



Best Practice

เรื่อง บทเรียนมัลติพอยท์น่ารู้ คู่คิดสนุก สุขอยู่ยุค ICT น้อมนำวิถีความ
พอเพียง ใส่ใจสุจริต

นายณัฐพงษ์ ศรีไชย

ตำแหน่ง พนักงานราชการ

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



- ☒ ทักษะกระบวนการคิด
- ☒ วินัย
- ☒ จี้อสัตย์
- ☒ สุขจิต
- ☒ อยู่อย่างพอเพียง

แบบรายงาน Best Practice

ชื่อผลงาน บทเรียนมัลติพอยท์น่ารู้ คู่คิดสนุก สุขสนุก ICT น้อมนำวิถีความพอเพียง ใส่ใจสุจริต

๑. ความสำคัญของผลงาน / นวัตกรรมถอดบทเรียน

๑.๑ เหตุผลที่เกิดแรงบันดาลใจ ความจำเป็น ปัญหาหรือความต้องการที่จะทำผลงาน / นวัตกรรม

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่าเป็นโรงเรียนขยายโอกาส ขนาดกลาง ซึ่งนักเรียนมีพื้นฐานในการเรียนก็ไม่เท่ากัน เพราะต้องย้ายที่เรียนตามพ่อแม่ที่มีอาชีพต่างกันไป ประกอบกับนักเรียนบางคนมีปัญหาครอบครัวพ่อแม่แยกทางกันทำให้ไม่สนใจการเรียน บางคนก็ช่วยผู้ปกครองทำงานในตอนกลางคืน ซึ่งทำให้นักเรียนไม่ค่อยสนใจเรียน ไม่ตั้งใจฟัง และไม่ส่งงานที่ครูมอบหมายให้ทำ จึงทำให้คะแนนผลการเรียนออกมาต่ำกว่าเพื่อนในชั้นเรียน

ข้าพเจ้าได้รับผิดชอบในสอนกลุ่มสาระ การงานอาชีพและเทคโนโลยี(คอมพิวเตอร์) สอนในระดับชั้นอนุบาล ๑ ถึง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนทำให้ทราบว่า เมื่อนักเรียนศึกษาเนื้อหาจากหนังสือและใบความรู้ นักเรียนไม่ค่อยส่งงาน ไม่ตั้งใจฟัง ทำกิจกรรมกลุ่มก็ไม่ช่วยเพื่อนร่วมกลุ่ม ดังนั้นข้าพเจ้าจึงได้นำเทคโนโลยีมัลติพอยท์ มาสร้างบทเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนการสอน

๑.๒ แนวคิด หลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลงานหรือนวัตกรรม

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๔๒ ได้กำหนดให้มีการนำเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเข้ามามีส่วนช่วยในการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิต และผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพ และประสิทธิภาพ

ในอดีตมีเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่เกิดขึ้นใหม่มากมาย ที่ผ่านมามีการพัฒนาบทเรียนในแต่ละเรื่องใช้เวลานาน และที่สำคัญเมื่อพัฒนาบทเรียนออกมาแล้วไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากใช้งานยากและที่สำคัญบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ผลิตขึ้นมามีส่วนใหญเป็นบทเรียนที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ด้วยตนเอง แต่ปัจจุบันมีเทคโนโลยีทางการศึกษาที่เกิดขึ้นใหม่ที่เรียกว่า เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนในห้องเรียนมีปฏิสัมพันธ์ได้ต่อกับบทเรียนพร้อมกันได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียว การใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์จะสามารถรองรับเม้าส์ของนักเรียนทุกคนได้พร้อมกัน นักเรียนทุกคนในชั้นเรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ สนุกคิด สนุกทำ ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและกระตุ้นความสนใจได้เป็นอย่างดี (ปาริชาติ เกสัชชา, 2554) ช่วยพัฒนาศักยภาพและเพิ่มอรรถประโยชน์ ในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศบูรณาการการเรียนการสอนในชั้นเรียน และเกิดอรรถประโยชน์สูงสุด และสุพจน์ ศรีนุตพงษ์ (2553) ได้กล่าวถึงเทคโนโลยีมัลติพอยท์ เม้าส์ ว่าเป็นส่วนหนึ่งของนวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ภายใต้โครงการ Microsoft Partners in Learning ที่มุ่งนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้าไปบูรณาการ ประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาและยกระดับคุณภาพการศึกษาให้กับโรงเรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อการศึกษา ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงศักยภาพที่แท้จริงของตนเองผ่านการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ อันจะก่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อยอดออกไปอย่างไม่สิ้นสุด

