

โครงสร้างรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

รายวิชา คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม

เวลา ๔๐ ชั่วโมง

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สมรรถนะหลัก ระดับสมรรถนะ/พฤติกรรมบ่งชี้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด	ชั่วโมง	น้ำหนัก คะแนน
๑	อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	ผ.๑	<p>สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๑ ด้านการสร้าง ใช้ และรู้เท่าทัน วิทยาการเทคโนโลยี</p> <p>-ความฉลาดทางดิจิทัล ใช้ คอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล อื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ตามคำแนะนำ และปฏิบัติตาม ข้อตกลงในการใช้งาน</p> <p>สมรรถนะการสื่อสาร ระดับที่ ๑ ด้านการเลือกใช้กลวิธีการสื่อสาร อย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงความ รับผิดชอบต่อสังคมเพื่อบรรลุ วัตถุประสงค์ในการสื่อสาร</p> <p>-รู้จักประเภทของสื่อใกล้ตัว</p>	<p>- ชื่อของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์</p> <p>- ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์</p>	๑	๕

๒	การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	<p>ผ.๑</p> <p>สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๑ ด้านการสร้าง ใช้ และรู้เท่าทัน วิทยาการเทคโนโลยี</p> <p>-ความฉลาดทางดิจิทัล ใช้ คอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล อื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ตามคำแนะนำ และปฏิบัติตาม ข้อตกลงในการใช้งาน</p> <p>สมรรถนะการเป็นพลเมืองที่ เข้มแข็ง ระดับที่ ๑ ด้านพลเมือง รับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่</p> <p>-รับผิดชอบปฏิบัติตนอย่าง เหมาะสมตามบทบาทหน้าที่ ตาม แนวปฏิบัติ</p> <p>สมรรถนะการจัดการตนเอง ระดับ ที่ ๑ ด้านการจัดการปัญหาและ ภาวะวิกฤต</p> <p>-ปฏิบัติตามข้อตกลงของสังคม</p>	<p>- วิธีใช้งานคอมพิวเตอร์อย่างปลอดภัย</p> <p>- การจัดทำนั้งในการใช้งานคอมพิวเตอร์ การเว้นระยะห่างสายตาในการจ้องมอง หน้าจอคอมพิวเตอร์ ระยะเวลาที่ เหมาะสมในการใช้งานคอมพิวเตอร์ และ โทรศัพทน์ในแต่ละครั้ง</p> <p>-วิธีการปฏิบัติตนอย่างถูกต้องเหมาะสม ในการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และ วิธีดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์</p>	๑	๑๐
		<p>ผ.๒</p> <p>สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๑ ด้านการสร้าง ใช้ และรู้เท่าทัน วิทยาการเทคโนโลยี</p> <p>-ความฉลาดทางดิจิทัล ใช้ คอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล อื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ตามคำแนะนำ และปฏิบัติตาม ข้อตกลงในการใช้งาน</p>	<p>ปุ่มต่างๆบนเคสคอมพิวเตอร์ (ปุ่มPower ,ปุ่มReset) การกดปุ่ม Power เพื่อเปิด เครื่อง การเลื่อนเมาส์ไปยังทิศทางต่างๆ การปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยวิธีการ คลิกปุ่ม Start> Shutdown</p>	๑	๕

