

จุดประสงค์สาขาวิชา

1. เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านภาษา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา สุขศึกษา และพลศึกษา ในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ
2. เพื่อให้มีความรู้และทักษะในหลักการบริหารและจัดการวิชาชีพ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและ หลักการงานอาชีพที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี
3. เพื่อให้มีความรู้และทักษะในหลักการและกระบวนการงานพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. เพื่อให้มีความรู้และทักษะในงานผลิตและงานบริการทางเทคโนโลยีสารสนเทศตามหลักการและ กระบวนการในลักษณะครบวงจรเชิงธุรกิจ โดยคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า การอนุรักษ์พลังงานและ สิ่งแวดล้อม
5. เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในสถานประกอบการและประกอบอาชีพอิสระ ใช้ความรู้และทักษะพื้นฐานในการศึกษาต่อระดับสูงขึ้น
6. เพื่อให้สามารถเลือก/ใช้/ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในงานอาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ
7. เพื่อให้มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่องานอาชีพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซื่อสัตย์ ประหยัด อดทน มีวินัย มีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ต่อต้านความรุนแรงและสารเสพติด สามารถพัฒนาตนเอง และทำงานร่วมกับผู้อื่น

โครงการสอน

ชื่อวิชา การเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก รหัสวิชา 20901-2201

ทฤษฎี 1 ปฏิบัติ 2 หน่วยกิต 2

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขางาน เทคโนโลยีสารสนเทศ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้


1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปฏิบัติการเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก
2. อธิบายการจัดการโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก
3. เขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้และหลักการเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก
2. ปฏิบัติการเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติการเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก (GUI : Graphic User Interface) ศึกษารูปแบบ วิธีการโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตรวจสอบและแสดงผลจากการเขียนโปรแกรม โดยรับข้อมูลผู้ใช้ จากคีย์บอร์ด เมาส์ และอุปกรณ์อินพุทอื่นๆ

	ตารางวิเคราะห์ จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา เพื่อจัดทำจุดประสงค์ การเรียนรู้ของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ หัวข้อเรื่อง และหัวข้อเรื่องย่อย	
	หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ	สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ
	รหัสวิชา 20901-2201	ชื่อวิชา การเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก
การวิเคราะห์ จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา		

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้ 1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปฏิบัติการเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก 2. อธิบายการจัดการโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก 3. เขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก	สมรรถนะรายวิชา 1. แสดงความรู้และหลักการเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก 2. ปฏิบัติการเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก
--	--




หน่วยการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	หัวข้อเรื่องและหัวข้อย่อย
หน่วยที่ 1 การวิเคราะห์ กำหนดขอบเขต และออกแบบ ขั้นตอนการทำงาน ของโปรแกรม	1. จุดประสงค์ทั่วไป แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวิเคราะห์ กำหนดขอบเขต และออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม 2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม 2.1 ด้านพุทธิพิสัย 2.1.1 อธิบายความหมายของการวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของโปรแกรม 2.1.2 อธิบาย Output ของการวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของโปรแกรม 2.1.3 อธิบาย Input ของการวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของโปรแกรม 2.2 ด้านทักษะพิสัย 2.2.1 สามารถวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของโปรแกรมได้	การวิเคราะห์ กำหนดขอบเขต และออกแบบ ขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม 1. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2. การออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมด้วยผังงาน


หน่วยการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	หัวข้อเรื่องและหัวข้อย่อย
	<p>2.3 ด้านจิตพิสัย</p> <p>2.3.1 เข้าเรียนตรงเวลา</p> <p>2.3.2 แต่งกายถูกต้องตามระเบียบของวิทยาลัย</p> <p>2.3.3 ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนด</p> <p>2.3.4 รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน มีความกระตือรือร้น ปฏิบัติงานตามขั้นตอน และมีความคิดหลากหลายในการแก้ปัญหา</p>	
<p>หน่วยที่ 2</p> <p>โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรม แบบเรียงลำดับ</p>	<p>1. จุดประสงค์ทั่วไป</p> <p>1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรม</p> <p>2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <p>2.1 ด้านพุทธิพิสัย</p> <p>2.1.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรมแบบเรียงลำดับ</p> <p>2.2 ด้านทักษะพิสัย</p> <p>2.2.1 อธิบายโครงสร้างคำสั่งแบบทางเลือกกรณี IF</p> <p>2.2.2 อธิบายโครงสร้างคำสั่งแบบทางเลือกกรณี IF-Else</p> <p>2.2.3 อธิบายโครงสร้างแบบทางเลือกกรณี Case</p> <p>2.2.4 อธิบายโครงสร้างแบบ Do...While</p> <p>2.2.5 อธิบายโครงสร้างแบบ Do...Until</p> <p>2.2.6 อธิบายโครงสร้างแบบ For Next</p> <p>2.2.7 สามารถเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรมแบบเรียงลำดับได้อย่างถูกต้อง</p> <p>2.3 ด้านจิตพิสัย</p> <p>2.3.1 เข้าเรียนตรงเวลา</p> <p>2.3.2 แต่งกายถูกต้องตามระเบียบของวิทยาลัย</p> <p>2.3.3 ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนด</p> <p>2.3.4 รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน มีความกระตือรือร้น ปฏิบัติงานตามขั้นตอน และมีความคิดหลากหลายในการแก้ปัญหา</p>	<p>โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรม แบบเรียงลำดับ</p> <p>4.1 โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานแบบทางเลือกกรณี IF</p> <p>4.2 โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานแบบทางเลือกกรณี IF-Else</p> <p>4.3 โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานแบบทางเลือกกรณี Case</p> <p>4.4 โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานแบบ Do...While</p> <p>4.5 โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานแบบ Do...Until</p> <p>4.6 โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานแบบ For Next</p>