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะจัดทำบทเรียนที่นำเทคโนโลยีมัลติพอยท์มาสร้างบทเรียนเพื่อบูรณาการกับความสุจริต ทั้ง ๕ คุณลักษณะ มาเป็นนวัตกรรมประกอบการสอน เรื่อง บทเรียนมัลติพอยท์คิดสนุก สุขกับเทคโนโลยี น้อมนำวิถีความพอเพียง ใส่ใจสุจริต เพื่อจะพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษาให้กับนักเรียน และเมื่อได้เรียนรู้บทเรียนมัลติพอยท์ซึ่งได้ทั้งความรู้ ทักษะกระบวนการคิด ความมีระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ ความพอเพียง และมีจิตสาธารณะที่ยั่งยืน อีกทั้งยังเกิดความสามัคคีในกลุ่ม และยังได้ความสุขสนุกสนาน มีเจตคติที่ดีต่อบทเรียนที่ส่งเสริมความสุจริต ทั้ง ๕ คุณลักษณะ

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงาน / นวัตกรรมถอดบทเรียน

๒.๑ วัตถุประสงค์

- ๒.๑.๑ เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดของนักเรียน
- ๒.๑.๒ เพื่อปลูกจิตสำนึกด้านความมีระเบียบวินัยให้แก่นักเรียน
- ๒.๑.๓ เพื่อให้นักเรียนรู้จักการเสียสละ เอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่

๒.๒ เป้าหมาย

๒.๒.๑ เชิงปริมาณ

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ จำนวน ๖๔ คน ร้อยละ ๗๐ มีพัฒนาทักษะกระบวนการคิด
- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ จำนวน ๖๔ คน ร้อยละ ๗๐ มีจิตสำนึกด้านความมีระเบียบวินัยในการศึกษาบทเรียน
- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ จำนวน ๖๔ คน ร้อยละ ๗๐ มีความเสียสละเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ ให้กับเพื่อนในชั้นเรียน

๒.๒.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนมีพัฒนาการด้านกระบวนการคิด ความมีระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ ความพอเพียง และมีจิตสาธารณะ ทั้ง ๕ ด้าน ดีขึ้น

๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นที่ ๑ ศึกษาคุณลักษณะของผู้เรียนที่ไม่ทุจริตและต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันบูรณาการกับสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ขั้นที่ ๒ คิดนวัตกรรม “บทเรียนมัลติพอยท์น่ารู้ คู่คิดสนุก สุขสู่ยุค ICT น้อมนำวิถีความพอเพียง ใส่ใจสุจริต”

ขั้นที่ ๓ สร้าง บทเรียนมัลติพอยท์ จำนวน ๗ บทเรียน และสร้างคู่มือบทเรียนมัลติพอยท์

ขั้นที่ ๔ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ ๕ นำบทเรียนมัลติพอยท์ไปใช้ประกอบการสอน

ขั้นที่ ๖ สรุปผลของการใช้บทเรียนมัลติมีเดีย และรายงานผลการใช้บทเรียนมัลติมีเดีย

๔. ผลการดำเนินการผลสัมฤทธิ์และประโยชน์ที่ได้รับ

บทเรียนมัลติมีเดียที่น่ารู้ คู่คิดสนุก สุขสู่ยุค ICT น้อมนำวิถีความพอเพียง ใส่ใจสุจริต เป็นบทเรียนที่สอดแทรกความรู้เรื่องความสุจริต ทั้ง ๕ คุณลักษณะไว้ ผลที่เกิดขึ้น คือ ๑. พัฒนาทักษะกระบวนการคิดของนักเรียนให้การศึกษาบทเรียน ๒. ปลุกจิตสำนึกด้านความมีระเบียบวินัยให้นักเรียน ๓. นักเรียนรู้จักการเสียสละ เอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ ให้กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ๔. นักเรียนอยู่อย่างพอเพียงใช้อุปกรณ์ของส่วนรวมอย่างคุ้มค่า เก็บรักษาดูแลเป็นอย่างดี ๕. นักเรียนมีจิตสาธารณะทุกคนในห้องมีส่วนร่วมในการศึกษาบทเรียน

