

โครงสร้างรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

รายวิชา คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม

เวลา ๔๐ ชั่วโมง

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สมรรถนะหลัก ระดับสมรรถนะ/พฤติกรรมบ่งชี้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด	ชั่วโมง	น้ำหนัก คะแนน
๑	การใช้เทคโนโลยี	ผ.๑	สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๑ ด้านการสร้าง ใช้ และรู้เท่าทัน วิทยาการเทคโนโลยี -ความฉลาดทางดิจิทัล ใช้ คอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล อื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ตามคำแนะนำ และปฏิบัติตามตาม ข้อตกลงในการใช้งาน รู้จักการ ป้องกันตนจากมิจฉาชีพ	-การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่าง ปลอดภัย รู้จักข้อมูลส่วนตัว การปกป้อง ข้อมูลส่วนตัว การป้องกันตนเองจาก มิจฉาชีพ การรู้จักปฏิเสธเมื่อถูกชักชวน จากคนแปลกหน้าจากสื่อออนไลน์	๓	๑๕
			สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๑ ด้านการสร้าง ใช้ และรู้เท่าทัน วิทยาการเทคโนโลยี -ความฉลาดทางดิจิทัล ใช้ คอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล อื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ตามคำแนะนำ และปฏิบัติตามตาม ข้อตกลงในการใช้งาน รู้จักการ แบ่งเวลา	-ประโยชน์และโทษของเทคโนโลยี ข้อ ควรปฏิบัติในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี รู้จักการแบ่งเวลาในการใช้โทรศัพท์มือถือ ไอแพด หรือคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม	๒	๕

๒	การสืบค้นข้อมูล	ผ.๒	<p>สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๑ ด้านการสร้าง ใช้ และรู้เท่าทัน วิทยาการเทคโนโลยี</p> <p>-ความฉลาดทางดิจิทัล ใช้ คอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล อื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ตามคำแนะนำ และปฏิบัติตนตาม ข้อตกลงในการใช้งาน</p>	-โปรแกรมที่ใช้ท่องเว็บไซต์ (Web Browser ) ได้แก่ Google Chrome, Mozilla Firefox , Brave , Microsoft Edge , Opera	๒	๕
				-การสืบค้นข้อมูลจาก Google แบบ ทั้งหมด รูปภาพ วิดีโอ ซือบปี้ง หนังสือ ข่าวสาร Google maps	๓	๑๐
สอบกลางภาคเรียนที่ ๑ ผลการเรียนรู้ที่ ๑-๒						๒๐
๓	การใช้งานโปรแกรม Canva1	ผ.๓	<p>สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๑ ด้านการสร้าง ใช้ และรู้เท่าทัน วิทยาการเทคโนโลยี</p> <p>-ความฉลาดทางดิจิทัล ใช้ คอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล อื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ตามคำแนะนำ และปฏิบัติตนตาม ข้อตกลงในการใช้งาน</p> <p>สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดสร้างสรรค์</p> <p>-ผลิตผลงานออกมา โดยที่งานนั้น ยังอาศัยต้นแบบ</p>	-การใช้งานโปรแกรม Canva เบื้อง ต้นแบบไม่ลงชื่อเข้าใช้ ส่วนประกอบของ โปรแกรม Canva รู้จักเมนูดีไซน์(Design) องค์ประกอบ(Element) ข้อความ (Text) วาด(Paint)	๑	๕
				-การใช้งานเมนูดีไซน์(Design) หรือ แม่แบบในการสร้างผลงาน การเปลี่ยนสี แม่แบบ การย่อ/ขยายองค์ประกอบของ แม่แบบ การค้นหาแม่แบบ	๒	๕
				-การเลือกใช้เมนูองค์ประกอบ(Element) การค้นหารูปภาพองค์ประกอบ (ออกแบบสวนดอกไม้สร้างสรรค์)		
		ผ.๓		-การเลือกใช้เมนูข้อความ(Text) การ เปลี่ยนสีข้อความ การย่อ/ขยายข้อความ การเปลี่ยนรูปแบบข้อความ การเพิ่มเอฟ	๕	๑๕