หน่วยการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	หัวข้อเรื่องและหัวข้อย่อย
	ความคิดหลากหลายในการแก้ปัญหา	
<p>หน่วยที่ 3</p> <p>การใช้โปรแกรม Visual Basic</p>	<p>1. จุดประสงค์ทั่วไป</p> <p>1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Visual Basic</p> <p>2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <p>2.1 ด้านพุทธิพิสัย</p> <p>2.1.1 แสดงความรู้ความเข้าใจการเขียนโปรแกรมด้วย Visual Basic ได้</p> <p>2.1.2 แสดงความรู้ความเข้าใจการสร้างโปรแกรมด้วย Visual Basic ได้</p> <p>2.1.3 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้งานฟอร์ม (Form) ได้</p> <p>2.1.4 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้คอนโทรลลาเบล (Label) ได้</p> <p>2.1.5 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้คอนโทรลเท็กบ็อกซ์ (TextBox)</p> <p>2.1.6 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้คอนโทรล CommandButton</p> <p>2.1.7 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้คอนโทรลเฟรม (Frame)</p> <p>2.1.8 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้คอนโทรล OptionButton</p> <p>2.1.9 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้คอนโทรล ComboBox</p> <p>2.2 ด้านทักษะพิสัย</p> <p>2.2.1 สามารถสร้างโปรแกรมด้วย Visual Basic ได้อย่างถูกต้อง</p> <p>2.3 ด้านจิตพิสัย</p> <p>2.3.1 เข้าเรียนตรงเวลา</p> <p>2.3.2 แต่งกายถูกต้องตามระเบียบของวิทยาลัย</p> <p>2.3.3 ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนด</p>	<p>การใช้โปรแกรม Visual Basic</p> <p>4.1 การใช้งานฟอร์ม (Form)</p> <p>4.2 การใช้คอนโทรลลาเบล (Label)</p> <p>4.3 การใช้คอนโทรลเท็กบ็อกซ์ (TextBox)</p> <p>4.4 การใช้คอนโทรล CommandButton</p> <p>4.5 การใช้คอนโทรลเฟรม (Frame)</p>

หน่วยการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	หัวข้อเรื่องและหัวข้อย่อย
	<p>2.3.4 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน มีความกระตือรือร้น ปฏิบัติงานตามขั้นตอน และมีความคิดหลากหลายในการแก้ปัญหา</p>	
<p>หน่วยที่ 4 การพัฒนาโปรแกรมด้วย Visual Basic</p>	<p>1. จุดประสงค์ทั่วไป 1.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมด้วย Visual Basic</p> <p>2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม 2.1 ด้านพุทธิพิสัย 2.1.1 แสดงความรู้การใช้งานของคอนโทรล CommonDialog, MMControl, PictureBox, Adodc, DataGrid ได้</p> <p>2.2 ด้านทักษะพิสัย 2.2.1 สามารถพัฒนาโปรแกรมที่ทำงานร่วมกับฐานข้อมูลได้อย่างถูกต้อง</p> <p>2.3 ด้านจิตพิสัย 2.3.1 เข้าเรียนตรงเวลา 2.3.2 แต่งกายถูกต้องตามระเบียบของวิทยาลัย 2.3.3 ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนด 2.3.4 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน มีความกระตือรือร้น ปฏิบัติงานตามขั้นตอน และมีความคิดหลากหลายในการแก้ปัญหา</p>	<p>การพัฒนาโปรแกรมด้วย Visual Basic 4.1 การใช้งานคอนโทรล CommonDialog, MMControl, PictureBox, Adodc, DataGrid 4.2 การพัฒนาโปรแกรมที่ทำงานร่วมกับฐานข้อมูล</p>

	หน่วยการเรียนรู้และสมรรถนะประจำหน่วย	
	หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ	สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ
	รหัสวิชา 20901-2201	ชื่อวิชาการเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก
การวิเคราะห์ ตารางวิเคราะห์ หน่วยสมรรถนะ		

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะที่พึงประสงค์
หน่วยที่ 1 การวิเคราะห์ กำหนดขอบเขต และออกแบบ ขั้นตอนการทำงาน ของโปรแกรม	1.1 แสดงความรู้ เกี่ยวกับการวิเคราะห์ กำหนดขอบเขต และ ออกแบบขั้นตอนการ ทำงานของโปรแกรม	1.2 สามารถอธิบายความหมายของ การวิเคราะห์และกำหนดขอบเขต ของโปรแกรม ได้ถูกต้อง 1.3 สามารถอธิบาย Output ของ การวิเคราะห์และกำหนดขอบเขต ของโปรแกรมได้ถูกต้อง 1.4 สามารถอธิบาย Output ของ การวิเคราะห์และกำหนดขอบเขต ของโปรแกรมได้ถูกต้อง	1.5 แสดงพฤติกรรมการณ์มีความ รับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อ การวิเคราะห์ กำหนดขอบเขต และออกแบบขั้นตอนการทำงาน ของโปรแกรม
หน่วยที่ 2 โครงสร้างคำสั่ง ควบคุมการทำงาน ของโปรแกรม แบบ เรียงลำดับ	2.1 แสดงความรู้ เกี่ยวกับโครงสร้าง คำสั่งควบคุมการ ทำงานของโปรแกรม แบบเรียงลำดับ	2.2 อธิบายโครงสร้างคำสั่งแบบ ทางเลือกกรณี IF 2.3 อธิบายโครงสร้างคำสั่งแบบ ทางเลือกกรณี IF-Else 2.4 อธิบายโครงสร้างแบบทางเลือก กรณี Case 2.5 อธิบายโครงสร้างแบบ Do...While 2.6 อธิบายโครงสร้างแบบ Do...Until 2.7 อธิบายโครงสร้างแบบ For Next 2.8 สามารถเขียนคำสั่งควบคุมการ ทำงานของโปรแกรมแบบ เรียงลำดับได้อย่างถูกต้อง	2.4 แสดงพฤติกรรมการณ์มีความ รับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อ โครงสร้างคำสั่งควบคุมการ ทำงานของโปรแกรม แบบ เรียงลำดับ