		ผ.๒	<p>สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๑ ด้านการสร้าง ใช้ และรู้เท่าทัน วิทยาการเทคโนโลยี</p> <p>-ความฉลาดทางดิจิทัล ใช้ คอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล อื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ตามคำแนะนำ และปฏิบัติตาม ข้อตกลงในการใช้งาน</p>	ไอคอนต่างๆบนหน้าจอ desktop การจับเมาส์อย่างถูกวิธี การบังคับเมาส์ ไปยังทิศทางต่างๆ การคลิกเมาส์ซ้าย ๑ ครั้ง (คลิก) การคลิกเมาส์เร็วๆ ๒ ครั้ง (ดับเบิลคลิก) การคลิกเมาส์ขวา ๑ ครั้ง (คลิกขวา) การคลิกเมาส์ซ้ายค้างไว้ แล้ว ลาก (การแดรก แอนด์ ดรอป)	๑	๕
๓	โปรแกรม Paint 1	ผ.๓	<p>สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๑ ด้านการสร้าง ใช้ และรู้เท่าทัน วิทยาการเทคโนโลยี</p> <p>-ความฉลาดทางดิจิทัล ใช้ คอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล อื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ตามคำแนะนำ และปฏิบัติตาม ข้อตกลงในการใช้งาน</p> <p>สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดสร้างสรรค์</p> <p>-ผลิตผลงานออกมา โดยที่งานนั้น ยังอาศัยต้นแบบ</p>	<p>ส่วนประกอบของโปรแกรม Paint</p> <p>การย่อหน้าต่างโปรแกรม (Restore)</p> <p>ขยายหน้าต่างโปรแกรม (Maximize)</p> <p>การซ่อนหน้าต่างโปรแกรม (Minimize)</p> <p>- การวาดรูปเส้นตรง เส้นโค้ง รูปทรง วงกลม วงรี สามเหลี่ยม สีเหลี่ยม ห้า เหลี่ยม</p> <p>-การทาสีในรูปทรง</p> <p>-การใช้รูปทรง (วาดผลไม้)</p> <p>การย้อนกลับ (โดยใช้ลูกศร) การทำซ้ำ (โดยใช้ลูกศร) การใช้รูปทรง (วาดสัตว์)</p> <p>การใช้ปุ่ม Delete บนแป้นพิมพ์ การลบ โดยใช้เครื่องมือ Select แล้วกดปุ่มDelete</p> <p>การใช้ ปุ่ม Ctrl+Z ,Ctrl+Y เพื่อ ย้อนกลับและทำซ้ำ</p>	๖	๑๐
สอบกลางภาคเรียนที่ ๑ ผลการเรียนรู้ที่ ๑-๓						๒๐

๔	โปรแกรม Paint 2	ผ.๓	<p>สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๑ ด้านการสร้าง ใช้ และรู้เท่าทัน วิทยาการเทคโนโลยี</p> <p>-ความฉลาดทางดิจิทัล ใช้ คอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล อื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ตามคำแนะนำ และปฏิบัติตาม ข้อตกลงในการใช้งาน</p> <p>สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดสร้างสรรค์</p> <p>-ผลิตผลงานออกมา โดยที่งานนั้น ยังอาศัยต้นแบบ</p>	<p>การวาดรูปโดยใช้ดินสอ</p> <p>- (การวาดบ้านของฉัน)</p> <p>การปรับขนาดเส้นของดินสอ การย้าย ภาพวาดโดยใช้เครื่องมือ Select+การคลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลาก</p> <p>การใช้ปุ่ม Ctrl+C, Ctrl+V บนแป้นพิมพ์ เพื่อคัดลอกรูปภาพ การเลือกใช้การไล่ระดับสี</p>	๕	๒๐
			<p>สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๑ ด้านการสร้าง ใช้ และรู้เท่าทัน วิทยาการเทคโนโลยี</p> <p>-ความฉลาดทางดิจิทัล ใช้ คอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล อื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ตามคำแนะนำ และปฏิบัติตาม ข้อตกลงในการใช้งาน</p> <p>สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดสร้างสรรค์</p> <p>-ผลิตผลงานออกมา โดยที่งานนั้น ยังอาศัยต้นแบบ</p>	<p>- การวาดภาพตามจินตนาการ</p> <p>- การบันไฟล์งานไว้ที่หน้าจอ Desktop</p>	๕	๑๕
สอบปลายภาคเรียนที่ ๑ ผลการเรียนรู้ที่ ๑-๓						
๑๐						

