แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ

รหัสวิชา 30900-0006 ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส(Touch Typing)

ทฤษฎี 0 ปฏิบัติ 2 หน่วยกิต 1

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประเภทวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

จัดทำโดย

นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์

วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

สำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

หลักสูตรรายวิชา

รหัสวิชา 30900-0006 ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส ทฤษฎี 0 ปฏิบัติ 2 หน่วยกิต 1

สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขางาน นักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการและรูปแบบของการพิมพ์ดีดแบบสัมผัสในคอมพิวเตอร์
2. สามารถพิมพ์ดีดแบบสัมผัสในคอมพิวเตอร์
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้/การปฏิบัติงานด้วยความประณีตเรียบร้อย มีระเบียบวินัย อดทน มีกิจนิสัยในการทำงานด้วยความรอบคอบและปลอดภัย

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของการพิมพ์ดีดแบบสัมผัสในคอมพิวเตอร์
2. มีทักษะในการพิมพ์ดีดแบบสัมผัสทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษในคอมพิวเตอร์

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะในการพิมพ์ดีดสัมผัสด้วยแป้นพิมพ์คอมพิวเตอร์ เพื่อความรวดเร็ว แม่นยำ และถูกต้องตามมาตรฐาน ทั้งการพิมพ์ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ พิมพ์เอกสารตามที่กำหนดได้อย่างมีประสิทธิผลและประสิทธิภาพ

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	สัปดาห์ที่
1	ความรู้พื้นฐานในการเรียนพิมพ์ดีด	2	1
2	การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้นเหย้า	2	2
3	การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร เ ้ ี ง	2	3
4	การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร พ ะ ี ั ำ	2	4
5	การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร อ ิ ท ื แ ม	2	5
6	การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร ถ ภ ค ต ุ	2	6
7	การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร จ ข ช - / *	2	7
8	การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร โ ณ ็ + ฑ ธ ๊ ณ	2	8
9	การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร ฎ ฏ ษ ฆ “ ศ ฯ	2	9
10	การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร ฤ ( ) ฬ ซ ญ ฦ ฐ	2	10
11	การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร ฮ ฉ ฒ ฺ ์ ?	2	11
12	การเรียนรู้อักษรแป้นเหย้า	4	12-13
13	การเรียนรู้แป้นอักษรต่าง ๆ เครื่องหมาย วรรคตอน การพิมพ์ประโยค	8	14-17
14	สอบปลายภาค	2	18

หน่วยการเรียนรู้และสมรรถนะประจำหน่วย

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะที่พึงประสงค์
หน่วยที่ 1 ความรู้ พื้นฐานใน การเรียน พิมพ์ดีด	-มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับพื้นฐานในการ เรียนพิมพ์ดีดแบบสัมผัส ด้วยคอมพิวเตอร์	-ใช้งานพื้นฐานโปรแกรม Microsoft Word	-การเตรียมความพร้อมด้าน เครื่องคอมพิวเตอร์และ โปรแกรมที่ใช้พิมพ์ ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลาที่ กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ
หน่วยที่ 2 การพิมพ์ สัมผัสอักษร แป้นเหย้า ฟ ห ก ด ่า ส ว	มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับ - การวางนิ้วและการสืบ นิ้ว - การเรียนรู้แป้นเหย้า - การพิมพ์ประสมคำ และการพิมพ์ประโยค	การวางนิ้วบนแป้นเหย้า และการ พิมพ์อักษรแป้นเหย้า	-การเตรียมความพร้อมด้าน เครื่องคอมพิวเตอร์และ โปรแกรมที่ใช้พิมพ์ ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลาที่ กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ
หน่วยที่ 3 การพิมพ์ สัมผัสแป้น อักษร เ ้ ี ง	มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการวางนิ้ว และ การสืบนิ้ว แป้นอักษร เ ้ ี ง	วางนิ้วและสืบนิ้วจากแป้นเหย้า ไปยังแป้นอักษร เ ้ ี ง	-การเตรียมความพร้อมด้าน โปรแกรม -ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลา ที่กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ
หน่วยที่ 4 การพิมพ์ สัมผัสแป้น อักษร พ ะ ี ั ำ ร	มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการวางนิ้ว และ การสืบนิ้ว แป้นอักษร พ ะ ี ั ำ ร	วางนิ้วและสืบนิ้วจากแป้นเหย้า ไปยังแป้นอักษร พ ะ ี ั ำ ร	-การเตรียมความพร้อมด้าน โปรแกรม -ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลา ที่กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ
หน่วยที่ 5 การพิมพ์ สัมผัสแป้น อักษร อ ิ ท ื แ ม	มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการวางนิ้ว และ การสืบนิ้ว แป้นอักษร อ ิ ท ื แ ม	วางนิ้วและสืบนิ้วจากแป้นเหย้า ไปยังแป้นอักษร อ ิ ท ื แ ม	-การเตรียมความพร้อมด้าน โปรแกรม -ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลา ที่กำหนด - มีระเบียบวินัย

ชื่อหน่วย	**สมรรถนะ**		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะที่พึงประสงค์
หน่วยที่ 6 การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร ถ ภ ค ต ุ	มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวางนิ้ว และการสืบนิ้ว แป้นอักษร ถ ภ ค ต ุ	วางนิ้วและสืบนิ้วจากแป้นเหย้าไปยังแป้นอักษร ถ ภ ค ต ุ	-การเตรียมความพร้อมด้านโปรแกรม -ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลาที่กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ
หน่วยที่ 7 การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร จ ข ช - / *	มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวางนิ้ว และการสืบนิ้ว แป้นอักษร จ ข ช - / *	วางนิ้วและสืบนิ้วจากแป้นเหย้าไปยังแป้นอักษร จ ข ช - / *	-การเตรียมความพร้อมด้านโปรแกรม -ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลาที่กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ
หน่วยที่ 8 การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร โ ฌ ็ + ฑ ธ ๊ ณ	มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวางนิ้ว และการสืบนิ้ว แป้นอักษร โ ฌ ็ + ฑ ธ ๊ ณ	วางนิ้วและสืบนิ้วจากแป้นเหย้าไปยังแป้นอักษร โ ฌ ็ + ฑ ธ ๊ ณ	-การเตรียมความพร้อมด้านโปรแกรม -ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลาที่กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ
หน่วยที่ 9 การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร ฎ ฏ ษ ฆ " ศ ฯ	มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวางนิ้ว และการสืบนิ้ว แป้นอักษร ฎ ฏ ษ ฆ " ศ ฯ	วางนิ้วและสืบนิ้วจากแป้นเหย้าไปยังแป้นอักษร ฎ ฏ ษ ฆ " ศ ฯ	-การเตรียมความพร้อมด้านโปรแกรม -ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลาที่กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ
หน่วยที่ 10 การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร ฤ ( ) ฬ ซ ญ ฦ ฐ	มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวางนิ้ว และการสืบนิ้ว แป้นอักษร ฤ ( ) ฬ ซ ญ ฦ ฐ	วางนิ้วและสืบนิ้วจากแป้นเหย้าไปยังแป้นอักษร ฤ ( ) ฬ ซ ญ ฦ ฐ	-การเตรียมความพร้อมด้านโปรแกรม -ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลาที่กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะที่พึ่งประสงค์
หน่วยที่ 11 การพิมพ์สัมผัสแป้นอักษร ฮ ฉ ฒ ู ์ ?	มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวางนิ้ว และการสืบนิ้ว แป้นอักษร ฮ ฉ ฒ ู ์ ?	วางนิ้วและสืบนิ้วจากแป้นเหย้าไปยังแป้นอักษร ฮ ฉ ฒ ู ์ ?	-การเตรียมความพร้อมด้านโปรแกรม -ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลาที่กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ
หน่วยที่ 12 การเรียนรู้อักษรแป้นเหย้า	มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการวางนิ้วบนแป้นเหย้า	-สามารถวางนิ้วบนแป้นเหย้าได้ถูกต้อง -สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้นเหย้าได้ถูกต้องและรวดเร็ว	-การเตรียมความพร้อมด้านโปรแกรม -ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลาที่กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ
หน่วยที่ 13 การเรียนรู้แป้นอักษรต่าง ๆ เครื่องหมายวรรคตอน การพิมพ์ประโยค	มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแป้นอักษรต่าง ๆ เครื่องหมายวรรคตอน การพิมพ์ประโยค	-สามารถวางนิ้วบนแป้นเหย้าได้ถูกต้อง -สามารถสืบนิ้วจากแป้นเหย้าไปยังแป้นอักษรต่าง ๆ ได้ -สามารถพิมพ์เครื่องหมายวรรคตอนได้ -สามารถพิมพ์ประโยคได้	-การเตรียมความพร้อมด้านโปรแกรม -ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลาที่กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ
หน่วยที่ 14 สอบปลายภาค	แบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 40 ข้อ	แบบทดสอบปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ	-การเตรียมความพร้อมด้านโปรแกรม -ปฏิบัติงานได้ถูกต้องในเวลาที่กำหนด - มีระเบียบวินัย - มีความรอบคอบ

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ	แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 1
	ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส **รหัสวิชา** 30900-0006	
	ชื่อ ความรู้พื้นฐานในการพิมพ์ดีดแบบสัมผัส	จำนวนชั่วโมง 2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

คำว่าพิมพ์สัมผัส หมายถึงการการใช้นิ้วมือทั้ง 10 นิ้ว พิมพ์ดีดโดยไม่ต้องมองแป้น ใช้นิ้วก้อย นิ้วนิ้วนาง นิ้วกลาง และนิ้วชี้ ทั้งมือซ้ายและมือขวา วางบนแป้นพิมพ์ ส่วนนิ้วหัวแม่มือใช้เคาะคาน และสายตาองที่แบบพิมพ์ ข้อความที่ต้องการพิมพ์ หรือจอภาพ (คอมพิวเตอร์)

ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่า แป้นเหย้า คือแป้นอักษร ฟ ห ก ด ่ า ส ว การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้ นิ้วก้อยซ้ายวางที่แป้นพยัญชนะ ฟ นิ้วนางซ้ายวางที่แป้นพยัญชนะ ห นิ้วกลางซ้ายวางที่แป้นพยัญชนะ ก นิ้วชี้ซ้ายวางที่แป้นพยัญชนะ ด นิ้วชี้ขวาวางที่แป้นสระ ่ นิ้วกลางขวาวางที่แป้นสระ า นิ้วนางขวาวางที่แป้นพยัญชนะ ส นิ้วก้อยขวาวางที่แป้นพยัญชนะ ว และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์กลายอุปกรณ์ที่สำคัญของสำนักงานและสถานศึกษาและเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องใช้จึง ควรใช้ให้ถูกต้อง ดังนั้น ผู้ใช้ควรมีทักษะพื้นฐานบางประการ โดยเฉพาะทักษะการป้อนข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์ เช่นการใช้เมาส์ และการใช้แป้นพิมพ์ หากผู้ใช้มีทักษะในการใช้อุปกรณ์ดังกล่าว ก็จะช่วยให้ ประสิทธิภาพ ในการใช้งานคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นอีกมาก โดยเฉพาะทักษะการใช้แป้นพิมพ์ซึ่งแต่ก่อนเป็นทักษะเฉพาะอาชีพเลขานุการหรือพนักงานพิมพ์ดีดเท่านั้น แต่ปัจจุบันได้กลายเป็นทักษะสำหรับทุกคนแล้ว เพราะการมีทักษะดังกล่าวติดตัวจะช่วยให้การใช้งานคอมพิวเตอร์สะดวกมากขึ้น

2.สมรรถนะประจำหน่วย

ใช้งานพื้นฐานโปรแกรม Microsoft Word

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 **อธิบายขั้นตอนการใช้งานโปรแกรม** Microsoft Word

3.2 **เลือกใช้เครื่องมือต่างๆ** Microsoft Word ได้ถูกต้อง

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้สมรรถนะ รายวิชา และคำอธิบายรายวิชาตามหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพของสำนักงาน คณะกรรมการการอาชีวศึกษา แนวทางวัดผลและ การประเมินผลการเรียนรู้พร้อมทั้งซักถามและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนและกิจกรรมการเรียนการสอน

2. ครูกล่าวถึงบอกจุดประสงค์ในการศึกษาวิชานี้ เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพิมพ์สัมผัส และมีกิจนิสัยที่ดีในการพิมพ์

3. ครูกล่าวว่าการเรียนพิมพ์ดีดสัมผัสงมี ความจำเป็นและสำคัญต่อนักเรียนสายอาชีพอย่าง ยิ่ง เพราะปัจจุบันหน่วยงานต่าง ๆ ก่อนที่จะรับ พนักงานเข้าทำงานในหน่วยงาน หรือองค์กรจะ กำหนดคุณสมบัติของผู้สมัครสอบว่าต้องสามารถ พิมพ์ดีดภาษาไทย-อังกฤษได้ไม่ต่ำกว่านาทีละ 35-40 คำ หรือมากกว่านั้น เมื่อเป็นเช่นนี้การ เรียนพิมพ์ดีดขั้นพื้นฐาน จึงจำเป็นและสำคัญต่อ ผู้เรียนเป็นอย่างมาก ถึงแม้จะมีเทคโนโลยีสมัยใหม่ เข้ามามากมายก็ตาม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ปัจจุบันนี้ หน่วยงาน ธุรกิจ องค์กรต่าง ๆ ธนาคาร ฯลฯ ต่าง เตรียมพร้อมในการเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจ อาเซียน ฉะนั้นการมีความรู้พื้นฐานพิมพ์ดีดอังกฤษ จึงมีความสำคัญและจำเป็นมากยิ่งขึ้น นักเรียน จะต้องสามารถนำทักษะการพิมพ์อังกฤษแบบ สัมผัส ไปใช้ในการพิมพ์งานขั้นผลิตด้วยเครื่อง คอมพิวเตอร์คอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดผลงานที่มี ประสิทธิภาพสูงสุด

4. ครูแนะนำให้นักเรียนจะต้องพยายามฝึกกิจนิสัย ที่ดีในการพิมพ์เช่น ท่านั่งที่ถูกต้อง การพับผ้าคลุม เครื่อง การใส่และถอดกระดาษพิมพ์การวางแบบ พิมพ์การตั้งระยะกั้นหน้า-กั้นหลัง การตั้งแท็บ การปัดแคร่การวางนิ้ว การก้าวนิ้ว การเคาะ

5. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา
3. ครูผู้สอนให้นักศึกษาทำใบงาน/แบบฝึกปฏิบัติ

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย
3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา
2. ตรวจใบงาน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม

2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน ความรู้พื้นฐานในการพิมพ์ดีดแบบสัมผัส

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

....

....

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
	ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส **รหัสวิชา** 30900-0006	
	ชื่อ การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้นเหย้า	จำนวนชั่วโมง 2 ชั่วโมง

1.สาระสำคัญ

การเรียนวิชาพิมพ์ดีด ก่อนอื่นจะต้องเริ่มเรียนรู้จากแป้นเหย้า ซึ่งเป็นหลักในการพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การเคาะแป้นอักษร การปัดแคร่ และการฝึกพิมพ์โดยวิธีการ สัมผัสที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อพัฒนาทักษะความเร็ว และความแม่นย าต่อไป ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่าแป้นเหย้า คือแป้นอักษร ฟ ห ก ด ่ า ส ว การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้ นิ้วก้อยซ้ายวางที่แป้นพยัญชนะ ฟ นิ้วนางซ้ายวางที่แป้นพยัญชนะ ห นิ้วกลางซ้ายวางที่แป้นพยัญชนะ ก นิ้วชี้ซ้ายวางที่แป้นพยัญชนะ ด นิ้วชี้ขวาวางที่แป้นสระ ่ นิ้วกลางขวาวางที่แป้นสระ า นิ้วนางขวาวางที่แป้นพยัญชนะ ส นิ้วก้อยขวาวางที่แป้นพยัญชนะ ว และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

2.สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้นเหย้าได้ถูกต้องและรวดเร็ว

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 รู้จักการใช้งานแป้นเหย้า

3.2 สามารถวางนิ้วบนแป้นเหย้าได้ถูกต้อง

3.3 สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้นเหย้า

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1.ครูสนทนาเรื่องการพิมพ์แป้นอักษรเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์อักษรต่อไป

2. ครูแสดงแป้นพิมพ์ เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคย และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา

กิจกรรนักเรียน

1. ผู้เรียนร่วมสนทนา ถาม-ตอบ
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 **การเรียนรู้**

กิจกรรมครู

1. ครูและผู้เรียนใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายเรื่องแป้นเหย้า (Home Keys) โดยแป้นเหย้า คือ แป้นที่ต้องวาง นิ้วทั้ง 8 นิ้วก่อนเริ่มพิมพ์อยู่แถวที่ 3 นับจากแถว บนสุด นักเรียนจะต้องพยายามจดจำแป้นเหย้าให้ แม่นยำ เพื่อนำไปสู่การพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป

2. ครูใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการ เรียนรู้แบบอภิปราย คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้ ผู้เรียนมีโอกาศ สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหา ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องวิธีวางนิ้วบน แป้นเหย้า นักเรียนจะต้องวางนิ้วบนแป้นเหย้าให้ ถูกต้อง โดยงอนิ้วมือเล็กน้อย ครูผู้สอน จะต้องออกเสียงขานนำพร้อมกับนักเรียนทั้งห้อง โดยเคาะแป้นอักษรพร้อมกับออกเสียง พร้อม ๆ กัน

3. .ครูจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามในการพิมพ์ ตัวอักษรแป้นเหย้า โดยให้ผู้เรียนพิมพ์ตัวอักษร แป้นเหย้า ตัวละ 3 บรรทัด หรือตามคำสั่ง ครูผู้สอน

4.ครูและผู้เรียนจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) โดยพิมพ์ทบทวน ตัวอักษรแป้นเหย้าตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นเป็นจังหวะและออกเสียงพร้อมกัน ฝึกโดยการพิมพ์ แบบสัมผัสจนเกิดทักษะ

5.ผู้เรียนฝึกพิมพ์ประสมคำ ฝึกพิมพ์แบบฝึกหัด ประสมคำ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นอักษรเป็น จังหวะ และกด ปุ่ม ENTER อย่างรวดเร็ว

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย
3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 **การสรุป**

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา
2. ตรวจใบงาน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 **สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้**

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้นเหย้า

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

....

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ	แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 3
	ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส **รหัสวิชา** 30900-0006	
	ชื่อ การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น เ ้ ี ง	จำนวนชั่วโมง 2 ชั่วโมง

1.สาระสำคัญ

การเรียนวิชาพิมพ์ดีด ก่อนอื่นจะต้องเริ่มเรียนรู้จากแป้นเหย้า ซึ่งเป็นหลักในการพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การเคาะแป้นอักษร การปัดแคร่ และการฝึกพิมพ์โดยวิธีการ สัมผัสที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อพัฒนาทักษะความเร็ว และความแม่นยำต่อไป ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่า แป้นเหย้า คือแป้นอักษร ฟ ห ก ด ่ า ส ว การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้

แป้น เ ก้าวนิ้ว ชี้ซ้าย ไปทางขวาพิมพ์ที่แป้น เ

แป้น ้ ก้าวนิ้ว ชี้ขวา ไปทางซ้ายพิมพ์ที่แป้น ้

แป้น ง ก้าวนิ้ว ก้อยขวา ไปทางขวาพิมพ์ที่แป้น ง

และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

2.สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น เ ้ ี ง ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.4 รู้จักการใช้งานแป้น เ ้ ี ง

3.5 สามารถวางนิ้วบนแป้น เ ้ ี ง ได้ถูกต้อง

3.6 สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น เ ้ ี ง ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1.ครูสนทนาเรื่องการพิมพ์แป้นอักษรเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์อักษรต่อไป

2. ครูแสดงแป้นพิมพ์ เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคย และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา

กิจกรรนักเรียน

1. ผู้เรียนร่วมสนทนา ถาม-ตอบ

2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. ครูและผู้เรียนใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายเรื่องแป้นเหย้า (Home Keys) โดยแป้นเหย้า คือ แป้นที่ต้องวาง นิ้วทั้ง 8 นิ้วก่อนเริ่มพิมพ์อยู่แถวที่ 3 นับจากแถว บนสุด นักเรียนจะต้องพยายามจดจำแป้นเหย้าให้ แม่นยำ เพื่อนำไปสู่การพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป

2. ครูใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการ เรียนรู้แบบอภิปราย คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้ ผู้เรียนมีโอกาศ สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบ แนวทางหรือแก้ปัญหา ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องวิธีวางนิ้วบน แป้นเหย้า นักเรียนจะต้องวางนิ้วบนแป้นเหย้าให้ ถูกต้อง โดยงอนิ้วมือเล็กน้อย ครูผู้สอน จะต้องออกเสียงขานนำพร้อมกับนักเรียนทั้งห้อง โดยเคาะแป้นอักษร พร้อมกับออกเสียง พร้อม ๆ กัน

3. .ครูจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามในการพิมพ์ ตัวอักษรแป้นเ ้ ี ง โดยให้ผู้เรียนพิมพ์ตัวอักษร เ ้ ี ง ตัวละ 3 บรรทัด หรือตามคำสั่ง ครูผู้สอน

4.ครูและผู้เรียนจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) โดยพิมพ์ทบทวน ตัวอักษรเ ้ ี งตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นเป็นจังหวะและออกเสียงพร้อมกัน ฝึกโดยการพิมพ์ แบบสัมผัสจนเกิดทักษะ

5.ผู้เรียนฝึกพิมพ์ประสมคำ ฝึกพิมพ์แบบฝึกหัด ประสมคำ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นอักษรเป็น จังหวะ และกด ปุ่ม ENTER อย่างรวดเร็ว

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย
3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา
2. ตรวจใบงาน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น เ ้ ี ง

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4
	ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส **รหัสวิชา** 30900-0006	
	ชื่อ การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น พ ะ ี ั ำ ร	จำนวนชั่วโมง 2 ชั่วโมง

1.สาระสำคัญ

การเรียนวิชาพิมพ์ดีด ก่อนอื่นจะต้องเริ่มเรียนรู้จากแป้นเหย้า ซึ่งเป็นหลักในการพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การเคาะแป้นอักษร การปัดแคร่ และการฝึกพิมพ์โดยวิธีการ สัมผัสที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อพัฒนาทักษะความเร็ว และความแม่นยำต่อไป ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่า แป้นเหย้า คือแป้นอักษร ฟ ห ก ด ่ า ส ว การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้

แป้น พ ก้าวนิ้ว ชี้ซ้าย ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น พ
แป้น ะ ก้าวนิ้ว ชี้ซ้าย ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ะ
แป้น ี ก้าวนิ้ว ชี้ขวา ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ี
แป้น ั ก้าวนิ้ว ชี้ขวา ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ั
แป้น ำ ก้าวนิ้ว กลางซ้าย ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ำ
แป้น ร ก้าวนิ้ว กลางขวา ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ร

และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

2.สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น พ ะ ี ั ำ ร ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.7 รู้จักการใช้งานแป้น พ ะ ี ั ำ ร

3.8 สามารถวางนิ้วบนแป้น พ ะ ี ั ำ ร ได้ถูกต้อง

3.9 สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น พ ะ ี ั ำ ร ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1.ครูสนทนาเรื่องการพิมพ์แป้นอักษรเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์อักษรต่อไป

2. ครูแสดงแป้นพิมพ์ เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคย และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา

กิจกรรนักเรียน

1. ผู้เรียนร่วมสนทนา ถาม-ตอบ
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. ครูและผู้เรียนใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายเรื่องแป้นเหย้า (Home Keys) โดยแป้นเหย้า คือ แป้นที่ต้องวาง นิ้วทั้ง 8 นิ้วก่อนเริ่มพิมพ์อยู่แถวที่ 3 นับจากแถว บนสุด นักเรียนจะต้องพยายามจดจำแป้นเหย้าให้ แม่นยำ เพื่อนำไปสู่การพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป

2. ครูใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการ เรียนรู้แบบอภิปราย คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้ ผู้เรียนมีโอกาศ สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหา ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องวิธีวางนิ้วบน แป้นเหย้า นักเรียนจะต้องวางนิ้วบนแป้นเหย้าให้ ถูกต้อง โดยงอนิ้วมือเล็กน้อย ครูผู้สอน จะต้องออกเสียงขานนำพร้อมกับนักเรียนทั้งห้อง โดยเคาะแป้นอักษรพร้อมกับออกเสียง พร้อม ๆ กัน