	หน่วยการเรียนรู้และสมรรถนะประจำหน่วย	
	หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ	สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ
	รหัสวิชา 20901-2201	ชื่อวิชาการเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก
การวิเคราะห์ ตารางวิเคราะห์ หน่วยสมรรถนะ		

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะที่พึงประสงค์
หน่วยที่ 3 การใช้โปรแกรม Visual Basic	3.1 แสดงความรู้ เกี่ยวกับการเขียน โปรแกรมด้วย Visual Basic	3.2 สามารถสร้างโปรแกรมด้วย Visual Basic ได้อย่างถูกต้อง	3.3 แสดงพฤติกรรมการมีความ รับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อ การใช้โปรแกรม Visual Basic
หน่วยที่ 4 การพัฒนา โปรแกรมด้วย Visual Basic	4.1 แสดงความรู้ เกี่ยวกับการพัฒนา โปรแกรมด้วย Visual Basic	4.2 สามารถพัฒนาโปรแกรมที่ ทำงานร่วมกับฐานข้อมูลได้อย่าง ถูกต้อง	4.4 แสดงพฤติกรรมการมีความ รับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อ การพัฒนาโปรแกรมด้วย Visual Basic

ตารางวิเคราะห์หลักสูตร

รหัส 20901-2201 วิชา การเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก ท-ป-น 1-2-2
 ชั้น ปวช. สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ชื่อหน่วย / พฤติกรรม	พุทธิพิสัย						ทักษะพิสัย	จิตพิสัย	รวม	ลำดับความสำคัญ	จำนวนคาบ
	ความรู้	ความเข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์	ประเมินค่า					
1. การวิเคราะห์ กำหนดขอบเขต	1	1	2	-	-	-	5	5	14	4	3
2. โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรม	3	3	4	-	-	-	10	5	25	3	9
3. การใช้โปรแกรม Visual Basic	4	8	8	-	-	-	20	5	45	1	27
4. การพัฒนาโปรแกรมด้วย Visual Basic	2	2	2	-	-	-	5	5	16	2	12
รวม	10	14	16	-	-	-					
	40						40	20	100		51
ลำดับความสำคัญ	3	2	1	-	-	-					



ตารางวิเคราะห์จุดประสงค์รายวิชา หน่วยการเรียนรู้ และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ

รหัสวิชา 20901-2201

ชื่อวิชา คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ

จำนวน 2 หน่วยกิต

จำนวน 3 ชั่วโมง/สัปดาห์

จุดประสงค์รายวิชา	หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้
1. เข้าใจหลักการและกระบวนการด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่องานอาชีพ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การใช้อินเทอร์เน็ตและการสื่อสารข้อมูลสารสนเทศในงานอาชีพ	หน่วยที่ 1 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศ/ระบบปฏิบัติการ	1.1 ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ บอกรหัสความปลอดภัย 1.2 อธิบายการแผนการเรียน เนื้อหา กิจกรรม งาน พร้อมสาธิตตัวอย่างประกอบบนหน้าจอ 1.3 นักศึกษา ทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1.4 ครูสาธิตวิธีการ จากนั้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามบทเรียนในแต่ละหัวข้อของบทเรียน 1.5 นักศึกษาทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมการฝึกทักษะ โดยเนื้อหาข้อมูลและงานจะอยู่ใน Google Classroom 1.6 สรุปเนื้อหาประจำหน่วย 1.7 หากมีข้อสงสัยให้ติดต่อครูผ่านข้อความใน Google Classroom งานของตัวเอง
	หน่วยที่ 2 การใช้โปรแกรมประมวลผลคำและการประยุกต์ใช้งาน Microsoft Word	2.1 ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ บอกรหัสความปลอดภัย 2.2 อธิบายการแผนการเรียน เนื้อหา กิจกรรม งาน พร้อมสาธิตตัวอย่างประกอบบนหน้าจอ 2.3 นักศึกษา ทำแบบทดสอบก่อนเรียน 2.4 ครูสาธิตวิธีการ จากนั้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามบทเรียนในแต่ละหัวข้อของบทเรียน 2.5 นักศึกษาทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมการฝึกทักษะ โดยเนื้อหาข้อมูลและงานจะอยู่ใน Google Classroom 2.6 สรุปเนื้อหาประจำหน่วย 2.7 หากมีข้อสงสัยให้ติดต่อครูผ่านข้อความใน Google Classroom งานของตัวเอง
2. สามารถสืบค้นและสื่อสารข้อมูลโดยใช้อินเทอร์เน็ต ใช้ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และโปรแกรมสำเร็จรูปตามลักษณะงานอาชีพ		
3. มีคุณธรรม จริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้คอมพิวเตอร์กับระบบสารสนเทศ		