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สมรรถนะหลัก ระดับสมรรถนะ/พฤติกรรมบ่งชี้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด	ชั่วโมง	น้ำหนัก คะแนน
๕	วิทยาการคำนวณ	ผ.๔	สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ - ระบุความเข้าใจของตนเอง พร้อมระบุเหตุผล	- ความเหมือน ความแตกต่าง การ เปรียบเทียบ (เกมจับผิดภาพ)	๒	๕
			สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ - ระบุความเข้าใจของตนเอง พร้อมระบุเหตุผล สมรรถนะการจัดการตนเอง ระดับ ที่ ๑ ด้านการจัดการปัญหาและ ภาวะวิกฤต - บอกทางเลือกและตัดสินใจ เกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน	- แสดงลำดับขั้นตอน (ลำดับกิจวัตรประจำวัน) (ลำดับเนื้อเรื่องนิทาน) - อัลกอริทึมอย่างง่าย (การจัดงานวันเกิด)	๓	๑๐
			สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดแก้ปัญหา - เสนอทางเลือกในการแก้ปัญหา อย่างง่าย	- แก้ปัญหาโดยการลองผิดลองถูก	๑	๕
			สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดแก้ปัญหา - เสนอทางเลือกในการแก้ปัญหา อย่างง่าย	- แก้ปัญหาโดยการแสดงลำดับขั้นตอน	๑	๕

		ผ.๕	สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ - ระบุความเข้าใจของตนเอง พร้อมระบุเหตุผล	การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้ Unplugged coding (บัตรคำ)	๓	๑๐
สอบกลางภาคเรียนที่ ๒ ผลการเรียนรู้ที่ ๔-๕						๒๐
๕	วิทยาการคำนวณ	ผ.๕	สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ - ระบุความเข้าใจของตนเอง พร้อมระบุเหตุผล	การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้ Software Cod.org (Course ๑)	๔	๑๕
๖	การใช้งานแป้นพิมพ์เบื้องต้น	ผ.๖	สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๑ ด้านการสร้าง ใช้ และรู้เท่าทัน วิทยาการเทคโนโลยี - ความฉลาดทางดิจิทัล ใช้ คอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล อื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ตามคำแนะนำ และปฏิบัติตาม ข้อตกลงในการใช้งาน	- ปุ่มต่างๆบนแป้นพิมพ์ - การใช้แป้นเหย้า แป้นเหย้า (Home - Row Keys) คือแป้นอักษรเริ่มต้นหรือแป้นหลักที่ใช้ใน การพิมพ์ โดยจะต้องวางนิ้วที่แป้นเหย้า ก่อนการทำการพิมพ์ทุกครั้ง กล่าวคือ ไม่ว่าเราจะพิมพ์ไปในทิศทางใดก็ตาม เราต้องกลับมาวางนิ้วที่แป้นเหย้าเสมอ เปรียบเสมือนว่าแป้นเหย้าเป็นจุดเริ่มต้น ของเส้นทางทุกเส้นทาง ไม่ว่าจะไป ทางไหนต้องเริ่มต้นจากจุดเริ่มต้น เดียวกัน แป้นเหย้ามีตำแหน่งอยู่บน แถวที่ ๒ นับจากแถวล่างสุดของ แป้นพิมพ์ (Keyboard) แป้นเหย้า ได้แก่แป้นอักษร ฟ ห ก ต ่า ส ว การวางนิ้วบนแป้นเหย้า	๖	๒๐

				<p>มือซ้าย (Left Hand) นิ้วก้อย จะวางและเคาะที่แป้น อักษร ฟ นิ้วนาง จะวางและเคาะที่แป้น อักษร ห นิ้วกลาง จะวางและเคาะที่แป้น อักษร ก นิ้วชี้ จะวางและเคาะที่แป้น อักษร ด</p> <p>มือขวา (Right Hand) นิ้วชี้ จะวางและเคาะที่แป้น อักษร ' นิ้วกลาง จะวางและเคาะที่แป้น อักษร ำ นิ้วนาง จะวางและเคาะที่แป้น อักษร ส นิ้วก้อย จะวางและเคาะที่แป้น อักษร ว การฝึกพิมพ์ Touch Typing ๑๓ บทเรียน</p>		
สอบกลางภาคเรียนที่ ๒ ผลการเรียนรู้ที่ ๔-๖						๑๐
รวม					๔๐	๒๐๐