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

- คณะครูทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้
- กลุ่มแกนนำนักเรียนผลิตบทเรียน กลุ่มออกแบบบทเรียน
- โรงเรียนสนับสนุนวัสดุและอุปกรณ์

๖. บทเรียนที่ได้รับ

- บทเรียนนั้นต้องมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียนและตรงกับจุดมุ่งหมายที่จะสอน
- เนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ และเป็นสื่อที่จะให้ผลต่อการเรียนการสอนมากที่สุด ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาวิชานั้นๆ ได้ดีเป็นลำดับขั้นตอน
- เป็นบทเรียนที่เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน
- บทเรียนสะดวกในการใช้ มีวิธีใช้ไม่ซับซ้อนยุ่งยากจนเกินไป

๗. การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ / รางวัลที่ได้รับ

- ประชาสัมพันธ์ในการประชุมคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ประชาสัมพันธ์ในวันประชุมผู้ปกครอง
- ประชาสัมพันธ์ผ่านป้าย เติมนรณรงค์ในชุมชน
- คู่มือบทเรียนมัลติมีเดียที่น่ารู้ คู่คิดสนุก สุขสู่ยุค ICT น้อมนำวิถีความพอเพียง ใส่ใจสุจริต
- แผนการจัดการเรียนการสอน
- ภาพกิจกรรมการเรียนบทเรียนมัลติมีเดียที่น่ารู้ คู่คิดสนุก สุขสู่ยุค ICT น้อมนำวิถีความพอเพียง ใส่ใจสุจริต

๘.เงื่อนไขความสำเร็จ

- จัดสรรงบประมาณเพิ่มเติม
- นำบทเรียนและอุปกรณ์ไปไว้ที่ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อให้นักเรียนเข้าศึกษาได้ตลอดเวลา
- ให้นักเรียนลองทำบทเรียนขึ้นเองเพื่อฝึกการคิดเชื่อมโยง และความรู้เกี่ยวกับความสุจริต ทั้ง ๕

คุณลักษณะ

- อุปกรณ์ยังไม่เพียงพอกับจำนวนนักเรียนทั้งห้องเรียน

๙. Best Practice สอดคล้องกับคุณลักษณะ ๕ ประการของโครงการโรงเรียนสุจริต

คุณลักษณะ	กิจกรรมที่สอดคล้อง	เครื่องมือที่ใช้
๑. ทักษะกระบวนการคิด	๑.๑ การจำแนก เปรียบเทียบ แยกแยะ ข้อดีข้อเสีย ประโยชน์หรือโทษในบทเรียน ๑.๒ การคิดแก้ปัญหาเพื่อหาคำตอบในบทเรียน ๑.๓ การคิดเชื่อมโยงความรู้ที่เรียนจากบทเรียนเพื่อหาคำตอบ	- บทเรียนมัลติพอยท์ - แบบฝึกหัด
๒. ความมีวินัย	๒.๑ นักเรียนมีวินัยปฏิบัติตามข้อตกลง กฎกติกา ของ การศึกษาบทเรียน ๒.๒ ความสามัคคีในห้องเรียน ขณะที่ศึกษาบทเรียน ๒.๓ ความตระหนัก ใฝ่รู้ในการเรียนมีความสนใจ และ กระตือรือร้นในการเรียนรู้ บทเรียน ๒.๔ การตรงต่อเวลา ความละเอียดรอบคอบในการคิด ขณะที่ทำแบบฝึกหัด	- แบบสังเกตพฤติกรรม
๓. ความซื่อสัตย์สุจริต	๓.๑ นักเรียนทำแบบฝึกหัด อย่างซื่อสัตย์ ๓.๒ มีการยอมรับผลการให้คะแนนอย่างซื่อสัตย์ ๓.๓ ปฏิบัติตนอย่างมีมารยาทในการศึกษาบทเรียนและ ร่วมงานกลุ่ม ๓.๔ แสดงความคิดเห็นต่อการแสดงคำตอบของเพื่อนอย่าง มีเหตุผล	- บทเรียนมัลติพอยท์ - แบบฝึกหัด - แบบสังเกตพฤติกรรม
๔. อยู่อย่างพอเพียง	๔.๑ ใช้อุปกรณ์ของส่วนรวมอย่างคุ้มค่า เก็บรักษาดูแลเป็น อย่างดี ๔.๒ การนำความรู้ที่ได้รับจากบทเรียน ไปประยุกต์ในการ ทำแบบฝึกหัด ๔.๓ มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ปรับตัวเข้ากับเพื่อนเพื่ออยู่ใน สังคมได้อย่างมีความสุข	- บทเรียนมัลติพอยท์ - แบบสังเกตพฤติกรรม
๕. มีจิตสาธารณะ	๕.๑ การมีน้ำใจ ช่วยกันคิดหาคำตอบในการทำ แบบฝึกหัด ๕.๒ ศึกษาบทเรียนอย่างสนุกอย่างสนุกสนาน ควบคู่กับ ความรู้ ๕.๓ ทุกคนในห้องมีส่วนร่วมในการศึกษาบทเรียน	- แบบสังเกตพฤติกรรม