จุดประสงค์รายวิชา	หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้
	<p>หน่วยที่ 3</p> <p>การใช้โปรแกรมตารางงานและการประยุกต์ใช้งาน Microsoft Excel</p>	<p>3.1 ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ บอกรายชื่ออุปกรณ์</p> <p>3.2 อธิบายการแผนการเรียน เนื้อหา กิจกรรม งาน พร้อมสาธิตตัวอย่างประกอบบนหน้าจอ</p> <p>3.3 นักศึกษา ทำแบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>3.4 ครูสาธิตวิธีการ จากนั้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามบทเรียนในแต่ละหัวข้อของบทเรียน</p> <p>3.5 นักศึกษาทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมการฝึกทักษะ โดยเนื้อหาข้อมูลและงานจะอยู่ใน Google Classroom</p> <p>3.6 สรุปเนื้อหาประจำหน่วย</p> <p>3.7 หากมีข้อสงสัยให้ติดต่อครูผ่านข้อความใน Google Classroom งานของตัวเอง</p>
	<p>หน่วยที่ 4</p> <p>การใช้โปรแกรมนำเสนอข้อมูลและการประยุกต์ใช้งาน Microsoft PowerPoint</p>	<p>4.1 ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ บอกรายชื่ออุปกรณ์</p> <p>4.2 อธิบายการแผนการเรียน เนื้อหา กิจกรรม งาน พร้อมสาธิตตัวอย่างประกอบบนหน้าจอ</p> <p>4.3 นักศึกษา ทำแบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>4.4 ครูสาธิตวิธีการ จากนั้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามบทเรียนในแต่ละหัวข้อของบทเรียน</p> <p>4.5 นักศึกษาทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมการฝึกทักษะ โดยเนื้อหาข้อมูลและงานจะอยู่ใน Google Classroom</p> <p>4.6 สรุปเนื้อหาประจำหน่วย</p> <p>4.7 หากมีข้อสงสัยให้ติดต่อครูผ่านข้อความใน Google Classroom งานของตัวเอง</p>
	<p>หน่วยที่ 5</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์</p>	<p>5.1 ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ บอกรายชื่ออุปกรณ์</p> <p>5.2 อธิบายการแผนการเรียน เนื้อหา กิจกรรม งาน พร้อมสาธิตตัวอย่างประกอบบนหน้าจอ</p> <p>5.3 นักศึกษา ทำแบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>5.4 ครูสาธิตวิธีการ จากนั้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามบทเรียนในแต่ละหัวข้อของบทเรียน</p>

จุดประสงค์รายวิชา	หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้
		5.5 นักศึกษาทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมการฝึกทักษะ โดยเนื้อหาข้อมูลและงานจะอยู่ใน Google Classroom 5.6 สรุปเนื้อหาประจำหน่วย 5.7 หากมีข้อสงสัยให้ติดต่อครูผ่านข้อความใน Google Classroom งานของตัวเอง

การวัดผลและประเมินผล

การประเมินผลตามสภาพจริงเก็บคะแนนตลอดระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนการสอน 100 คะแนน


1. คุณธรรมและจริยธรรม	20	คะแนน
2. งานปฏิบัติ	40	คะแนน
3. ทดสอบย่อย	20	คะแนน
4. สอบปลายภาค	20	คะแนน

เกณฑ์การตัดสิน

1. ระดับผลการเรียน 4	คะแนนตั้งแต่ 80 – 100
2. ระดับผลการเรียน 3.5	คะแนนตั้งแต่ 75 – 79
3. ระดับผลการเรียน 3	คะแนนตั้งแต่ 70 – 74
4. ระดับผลการเรียน 2.5	คะแนนตั้งแต่ 65 – 69
5. ระดับผลการเรียน 2	คะแนนตั้งแต่ 60 – 64
6. ระดับผลการเรียน 1.5	คะแนนตั้งแต่ 55 – 59
7. ระดับผลการเรียน 1	คะแนนตั้งแต่ 50 – 54
8. ระดับผลการเรียน 0	คะแนนต่ำกว่า 50 คะแนน

การบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และลักษณะอันพึงประสงค์ในรายวิชา

การจัดการเรียนการสอนได้สอดแทรกในเรื่องคุณธรรมจริยธรรมไว้ระหว่างการบรรยายเนื้อหา สอดแทรกคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ ตามที่กระทรวงศึกษาธิการที่ได้ประกาศนโยบายเร่งรัดการปฏิรูป การศึกษา โดยยึดคุณธรรมนำความรู้สร้างความตระหนักสำนึกในคุณค่าของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ความ สมานฉันท์ สันติวิธี วิถีประชาธิปไตยพัฒนาคนโดยใช้คุณธรรมเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยง ความร่วมมือของสถาบันครอบครัว ชุมชน สถาบันศาสนา และสถาบันการศึกษาเพื่อพัฒนาเยาวชนให้เป็นคนดี มีความรู้ และอยู่ดีมีสุขโดย ๘ คุณธรรมพื้นฐานประกอบด้วย 1. ชยัน 2. ประหยัด 3. ซื่อสัตย์ 4. มีวินัย 5. สุภาพ 6. สะอาด 7. สามัคคี และ 8. มีน้ำใจ บูรณาการเข้าไปในระหว่างจัดการเรียนการสอนประกอบกับใน เนื้อหารายวิชา ได้กำหนดเนื้อหาในเรื่องคุณธรรมจริยธรรม

	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	หน่วยที่ 1
	วิชา การเขียนโปรแกรมติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิก	สอนครั้งที่ 1-2
	ชื่อหน่วย การวิเคราะห์ กำหนดขอบเขต และออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม	จำนวน 6 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

ปัจจุบันมีการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Program) เข้ามาช่วยในการดำเนินงานในด้านต่างๆ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถใช้งานสะดวกมากยิ่งขึ้น จึงเกิดแนวความคิดในการใช้สัญลักษณ์รูป (icons) เป็นการแทนคำสั่งต่างๆ ของโปรแกรมที่เรียกว่า GUI (Graphical User Interface) มาใช้ในการสั่งให้โปรแกรมทำงาน ซึ่งการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ควรจะพัฒนาอย่างขั้นตอนจะช่วยให้ง่ายต่อการแก้ไข และบำรุงรักษาโปรแกรม ในการพัฒนาโปรแกรมควรทำการศึกษา วิเคราะห์ ทำความเข้าใจ และกำหนดขอบเขตของโปรแกรมถึงขั้นตอนการประมวลผลให้เป็นไปอย่างรวดเร็ว ถูกต้อง ตรงตามความเข้าใจการทำงานของโปรแกรม การไหลเวียนของข้อมูล การจัดการข้อมูลต่างๆ ที่ต้องการพัฒนาเป็นอย่างดี

2. สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

- 2.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์ กำหนดขอบเขต และออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม
- 2.2 สามารถอธิบายความหมายของการวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของโปรแกรม ได้ถูกต้อง
- 2.3 สามารถอธิบาย OUTPUT ของการวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของโปรแกรมได้ถูกต้อง
- 2.4 สามารถอธิบาย OUTPUT ของการวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของโปรแกรมได้ถูกต้อง
- 2.5 แสดงพฤติกรรมการมีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อการวิเคราะห์ กำหนดขอบเขต และออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 จุดประสงค์ทั่วไป

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวิเคราะห์ กำหนดขอบเขต และออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม

3.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.2.1 ด้านพุทธิพิสัย

- 3.2.1.1 อธิบายความหมายของการวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของโปรแกรม
- 3.2.1.2 อธิบาย Output ของการวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของโปรแกรม
- 3.2.1.3 อธิบาย Input ของการวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของโปรแกรม

3.2.2 ด้านทักษะพิสัย

- 3.2.2.1 สามารถวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของโปรแกรมได้

3.2.3 ด้านจิตพิสัย

3.2.3.1 เข้าเรียนตรงเวลา

3.2.3.2 แต่งกายถูกต้องตามระเบียบของวิทยาลัย

3.2.3.3 ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนด

3.2.3.4 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน มีความกระตือรือร้น ปฏิบัติงานตามขั้นตอน และมีความคิดหลากหลาย ในการแก้ปัญหา

4. เนื้อหาสาระ

4.1 พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

4.2 ประเภทของคอมพิวเตอร์

4.3 การนำคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้กับงานด้านต่างๆ

4.4 ระบบสารสนเทศและองค์ประกอบของระบบสารสนเทศ

4.5 ระบบปฏิบัติการ (Operating System) OS และชนิดของระบบปฏิบัติการ

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ บอกข้อควรปฏิบัติ

5.2 อธิบายการแผนการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม งาน พร้อมสาธิตตัวอย่างประกอบบนหน้าจอ

5.3 นักศึกษา ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

5.4 ครูสาธิตวิธีการ จากนั้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามบทเรียนในแต่ละหัวข้อของบทเรียน

5.5 นักศึกษาทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมการฝึกทักษะ โดยเนื้อหาข้อมูลและงานจะอยู่ใน Google Classroom

5.6 สรุปเนื้อหาประจำหน่วย

5.7 หากมีข้อสงสัยให้ติดต่อครูผ่านข้อความใน Google Classroom งานของตัวเอง

6. สื่อการเรียนรู้

6.1 สื่อจากอุปกรณ์บันทึกข้อมูล เนื้อหาบทเรียนของวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ

6.2 เครื่องคอมพิวเตอร์ภายในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

6.3 เอกสารประกอบการเรียน วิชา คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ หรือ เอกสารอื่น ๆ

เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

6.4 ใบปฏิบัติงาน ใบงาน

7. หลักฐานการเรียนรู้ที่ต้องการ

7.1 หลักฐานความรู้ที่ต้องการ

- 7.1.1 แบบทดสอบก่อนเรียน
- 7.1.2 แบบทดสอบหลังเรียน
- 7.1.3 แบบประเมินผลการเรียนรู้
- 7.1.4 แบบสังเกตพฤติกรรม

7.2 หลักฐานการปฏิบัติงานที่ต้องการ

- 7.2.1 ใบงาน
- 7.2.2 ชิ้นงาน

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์ร่วมกับวิชาอื่น

ไม่มี

9. การวัดผลและประเมินผล

(ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน/คุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเรียน)

- 9.1 ความสนใจในการเรียนรู้ การค้นคว้า การมีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นรายบุคคล
- 9.2 การซักถาม การตอบคำถาม และการสอบปากเปล่า
- 9.3 แบบฝึกหัด และกิจกรรมการฝึกทักษะ สังเกตจากงานที่ส่งบน Google Classroom
- 9.4 สังเกตและประเมินผลพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยเฉพาะเรื่องความสะอาด ความมีวินัย ใฝ่รู้ ตั้งใจทำงาน ขณะอยู่ในชั้นเรียนและสังเกตผ่านโปรแกรม Net Support School
- 9.5 แฟ้มสะสมผลงาน

10. บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

- | | | |
|---|----------------------------------|-------------------------------------|
| 10.1.1 จำนวนเนื้อหากับจำนวนเวลา | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |
| 10.1.2 การเรียงลำดับเนื้อหากับความเข้าใจของนักเรียน | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |
| 10.1.3 การนำเข้าสู่บทเรียนกับเนื้อหาแต่ละหัวข้อ | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |
| 10.1.4 วิธีสอนกับเนื้อหาในแต่ละข้อ | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |
| 10.1.5 การประเมินผลกับจุดประสงค์ในแต่ละหน่วย | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |

10.2 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้


10.3 ปัญหาอุปสรรคที่พบ

10.4 แนวทางแก้ปัญหาหรือพัฒนา

ลงชื่อ

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	หน่วยที่ 2
	วิชา การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก	สอนครั้งที่ 3-5
	ชื่อหน่วย โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรม แบบเรียงลำดับ	จำนวน 9 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การควบคุมการทำงานของโปรแกรมจะต้องทำการศึกษาทิศทางการไหลของข้อมูล ลำดับของการประมวลผล รูปแบบการประมวลผลซึ่งขึ้นอยู่กับการทำงานของแต่ละโปรแกรมว่าเป็นอย่างไร เช่น การทำงานเรียงตามลำดับกันไปเรื่อยๆ การทำตามเงื่อนไขที่กำหนดให้ หรือการทำงานซ้ำๆ