3. .ครูจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามในการพิมพ์ ตัวอักษรแป้น พ ะ ี ั ่ ำ ร โดยให้ผู้เรียนพิมพ์ตัวอักษร พ ะ ี ั ่ ำ ร ตัวละ 3 บรรทัด หรือตามคำสั่ง ครูผู้สอน

4.ครูและผู้เรียนจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) โดยพิมพ์ทบทวน ตัวอักษร พ ะ ี ั ่ ำ ร ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นเป็นจังหวะและออกเสียงพร้อมกัน ฝึกโดยการพิมพ์ แบบสัมผัสจนเกิดทักษะ

5.ผู้เรียนฝึกพิมพ์ประสมคำ ฝึกพิมพ์แบบฝึกหัด ประสมคำ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นอักษรเป็น จังหวะ และกด ปุ่ม ENTER อย่างรวดเร็ว

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย
3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา
2. ตรวจใบงาน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น พ ะ ี ั ำ

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5
	ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส **รหัสวิชา** 30900-0006	
	ชื่อ การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น อ ิ ท ื แ ม	จำนวนชั่วโมง 2 ชั่วโมง

1.สาระสำคัญ

การเรียนวิชาพิมพ์ดีด ก่อนอื่นจะต้องเริ่มเรียนรู้จากแป้นเหย้า ซึ่งเป็นหลักในการพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การเคาะแป้นอักษร การปัดแคร่ และการฝึกพิมพ์โดยวิธีการ สัมผัสที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อพัฒนาทักษะความเร็ว และความแม่นยำต่อไป ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่า แป้นเหย้า คือแป้นอักษร ฟ ห ก ด ่ า ส ว การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้

แป้น อ ก้าวนิ้ว ชี้ซ้าย ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น อ

แป้น ิ ก้าวนิ้ว ชี้ซ้าย ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ิ

แป้น ท ก้าวนิ้ว ชี้ขวา ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น **ท**

แป้น ื ก้าวนิ้ว ชี้ขวา ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น **ื**

แป้น แ ก้าวนิ้ว กลางซ้าย ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น แ

แป้น **ม** ก้าวนิ้ว กลางขวา ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ม

และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

2.สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น อ ิ ท ื แ ม ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 รู้จักการใช้งานแป้น อ ิ ท ื แ ม

3.2 สามารถวางนิ้วบนแป้น อ ิ ท ื แ ม ได้ถูกต้อง

3.3 สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น อ ิ ท ื แ ม ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1.ครูสนทนาเรื่องการพิมพ์แป้นอักษรเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์อักษรต่อไป

2. ครูแสดงแป้นพิมพ์ เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคย และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา

กิจกรรนักเรียน

1. ผู้เรียนร่วมสนทนา ถาม-ตอบ
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. ครูและผู้เรียนใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายเรื่องแป้นเหย้า (Home Keys) โดยแป้นเหย้า คือ แป้นที่ต้องวาง นิ้วทั้ง 8 นิ้วก่อนเริ่มพิมพ์อยู่แถวที่ 3 นับจากแถว บนสุด นักเรียนจะต้องพยายามจดจำแป้นเหย้าให้ แม่นยำ เพื่อนำไปสู่การพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป

2. ครูใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการ เรียนรู้แบบอภิปราย คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้ ผู้เรียนมีโอกาศ สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหา ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องวิธีวางนิ้วบน แป้นเหย้า นักเรียนจะต้องวางนิ้วบนแป้นเหย้าให้ ถูกต้อง โดยงอนิ้วมือเล็กน้อย ครูผู้สอน จะต้องออกเสียงขานนำพร้อมกับนักเรียนทั้งห้อง โดยเคาะแป้นอักษรพร้อมกับออกเสียง พร้อม ๆ กัน

3. .ครูจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามในการพิมพ์ ตัวอักษรแป้น อ ิ ท ื แ ม โดยให้ผู้เรียนพิมพ์ตัวอักษร อ ิ ท ื แ ม ตัวละ 3 บรรทัด หรือตามคำสั่ง ครูผู้สอน

4.ครูและผู้เรียนจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) โดยพิมพ์ทบทวน ตัวอักษร อ ิ ท ื แ ม ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นเป็นจังหวะและออกเสียงพร้อมกัน ฝึกโดยการพิมพ์ แบบสัมผัสจนเกิดทักษะ

5.ผู้เรียนฝึกพิมพ์ประสมคำ ฝึกพิมพ์แบบฝึกหัด ประสมคำ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นอักษรเป็น จังหวะ และกด ปุ่ม ENTER อย่างรวดเร็ว

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย
3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา
2. ตรวจใบงาน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น อ ิ ท ื แ ม

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td>แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ</td><td rowspan="2">แผนการจัดการ
เรียนรู้ที่ 6</td></tr>
<tr><td>ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส รหัสวิชา 30900-0006</td></tr>
<tr><td>ชื่อ การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น ถ ภ ค ต ฺ</td><td>จำนวนชั่วโมง
2 ชั่วโมง</td></tr>
</table>

1.สาระสำคัญ

การเรียนวิชาพิมพ์ดีด ก่อนอื่นจะต้องเริ่มเรียนรู้จากแป้นเหย้า ซึ่งเป็นหลักในการพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การเคาะแป้นอักษร การปัดแคร่ และการฝึกพิมพ์โดยวิธีการ สัมผัสที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อพัฒนาทักษะความเร็ว และความแม่นยำต่อไป ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่า แป้นเหย้า คือแป้นอักษร ฟ ห ก ด ่ า ส ว การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้

และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

แป้น ถ ก้าวนิ้วชี้ซ้ายขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ถ

แป้น **ภ** ก้าวนิ้วกลาง ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ภ

แป้น ค ก้าวนิ้วชี้ขวา **ค**

แป้น ต ก้าวนิ้วกลาง ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น **ต**

แป้น ึ ก้าวนิ้วชี้ขวา ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ึ

แป้น ฺ ก้าวนิ้ว ชี้ซ้าย ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ฺ

2.สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น ถ ภ ค ต ฺ ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 รู้จักการใช้งานแป้น ถ ภ ค ต ฺ

3.2 สามารถวางนิ้วบนแป้น ถ ภ ค ต ฺ ถูกต้อง

3.3 สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น ถ ภ ค ต ฺ ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1.ครูสนทนาเรื่องการพิมพ์แป้นอักษรเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์อักษรต่อไป

2. ครูแสดงแป้นพิมพ์ เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคย และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา

กิจกรรนักเรียน

1. ผู้เรียนร่วมสนทนา ถาม-ตอบ

2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. ครูและผู้เรียนใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายเรื่องแป้นเหย้า (Home Keys) โดยแป้นเหย้า คือ แป้นที่ต้องวาง นิ้วทั้ง 8 นิ้วก่อนเริ่มพิมพ์อยู่แถวที่ 3 นับจากแถว บนสุด นักเรียนจะต้องพยายามจดจำแป้นเหย้าให้ แม่นยำ เพื่อนำไปสู่การพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป

2. ครูใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการ เรียนรู้แบบอภิปราย คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้ ผู้เรียนมีโอกาศ สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบ แนวทางหรือแก้ปัญหา ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องวิธีวางนิ้วบน แป้นเหย้า นักเรียนจะต้องวางนิ้วบนแป้นเหย้าให้ ถูกต้อง โดยงอนิ้วมือเล็กน้อย ครูผู้สอน จะต้องออกเสียงขานนำพร้อมกับนักเรียนทั้งห้อง โดยเคาะแป้นอักษรพร้อมกับออกเสียง พร้อม ๆ กัน

3. .ครูจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามในการพิมพ์ ตัวอักษรแป้น ถ ภ ค ต ฺ โดยให้ผู้เรียนพิมพ์ตัวอักษร ถ ภ ค ต ฺ ตัวละ 3 บรรทัด หรือตามคำสั่ง ครูผู้สอน

4.ครูและผู้เรียนจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) โดยพิมพ์ทบทวน ตัวอักษร ถ ภ ค ต ฺ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นเป็นจังหวะและออกเสียงพร้อมกัน ฝึกโดยการพิมพ์ แบบสัมผัสจนเกิดทักษะ

5.ผู้เรียนฝึกพิมพ์ประสมคำ ฝึกพิมพ์แบบฝึกหัด ประสมคำ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นอักษรเป็น จังหวะ และกด ปุ่ม ENTER อย่างรวดเร็ว

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย

2. ซักถามข้อสงสัย

3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา
2. ตรวจใบงาน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น ถ ภ ค ต ฺ

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7
	ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส **รหัสวิชา** 30900-0006	
	ชื่อ การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น จ ข ช - / *	จำนวนชั่วโมง 2 ชั่วโมง

1.สาระสำคัญ

การเรียนวิชาพิมพ์ดีด ก่อนอื่นจะต้องเริ่มเรียนรู้จากแป้นเหย้า ซึ่งเป็นหลักในการพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การเคาะแป้นอักษร การปัดแคร่ และการฝึกพิมพ์โดยวิธีการ สัมผัสที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อพัฒนาทักษะความเร็ว และความแม่นยำต่อไป ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่า แป้นเหย้า คือแป้นอักษร ฟ ห ก ด ่ า ส ว การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้

และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

แป้น จ	ก้าวนิ้ว	นางขวา	ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น	จ
แป้น ข	ก้าวนิ้ว	ก้อยขวา	ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น	ข
แป้น ช	ก้าวนิ้ว	ก้อยขวา	ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น	ช
แป้น -	ก้าวนิ้ว	นางซ้าย	ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น	-
แป้น /	ก้าวนิ้ว	ก้อยซ้าย	ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น	/

2.สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น จ ข ช - / * ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 รู้จักการใช้งานแป้น จ ข ช - / *

3.2 สามารถวางนิ้วบนแป้น จ ข ช - / * ถูกต้อง

3.3 สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น จ ข ช - / * ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1.ครูสนทนาเรื่องการพิมพ์แป้นอักษรเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์อักษรต่อไป

2. ครูแสดงแป้นพิมพ์ เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคย และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา

กิจกรรนักเรียน

1. ผู้เรียนร่วมสนทนา ถาม-ตอบ
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. ครูและผู้เรียนใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายเรื่องแป้นเหย้า (Home Keys) โดยแป้นเหย้า คือ แป้นที่ต้องวาง นิ้วทั้ง 8 นิ้วก่อนเริ่มพิมพ์อยู่แถวที่ 3 นับจากแถว บนสุด นักเรียนจะต้องพยายามจดจำแป้นเหย้าให้ แม่นยำ เพื่อนำไปสู่การพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป

2. ครูใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการ เรียนรู้แบบอภิปราย คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้ ผู้เรียนมีโอกาศ สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหา ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องวิธีวางนิ้วบน แป้นเหย้า นักเรียนจะต้องวางนิ้วบนแป้นเหย้าให้ ถูกต้อง โดยงอนิ้วมือเล็กน้อย ครูผู้สอน จะต้องออกเสียงขานนำพร้อมกับนักเรียนทั้งห้อง โดยเคาะแป้นอักษรพร้อมกับออกเสียง พร้อม ๆ กัน

3. .ครูจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามในการพิมพ์ ตัวอักษรแป้น จ ข ช - / * โดยให้ผู้เรียนพิมพ์ตัวอักษร จ ข ช - / * ตัวละ 3 บรรทัด หรือตามคำสั่ง ครูผู้สอน

4.ครูและผู้เรียนจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) โดยพิมพ์ทบทวน ตัวอักษร จ ข ช - / * ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นเป็นจังหวะและออกเสียงพร้อมกัน ฝึกโดยการพิมพ์ แบบสัมผัสจนเกิดทักษะ

5.ผู้เรียนฝึกพิมพ์ประสมคำ ฝึกพิมพ์แบบฝึกหัด ประสมคำ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นอักษรเป็น จังหวะ และกด ปุ่ม ENTER อย่างรวดเร็ว

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย
3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา
2. ตรวจใบงาน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น จ ข ช - / *

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ	แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 8
	ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส **รหัสวิชา** 30900-0006	
	ชื่อ การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น โ ฌ ๊ + ฑ ธ ็ ณ	จำนวนชั่วโมง 2 ชั่วโมง

1.สาระสำคัญ

การเรียนวิชาพิมพ์ดีด ก่อนอื่นจะต้องเริ่มเรียนรู้จากแป้นเหย้า ซึ่งเป็นหลักในการพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การเคาะแป้นอักษร การปัดแคร่ และการฝึกพิมพ์โดยวิธีการ สัมผัสที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อพัฒนาทักษะความเร็ว และความแม่นยำต่อไป ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่า แป้นเหย้า คือแป้นอักษร ฟ ห ก ด ่ า ส ว การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้

และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

แป้น **โ** ใช้นิ้ว ก้อยขวา กด Shift แล้วใช้นิ้วชี้ซ้าย พิมพ์ที่แป้น **โ** แป้นเดียวกับแป้นเหย้า

แป้น **ฌ** ใช้นิ้ว ก้อยขวา กด Shift แล้วใช้นิ้วชี้ซ้าย ไปทางขวาพิมพ์ที่แป้น **ฌ** แป้นเดียวกับ **เ**

แป้น ๊ ใช้นิ้ว ก้อยซ้าย กด Shift แล้วใช้นิ้วชี้ขวา ไปพิมพ์ที่แป้น ๊ แป้นเดียวกับ ั

แป้น ๋ ใช้นิ้ว ก้อยซ้าย กด Shift แล้วใช้นิ้วชี้ขวา ไปพิมพ์ที่ ๋ แป้นเดียวกับ แป้นเหย้า

แป้น **ฑ** ใช้นิ้ว ก้อยขวา กด Shift แล้วใช้นิ้วชี้ซ้าย ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น **ฑ** แป้นเดียวกับ **พ**

แป้น **ธ** ใช้นิ้ว ก้อยขวา กด Shift แล้วใช้นิ้วชี้ซ้าย ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น **ธ** แป้นเดียวกับ **ะ**

แป้น ็ ใช้นิ้ว ก้อยซ้าย กด Shift แล้วใช้นิ้วชี้ขวา ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ็ แป้นเดียวกับ ี

แป้น **ณ** ใช้นิ้ว ก้อยซ้าย กด Shift แล้วใช้นิ้วกลางขวา ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น ณ แป้นเดียวกับ **ร**

2.สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น โ ฌ ๊ + ฑ ธ ็ ณได้ถูกต้องและรวดเร็ว

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 รู้จักการใช้งานแป้น โ ฌ ๊ + ฑ ธ ็ ณ

3.2 สามารถวางนิ้วบนแป้น โ ฌ ๊ + ฑ ธ ็ ณ ได้ถูกต้อง

3.3 สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น โ ฌ ๊ + ฑ ธ ็ ณ ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1.ครูสนทนาเรื่องการพิมพ์แป้นอักษรเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์อักษรต่อไป

2. ครูแสดงแป้นพิมพ์ เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคย และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา

กิจกรรนักเรียน

1. ผู้เรียนร่วมสนทนา ถาม-ตอบ

2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. ครูและผู้เรียนใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายเรื่องแป้นเหย้า (Home Keys) โดยแป้นเหย้า คือ แป้นที่ต้องวาง นิ้วทั้ง 8 นิ้วก่อนเริ่มพิมพ์อยู่แถวที่ 3 นับจากแถว บนสุด นักเรียนจะต้องพยายามจดจำแป้นเหย้าให้ แม่นยำ เพื่อนำไปสู่การพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป

2. ครูใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการ เรียนรู้แบบอภิปราย คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้ ผู้เรียนมีโอกาศ สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบ แนวทางหรือแก้ปัญหา ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องวิธีวางนิ้วบน แป้นเหย้า นักเรียนจะต้องวางนิ้วบนแป้นเหย้าให้ ถูกต้อง โดยงอนิ้วมือเล็กน้อย ครูผู้สอน จะต้องออกเสียงขานนำพร้อมกับนักเรียนทั้งห้อง โดยเคาะแป้นอักษรพร้อมกับออกเสียง พร้อม ๆ กัน

3. .ครูจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามในการพิมพ์ ตัวอักษรแป้น โ ฌ ็ + ฑ ธ ๊ ณ โดยให้ผู้เรียนพิมพ์ตัวอักษร โ ฌ ็ + ฑ ธ ๊ ณ ตัวละ 3 บรรทัด หรือตามคำสั่ง ครูผู้สอน

4.ครูและผู้เรียนจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) โดยพิมพ์ทบทวน ตัวอักษร โ ฌ ็ + ฑ ธ ๊ ณ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นเป็นจังหวะและออกเสียงพร้อมกัน ฝึกโดยการพิมพ์ แบบสัมผัสจนเกิดทักษะ

5.ผู้เรียนฝึกพิมพ์ประสมคำ ฝึกพิมพ์แบบฝึกหัด ประสมคำ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นอักษรเป็น จังหวะ และกด ปุ่ม ENTER อย่างรวดเร็ว

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย

2. ซักถามข้อสงสัย

3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา
2. ตรวจใบงาน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น โ ฌ ็ + ฑ ธ ๊ ณ

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ	แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 9
	ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส **รหัสวิชา** 30900-0006	
	ชื่อ การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น ฎ ฏ ษ ฆ “ ศ ฯ	จำนวนชั่วโมง 2 ชั่วโมง

1.สาระสำคัญ

การเรียนวิชาพิมพ์ดีด ก่อนอื่นจะต้องเริ่มเรียนรู้จากแป้นเหย้า ซึ่งเป็นหลักในการพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การเคาะแป้นอักษร การปัดแคร่ และการฝึกพิมพ์โดยวิธีการ สัมผัสที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อพัฒนาทักษะความเร็ว และความแม่นยำต่อไป ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่า แป้นเหย้า คือแป้นอักษร ฟ ห ก ด ่ า ส ว การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้

และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

2.สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น ฎ ฏ ษ ฆ “ ศ ฯ ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 รู้จักการใช้งานแป้น ฎ ฏ ษ ฆ “ ศ ฯ

3.2 สามารถวางนิ้วบนแป้น ฎ ฏ ษ ฆ “ ศ ฯ ได้ถูกต้อง

3.3 สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น ฎ ฏ ษ ฆ “ ศ ฯ ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1.ครูสนทนาเรื่องการพิมพ์แป้นอักษรเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์อักษรต่อไป

2. ครูแสดงแป้นพิมพ์ เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคย และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา

กิจกรรนักเรียน

1. ผู้เรียนร่วมสนทนา ถาม-ตอบ
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. ครูและผู้เรียนใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายเรื่องแป้นเหย้า (Home Keys) โดยแป้นเหย้า คือ แป้นที่ต้องวาง นิ้วทั้ง 8 นิ้วก่อนเริ่มพิมพ์อยู่แถวที่ 3 นับจากแถว บนสุด นักเรียนจะต้องพยายามจดจำแป้นเหย้าให้ แม่นยำ เพื่อนำไปสู่การพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป

2. ครูใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการ เรียนรู้แบบอภิปราย คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้ ผู้เรียนมีโอกาศ สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบ แนวทางหรือแก้ปัญหา ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องวิธีวางนิ้วบน แป้นเหย้า นักเรียนจะต้องวางนิ้วบนแป้นเหย้าให้ ถูกต้อง โดยงอนิ้วมือเล็กน้อย ครูผู้สอน จะต้องออกเสียงขานนำพร้อมกับนักเรียนทั้งห้อง โดยเคาะแป้นอักษรพร้อมกับออกเสียง พร้อม ๆ กัน

3. .ครูจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามในการพิมพ์ ตัวอักษรแป้น ฎ ฏ ษ ฆ “ ศ ฯ โดยให้ผู้เรียนพิมพ์ตัวอักษร ฎ ฏ ษ ฆ “ ศ ฯตัวละ 3 บรรทัด หรือตามคำสั่ง ครูผู้สอน

4.ครูและผู้เรียนจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) โดยพิมพ์ทบทวน ตัวอักษร ฎ ฏ ษ ฆ “ ศ ฯ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นเป็นจังหวะและออกเสียงพร้อมกัน ฝึกโดยการพิมพ์ แบบสัมผัสจนเกิดทักษะ

5.ผู้เรียนฝึกพิมพ์ประสมคำ ฝึกพิมพ์แบบฝึกหัด ประสมคำ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นอักษรเป็น จังหวะ และ กด ปุ่ม ENTER อย่างรวดเร็ว

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย
3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา
2. ตรวจใบงาน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น ฎ ฏ ษ ฆ “ ศ ฯ

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ	แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 10
	ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส **รหัสวิชา** 30900-0006	
	ชื่อ การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น ฤ ( ) ฬ ซ ญ ฎ ฐ	จำนวนชั่วโมง 2 ชั่วโมง

1.สาระสำคัญ

การเรียนวิชาพิมพ์ดีด ก่อนอื่นจะต้องเริ่มเรียนรู้จากแป้นเหย้า ซึ่งเป็นหลักในการพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การเคาะแป้นอักษร การปัดแคร่ และการฝึกพิมพ์โดยวิธีการ สัมผัสที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อพัฒนาทักษะความเร็ว และความแม่นยำต่อไป ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่า แป้นเหย้า คือแป้นอักษร ฟ ห ก ด ่ า ส ว การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้

และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

แป้น **ฤ** ใช้นิ้ว ก้อยขวา กด Shift แล้วใช้นิ้วก้อยซ้าย พิมพ์ที่แป้น **ฤ** แป้นเดียวกับแป้นเหย้า

แป้น **(** ใช้นิ้ว ก้อยขวา กด Shift แล้วใช้นิ้วก้อยซ้าย ลงมาพิมพ์ที่แป้น **(** แป้นเดียวกับ แป้น **ผ**

แป้น **)** ใช้นิ้ว ก้อยขวา กด Shift แล้วใช้นิ้วนางซ้าย ลงมาพิมพ์ที่แป้น **)** แป้นเดียวกับ แป้น **ป**

แป้น **ฬ** ใช้นิ้ว ก้อยซ้าย กด Shift แล้วใช้นิ้วนางขวา ลงมาพิมพ์ที่ **ฬ** แป้นเดียวกับ แป้น **ใ**

แป้น **ซ** ใช้นิ้ว ก้อยซ้าย กด Shift แล้วใช้นิ้วก้อยขวา พิมพ์ที่แป้น ซ แป้นเดียวกับแป้นเหย้า

แป้น **ญ** ใช้นิ้ว ก้อยซ้าย กด Shift แล้วใช้นิ้วก้อยขวา ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น **ญ** แป้นเดียวกับ **ย**

แป้น **ฎ** ใช้นิ้ว ก้อยซ้าย กด Shift แล้วใช้นิ้วก้อยขวา ลงมาพิมพ์ที่แป้น **ฎ** แป้นเดียวกับ **ฝ**

แป้น **ฐ** ใช้นิ้ว ก้อยซ้าย กด Shift แล้วใช้นิ้วก้อยขวา ขึ้นไปพิมพ์ที่แป้น **ฐ** แป้นเดียวกับ **บ**

2.สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น ฤ ( ) ฬ ซ ญ ฎ ฐ ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 รู้จักการใช้งานแป้น ฤ ( ) ฬ ซ ญ ฎ ฐ

3.2 สามารถวางนิ้วบนแป้น ฤ ( ) ฬ ซ ญ ฎ ฐ ได้ถูกต้อง

3.3 สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น ฤ ( ) ฬ ซ ญ ฎ ฐ ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1.ครูสนทนาเรื่องการพิมพ์แป้นอักษรเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์อักษรต่อไป

2. ครูแสดงแป้นพิมพ์ เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคย และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา

กิจกรรนักเรียน

1. ผู้เรียนร่วมสนทนา ถาม-ตอบ

2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. ครูและผู้เรียนใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายเรื่องแป้นเหย้า (Home Keys) โดยแป้นเหย้า คือ แป้นที่ต้องวาง นิ้วทั้ง 8 นิ้วก่อนเริ่มพิมพ์อยู่แถวที่ 3 นับจากแถว บนสุด นักเรียนจะต้องพยายามจดจำแป้นเหย้าให้ แม่นยำ เพื่อนำไปสู่การพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป

2. ครูใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการ เรียนรู้แบบอภิปราย คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้ ผู้เรียนมีโอกาศ สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหา ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องวิธีวางนิ้วบน แป้นเหย้า นักเรียนจะต้องวางนิ้วบนแป้นเหย้าให้ ถูกต้อง โดยงอนิ้วมือเล็กน้อย ครูผู้สอน จะต้องออกเสียงขานนำพร้อมกับนักเรียนทั้งห้อง โดยเคาะแป้นอักษรพร้อมกับออกเสียง พร้อม ๆ กัน