				เพค้ให้กับข้อความ การเลือกใช้เมฆวาด วาดรูป(Paint) (ออกแบบการ์ดอวยพรวันเกิด, ออกแบบการ์ดอวยพรวันแม่)		
		ผ.๔	สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดสร้างสรรค์ -เสนอความคิดอิสระ ให้รายละเอียดของงาน หรือความคิดอย่างง่าย	สามารถทำสไลด์แนะนำตัวเองได้อย่างสร้างสรรค์จากโปรแกรม Canva	๒	๑๐
สอบปลายภาคเรียนที่ ๑ ผลการเรียนรู้ที่ ๑-๔						๑๐
๔	อัลกอริทึม และผังงาน	ผ.๕	สมรรถนะการสื่อสาร ระดับที่ ๑ ด้านการเลือกใช้กลวิธีการสื่อสารอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงควมรับผิดชอบต่อสังคมเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร -สื่อสารผ่านคำพูด ภาพ สัญลักษณ์	-ความหมายของอัลกอริทึม การเขียนแสดงอัลกอริทึมในการทำงาน	๑	๕
				-การเขียนรหัสจำลอง (Pseudocode) การเขียนสัญลักษณ์ Flowchart	๒	๕
				-การนำรหัสจำลองมาเขียนในรูปแบบ Flowchart	๒	๕
	โปรแกรม Microsoft Excel ๑	ผ.๖	สมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ระดับที่ ๑ ด้านพลเมือง รับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ -รับผิดชอบปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมตามบทบาทหน้าที่ ตามแนวปฏิบัติ	-การใช้งานโปรแกรม Microsoft Excel เบื้องต้น ส่วนประกอบของโปรแกรม แถบเมนู แถบเครื่องมือ -แนวตั้งเรียกว่า "สดมภ์" (Column) แนวนอนเรียกว่า "แถว" (Row) ช่องสี่เหลี่ยมที่เกิดจากการตัดกันของสดมภ์ และแถวเรียกว่า "เซลล์" (Cell)	๒	๑๐
				-การสร้างตาราง การใส่สูตร ฟังก์ชัน ข้อมูลในตาราง (การบันทึกไฟล์งาน)	๓	๑๐
สอบกลางภาคเรียนที่ ๒ ผลการเรียนรู้ที่ ๕-๖						๒๐

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สมรรถนะหลัก ระดับสมรรถนะ/พฤติกรรมบ่งชี้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด	ชั่วโมง	น้ำหนัก คะแนน
๕	โปรแกรม Microsoft Excel ๑	ผ.๖	<p>สมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ระดับที่ ๑ ด้านพลเมือง</p> <p>รับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่</p> <p>-รับผิดชอบปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมตามบทบาทหน้าที่ ตามแนวปฏิบัติ</p> <p>สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดสร้างสรรค์</p> <p>-ผลิตผลงานออกมา โดยที่งานนั้นยังอาศัยต้นแบบ</p> <p>สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดแก้ปัญหา</p> <p>-ออกแบบวิธีแก้ปัญหา เสนอทางเลือกในการแก้ปัญหา และดำเนินการแก้ปัญหา</p> <p>สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๑ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ</p> <p>-ระบุความเข้าใจของตนเอง พร้อมระบุเหตุผล</p> <p>สมรรถนะที่ ๔ สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ระดับที่ ๑</p> <p>พฤติกรรมบ่งชี้ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง</p>	-การผสมผสานตาราง การเพิ่ม/ลบ การแทรกตาราง	๒	๑๐
				การจัดทำตารางเรียน	๕	๑๕

			-ทำงานตามลำดับขั้นตอนภายใต้ การชี้แนะ ให้สำเร็จตามเวลาที่ กำหนด			
	วิทยาการคำนวณ	ผ.๗		-การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้ ซอฟต์แวร์ Cod.org (Course ๓)	๓	๑๐
สอบกลางภาคเรียนที่ ๒ ผลการเรียนรู้ที่ ๕-๗						๑๐
รวม					๔๐	๒๐๐