๑๐. กิจกรรมที่สอดคล้องกับปรัชญาโรงเรียนสุจริต ได้แก่

ปรัชญา	กิจกรรมที่สอดคล้อง	วิธีการ
๑. การปลูกฝัง	- ให้ความรู้แก่นักเรียนเกี่ยวกับความซื่อสัตย์สุจริต - บทเรียนมัลติพอยท์	- ศึกษาจากวิดีโอทัศน์ - ศึกษาจากบทเรียนมัลติพอยท์ - บทเรียนมัลติพอยท์
๒. การป้องกัน	- ระดมพลังสมองหาวิธีการป้องกันการทุจริตในสังคมไทย	- จัดกิจกรรมกลุ่ม - เข้าค่ายเยาวชนสุจริต - กิจกรรมรวมพลคนสุจริต
๓. การสร้างเครือข่าย	- ประชาสัมพันธ์ในการประชุมคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน - ประชาสัมพันธ์ในวันประชุมผู้ปกครอง - ประชาสัมพันธ์ผ่านพับ เดิรณรงค์ในชุมชน	- ประชาสัมพันธ์ข่าวสารในโรงเรียนและชุมชน

๑๑. ภาคผนวก (ร่องรอย หลักฐาน ภาพถ่าย ชิ้นงาน ฯลฯ)

- รายงานการประชุม
- รายงานผลการใช้บทเรียน
- คู่มือบทเรียนมัลติพอยท์น่ารู้ คู่คิดสนุก สุขสู่ยุค ICT น้อมนำวิถีความพอเพียง ใส่ใจสุจริต
- แผนการจัดการเรียนการสอน
- ภาพกิจกรรมการเรียนรู้บทเรียนมัลติพอยท์น่ารู้ คู่คิดสนุก สุขสู่ยุค ICT น้อมนำวิถีความพอเพียง ใส่ใจ

สุจริต

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๔

สาระการเรียนรู้การทำงานอาชีพและเทคโนโลยี

รหัสวิชา ง ๒๑๒๐๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์

ชื่อผู้สอน นายณัฐพงษ์ ศรีไชย

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

จำนวน ๒ ชั่วโมง

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

๑. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง ๓.๑ เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น

ข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพ

อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด ม.๑/๑ อธิบายองค์ประกอบและหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์

๒. สาระสำคัญ

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตของมนุษย์ในด้านต่างๆ อย่างมากคอมพิวเตอร์จึงกลายเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตของเรา และคาดว่าจะยังมีความสำคัญมากขึ้นในอนาคตเพราะคอมพิวเตอร์ได้เข้าไปมีบทบาทในทุกวงการอาชีพ โดยเฉพาะกับงานที่มีข้อมูลมาก ๆ และกำลังจะกลายเป็นเครื่องใช้สามัญในบ้าน เหมือนกับเครื่องรับวิทยุ โทรทัศน์

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ ด้านความรู้ (K)

๓.๑.๑ บอกบทบาทของคอมพิวเตอร์ได้

๓.๑.๒ บอกความสำคัญของคอมพิวเตอร์ได้

๓.๒ ด้านทักษะและกระบวนการ (P)

๓.๒.๑ เขียนผังความคิดเรื่องบทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ได้

๓.๓ ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

๓.๓.๑ เข้าเรียนตรงเวลา

๓.๓.๓ รับผิดชอบต่อหน้าที่

๓.๓.๓ ความสนใจ ความตั้งใจ

๓.๓.๔ ดูแลรักษาอุปกรณ์

๔. สาระการเรียนรู้

๔.๑ บทบาทของคอมพิวเตอร์

๔.๒ ความสำคัญของคอมพิวเตอร์

๕. ชิ้นงาน/ ภาระงาน

๕.๑ ใบงานที่ ๕ เรื่อง บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์

๖. กิจกรรมการเรียนรู้

๖.๑ ขั้นนำ

๖.๑.๑ ทบทวนความรู้เกี่ยวกับ หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์โดยการซักถามนักเรียนถึงสิ่งที่ได้เรียนมาแล้ว

๖.๑.๒ สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับบทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

๖.๑.๓ ครูแจ้งมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบว่าเมื่อเรียนชั่วโมงนี้แล้วนักเรียนจะต้องสามารถบอกบทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง

๖.๒ ขั้นสอน

๖.๒.๑ ให้นักเรียนช่วยกันบอกถึง บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ ที่นักเรียนได้รับหรือรู้จักตามความเข้าใจของนักเรียน

๖.๒.๒ ให้นักเรียนศึกษาเรื่องต่อไปนี้

- ใบความรู้ที่ ๙ เรื่อง บทบาทของคอมพิวเตอร์
- ใบความรู้ที่ ๑๐ เรื่อง ความสำคัญของคอมพิวเตอร์

๖.๒.๓ นักเรียนค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต พร้อมบันทึกสิ่งที่ได้ลงในสมุด

๖.๒.๔ สุ่มตัวให้ตัวแทนนักเรียนออกมาสรุปความรู้ที่ได้รับจากใบความรู้และการศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต นักเรียนในชั้นแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

๖.๒.๕ ครูมอบหมายใบงานที่ ๕ เรื่อง บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ ให้นักเรียนทำแล้วส่งภายในชั่วโมง

๖.๓ ขั้นสรุป

๖.๓.๑ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ และให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมโดยการค้นคว้าจากห้องสมุดและอินเทอร์เน็ต

๖.๓.๒ ครูแจ้งเรื่องที่จะเรียนในสัปดาห์ต่อไป พร้อมอธิบายเนื้อหาคร่าว ๆ (คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง)

๗. สื่อการเรียนรู้

๗.๑ ใบความรู้ที่ ๙ เรื่อง บทบาทของคอมพิวเตอร์

๗.๒ ใบความรู้ที่ ๑๐ เรื่อง ความสำคัญของคอมพิวเตอร์

๗.๓ ใบงานที่ ๕ เรื่อง บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์

๘. แหล่งการเรียนรู้

๘.๑ ห้องคอมพิวเตอร์โรงเรียน

๘.๒ เว็บไซต์ที่นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

๘.๓ ห้องสมุดโรงเรียน และห้องสมุดประชาชน

๙. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัด	เกณฑ์การผ่าน
ด้านความรู้ (K) ๑. บอกบทบาทของคอมพิวเตอร์ได้ ๒. บอกความสำคัญของคอมพิวเตอร์ได้	สอบถาม	คำถาม	ตอบถูก = ๑ ตอบผิด = ๐	ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐
ด้านทักษะและกระบวนการ (P) ๑. เขียนผังความคิดเรื่องบทบาทและ ความสำคัญของคอมพิวเตอร์ได้	ตรวจใบงาน	ใบงานที่ ๕	ระดับคุณภาพ ๔ ระดับ	ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐
ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A) ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มีความรับผิดชอบ ๔. ดูแลรักษาอุปกรณ์	สังเกตการร่วมกิจกรรมและทำใบงาน	แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน	ระดับคุณภาพ ๓ ระดับ	ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐

๙.๑ แบบประเมินใบงาน

ประเด็นการประเมิน	น้ำหนัก	ระดับคะแนน			
		๔	๓	๒	๑
ผลงานนักเรียน	๔	๑.มีชิ้นงาน ๒.เนื้อหาถูกต้อง ๓.จัดกลุ่มเนื้อหาดี ๔.มีความสวยงาม ๕.เสร็จทันเวลา	มี ๑ กรณีที่ไม่มีหรือบกพร่องเป็นส่วนใหญ่	มี ๒ กรณีที่ไม่มีหรือบกพร่องเป็นส่วนใหญ่	ในทุกกรณีที่มีความบกพร่องเป็นส่วนใหญ่

เกณฑ์การตัดสิน ๓-๔ : ดี ; ๒ : ปานกลาง ; ๑ ; ต้องปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ๓ คะแนน ขึ้นไป

๙.๒ แบบสังเกตพฤติกรรม มีองค์ประกอบการประเมินดังนี้

- ๖.๒.๑ เข้าเรียนตรงเวลา
- ๖.๒.๒ รับผิดชอบต่อหน้าที่
- ๖.๒.๓ ความสนใจ ความตั้งใจ
- ๖.๒.๔ ดูแลรักษาอุปกรณ์

เกณฑ์การให้คะแนน

๓ หมายถึง การสังเกตทุกครั้งเกิดพฤติกรรมนั้น

๒ หมายถึง การสังเกตส่วนใหญ่พบพฤติกรรมนั้น

๑ หมายถึง การสังเกตนาน ๆ ครั้งจึงจะพบพฤติกรรมนั้น

เกณฑ์การตัดสิน ๙-๑๒ : ดี ; ๕-๘ : ปานกลาง ; ๑-๔ ; ต้องปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ๖ คะแนน ขึ้นไป

๑๐. บันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑๐.๑ ผลการสอน

.....

.....

.....

๑๐.๒ ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

๑๐.๓ แนวทางการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายณัฐพงษ์ ศรีไชย)

ที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกข้อคิดเห็น

รายการตรวจสอบและถ่วงถอง

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางธัญญรัตน์ พรหมศิริ)

หัวหน้าวิชาการ

...../...../.....

การพิจารณา/อนุมัติ/สั่งการ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายสุริยัน พรหมจำปา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

...../...../.....

ภาคผนวก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๔

รายวิชา เทคโนโลยี สารสนเทศ รหัสวิชา ง ๒๑๒๐๑	ใบความรู้ เรื่อง บทบาทของคอมพิวเตอร์	ใช้ประกอบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๔
--	---	---

บทบาทของคอมพิวเตอร์

ในปัจจุบัน คอมพิวเตอร์ได้กลายเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตของเรา และความสำคัญนี้ได้ทวีมากยิ่งขึ้นในอนาคต คอมพิวเตอร์ได้เข้าไปมีบทบาทในทุกวงการอาชีพ โดยเฉพาะกับงานที่มีข้อมูลมาก ๆ และกำลังจะกลายเป็น เครื่องใช้สามัญในบ้านเหมือนกับเครื่องรับวิทยุ โทรทัศน์ บทบาทของคอมพิวเตอร์ในงานต่าง ๆ จำแนกได้ดังนี้

๑.บทบาทของคอมพิวเตอร์ในสถานศึกษา

- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในงานบริหาร เช่น การคิดคะแนน
- ✘ ทำทะเบียนบุคลากร
- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในงานบริการ เช่น งานห้องสมุด งานแนะแนว
- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการเรียนการสอน

๒.บทบาทของคอมพิวเตอร์ในวงการราชการ

- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการทำทะเบียนราษฎร์
- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการนับคะแนนเลือกตั้ง คัดภาษี ออกร การบริหารทั่วไป
- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการรวบรวมข้อมูลและสถิติ
- ✘ การบริหารงานทั่วไปของหน่วยงานราชการ ทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว ยิ่งขึ้น

๓.บทบาทของคอมพิวเตอร์ในงานสังคมศาสตร์

- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในงานวิจัย เพื่อให้ได้คำตอบออกมาอย่างรวดเร็วและถูกต้อง

๔.บทบาทของคอมพิวเตอร์ในวงการแพทย์

- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการบันทึก
- ✘ ค้นหาทะเบียนประวัติผู้ป่วย
- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการวินิจฉัยโรค เช่น ตรวจคลื่น สมอง บันทึกการเต้นของหัวใจ
- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการคำนวณหาตำแหน่งที่ถูกต้อง ของอวัยวะก่อนการผ่าตัด

๕.บทบาทด้านการสื่อสาร

- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการจองตั๋วเครื่องบิน
- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการเก็บข้อมูล สถิติของผู้โดยสาร
- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการควบคุมการจราจรทางอากาศ

๖.บทบาทของคอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ

- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการวางแผนธุรกิจ
- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการประเมินสถานการณ์ทาง เศรษฐกิจในอนาคตได้อย่างแม่นยำ
- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยงานธุรการ เช่น งานพัสดุ งานภาษี การทำจดหมายโต้ตอบ

๗.บทบาทของคอมพิวเตอร์ในงานธนาคาร

- ✘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการรับฝากและถอนเงิน ที่เป็นภารกิจประจำของธนาคาร

- ๘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการคิดดอกเบี้ยในอัตราต่างๆ
- ๘ คอมพิวเตอร์ช่วยให้ลูกค้าฝากถอนเงินด่วน หรือโอนเงินจากเครื่องได้โดยอัตโนมัติ (ATM)

๘.บทบาทของคอมพิวเตอร์ในงานวิศวกรรม

- ๘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการเขียนแบบ
- ๘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการควบคุมหุ่นยนต์ให้ทำงาน
- ๘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการคำนวณโครงสร้าง วางแผน ควบคุมการก่อสร้าง

๙.บทบาทของคอมพิวเตอร์ในงานวิทยาศาสตร์

- ๘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการเปรียบเทียบ คัดเลือกข้อมูล
- ๘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการทดลองที่เป็นอันตราย
- ๘ คอมพิวเตอร์ช่วยในการเดินทางของยานอวกาศ การถ่ายภาพระยะไกล และการสื่อสารผ่านดาวเทียม

๑๐.บทบาทของคอมพิวเตอร์ในร้านค้าปลีก

- ๘ ห้างสรรพสินค้าใหญ่ ๆ ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์คิดเงินแทนเครื่องคิดเลข
- ๘ การอ่านรหัสด้วยเครื่องอ่าน (Barcode)

รายวิชา เทคโนโลยี สารสนเทศ รหัสวิชา ง๒๑๒๐๑	ใบความรู้ เรื่อง ความสำคัญของคอมพิวเตอร์	ใช้ประกอบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๕
--	---	---

ความสำคัญของคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันเทคโนโลยีและการสื่อสารได้เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ในการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ อุปกรณ์สื่อสารและคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินกิจกรรมต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษา ค้นคว้าและการทำธุรกิจ ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทำให้องค์กรต่างๆ นำเทคโนโลยีเหล่านี้เข้ามาช่วยในการดำเนินงานขององค์กรให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการรับ-ส่งข้อมูลข่าวสาร อิเล็กทรอนิกส์ การทำธุรกิจและให้บริการบนอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการทำงาน

ไม่เพียงแต่ในองค์กรต่างๆ เท่านั้นที่นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้งาน ผู้ใช้ตามบ้านโดยทั่วไป ก็ได้จัดหาคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ส่วนตัวกันมากขึ้น เนื่องจากคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีราคาถูก แต่มีประสิทธิภาพสูง รวมทั้งสามารถใช้งานได้ง่ายกว่าในอดีตมาก จนมีการประมาณการกันว่า ในอนาคตคอมพิวเตอร์จะเป็นอุปกรณ์พื้นฐานในทุกๆ ครัวเรือนเหมือนกับเครื่องรับโทรทัศน์

ด้วยสถานการณ์ดังกล่าว การเรียนรู้การใช้งานคอมพิวเตอร์ในระดับเบื้องต้น จึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในการทำงาน, การศึกษาหรือเพื่อความบันเทิง ให้มีประสิทธิภาพและความสะดวกเพิ่มมากขึ้น

คอมพิวเตอร์มีข้อดีอย่างไร ? มนุษย์เราจึงได้นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ก่อนที่จะตอบคำถามนี้ได้ เราต้องทราบคุณสมบัติพื้นฐานของคอมพิวเตอร์เสียก่อน ซึ่งมีอยู่ ๕ ประการที่สำคัญดังนี้

๑. ทำงานด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ (electronic machine)

คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการบันทึกข้อมูล ประมวลผล และแสดงผล ผลลัพธ์ การจัดเก็บข้อมูลที่บันทึกผ่านทางแป้นพิมพ์หรืออุปกรณ์อื่นๆ ข้อมูลเหล่านี้จะถูกแปลงให้เป็นสัญญาณไฟฟ้าเพื่อให้คอมพิวเตอร์เข้าใจและสามารถประมวลผลได้ และเมื่อคอมพิวเตอร์ประมวลผลเรียบร้อยแล้ว ข้อมูลที่เป็นสัญญาณไฟฟ้าจะถูกแปลงกลับให้เป็นรูปแบบที่มนุษย์สามารถเข้าใจได้

๒. การทำงานด้วยความเร็วสูง (speed)

เนื่องจากการทำงานของคอมพิวเตอร์เป็นระบบอิเล็กทรอนิกส์ ดังนั้นการดำเนินงานต่างๆ จึงสามารถกระทำได้อย่างรวดเร็ว (มากกว่าพันล้านคำสั่งในหนึ่งวินาที)

๓. ความถูกต้องแม่นยำเชื่อถือได้ (accuracy and reliability)

คอมพิวเตอร์จะทำงานตามคำสั่งที่มนุษย์เขียนโปรแกรมหรือคำสั่งไว้ ถ้าผู้ใช้ป้อนข้อมูลและชุดคำสั่งมีความถูกต้อง ผลลัพธ์ที่ได้จากการประมวลผลก็จะมี ความถูกต้องเชื่อถือได้

๔. การเก็บข้อมูลได้ในปริมาณมาก (storage)

คอมพิวเตอร์มีหน่วยความจำที่ทำหน้าที่เก็บข้อมูลที่บันทึกเข้าไป ความสามารถในการจัดเก็บข้อมูลนี้จะขึ้นอยู่กับขนาดของคอมพิวเตอร์ เช่น เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันจะมีหน่วยเก็บข้อมูลสำรองที่สามารถบันทึกข้อมูลได้มากกว่าหนึ่งล้านตัวอักษร

๕. การสื่อสารเชื่อมโยงข้อมูล (communication)

คอมพิวเตอร์สามารถติดต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆ และสามารถทำงานที่หลากหลายมากขึ้นกว่าการใช้คอมพิวเตอร์แบบระบบเดี่ยว ตัวอย่างเช่น การนำคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อการสืบค้นข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์อื่น (remote computer)

จากคุณสมบัติของคอมพิวเตอร์เราจะเห็นได้ว่า คอมพิวเตอร์สามารถทำงานหลายๆ อย่างที่มนุษย์ไม่สามารถทำได้ หรือถ้ามนุษย์ทำได้ ก็จะใช้เวลามากและมีข้อผิดพลาดมากมาย เช่น การคำนวณตัวเลขหลายหลักเป็นจำนวนมากภายในเวลาจำกัด, การทำงานในแบบเดียวกันซ้ำๆ หลายล้านครั้ง หรือการจดจำข้อมูลตัวเลขและตัวหนังสือหลายหมื่นหน้าโดยไม่มีการลืม งานที่น่าเบื่อและยุ่งยากเหล่านี้เราสามารถให้คอมพิวเตอร์ทำงานแทนได้ โดยเรามีหน้าที่เพียงเป็นผู้สั่งการเท่านั้น

รายวิชา เทคโนโลยี สารสนเทศ รหัสวิชา ง๒๑๒๐๑	ใบงาน เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์	ใช้ประกอบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๔
--	--	---

ชื่อ – นามสกุลห้อง.....เลขที่.....

คำสั่ง ให้เขียนผังความคิด (Mind Mapping) เรื่อง บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์



บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์



