

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา : ว21104

รายวิชา : วิทยาการคำนวณ

ชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ : การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

เรื่อง : การเขียนโค้ดเบื้องต้นด้วย code.org

ครูผู้สอน : นายพัศสน นระนันท์

จำนวน : 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

- ว 4.2 ม.1/1 อธิบายและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาโดยใช้แนวคิดเชิงคำนวณ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายขั้นตอนการพัฒนาแอปพลิเคชันได้ (K)
2. นักเรียนใช้เครื่องมือช่วยวางแผนการพัฒนาแอปพลิเคชันได้ (P)
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จ (A)

3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
3. ความสามารถในการสื่อสาร

5. สาระสำคัญ

การเขียนโค้ดคือการใช้คำสั่งเพื่อสั่งงานคอมพิวเตอร์ ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้จากเว็บไซต์ code.org ผ่านการใช้บล็อกคำสั่ง (block code) ที่ง่ายต่อการเข้าใจและปฏิบัติจริง

4. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

- คอมพิวเตอร์ หรือแท็บเล็ต
- เว็บไซต์ code.org

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)

- ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิด เช่น “ถ้าเราต้องการให้คอมพิวเตอร์ทำงานตามที่เราต้องการ เราจะสั่งงานได้อย่างไร?”
- ให้นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น

ขั้นสอน (35 นาที)

- ครูแนะนำเว็บไซต์ code.org และวิธีเข้าใช้งาน
- นักเรียนทดลองใช้ block code (การลากและวางบล็อกคำสั่ง) เพื่อเขียนโค้ดเบื้องต้น
- นักเรียนทำใบงาน/ภารกิจใน code.org ตามที่กำหนด โดยครูคอยให้คำแนะนำ

ขั้นสรุป (10 นาที)

- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม
- นักเรียนสะท้อนสิ่งที่เรียนรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ
นักเรียนอธิบายขั้นตอนการเขียนโค้ดได้ (K)	การตอบคำถามในแบบฝึกหัด	แบบฝึกหัด
นักเรียนใช้คำสั่งในการเขียนโค้ดได้ (P)	ใบงานcode.org	ใบงาน
มีความรับผิดชอบและทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จ (A)	การสังเกตเจตคติรายบุคคล	แบบวัดเจตคติ
สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน	การสังเกตสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียนใน 3 ด้าน 1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี 3. ความสามารถในการสื่อสาร	แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียนใน 3 ด้าน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์	การสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนใน 3 ด้าน 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนใน 3 ด้าน

เกณฑ์การประเมินผล

1) ด้านความรู้

การตอบคำถามในแบบฝึกหัด (10 คะแนน)	
10	คะแนน หมายถึง ดีมาก
8-9	คะแนน หมายถึง ดี
5-7	คะแนน หมายถึง พอใช้
0-4	คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

หมายเหตุ ด้านความรู้เกณฑ์ผ่าน ร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

2) ด้านทักษะกระบวนการผู้เรียน

ใบงานcode.org (10 คะแนน)	
10	คะแนน หมายถึง ดีมาก
8-9	คะแนน หมายถึง ดี
5-7	คะแนน หมายถึง พอใช้
0-4	คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

หมายเหตุ ด้านทักษะกระบวนการผู้เรียน เกณฑ์ผ่าน ร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

3) ด้านเจตคติ

ได้ระดับคุณภาพ 3 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

4) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ได้ระดับคุณภาพ 3 ขึ้นไปทุกตัวชี้วัด ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

5) ด้านสมรรถนะผู้เรียน

ได้ระดับคุณภาพ 3 ขึ้นไปทุกตัวชี้วัด ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้ (นักเรียนทั้งหมด.....คน)

นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับดี.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับปานกลาง.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับปรับปรุง.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ผลการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน

.....

ปัญหาและอุปสรรคระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

การปรับปรุงและพัฒนา

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(.....)

ตำแหน่ง.....

ความเห็นของหัวหน้าวิชาการ

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(.....)

หัวหน้าวิชาการโรงเรียนบ้านห้วยทราย

การปรับปรุงและพัฒนา

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจสอบ

(นางณัชชา ทาทอง)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยทราย

ภาคผนวก

บดขยี้วันแรกและทุกๆ วันของปีนี้

เริ่มต้นปีด้วยเครื่องมือ AI โปรแกรมรื้อห้องเรียน และการพัฒนาวิชาชีพที่สร้างขึ้นสำหรับครูจริงๆ

ไปกันเถอะ



เริ่มต้นการเดินทางของคุณกับ Code.org

ไม่ว่าคุณจะเป็นนักเรียน ครู หรือผู้ปกครอง Code.org ก็มีเครื่องมือที่จะช่วยให้คุณสำรวจ สอน และสนับสนุนการศึกษาด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ได้

Available on Code.org

All tutorials are available in many languages and compatible with modern browsers and tablets.

GRADES 2-12

Minecraft: Voyage Aquatic

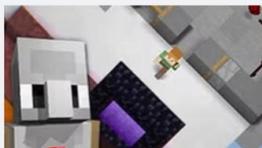


สร้างและสำรวจไปกับ Minecraft! ใช้ความคิดสร้างสรรค์และทักษะการแก้ปัญหาของคุณเพื่อสำรวจและสร้างโลกใต้น้ำด้วยโค้ด

สำรวจหลักสูตร

GRADES 2-12

Minecraft: Hero's Journey

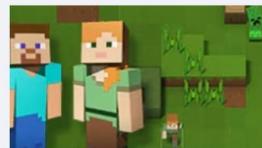


สร้างและสำรวจไปกับ Minecraft! ผู้เรียนจะเขียนโค้ดที่สั่งให้เอเจนต์ปฏิบัติตามคำสั่งและเอาชนะอุปสรรคในเกม

สำรวจหลักสูตร

GRADES 2-12

Minecraft Adventurer



เรียนรู้พื้นฐานของวิทยาการคอมพิวเตอร์โดยการเขียนโปรแกรมให้ Alex หรือ Steve เคลื่อนที่ผ่านโลกจำลองของ Minecraft

สำรวจหลักสูตร