2. สมรรถนะประจำหน่วย

- 2.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรม แบบเรียงลำดับ
- 2.2 อธิบายโครงสร้างคำสั่งแบบทางเลือกกรณี IF
- 2.3 อธิบายโครงสร้างคำสั่งแบบทางเลือกกรณี IF-ELSE
- 2.4 อธิบายโครงสร้างแบบทางเลือกกรณี CASE
- 2.5 อธิบายโครงสร้างแบบ DO...WHILE
- 2.6 อธิบายโครงสร้างแบบ DO...UNTIL
- 2.7 อธิบายโครงสร้างแบบ FOR NEXT
- 2.8 สามารถเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรมแบบเรียงลำดับได้อย่างถูกต้อง
- 2.9 แสดงพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อโครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรม แบบเรียงลำดับ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 จุดประสงค์ทั่วไป

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรม
3.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.2.1 ด้านพุทธิพิสัย

- 3.2.1.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรมแบบเรียงลำดับ

3.2.2 ด้านทักษะพิสัย

3.2.2.1 อธิบายโครงสร้างคำสั่งแบบทางเลือกกรณี IF

3.2.2.2 อธิบายโครงสร้างคำสั่งแบบทางเลือกกรณี IF-Else

3.2.2.3 อธิบายโครงสร้างแบบทางเลือกกรณี Case

3.2.2.4 อธิบายโครงสร้างแบบ Do...While

3.2.2.5 อธิบายโครงสร้างแบบ Do...Until

3.2.2.6 อธิบายโครงสร้างแบบ For Next

3.2.2.7 สามารถเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของโปรแกรมแบบเรียงลำดับได้อย่างถูกต้อง

3.2.3 ด้านจิตพิสัย

3.2.3.1 เข้าเรียนตรงเวลา

3.2.3.2 แต่งกายถูกต้องตามระเบียบของวิทยาลัย

3.2.3.3 ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนด

3.2.3.4 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน มีความกระตือรือร้น ปฏิบัติงานตามขั้นตอน และมีความคิดหลากหลายในการแก้ปัญหา

4. เนื้อหาสาระ

4.1 โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานแบบทางเลือกกรณี IF

4.2 โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานแบบทางเลือกกรณี IF-Else

4.3 โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานแบบทางเลือกกรณี Case

4.4 โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานแบบ Do...While

4.5 โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานแบบ Do...Until

4.6 โครงสร้างคำสั่งควบคุมการทำงานแบบ For Next

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ บอกข้อควรปฏิบัติ

5.2 อธิบายการแผนการเรียน เนื้อหา กิจกรรม งาน พร้อมสาธิตตัวอย่างประกอบบนหน้าจอ

5.3 นักศึกษา ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

5.4 ครูสาธิตวิธีการ จากนั้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามบทเรียนในแต่ละหัวข้อของบทเรียน

5.5 นักศึกษาทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมการฝึกทักษะ โดยเนื้อหาข้อมูลและงานจะอยู่ใน Google Classroom

5.6 สรุปเนื้อหาประจำหน่วย

5.7 หากมีข้อสงสัยให้ติดต่อครูผ่านข้อความใน Google Classroom งานของตัวเอง

6. สื่อการเรียนรู้

- 6.1 สื่อจากอุปกรณ์บันทึกข้อมูล เนื้อหาบทเรียนของวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ
- 6.2 เครื่องคอมพิวเตอร์ภายในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
- 6.3 เอกสารประกอบการเรียน วิชา คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ หรือ เอกสารอื่น ๆ เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- 6.4 ใบปฏิบัติงาน ใบงาน

7. หลักฐานการเรียนรู้ที่ต้องการ

- 7.1 หลักฐานความรู้ที่ต้องการ
 - 7.1.1 แบบทดสอบก่อนเรียน
 - 7.1.2 แบบทดสอบหลังเรียน
 - 7.1.3 แบบประเมินผลการเรียนรู้
 - 7.1.4 แบบสังเกตพฤติกรรม
- 7.2 หลักฐานการปฏิบัติงานที่ต้องการ
 - 7.2.1 ใบงาน
 - 7.2.2 ชิ้นงาน

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์ร่วมกับวิชาอื่น

ไม่มี

9. การวัดผลและประเมินผล

(ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน/คุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเรียน)

- 9.1 ความสนใจในการเรียนรู้ การค้นคว้า การมีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นรายบุคคล
- 9.2 การซักถาม การตอบคำถาม และการสอบปากเปล่า
- 9.3 แบบฝึกหัด และกิจกรรมการฝึกทักษะ สังเกตจากงานที่ส่งบน Google Classroom
- 9.4 สังเกตและประเมินผลพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยเฉพาะเรื่องความสะอาด ความมีวินัย ใฝ่รู้ ตั้งใจทำงาน ขณะอยู่ในชั้นเรียนและสังเกตผ่านโปรแกรม Net Support School
- 9.5 แฟ้มสะสมผลงาน

10. บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

- | | | |
|---|----------------------------------|-------------------------------------|
| 10.1.1 จำนวนเนื้อหากับจำนวนเวลา | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |
| 10.1.2 การเรียงลำดับเนื้อหากับความเข้าใจของนักเรียน | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |
| 10.1.3 การนำเข้าสู่บทเรียนกับเนื้อหาแต่ละหัวข้อ | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |
| 10.1.4 วิธีสอนกับเนื้อหาในแต่ละข้อ | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |
| 10.1.5 การประเมินผลกับจุดประสงค์ในแต่ละหน่วย | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |

10.2 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

10.3 ปัญหาอุปสรรคที่พบ

10.4 แนวทางแก้ปัญหาหรือพัฒนา

ลงชื่อ

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	หน่วยที่ 3
	วิชา การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก	สอนครั้งที่ 6 - 14
	ชื่อหน่วย การใช้โปรแกรม Visual Basic	จำนวน 27 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

