมาส์ ตัวชี้เมาส์ การวางเมาส์ไว้ด้านข้างแป้นพิมพ์โดยให้อยู่บนพื้นผิวที่สะอาดและเรียบ เช่น แผ่นรองเมาส์ จับเมาส์เบาๆ โดยวางนิ้วชี้ไว้บนปุ่มหลักและนิ้วหัวแม่มือไว้ การชี้ ไปที่รายการบนหน้าจอหมายถึงการเลื่อนเมาส์เพื่อให้ตัวชี้ดูเหมือนว่าสัมผัสกับรายการนั้น คลัดลบบการใช้เมาส์อย่างปลอดภัยการจับและเลื่อนเมาส์อย่างถูกต้องจะช่วยให้คุณมีอาการปวดหรือบาดเจ็บที่ข้อมือ มือ และแขน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าคุณใช้คอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลานาน ต่อไปนี้เป็นเคล็ดลบบางอย่าง

ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงปัญหาต่างๆ ได้วางเมาส์ไว้ที่ระดับข้อศอก ต้นแขนควรจะปล่อยสบายๆ ไว้ข้างลำตัวอย่าบีบหรือจับเมาส์แน่นเกินไป จับเมาส์เบาๆ เลื่อนเมาส์โดยการขยับแขนโดยใช้ข้อศอกเป็นจุดหมุน อย่าบิดข้อมือขึ้น ลง หรือไปด้านข้างสัมผัสเบาๆ เมื่อคลิกปุ่มเมาส์ปล่อยนิ้วมือสบายๆ ไม่ต้องเกร็งนิ้วมือให้ล้อยค้างอยู่เหนือปุ่มเมื่อคุณไม่จำเป็นต้องใช้เมาส์ อย่าจับเมาส์ค้างไว้ให้หยุดพักการใช้คอมพิวเตอร์ทุกๆ 15 ถึง 20 นาที

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยการสรุปถึงวิธีการจับเมาส์ที่ถูกต้องรวมถึงการวางมือบนเมาส์ที่ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง ครูให้นักเรียนวางมือบนเมาส์ให้คุณครูดู และการใช้นิ้วในการคลิกเมาส์ว่าใช้นิ้วอะไรบ้าง การคลิกเมาส์ด้านซ้ายจะใช้นิ้วชี้ การคลิกเมาส์หนึ่งครั้งในการเปิดโปรแกรมหรือใช้เมาส์ชี้ส่วนต่างๆ ที่อยู่บนหน้าจอ การคลิกขวาโดยเลื่อนตัวชี้เมาส์ไปตำแหน่งที่ต้องการเลือก คลิกแล้วปล่อยที่ปุ่มด้านขวาของเมาส์ 1 ครั้ง มักเป็นการเลือกใช้เมนูลัด

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการวางมือบนเมาส์และการคลิกเมาส์ด้านซ้ายและด้านขวาให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูอธิบายและบอกความหมายของแป้นพิมพ์ให้นักเรียนฟังบอกหน้าที่การทำงานของแป้นพิมพ์ หรือคีย์บอร์ด (keyboard) ประกอบด้วยปุ่มตัวอักษร ตัวเลข และสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อให้คุณสามารถใส่ข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์ แป้นพิมพ์เป็นอุปกรณ์รับข้อมูลเบื้องต้น มีลักษณะการทำงานคล้ายคีย์บอร์ดของเครื่องพิมพ์ดีด แต่

ได้เพิ่มปุ่มควบคุมเฉพาะสำหรับคอมพิวเตอร์ โดยปกติจะมี 101 ปุ่ม ซึ่งบางรุ่นอาจจะมีน้อย หรือมากกว่าก็ได้ โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มๆ

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงความหมายของแป้นพิมพ์และการใช้งานแป้นพิมพ์

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 4 เรื่อง โปรแกรมกราฟฟิก Paint

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้โปรแกรม Paintได้

2. สารการเรียนรู้

รู้จักส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรมPaint การเปิด-ปิดโปรแกรม ชุดคำสั่งของโปรแกรม

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองและซักถามนักเรียน นักเรียนเคยวาดภาพหรือไม่ ถ้าเคยนักเรียนวาดลงในอะไร นักเรียนเคยวาดภาพในโปรแกรมกราฟิกหรือไม่ ถ้าเคยโปรแกรมกราฟิกคืออะไร นักเรียนคิดว่าโปรแกรมกราฟิกใดที่ได้รับความนิยมอย่างมากโปรแกรมหนึ่ง นักเรียนฟังคำอธิบายเพิ่มเติมว่าโปรแกรมระบายสี Paint จัดอยู่ใน เป็นโปรแกรมสำหรับวาดภาพ ตกแต่งภาพ ซึ่งมีอยู่หลายโปรแกรม แต่โปรแกรมที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โปรแกรมหนึ่ง คือ โปรแกรมระบายสี Paint ซึ่งมีเครื่องมือในการวาดภาพ ระบายสี และจัดการกับภาพมากมาย สามารถวาดภาพสวย ๆ ได้ง่าย โปรแกรมนี้จะเก็บอยู่ในหมวดของหมวดของ Windows Accessories

ขั้นสรุป

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาและตอบคำถามกระตุ้นความสนใจ นักเรียนใช้โปรแกรมใด สำหรับวาดภาพระบายสีให้สวยงาม นักเรียนร่วมกันศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมกราฟิก จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูอธิบายถึงชุดคำสั่งของโปรแกรม Paint ประกอบด้วย 1.ไตเติลบาร์ (Title bar) แสดงชื่อโปรแกรม 2.เมนูบาร์ (Menu bar) แสดงเมนูคำสั่งของโปรแกรม 3.ทูลบาร์ (Toolbar) เป็นแถบเครื่องมือที่เป็นปุ่มคำสั่งสำหรับแต่งภาพ 4.พื้นที่แสดงภาพ เป็นพื้นที่แสดงภาพที่สามารถใช้เครื่องมือทำงานได้ 5.แถบแสดงรูปภาพของเครื่องมือที่เลือกใช้ 6.ช่องแสดงสีหลัก (Foreground) และสีพื้น (Background) 7.ช่องแสดงงานสีที่มีสำหรับเลือกใช้สีในการทำงาน 8.ปุ่มโคลส (Close) อยู่ที่ขอบขวาสุดของไตเติลบาร์ เป็นรูปตัวอักษร x เมื่อคลิกเมาส์จะเป็นการปิดโปรแกรม 9.ปุ่มมินิไมซ์ (Minimize button) ใช้ลดขนาดหน้าต่างโปรแกรม 10.ปุ่มแมกซิไมซ์ (Maximize button) ใช้ขยายหน้าต่างการทำงาน

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงชุดคำสั่งของโปรแกรมเพ้นตามตอบเป็นรายบุคคล

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือชิ้นนั้น เช่น การใช้ดินสอ ใช้เมาส์คลิกที่รูป ดินสอ แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพ จะเห็นเป็นรูปดินสอ ใช้นิ้วใดก็ได้แล้วให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านข้าง เลือกสีที่นักเรียนชอบ แล้วลองไปวาดใหม่ การใช้ยางลบ ใช้เมาส์คลิกที่รูปยางลบ นำมาวางบนพื้นที่วาดรูป แล้วกดเมาส์ค้างไว้แล้วลากไป จะเป็นรูปก้อนเหลี่ยมเล็กๆ ถ้าต้องการให้ยางลบก้อนใหญ่ให้กดปุ่มเครื่องหมายบวก เพื่อเพิ่มขนาดได้ ถ้าต้องการลดขนาดของยางลบ ก็กดปุ่มเครื่องหมายลบ เพื่อลดขนาดได้ นำยางลบมาลบรูปภาพ โดยการกดเมาส์ถูไปมาบนรูปที่ต้องการลบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพ (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือนั้น เช่น ให้ใช้เมาส์คลิกที่รูป แปรงทาสี แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพ จะเห็นเป็นรูปแปรงทาสี ใช้นิ้วแตะรูปอะไรก็ได้แล้วให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านข้าง เลือกสีที่นักเรียนชอบ แล้วลองไปวาดใหม่ ลองเปรียบเทียบดูว่า รูปที่วาดด้วยแปรงทาสี ปลายจะใหญ่กว่าวาดด้วยดินสอ ในเวอร์ชันนี้ สามารถเลือกรูปแบบของแปรงทาสีได้หลายขนาดและหลายรูปแบบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพ (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรม Paint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิต ว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้าง ครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตให้เป็นรูปต่างๆตามที่กำหนดให้และวาดตามจินตนาการ

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรมPaint งามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 5 เรื่อง รู้จักการใช้กล่องเครื่องมือในโปรแกรม (Paint)

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้โปรแกรม Paint ได้

2. สาระการเรียนรู้

กล่องเครื่องมือวาดภาพ กล่องเครื่องมือระบายสี

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือชิ้นนั้น เช่น การใช้ดินสอ ใช้เมาส์คลิกที่รูป ดินสอ แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพ จะเห็นเป็นรูปดินสอ ใช้นิ้วใดก็ได้แล้ว ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านข้าง เลือกสีที่นักเรียนชอบ แล้วลองไปวาดใหม่ การใช้ยางลบ ใช้เมาส์คลิกที่รูปยางลบ นำมาวางบนพื้นที่วาดรูป แล้วกดเมาส์ค้างไว้แล้วลากไป จะเป็นรูปก้อนเหลี่ยมเล็กๆ ถ้าต้องการให้ยางลบก้อนใหญ่ให้กดปุ่มเครื่องหมายบวก เพื่อเพิ่มขนาดได้ ถ้าต้องการลดขนาดของยางลบ ก็กดปุ่มเครื่องหมายลบ เพื่อลดขนาดได้ นำยางลบมาลบรูปภาพ โดยการกดเมาส์ถูไปมาบนรูปที่ต้องการลบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพ (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือชิ้นนั้น เช่น ให้ใช้เมาส์คลิกที่รูป แปรงทาสี แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพ จะเห็นเป็นรูปแปรงทาสี ใช้งานรูปร่างอะไรก็ได้แล้ว ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านข้าง เลือกสีที่นักเรียนชอบ แล้วลองไปวาดใหม่ ลองเปรียบเทียบดูว่า รูปที่วาดด้วยแปรงทาสี ปลายจะใหญ่กว่าวาดด้วยดินสอ ในเวอร์ชันนี้ สามารถเลือกรูปแบบของแปรงทาสีได้หลายขนาด และหลายรูปแบบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพ (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือชิ้นนั้น เช่น การเลือกถังสี สติ๊กเกอร์รูป ถังสี สามารถเลือกสีตามที่เรต้องการได้ แล้วนำไปคลิกบนรูปที่นักเรียนต้องการ และหลายรูปแบบ การใช้เครื่องมือรูปตัดอิสระ รูปตัดแบบสี่เหลี่ยม สำหรับการย้ายหรือตัดส่วนประกอบของรูป มีวิธีดังนี้ ใช้เมาส์คลิกที่รูปเครื่องมือ นำมาลากให้เป็นรูปไข่ปลาตัดให้ได้รอบรูป หรือส่วนของรูปที่ต้องการตัด ใช้เมาส์จับชิ้นส่วนของรูป ลากไปตามที่ต้องการแล้วปล่อย

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพ (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือ นั้น เช่น การใช้เมาส์คลิกที่รูปเส้นตรงรูปแบบอื่นๆ แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพจะเห็นเป็นรูปกากบาทแล้วนักเรียนลองใช้เมาส์กดและลากดูจะเป็นเส้นตามที่เราลากให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่กล่องสีด้านล่าง เลือกสีที่ชอบในกล่องเครื่องมือมีขนาดของเส้น ลองคลิกดู แล้วไปลากเส้นดูใหม่

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพหรือระบายสี (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาดหรือระบายสีการเลือกเครื่องมือใด ๆ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เครื่องมือ นั้น เช่น การใช้เมาส์คลิกที่รูป เส้นโค้ง แล้วนำมาวางที่พื้นที่วาดภาพจะเห็นเป็นรูปกากบาทแล้วลองลากไปตามต้องการหลังจากนั้นใช้เมาส์คลิกตรงกลาง เส้นแล้วดึงให้มีส่วนโค้งเราก็จะได้เส้นโค้งตามต้องการ ให้นักเรียนใช้เมาส์คลิกที่

กล่องสี่ด้านล่าง เลือกสีที่นักเรียนชอบในกล่องเครื่องมือมีขนาดของเส้น ลองคลิกเปลี่ยนขนาดของเส้นตามที่เราต้องการ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนอีกครั้งเกี่ยวกับกล่องเครื่องมือวาดภาพหรือระบายสี (Tool Box) ว่ามีเครื่องมืออะไรบ้างและวิธีการใช้งาน

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 6 เรื่อง สาระแห่งสีสัน

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้โปรแกรม Paintได้

2. สาระการเรียนรู้

-รูปทรงต่างๆในโปรแกรมPaint การใช้งานรูปทรงเรขาคณิต

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรม Paint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิต ว่าเด็การู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้าง ครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตให้เป็นรูปต่างๆตามที่กำหนดให้และวาดตามจินตนาการ

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรมPaint ถามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรมPaint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้างครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยกำหนดให้นักเรียนวาดรูปหัวใจและเติมสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรมPaint ถามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรมPaint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้างครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยกำหนดให้นักเรียนวาดรูปดาวและเติมสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรมPaint ถามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรมPaint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้าง ครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยกำหนดให้นักเรียนวาดรูปสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมเติมสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรมPaint ถามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การวาดภาพโดยใช้โปรแกรมPaint ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตว่าเด็ก ๆ รู้จักรูปทรงเรขาคณิตหรือไม่และมีลักษณะอย่างไรบ้าง ครูอธิบายถึงลักษณะรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตว่ามีอะไรบ้าง เช่น รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปสามเหลี่ยม และให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตโดยกำหนดให้นักเรียนวาดรูปสามเหลี่ยมเติมสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงส่วนประกอบของโปรแกรม Paint ถามตอบเป็นรายบุคคลและลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตว่าสามารถนำมาวาดเป็นรูปอะไรได้บ้างและมีลักษณะอย่างไร

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม

3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 7 เรื่อง โปรแกรมประมวลผลคำ

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้โปรแกรมประมวลผลคำได้

2. สาระการเรียนรู้

- โปรแกรม word ส่วนประกอบของโปรแกรม การเปลี่ยนขนาดตัวอักษร/ สีตัวอักษร การใส่เส้นขอบ/ การเติมสีพื้นหลัง

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายและสำรวจความพร้อมของนักเรียน ครูพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับความหมายของโปรแกรม Microsoft office Word แล้ว ให้นักเรียนบอกหรือยกตัวอย่างเท่าที่นักเรียนรู้จัก ครูแนะนำให้ผู้เรียนทราบเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่จะเรียนกันในวันนี้ และบอกเงื่อนไขในการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน พร้อมทั้งซักถามความเข้าใจในเงื่อนไขต่างๆที่ครูกำหนด

ขั้นสอน

ครูอธิบายถึงโปรแกรม Microsoft Word ว่าลักษณะเป็นอย่างไรลักษณะการใช้งานอย่างไร ใช้ในเอกสารประเภทใดได้บ้าง ขั้นตอนการเรียกใช้งานโปรแกรม โปรแกรม Microsoft Word เป็นโปรแกรมประมวลผลคำที่นิยมใช้กันมากอยู่ในปัจจุบันนี้ เพราะมีคุณลักษณะที่ดี เช่น การจัดรูปแบบสะดวกรวดเร็ว ฯลฯ และมีประโยชน์ต่อการจัดเก็บเอกสารและการปรับแก้ไข พื้นฐานการใช้โปรแกรมตั้งแต่การ เปิด ส่วนประกอบต่าง ๆ เช่น แท็บเมนู แท็บเครื่องมือ มุมมอง ฯลฯ และการจัดการไฟล์เอกสาร เช่น การเปิด การปิด การบันทึก และการออกจากโปรแกรม ฯลฯ อีกทั้งยังรองรับภาษาไทยได้ด้วย

เอกสารเลขที่ 28/2567

งานบริหารวิชาการ

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Microsoft Word ลักษณะของโปรแกรม ประโยชน์ของโปรแกรม การจัดเก็บเอกสาร

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายและสำรวจความพร้อมของนักเรียน ครูพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับความหมายของโปรแกรม Microsoft office Word แล้ว ให้นักเรียนบอกหรือยกตัวอย่างเท่าที่นักเรียนรู้จัก ครูแนะนำให้ผู้เรียน ทราบเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่จะเรียนกันในวันนี้ และบอกเงื่อนไขในการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน พร้อมทั้งซักถามความเข้าใจในเงื่อนไขต่างๆที่ครูกำหนด

ขั้นสอน

ครูอธิบายถึงโปรแกรม Microsoft Word ว่าลักษณะเป็นอย่างไรลักษณะการใช้งานอย่างไร ใช้ใน เอกสารประเภทใดได้บ้าง ขั้นตอนการเรียกใช้งานโปรแกรม การเปิดโปรแกรมและไฟล์เอกสารใหม่ ให้เปิด โปรแกรม Microsoft Word จากเมนู Start\All Programs\Microsoft Office\Microsoft Office Word 2007 หรือคลิกปุ่มไอคอนโปรแกรม Microsoft Word จะเปิดโปรแกรมพร้อมกับไฟล์เอกสารใหม่ ในชื่อ Document1

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Microsoft Word ลักษณะของโปรแกรม ประโยชน์ของโปรแกรม การจัดเก็บเอกสารและขั้นตอนการเรียกใช้โปรแกรม Microsoft Word

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายและสำรวจความพร้อมของนักเรียน ครูพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับความหมายของ โปรแกรม Microsoft office Word แล้ว ให้นักเรียนบอกหรือยกตัวอย่างเท่าที่นักเรียนรู้จัก ครูแนะนำให้ผู้เรียน ทราบเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่จะเรียนกันในวันนี้ และบอกเงื่อนไขในการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน พร้อมทั้งซักถามความเข้าใจในเงื่อนไขต่างๆที่ครูกำหนด

ขั้นสอน

ครูให้ความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Word ครูสาธิตหน้าที่การทำงาน ส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Word นักเรียนฝึกปฏิบัติการใช้ส่วนต่าง ๆ ของโปรแกรม Microsoft Word ครูให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของโปรแกรมว่า แต่ละส่วนมีหน้าที่ทำอะไรบ้าง ครูคอย แก้ไขและอธิบายเพิ่มเติม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมMicrosoft Word ลักษณะของโปรแกรมประโยชน์ของโปรแกรมส่วนประกอบของแถบเครื่องมือ การจัดเก็บเอกสารและขั้นตอนการเรียกใช้โปรแกรมMicrosoft Word

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายและสำรวจความพร้อมของนักเรียน ครูพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับความหมายของโปรแกรม Microsoft office Word แล้ว ให้นักเรียนบอกหรือยกตัวอย่างเท่าที่นักเรียนรู้จัก ครูแนะนำให้ผู้เรียนทราบเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่จะเรียนกันในวันนี้ และบอกเงื่อนไขในการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน พร้อมทั้งซักถามความเข้าใจในเงื่อนไขต่างๆที่ครูกำหนด

ขั้นสอน

ครูให้ความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบของโปรแกรมMicrosoft Word ครูสาธิตหน้าที่การทำงานของแถบเครื่องมือแต่ละอย่างของ โปรแกรมMicrosoft Word โดยครูจะให้เด็กๆสร้างชิ้นงานของตัวเองโดยขั้นตอนแรกให้เด็กๆไปที่ปุ่มOffice คลิกเมาส์หนึ่งครั้งเลือกคำว่าสร้างเป็นกระดาษแผ่นสีขาว ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการใช้แถบเครื่องมือของโปรแกรมMicrosoft Word ในการสร้างเอกสารเปล่าขึ้นมา ครูให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับแถบเครื่องมือของโปรแกรมว่า แต่ละส่วนมีหน้าที่ทำอะไรบ้าง ครูคอยแก้ไขและอธิบายเพิ่มเติม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เกี่ยวกับหน้าที่การทำงานของแถบเครื่องมือของโปรแกรมMicrosoft Word

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายและสำรวจความพร้อมของนักเรียน ครูพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับความหมายของโปรแกรม Microsoft office Word แล้ว ให้นักเรียนบอกหรือยกตัวอย่างเท่าที่นักเรียนรู้จัก ครูแนะนำให้ผู้เรียนทราบเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่จะเรียนกันในวันนี้ และบอกเงื่อนไขในการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน พร้อมทั้งซักถามความเข้าใจในเงื่อนไขต่างๆที่ครูกำหนด

ขั้นสอน

ครูอธิบายขั้นตอนการบันทึกข้อมูลและให้นักเรียนปฏิบัติตาม คลิกเมาส์ที่เมนู File เลือกคำสั่ง Save As จะพบภาพ คลิกเปลี่ยนแฟ้มที่จะบันทึกว่าจะให้อยู่ในแฟ้มไหน เช่น ในแผ่นดิสก์ ก็เลือก 3.5 Floppy(A) ตอบ Save ให้ออกจากโปรแกรม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการบันทึกข้อมูลและการดูข้อมูลที่บันทึกไว้

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

เสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์)

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ที่ 8 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย

เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

ใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกันดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น ใช้งานอย่างเหมาะสม

2. สาระการเรียนรู้

- การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย อันตรายจากการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว

3. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี อุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่บอบบางจึงมีข้อปฏิบัติและการดูแลรักษาที่เหมาะสม ไม่ควรใช้ปากกาหรือสิ่งอื่นที่ไม่ใช่อุปกรณ์เฉพาะที่ใช้ขีดเขียนเครื่องมือบนอุปกรณ์เทคโนโลยี ศึกษาข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษา ไม่ควรนำขนมหรือน้ำมาใกล้อุปกรณ์เนื่องจากจำทำให้อุปกรณ์เสียหาย ควรใช้ผ้าคลุมอุปกรณ์หลังใช้งานเสร็จเพื่อป้องกันฝุ่นละอองหรือรอยขีดข่วน หมั่นทำความสะอาด เพราะฝุ่นสามารถทำให้เกิดความเสียหายได้และยังเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรคอีกทางหนึ่งด้วย ไม่ควรใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีด้วยความรุนแรง เพราะจะทำให้อุปกรณ์ชำรุดหรือพังเสียหายได้ เมื่อใช้งานเสร็จควรปิดเครื่องและเก็บอุปกรณ์ให้เป็นระเบียบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งเกี่ยวกับการปฏิบัติ-ดูแลรักษาและการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ก่อนใช้งานควรศึกษาวิธีการใช้งานให้เข้าใจก่อนและปฏิบัติตามคำแนะนำของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนั้น ๆ ครูให้นักเรียนทำใบงานโดยวิเคราะห์ภาพลากโยงเส้นจับคู่ข้อความให้ถูกต้องและกากบาทภาพที่ไม่เหมาะสม

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้เด็กนักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี อุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่บอบบางจึงมีข้อปฏิบัติและการดูแลรักษาที่เหมาะสม ไม่ควรใช้ปากกาหรือสิ่งอื่นที่ไม่ใช่อุปกรณ์เฉพาะที่ใช้ขีดเขียนเครื่องมือนั้นบนอุปกรณ์เทคโนโลยี ศึกษาข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษา ไม่ควรนำขนมหรือน้ำมาใกล้อุปกรณ์เนื่องจากจะทำให้อุปกรณ์เสียหาย ควรใช้ผ้าคลุมอุปกรณ์หลังใช้งานเสร็จเพื่อป้องกันฝุ่นละอองหรือรอยขีดข่วน หมั่นทำความสะอาด เพราะฝุ่นสามารถทำให้เกิดความเสียหายได้และยังเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรคอีกทางหนึ่งด้วย ไม่ควรใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีด้วยความรุนแรง เพราะจะทำให้อุปกรณ์ชำรุดหรือพังเสียหายได้ เมื่อใช้งานเสร็จควรปิดเครื่องและเก็บอุปกรณ์ให้เป็นระเบียบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งเกี่ยวกับการปฏิบัติ-ดูแลรักษาและการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ก่อนใช้งานควรศึกษาวิธีการใช้งานให้เข้าใจก่อนและปฏิบัติตามคำแนะนำของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนั้น ๆ ครูให้นักเรียนทำใบงานโดยวิเคราะห์ภาพลากโยงเส้นจับคู่ข้อความให้ถูกต้องและกากบาทภาพที่ไม่เหมาะสม

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองและถามนักเรียนว่าที่บ้านของนักเรียนคนไหนมีเครื่องคอมพิวเตอร์บ้าง เด็กๆเคยเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์หรือไม่ และเด็กๆเปิดอย่างไร ใช้อุปกรณ์ชิ้นไหนในการเปิดเครื่องทราบไหมว่าปุ่มที่ใช้เปิดเรียกว่าอะไร คุณครูจึงอธิบายถึงขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องให้นักเรียนฟังและปุ่มที่ใช้เปิดเรียกว่าอะไรและให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงตามขั้นตอนที่คุณครูบอก คือ

1. กดสวิทช์ที่เครื่องสำรองไฟให้มีไฟสีเขียว
2. กดปุ่ม Power ที่อยู่บนตัวเครื่องจะพบว่าไฟติดที่ตัวเครื่องและแป้นพิมพ์
3. กดสวิทช์จอภาพ

ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม และฝึกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์กัน

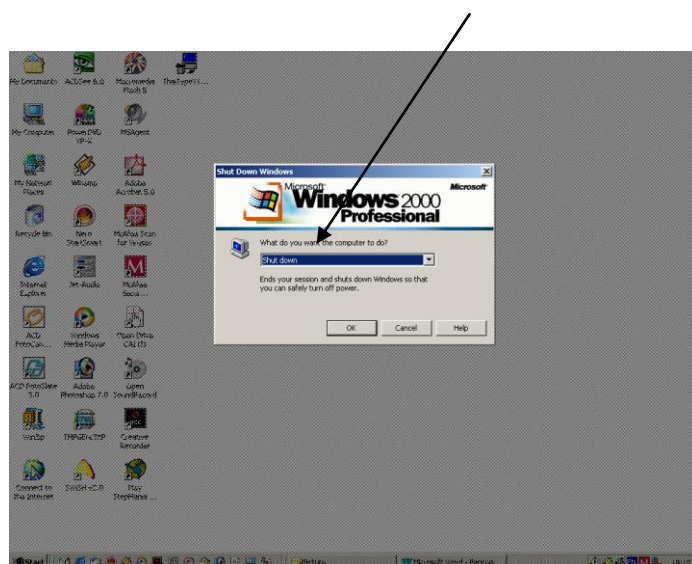
ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอมพิวเตอร์และกล่าวคำทักทาย และให้นักเรียนทำกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียน

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเองและอธิบายการปิดเครื่องคอมพิวเตอร์มีวิธีการดังนี้ เลื่อนเมาส์มาให้ตรงกับปุ่มคำว่า Start แล้วคลิกเมาส์ด้านซ้าย 1 เลือกคำสั่ง Shut Down หมายถึง คำสั่งที่ต้องการเลิกการทำงาน ตรวจสอบคำสั่งที่เลือกอีกครั้งว่าเป็น Shut Down หรือไม่ ถ้าไม่ต้องเปลี่ยนเป็น Shut Down ก่อน แล้วคลิกที่ปุ่ม OK คำสั่งในการ Shut Down จะทำการปิดเครื่องที่ CPU ให้อัตโนมัติ หลังจากปิดแล้ว ให้นักเรียนปิดสวิทช์ที่จอภาพอีกครั้ง หากจำเป็นต้องปิดสวิทช์ไฟฟ้า ให้นักเรียนตรวจสอบและปิดสวิทช์ไฟฟ้าถือว่ากระบวนการปิดเครื่องเสร็จสมบูรณ์ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติจริง



ขั้นสรุป

ครูสรุปขั้นตอนการปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนอีกครั้งพร้อมให้นักเรียนตอบคำถาม และฝึกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์กัน

ชั่วโมงที่ 5

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะเพื่อทำสมาธิก่อนเรียน ครูบอกถึงหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียนในสัปดาห์นี้ว่าเรียนเรื่องอะไร คุณครูให้นักเรียนโรงเรียนร้องเพลงคอมพิวเตอร์เพื่อทบทวนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์แต่ละชิ้นว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูให้นักเรียนนั่งประจำที่ของตัวเอง อธิบายการใช้งานคอมพิวเตอร์จะต้องจัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้ถูกต้อง นั่งหลังพิงเก้าอี้ให้สบาย และปรับให้จอภาพอยู่ระดับตมูกว่าสายตาเล็กน้อย ความสว่างของหน้าจอคอมพิวเตอร์ควรปรับให้เหมาะสม ไม่ควรให้แสงของจอภาพสว่างหรือมืด ทำหน้าที่เหมาะสม ไม่นั่งหลังงอ ควรนั่งหลังตรง ระยะห่างจากจอภาพ 45-70 เซนติเมตร ลักษณะการวางมือ ไม่ควรหักข้อมือลงหรือเอียงซ้ายขวา ควรยึดข้อมือให้ตรงขยับเฉพาะนิ้ว ควรมีที่พักข้อมือถ้าใช้คีย์บอร์ดเป็นเวลานาน

ขั้นสรุป

ครูสรุปให้นักเรียนฟังถึงการนั่งที่เหมาะสมในการใช้งานคอมพิวเตอร์และลักษณะการวางมือที่ถูกต้อง เพราะจะทำให้สามารถใช้งานได้รวดเร็วขึ้น ควรนั่งหลังตรงเวลาพิมพ์ไม่ต้องรีบร้อน และควรพักสายตาเป็นระยะ

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประกอบ
2. คอมพิวเตอร์
3. ห้องคอมพิวเตอร์
4. โปรเจ็คเตอร์

5. การวัดและประเมินผล

1. การสนทนา
2. การตอบคำถาม
3. การร่วมกิจกรรม
4. การสร้างสรรค์ผลงาน



ประกาศโรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการจัดทำหลักสูตรเสริมประสบการณ์ โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง ปีการศึกษา ๒๕๖๗

เพื่อให้การดำเนินงานพัฒนาหลักสูตรเสริมประสบการณ์ โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ในหลักสูตรเสริมประสบการณ์ (คอมพิวเตอร์) หลักสูตรเสริมประสบการณ์ (ดนตรี) หลักสูตรเสริมประสบการณ์ (ภาษาจีน) หลักสูตรเสริมประสบการณ์ (ภาษาอังกฤษ) หลักสูตรเสริมประสบการณ์ (พลศึกษา) และหลักสูตรเสริมประสบการณ์ (ว่ายน้ำ) เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบริบทสถานศึกษา ท้องถิ่นและผู้เรียน จึงเห็นสมควรแต่งตั้งคณะกรรมการจัดทำหลักสูตรเสริมประสบการณ์ ดังนี้

๑ คณะกรรมการที่ปรึกษา มีหน้าที่ ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาคณะกรรมการจัดทำหลักสูตรเสริมประสบการณ์ ประกอบด้วย

๑.๑ นางสาวเกศรินทร์ เกตรัตน์	ผู้อำนวยการกองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	ประธาน
๑.๒ นางสาวธัญญา ภาชนะทอง	ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง	รองประธาน
๑.๓ นางสาวทัศนีย์ ช่างเรือ	ครู โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง	กรรมการ
๑.๔ นางสาวสุเมตตา บุตรแขก	ครู โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง	กรรมการ
๑.๕ นางสาวอมรรัตน์ ชดช้อย	ครู โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง	กรรมการ
๑.๖ นางพนารัตน์ คำดี	ครู โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง	กรรมการและเลขานุการ

๒. คณะกรรมการจัดทำหลักสูตรเสริมประสบการณ์ มีหน้าที่ ร่วมกันวิเคราะห์และออกแบบหลักสูตรเสริมประสบการณ์ ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทสถานศึกษา ท้องถิ่นและผู้เรียนพร้อมจัดทำรูปเล่ม ประกอบด้วย

๒.๑ นางสาวธัญญา ภาชนะทอง	ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง	ประธาน
๒.๒ นางสาววันรัตน์ พรหมทอง	ผู้ช่วยครูวิชาเอกดนตรีไทย	รองประธาน
๒.๓ นายสรศักดิ์ ชัยฤทธิ์	ผู้ช่วยครูวิชาเอกภาษาจีน	กรรมการ
๒.๔ นายพิษณุพงษ์ ผิวดิ	ผู้ช่วยครูวิชาเอกพลศึกษา	กรรมการ
๒.๕ นางสาวศรียา ดำเนินผล	ผู้ช่วยครูวิชาเอกภาษาอังกฤษ	กรรมการ
๒.๖ นางสาวทัศนีย์ บุตรแขก	ผู้ช่วยครูวิชาเอกคอมพิวเตอร์	กรรมการ
๒.๗ นางพนารัตน์ คำดี	ครู โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง	กรรมการและเลขานุการ

ให้คณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้ง ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความรับผิดชอบและเกิดประโยชน์ต่อราชการ

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑๔ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๗

(นางสาวธัญญา ภาชนะทอง)

ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนอนุบาลอ่าวนาง