3. .ครูจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามในการพิมพ์ ตัวอักษรแป้น ฤ ( ) ฬ ซ ญ ฦ ฐ โดยให้ผู้เรียนพิมพ์ตัวอักษร ฤ ( ) ฬ ซ ญ ฦ ฐ ตัวละ 3 บรรทัด หรือตามคำสั่ง ครูผู้สอน

4.ครูและผู้เรียนจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) โดยพิมพ์ทบทวน ตัวอักษร ฤ ( ) ฬ ซ ญ ฦ ฐ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นเป็นจังหวะและออกเสียงพร้อมกัน ฝึกโดยการพิมพ์ แบบสัมผัสจนเกิดทักษะ

5.ผู้เรียนฝึกพิมพ์ประสมคำ ฝึกพิมพ์แบบฝึกหัด ประสมคำ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นอักษรเป็น จังหวะ และกด ปุ่ม ENTER อย่างรวดเร็ว

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย

2. ซักถามข้อสงสัย

3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา
2. ตรวจใบงาน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น ฤ ( ) ฬ ฑ ญ ฦ ฐ

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ	แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 11
	ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส **รหัสวิชา** 30900-0006	
	ชื่อ การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น ฮ ฉ ฒ ฺ ์ ?	จำนวนชั่วโมง 2 ชั่วโมง

1.สาระสำคัญ

การเรียนวิชาพิมพ์ดีด ก่อนอื่นจะต้องเริ่มเรียนรู้จากแป้นเหย้า ซึ่งเป็นหลักในการพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การเคาะแป้นอักษร การปัดแคร่ และการฝึกพิมพ์โดยวิธีการ สัมผัสที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อพัฒนาทักษะความเร็ว และความแม่นยำต่อไป ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่า แป้นเหย้า คือแป้นอักษร ฟ ห ก ด ่ า ส ว การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้

และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

แป้น **ฮ** ใช้นิ้ว ก้อยขวา กด Shift แล้วใช้นิ้วชี้ซ้าย ลงมาพิมพ์ที่แป้น **ฮ** แป้นเดียวกับแป้น **อ**

แป้น **ฉ** ใช้นิ้ว ก้อยขวา กด Shift แล้วใช้นิ้วกลางซ้าย ลงมาพิมพ์ที่แป้น **ฉ** แป้นเดียวกับ แป้น **แ**

แป้น **ฒ** ใช้นิ้ว ก้อยซ้าย กด Shift แล้วใช้นิ้วชี้ซ้าย ลงมาพิมพ์ที่แป้น **ฒ** แป้นเดียวกับ แป้น **ม**

แป้น ฺ ใช้นิ้ว ก้อยขวา กด Shift แล้วใช้นิ้วชี้ซ้าย ขึ้นไปพิมพ์ที่ ฺ แป้นเดียวกับ แป้น ฺ

2.สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น ฮ ฉ ฒ ฺ ์ ? ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 รู้จักการใช้งานแป้น ฮ ฉ ฒ ฺ ์ ?

3.2 สามารถวางนิ้วบนแป้น ฮ ฉ ฒ ฺ ์ ? ได้ถูกต้อง

3.3 สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น ฮ ฉ ฒ ฺ ์ ? ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1.ครูสนทนาเรื่องการพิมพ์แป้นอักษรเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์อักษรต่อไป

2. ครูแสดงแป้นพิมพ์ เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคย และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา

กิจกรรนักเรียน

1. ผู้เรียนร่วมสนทนา ถาม-ตอบ
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. ครูและผู้เรียนใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายเรื่องแป้นเหย้า (Home Keys) โดยแป้นเหย้า คือ แป้นที่ต้องวาง นิ้วทั้ง 8 นิ้วก่อนเริ่มพิมพ์อยู่แถวที่ 3 นับจากแถว บนสุด นักเรียนจะต้องพยายามจดจำแป้นเหย้าให้ แม่นยำ เพื่อนำไปสู่การพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป

2. ครูใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการ เรียนรู้แบบอภิปราย คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้ ผู้เรียนมีโอกาศ สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบ แนวทางหรือแก้ปัญหา ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องวิธีวางนิ้วบน แป้นเหย้า นักเรียนจะต้องวางนิ้วบนแป้นเหย้าให้ ถูกต้อง โดยงอนิ้วมือเล็กน้อย ครูผู้สอน จะต้องออกเสียงขานนำพร้อมกับนักเรียนทั้งห้อง โดยเคาะแป้นอักษรพร้อมกับออกเสียง พร้อม ๆ กัน

3. .ครูจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามในการพิมพ์ ตัวอักษรแป้น ฮ ฉ ฒ ู ์ ? โดยให้ผู้เรียนพิมพ์ตัวอักษร ฮ ฉ ฒ ู ์ ? ตัวละ 3 บรรทัด หรือตามคำสั่ง ครูผู้สอน

4.ครูและผู้เรียนจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) โดยพิมพ์ทบทวน ตัวอักษร ฮ ฉ ฒ ู ์ ? ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นเป็นจังหวะและออกเสียงพร้อมกัน ฝึกโดยการพิมพ์ แบบสัมผัสจนเกิดทักษะ

5.ผู้เรียนฝึกพิมพ์ประสมคำ ฝึกพิมพ์แบบฝึกหัด ประสมคำ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นอักษรเป็น จังหวะ และกด ปุ่ม ENTER อย่างรวดเร็ว

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย
3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา
2. ตรวจใบงาน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น ฮ ฉ ฒ ู ์ ?

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรณะ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12
	ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส **รหัสวิชา** 30900-0006	
	ชื่อ การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้น เหย้า (Home Keys) a s d f j k l ;	จำนวนชั่วโมง 4 ชั่วโมง

1.สาระสำคัญ

การเรียนวิชาพิมพ์ดีด ก่อนอื่นจะต้องเริ่มเรียนรู้จากแป้นเหย้า ซึ่งเป็นหลักในการพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การเคาะแป้นอักษร การปัดแคร่ และการฝึกพิมพ์โดยวิธีการ สัมผัสที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อพัฒนาทักษะความเร็ว และความแม่นยำต่อไป ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่า แป้นเหย้า คือแป้นอักษร a s d f j k l ; การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้

และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

แป้น a ใช้นิ้ว ก้อยซ้าย

แป้น s ใช้นิ้ว นางซ้าย

แป้น d ใช้นิ้ว กลางซ้าย

แป้น f ใช้นิ้ว ชี้ซ้าย

แป้น j ใช้นิ้ว ชี้ขวา

แป้น k ใช้นิ้ว กลางขวา

แป้น l ใช้นิ้ว นางขวา

แป้น ; ใช้นิ้ว ก้อยขวา

2.สมรรถนะประจำหน่วย

สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น a s d f j k l ; ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 รู้จักการใช้งานแป้น a s d f j k l ;

3.2 สามารถวางนิ้วบนแป้น a s d f j k l ; ได้ถูกต้อง

3.3 สามารถพิมพ์ตัวอักษรแป้น a s d f j k l ; ถูกต้องและรวดเร็ว

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1.ครูสนทนาเรื่องการพิมพ์แป้นอักษรเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์อักษรต่อไป

2. ครูแสดงแป้นพิมพ์ เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคย และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหา

กิจกรรนักเรียน

1. ผู้เรียนร่วมสนทนา ถาม-ตอบ

2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. ครูและผู้เรียนใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายเรื่องแป้นเหย้า (Home Keys) โดยแป้นเหย้า คือ แป้นที่ต้องวาง นิ้วทั้ง 8 นิ้วก่อนเริ่มพิมพ์อยู่แถวที่ 3 นับจากแถว บนสุด นักเรียนจะต้องพยายามจดจำแป้นเหย้าให้ แม่นยำ เพื่อนำไปสู่การพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป

2. ครูใช้เทคนิค Discussion Method การจัดการ เรียนรู้แบบอภิปราย คือกระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้ ผู้เรียนมีโอกาศ สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือระดมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหา ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องวิธีวางนิ้วบน แป้นเหย้า นักเรียนจะต้องวางนิ้วบนแป้นเหย้าให้ ถูกต้อง โดยงอนิ้วมือเล็กน้อย ครูผู้สอน จะต้องออกเสียงขานนำพร้อมกับนักเรียนทั้งห้อง โดยเคาะแป้นอักษรพร้อมกับออกเสียง พร้อม ๆ กัน

3. .ครูจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามในการพิมพ์ ตัวอักษรแป้น a s d f j k l ; โดยให้ผู้เรียนพิมพ์ตัวอักษร a s d f j k l ; ตัวละ 3 บรรทัด หรือตามคำสั่ง ครูผู้สอน

4.ครูและผู้เรียนจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method) โดยพิมพ์ทบทวน ตัวอักษร a s d f j k l ; ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นเป็นจังหวะและออกเสียงพร้อมกัน ฝึกโดยการพิมพ์ แบบสัมผัสจนเกิดทักษะ

5.ผู้เรียนฝึกพิมพ์ประสมคำ ฝึกพิมพ์แบบฝึกหัด ประสมคำ ตามองแบบพิมพ์เคาะแป้นอักษรเป็น จังหวะ และกด ปุ่ม ENTER อย่างรวดเร็ว

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย

2. ซักถามข้อสงสัย

3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา

2. ตรวจใบงาน

3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม

2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้นเหย้า (Home Key)

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13
	ชื่อวิชา พิมพ์ดีดแบบสัมผัส **รหัสวิชา** 30900-0006	
	ชื่อ การเรียนรู้แป้นอักษรต่าง ๆ เครื่องหมาย วรรคตอน การพิมพ์ประโยค	จำนวนชั่วโมง 8 ชั่วโมง

1.สาระสำคัญ

การเรียนวิชาพิมพ์ดีด ก่อนอื่นจะต้องเริ่มเรียนรู้จากแป้นเหย้า ซึ่งเป็นหลักในการพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การเคาะแป้นอักษร การปัดแคร่ และการฝึกพิมพ์โดยวิธีการ สัมผัสที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อพัฒนาทักษะความเร็ว และความแม่นยำต่อไป ดังนั้น ในการพิมพ์สัมผัสจะต้องเริ่มต้นด้วยนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์ให้ถูกต้องและแป้นพิมพ์ที่ใช้สำหรับวางนิ้วหรือพักนิ้ว เรียกว่า แป้นเหย้า คือแป้นอักษร a s d f j k l ; การวางนิ้วบนแป้นเหย้าจะวางดังนี้

และนิ้วหัวแม่มือจะใช้สำหรับเคาะคานวรรค

แป้น a ใช้นิ้ว ก้อยซ้าย

แป้น s ใช้นิ้ว นางซ้าย

แป้น d ใช้นิ้ว กลางซ้าย

แป้น f ใช้นิ้ว ชี้ซ้าย

แป้น j ใช้นิ้ว ชี้ขวา

แป้น k ใช้นิ้ว กลางขวา

แป้น l ใช้นิ้ว นางขวา

แป้น ; ใช้นิ้ว ก้อยขวา

2.สมรรถนะประจำหน่วย

1. พิมพ์แป้นอักษรต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ
2. พิมพ์เครื่องหมายวรรคตอนที่ใช้บ่อย ๆ ได้ถูกต้องและรวดเร็ว
3. พิมพ์ประสมคำต่าง ๆ ได้ถูกต้อง รวดเร็ว
4. พิมพ์อักษรตัวพิมพ์ใหญ่ได้ถูกต้องรวดเร็ว
5. พิมพ์ประโยคสั้น ๆ ได้ถูกต้องรวดเร็ว

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 สามารถพิมพ์แป้นอักษร E G U .

3.2 สามารถพิมพ์แป้นอักษร R H O ,

3.3 สามารถพิมพ์แป้นอักษร T C I M :

3.4 สามารถพิมพ์แป้นอักษร W V Y P

3.5 สามารถพิมพ์แป้นอักษร B Z ? -

3.6 สามารถพิมพ์แป้น**ตัวเลข** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

3.7 สามารถพิมพ์ **แป้นสัญลักษณ์** ( ) # $ & %

3.8 สามารถพิมพ์ **แป้นสัญลักษณ์** + = ‘ “ @ *

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. ครูและผู้เรียนสนทนาเรื่องการฝึกพิมพ์ทบทวน แป้นอักษรล่าง ดังแสดงในรูปภาพแป้นพิมพ์

2.ผู้เรียนและครูสนทนากันเรื่องการเรียนรู้แป้น อักษรต่าง ๆ เครื่องหมายวรรคตอน และการพิมพ์ ประโยค

กิจกรรนักเรียน

1. ผู้เรียนร่วมสนทนา ถาม-ตอบ
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1.ครูและผู้เรียนจัดการเรียนการสอนแบบ Cooperative Learning การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือ หมายถึงกระบวนการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียน ได้ร่วมมือและช่วยเหลือกันในการเรียนรู้เรื่องการ คิดคำระคนและคำสุทธิ(การคิดคำแบบ GWAM และ NWAM) และสาธิตการพิมพ์แป้นอักษร R V U M ซึ่งเป็นการพิมพ์ทบทวนอักษรแป้นเหย้าที่ เรียนมาแล้ว โดยฝึกพิมพ์ทบทวนอักษรแป้นเหย้า บรรทัดละ 3 จบหรือตามคำส่งครูผู้สอน 4.ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์แป้นอักษรใหม่ โดยฝึก ปฏิบัติเช่นเดียวกับหน่วยที่แล้ว พยายามเคาะแป้น อักษรให้ถูกต้อง รวดเร็ว โดยวิธีพิมพ์แบบสัมผัส

2.ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์ทบทวนแป้นอักษรใหม่ ฝึกพิมพ์โดยก้าวนิ้วด้วยวิธีพิมพ์แบบสัมผัส เพื่อให้เกิด ทักษะตามองแบบพิมพ์กด ENTER ให้ถูกต้อง รวดเร็ว

3.ผู้เรียนฝึกทักษะพิมพ์ประสมคำ การพิมพ์ประสม คำ ก้าวนิ้วโดยพิมพ์แบบสัมผัส เคาะแป้นให้ สม่ำเสมอ เพื่อสร้าง ทักษะการพิมพ์

4.ผู้เรียนฝึกทักษะโดยพิมพ์ทบทวนแป้นอักษรที่ เรียนมาแล้ว โดยพิมพ์แบบฝึกหัด บรรทัดละ 3 จบ หรือตามคำสั่งครูผู้สอน

5.ผู้เรียนฝึกทักษะโดยฝึกการพิมพ์แป้นอักษร G H T Y B N ตัวเลข และสัญลักษณ์พิเศษ

6.ผู้เรียนพิมพ์แป้นอักษรใหม่ครูผู้สอนขานนำและ นักเรียนออกเสียงพร้อมกัน พิมพ์บรรทัดละ 3 จบ

7.ผู้เรียนฝึกทักษะโดยพิมพ์ทบทวนแป้นอักษร ใหม่ฝึกพิมพ์ทบทวนเพื่อให้เกิดทักษะ นักเรียน ออกเสียงพร้อมกับเคาะแป้นอักษร พร้อม ๆ กัน

กิจกรรมนักเรียน

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามครูผู้สอน
2. ซักถามข้อสงสัย
3. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหา
2. ตรวจใบงาน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/lesson/1/part/2

https://www.typingstudy.com/th-thai_kedmanee-3/

http://www.daasee.com/keyboardtutor/

https://10fastfingers.com/typing-test/thai

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้นเหย้า (Home Key)

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้นอักษร E G U .

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้นอักษร R H O ,

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้นอักษร T C I M :

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้นอักษร W V Y P

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสอักษรแป้นอักษร B Z ? -

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัสแป้น**ตัวเลข** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัส**แป้นสัญลักษณ์** ( ) # $ & %

ใบสั่งงาน การพิมพ์สัมผัส**แป้นสัญลักษณ์** + = ‘ “ @ *

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น รหัสวิชา 30900-0001

-การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2102

-การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ รหัสวิชา 30901-2022

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

9.2 ขณะเรียน

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

9.3 หลังเรียน

ตรวจใบสั่งงาน

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

....

....

....

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

....

....

....

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

....

....

ลงชื่อ (นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์)

ครูผู้สอน