ในการพัฒนาซอฟต์แวร์นั้นมีเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาอย่างมากมาย ซึ่งเครื่องมือที่ได้รับความนิยมอย่างมากอันหนึ่ง ได้แก่ Microsoft Visual Basic ที่ใช้สำหรับการพัฒนาซอฟต์แวร์ต่างๆ ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ง่ายต่อการลงรหัสโปรแกรม รวมทั้งสามารถพัฒนาซอฟต์แวร์ได้หลายอย่าง การใช้งานโปรแกรม Microsoft Visual Basic ต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบต่างๆ หลักการในการเขียนโปรแกรมด้วย Microsoft Visual Basic ซึ่งประกอบด้วย การออกแบบหน้าจอด้วยคอนโทรล การกำหนดคุณสมบัติให้กับคอนโทรลและการเขียนโปรแกรม Microsoft Visual

2. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมด้วย VISUAL BASIC
- 3.2 สามารถสร้างโปรแกรมด้วย VISUAL BASIC ได้อย่างถูกต้อง
- 3.3 แสดงพฤติกรรมการมีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อการใช้โปรแกรม VISUAL BASIC

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 จุดประสงค์ทั่วไป
 - มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Visual Basic
- 3.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
 - 3.2.1 ด้านพุทธิพิสัย
 - 3.2.1.1 แสดงความรู้ความเข้าใจการเขียนโปรแกรมด้วย Visual Basic ได้
 - 3.2.1.2 แสดงความรู้ความเข้าใจการสร้างโปรแกรมด้วย Visual Basic ได้
 - 3.2.1.3 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้งานฟอร์ม (Form) ได้
 - 3.2.1.4 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้คอนโทรลลาเบล (Label) ได้
 - 3.2.1.5 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้คอนโทรลเท็กซ์บ็อกซ์ (Textbox)
 - 3.2.1.6 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้คอนโทรล Command Button
 - 3.2.1.7 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้คอนโทรลเฟรม (Frame)
 - 3.2.1.8 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้คอนโทรล Option Button
 - 3.2.1.9 แสดงความรู้ความเข้าใจการใช้คอนโทรล Combo Box

3.2.3 ด้านจิตพิสัย

3.2.3.1 เข้าเรียนตรงเวลา

3.2.3.2 แต่งกายถูกต้องตามระเบียบของวิทยาลัย

3.2.3.3 ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนด

3.2.3.4 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน

มีความกระตือรือร้น ปฏิบัติงานตามขั้นตอน และมีความคิดหลากหลายในการแก้ปัญหา

4. สาระการเรียนรู้

4.1 การใช้งานฟอร์ม (Form)

4.2 การใช้คอนโทรลลาเบล (Label)

4.3 การใช้คอนโทรลเท็กซ์บ็อกซ์ (Textbox)

4.4 การใช้คอนโทรล Command Button

4.5 การใช้คอนโทรลเฟรม (Frame)

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ บอกข้อควรปฏิบัติ

5.2 อธิบายการแผนการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม งาน พร้อมสาธิตตัวอย่างประกอบบนหน้าจอ

5.3 นักศึกษา ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

5.4 ครูสาธิตวิธีการ จากนั้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามบทเรียนในแต่ละหัวข้อของบทเรียน

5.5 นักศึกษาทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมการฝึกทักษะ โดยเนื้อหาข้อมูลและงานจะอยู่ใน Google Classroom

5.6 สรุปเนื้อหาประจำหน่วย

5.7 หากมีข้อสงสัยให้ติดต่อครูผ่านข้อความใน Google Classroom งานของตัวเอง

6. สื่อการเรียนรู้

6.1 สื่อจากอุปกรณ์บันทึกข้อมูล เนื้อหาบทเรียนของวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ

6.2 เครื่องคอมพิวเตอร์ภายในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

6.3 เอกสารประกอบการเรียน วิชา คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ หรือ เอกสารอื่น ๆ

เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

6.4 ใบปฏิบัติงาน ใบงาน

7. หลักฐานการเรียนรู้ที่ต้องการ

7.1 หลักฐานความรู้ที่ต้องการ

7.1.1 แบบทดสอบก่อนเรียน

- 7.1.2 แบบทดสอบหลังเรียน
- 7.1.3 แบบประเมินผลการเรียนรู้
- 7.1.4 แบบสังเกตพฤติกรรม
- 7.2 หลักฐานการปฏิบัติงานที่ต้องการ
 - 7.2.1 ใบงาน
 - 7.2.2 ชิ้นงาน

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์ร่วมกับวิชาอื่น

ไม่มี

9. การวัดผลและประเมินผล

(ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน/คุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเรียน)

- 9.1 ความสนใจในการเรียนรู้ การค้นคว้า การมีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นรายบุคคล
- 9.2 การซักถาม การตอบคำถาม และการสอบปากเปล่า
- 9.3 แบบฝึกหัด และกิจกรรมการฝึกทักษะ สังเกตจากงานที่ส่งบน Google Classroom
- 9.4 สังเกตและประเมินผลพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยเฉพาะเรื่องความสะอาด ความมีวินัย ใฝ่รู้ ตั้งใจทำงาน ขณะอยู่ในชั้นเรียนและสังเกตผ่านโปรแกรม Net Support School
- 9.5 แฟ้มสะสมผลงาน

10. บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

- | | | |
|---|----------------------------------|-------------------------------------|
| 10.1.1 จำนวนเนื้อหากับจำนวนเวลา | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |
| 10.1.2 การเรียงลำดับเนื้อหากับความเข้าใจของนักเรียน | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |
| 10.1.3 การนำเข้าสู่บทเรียนกับเนื้อหาแต่ละหัวข้อ | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |
| 10.1.4 วิธีสอนกับเนื้อหาในแต่ละข้อ | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |
| 10.1.5 การประเมินผลกับจุดประสงค์ในแต่ละหน่วย | <input type="checkbox"/> เหมาะสม | <input type="checkbox"/> ไม่เหมาะสม |

10.2 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

10.3 ปัญหาอุปสรรคที่พบ

10.4 แนวทางแก้ปัญหาหรือพัฒนา

ลงชื่อ

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน

	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	หน่วยที่ 4
	วิชา การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก	สอนครั้งที่ 15-17
	ชื่อหน่วย การพัฒนาโปรแกรมด้วย Visual Basic	จำนวน 9 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

ความสามารถของ Microsoft Visual Basic ในการพัฒนาโปรแกรมเพื่อการใช้งานต่างๆ ไปได้เป็นอย่างดีและสะดวกรวดเร็วเนื่องจากมีคอนโทรลให้เราเรียกใช้งานได้เลย และโดยส่วนใหญ่ Microsoft Visual Basic ก็มีคอนโทรลที่พร้อมให้เราเรียกใช้งานได้มากมาย และยังสามารถพัฒนาโปรแกรมให้ทำงานร่วมกับฐานข้อมูลเพื่อเก็บข้อมูลต่างๆ ได้สะดวกและรวดเร็วเป็นอย่างมาก

2. สมรรถนะประจำหน่วย

2.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมด้วย VISUAL BASIC

2.2 สามารถพัฒนาโปรแกรมที่ทำงานร่วมกับฐานข้อมูลได้อย่างถูกต้อง 4.4 แสดงพฤติกรรมกรมการมีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อการพัฒนาโปรแกรมด้วย VISUAL BASIC

2.3 แสดงพฤติกรรมกรมการมีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อการพัฒนาโปรแกรมด้วย VISUAL BASIC

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 จุดประสงค์ทั่วไป

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมด้วย Visual Basic

3.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.2.1 ด้านพุทธิพิสัย

3.2.1.1 แสดงความรู้การใช้งานของคอนโทรล CommonDialog, MMControl, PictureBox, Adodc, DataGrid ได้

3.2.2 ด้านทักษะพิสัย

3.2.2.1 สามารถพัฒนาโปรแกรมที่ทำงานร่วมกับฐานข้อมูลได้อย่างถูกต้อง

3.2.3 ด้านจิตพิสัย

3.2.3.1 เข้าเรียนตรงเวลา

3.2.3.2 แต่งกายถูกต้องตามระเบียบของวิทยาลัยฯ

3.2.3.3 ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนด

3.2.3.4 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน มีความกระตือรือร้น ปฏิบัติงานตามขั้นตอน และมีความคิดหลากหลายในการแก้ปัญหา

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 การใช้งานคอนโทรล CommonDialog, MMControl, PictureBox, Adodc, DataGrid
- 4.2 การพัฒนาโปรแกรมที่ทำงานร่วมกับฐานข้อมูล

5. กิจกรรมการเรียนรู้

- 5.1 ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ บอกข้อควรปฏิบัติ
- 5.2 อธิบายการแผนการเรียน เนื้อหา กิจกรรม งาน พร้อมสาธิตตัวอย่างประกอบบนหน้าจอ
- 5.3 นักศึกษา ทำแบบทดสอบก่อนเรียน
- 5.4 ครูสาธิตวิธีการ จากนั้นให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามบทเรียนในแต่ละหัวข้อของบทเรียน
- 5.5 นักศึกษาทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมการฝึกทักษะ โดยเนื้อหาข้อมูลและงานจะอยู่ใน Google Classroom
- 5.6 สรุปเนื้อหาประจำหน่วย
- 5.7 หากมีข้อสงสัยให้ติดต่อครูผ่านข้อความใน Google Classroom งานของตัวเอง

6. สื่อการเรียนรู้

- 6.1 สื่อจากอุปกรณ์บันทึกข้อมูล เนื้อหาบทเรียนของวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ
- 6.2 เครื่องคอมพิวเตอร์ภายในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
- 6.3 เอกสารประกอบการเรียน วิชา คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ หรือ เอกสารอื่น ๆ

เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

- 6.4 ใบปฏิบัติงาน ใบงาน

7. หลักฐานการเรียนรู้ที่ต้องการ

- 7.1 หลักฐานความรู้ที่ต้องการ
 - 7.1.1 แบบทดสอบก่อนเรียน
 - 7.1.2 แบบทดสอบหลังเรียน
 - 7.1.3 แบบประเมินผลการเรียนรู้
 - 7.1.4 แบบสังเกตพฤติกรรม

7.2 หลักฐานการปฏิบัติงานที่ต้องการ

- 7.2.1 ใบงาน
- 7.2.2 ชิ้นงาน

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์ร่วมกับวิชาอื่น

ไม่มี

9. การวัดผลและประเมินผล

(ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน/คุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเรียน)

9.1 ความสนใจในการเรียนรู้ การค้นคว้า การมีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นรายบุคคล

9.2 การซักถาม การตอบคำถาม และการสอบปากเปล่า

9.3 แบบฝึกหัด และกิจกรรมการฝึกทักษะ สังเกตจากงานที่ส่งบน Google Classroom

9.4 สังเกตและประเมินผลพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

โดยเฉพาะเรื่องความสะอาด ความมีวินัย ใฝ่รู้ ตั้งใจทำงาน ขณะอยู่ในชั้นเรียนและสังเกตผ่านโปรแกรม Net Support School

9.5 แฟ้มสะสมผลงาน

10. บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

10.1.1 จำนวนเนื้อหากับจำนวนเวลา

เหมาะสม ไม่เหมาะสม

10.1.2 การเรียงลำดับเนื้อหากับความเข้าใจของนักเรียน

เหมาะสม ไม่เหมาะสม

10.1.3 การนำเข้าสู่บทเรียนกับเนื้อหาแต่ละหัวข้อ

เหมาะสม ไม่เหมาะสม

10.1.4 วิธีสอนกับเนื้อหาในแต่ละข้อ

เหมาะสม ไม่เหมาะสม

10.1.5 การประเมินผลกับจุดประสงค์ในแต่ละหน่วย

เหมาะสม ไม่เหมาะสม

10.2 ข้อเสนอแนะหลังการจัดการเรียนรู้

10.3 ปัญหาอุปสรรคที่พบ

10.4 แนวทางแก้ปัญหาหรือพัฒนา

ลงชื่อ

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน