

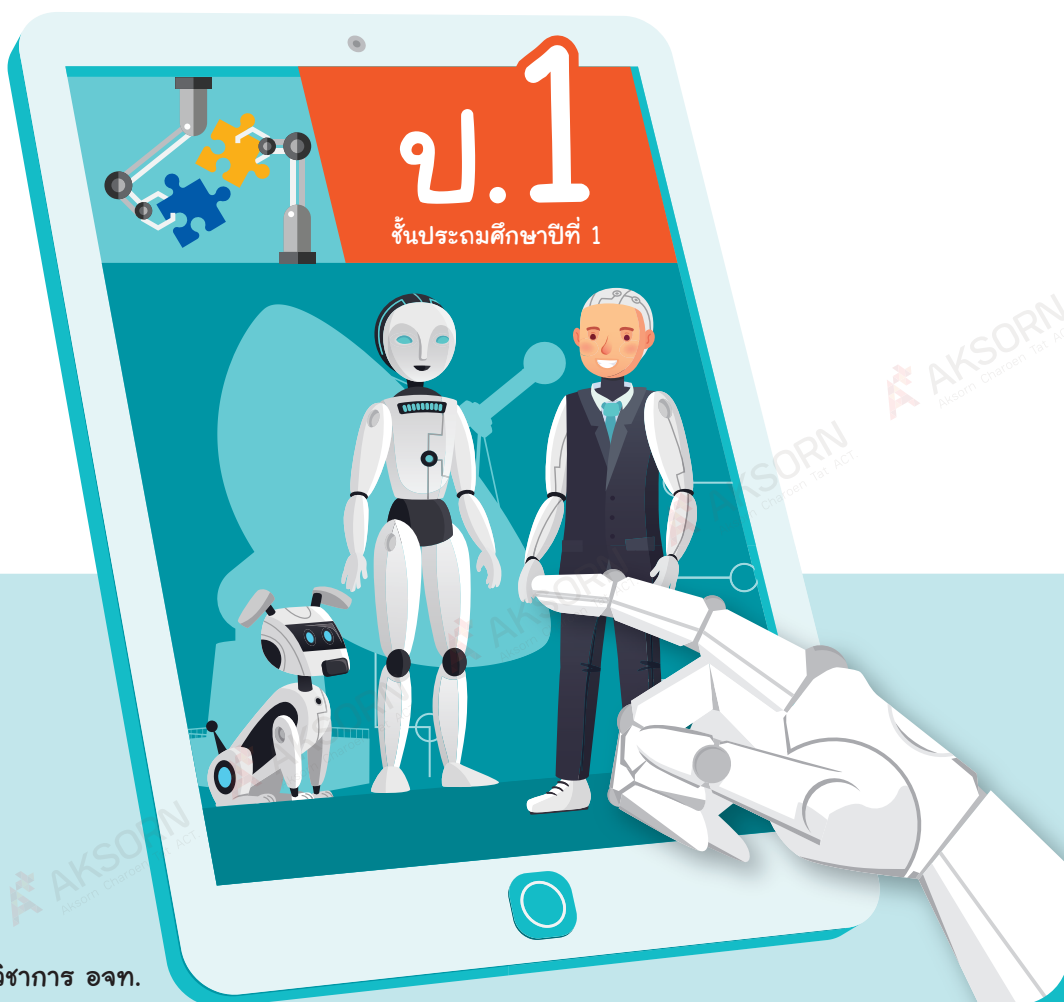
แบบฝึกหัดพัฒนาสมรรถนะ รายวิชาพื้นฐาน

เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)

ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

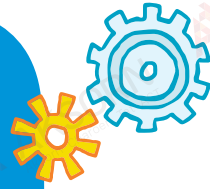
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551





เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)



ป. 1

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560)

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ฉบับ
เฉลี่ย

ผู้เรียบเรียง

สายงานวิชาการ อจท.

ผู้ตรวจ

นางสาววรรณกาญจน์ บุญยก

คณะกรรมการ

ดร.กิติโรจน์ ปันทรนนทกะ

นางสาวกานต์พิชชา เสริมพงษ์

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ

พิมพ์ครั้งที่ 2

รหัสสินค้า 1148052



A+ อักซอร์

www.aksorn.com

จัดพิมพ์และจำหน่ายทั่วประเทศโดย

บริษัท อักซอร์เจริญทัศน์ อจท. จำกัด

142 ถนนตะนาว เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

โทร. 0 2622 2999 (อัตโนมัติ 20 คู่สาย)

พิมพ์ที่: บริษัท ไทยรมเกล้า จำกัด โทร. 0 2903 9101-6

คำแนะนำในการใช้แบบฝึกหัดฯ

แบบฝึกหัดพัฒนาสมรรถนะ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.1 เป็นแบบฝึกหัดที่มีจุดประสงค์คือ มุ่งฝึกและประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีขอบข่ายของสาระกิจกรรมครอบคลุมตัวชี้วัดระหว่างทางและตัวชี้วัดปลายทางตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เน้นให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เพียงพอต่อการนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันจนบรรลุสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามที่ได้กำหนดไว้

การนำไปใช้

- ใช้กระตุ้นความสนใจและประเมินความพร้อมในการทำแบบฝึกของผู้เรียน
- ใช้ฝึกและประเมินเพื่อปรับปรุงพัฒนาผู้เรียนทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน
- ใช้ประเมินผลตัวชี้วัดปลายทางและสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนเพื่อเป็นหลักฐานแสดงคุณภาพของผู้เรียน

องค์ประกอบของแบบฝึกหัดพัฒนาสมรรถนะ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.1 มีดังนี้

ตัวชี้วัด

- ตัวชี้วัดปลายทาง → ว 4.2 ป.1/1
- ตัวชี้วัดระหว่างทาง → ว 4.2 ป.1/3

ตัวชี้วัดประจำหน่วยการเรียนรู้

- กิจกรรมครอบคลุมตัวชี้วัดตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ฉบับ
เฉลี่ย



กิจกรรม นำสู่การเรียนรู้

กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

กิจกรรมเพื่อกระตุ้นความสนใจและตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน

กิจกรรม การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

กิจกรรมเพื่อประเมินผลลัพธ์สุดท้ายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน



i-Quiz ข้อสอบดิจิทัล

เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจระหว่างเรียน



สำหรับครู

บันทึกผลและเกณฑ์การให้คะแนนเพื่อใช้เก็บหลักฐานแสดงคุณภาพของผู้เรียน



เกณฑ์การประเมิน (Rubric)

เกณฑ์การประเมิน

เพื่อประเมินตัวชี้วัดและสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน



กิจกรรมฝึกทักษะ

กิจกรรมฝึกทักษะ

กิจกรรมเพื่อฝึกแนวคิดเชิงคำนวณและพัฒนาความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียน



ข้อสอบ

ประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 1

ข้อสอบ

ข้อสอบเพื่อประเมินความรู้ ความเข้าใจตามตัวชี้วัดของแต่ละหน่วยการเรียนรู้



Computational Thinking

Activity

Computational Thinking Activity

กิจกรรมเพื่อประเมินการประยุกต์ใช้ความรู้และแนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด



หน่วยการเรียนรู้ที่

1

การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้
- กิจกรรมฝึกทักษะ
- กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ข้อสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 1

2

2

3

11

13



หน่วยการเรียนรู้ที่

2

การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้
- กิจกรรมฝึกทักษะ
- กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ข้อสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

17

17

18

29

31



หน่วยการเรียนรู้ที่

3

การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้
- กิจกรรมฝึกทักษะ
- กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ข้อสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

35

35

36

44

46



หน่วยการเรียนรู้ที่

4

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้
- กิจกรรมฝึกทักษะ
- กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ข้อสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 4

51

51

52

57

59

Computational Thinking Activity

62

การใช้งาน เทคโนโลยีเบื้องต้น



กิจกรรม

นำสู่การเรียนรู้

วาดภาพหรือติดภาพอุปกรณ์เทคโนโลยีที่รู้จัก พร้อมบอกประโยชน์
ของอุปกรณ์เทคโนโลยีดังกล่าว (แนวคำตอบ)



(วาดภาพ/ติดภาพ)

- อุปกรณ์เทคโนโลยีนี้ คือ โน้ตบุ๊กคอมพิวเตอร์
- ประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยี คือ
 - สามารถใช้งานนอกสถานที่ได้
 - พกพาสะดวก
 - ไม่ต้องเสียบปลั๊กตลอดเวลา



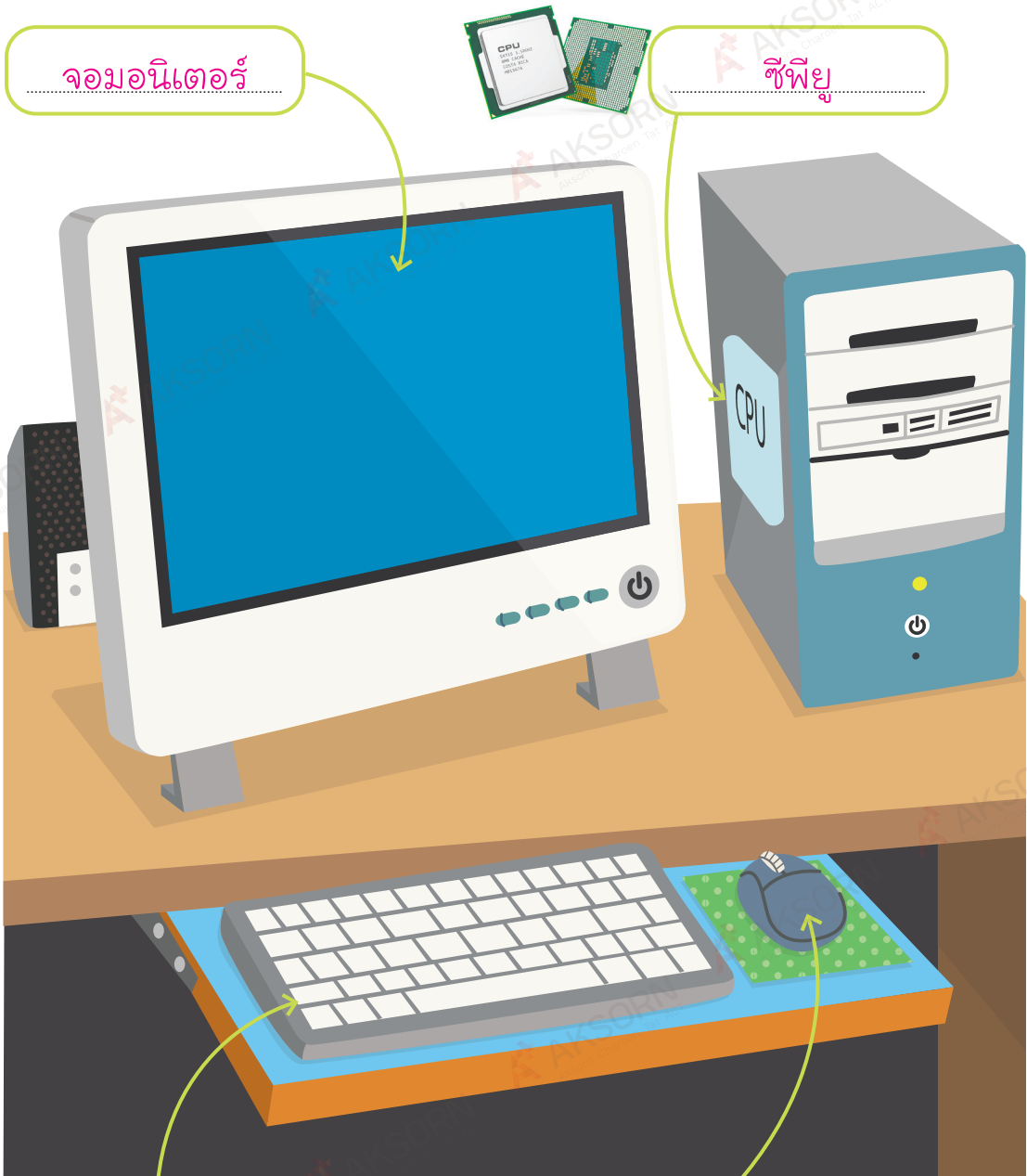
กิจกรรมฝึกทักษะ 1

การใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้น

- 1 ดูภาพ แล้วเขียนชื่อของอุปกรณ์เทคโนโลยีแต่ละประเภทลงในช่องว่าง

จอมอนิเตอร์

ซีพียู

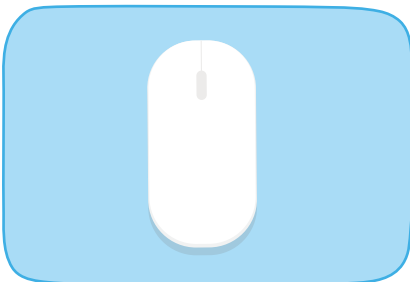


คีย์บอร์ด

เมาส์

ฉบับ
เฉลี่ย

2 จับคู่ภาพอุปกรณ์เทคโนโลยีกับข้อความแสดงคุณสมบัติของอุปกรณ์เทคโนโลยีให้ถูกต้อง



กะทัดรัด น้ำหนักเบา
ซีพีแอนด์เย้า
ควบคุมได้ง่าย

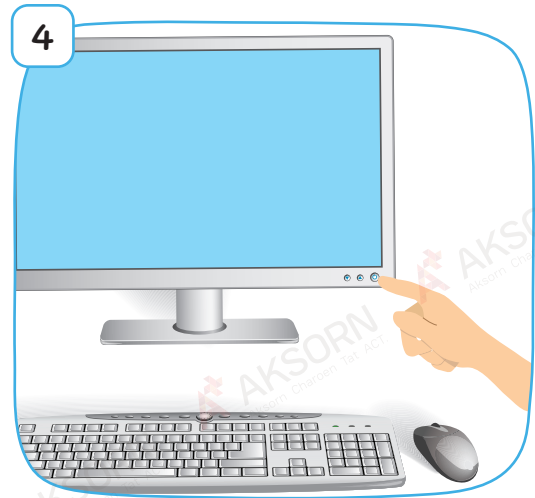
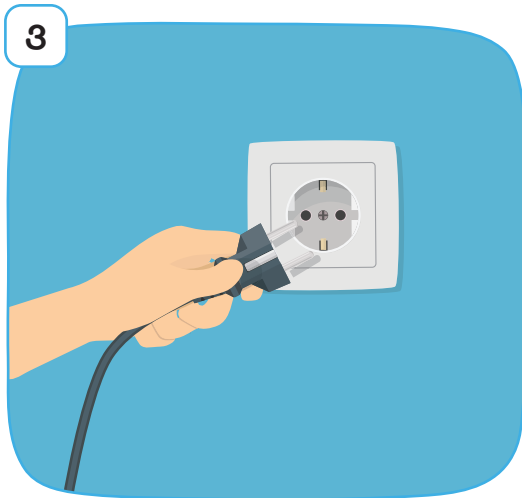
ตอบสนองทุกการใช้งาน
ประมวลผลรวดเร็ว

ภาพคมชัดเหนือระดับ
สีสั่นแอนด์เย้าสมจริง
ช่วยถนอมสายตา

ปุ่มพิมพ์คุณภาพสูง
เคลือบพิเศษป้องกันปุ่ม
รองรับทุกการพิมพ์

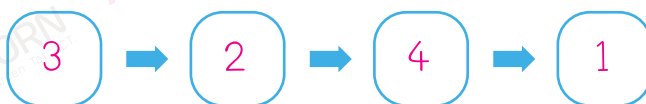
จับ
เฉลย

3 นำหมายเลข 1-4 ที่อยู่ในภาพ เขียนลงใน ด้านล่าง เพื่อเรียงลำดับขั้นตอนการเปิดคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ



จับ
เฉลย

เรียงลำดับขั้นตอนการเปิดคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะได้ ดังนี้



4

✓ หน้าข้อความที่อธิบายหน้าที่การใช้งานและการเปิด-ปิด อุปกรณ์เทคโนโลยีได้ถูกต้อง และกา ✗ หน้าข้อความที่อธิบายหน้าที่การใช้งานและการเปิด-ปิด อุปกรณ์เทคโนโลยีไม่ถูกต้อง

- ✓ 1. ซีพียูทำหน้าที่คล้ายกับสมองของคน
- ✗ 2. แป้นตัวเลขใช้ป้อนข้อมูลที่เป็นตัวเลขเท่านั้น
- ✓ 3. ตัวชี้ตำแหน่งบนจอมอนิเตอร์เคลื่อนไหวตามเมาส์
- ✓ 4. คีย์บอร์ดสามารถทำหน้าที่บางอย่างแทนเมาส์ได้
- ✗ 5. เมื่อเลือกคำสั่งชัตดาวน์แล้ว ซีพียูจะดับทันที

5

อ่านสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้วตอบคำถาม

ณดากำลังทำรายงานโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว ต้องการพิมพ์ใส่กระดาษ

1. จากสถานการณ์ อุปกรณ์เทคโนโลยีที่ต้องใช้มีอะไรบ้าง
จอมอนิเตอร์ ซีพียู คีย์บอร์ด เมาส์ และเครื่องพิมพ์
2. เมื่อณดาใช้งานเครื่องพิมพ์เสร็จแล้ว กดปุ่มปิดที่เครื่องพิมพ์ทันที ณดาทำถูกต้องหรือไม่ เพราะเหตุใด
 ถูกต้อง ไม่ถูกต้อง
เพราะ การปิดเครื่องพิมพ์สามารถกดปุ่มปิดที่เครื่องพิมพ์ได้ทันที ไม่ต้องใช้คำสั่งอื่น

6



กิจกรรมฝึกทักษะ 2

การใช้งานซอฟต์แวร์เบื้องต้น

- 1 เลือกตัวอักษรหน้าคำสั่งโปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ดมาเติมลงในช่องว่างให้สัมพันธ์กับข้อความ



- J 1. การเปลี่ยนขนาดตัวอักษรให้มีขนาดใหญ่ขึ้น
- H 2. สร้างเอกสารใหม่หรือสร้างไฟล์ใหม่
- A 3. การบันทึกเอกสารที่กำลังทำงานอยู่
- G 4. การพิมพ์ (Print) เอกสารออกทางเครื่องพิมพ์
- K 5. การเปลี่ยนสีตัวอักษร
- F 6. ชีตเส้นใต้ข้อความที่เลือก
- D 7. ปรับรูปแบบข้อความให้เป็นตัวหนา
- E 8. ปรับรูปแบบข้อความให้เป็นตัวเอียง
- I 9. การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร
- C 10. การเปิดเอกสารหรือเรียกใช้ไฟล์ที่จัดเก็บไว้

ฉบับ
เฉลย

2

ขีด ✓ ลงใน ○ หน้าคำสั่งโปรแกรมเพนต์ที่ทำให้ภาพด้านซ้าย
เปลี่ยนเป็นภาพด้านขวา

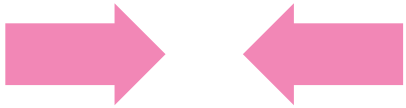
1.



คำสั่งโปรแกรม

- ก่อเครื่องมือ
เลือกยางลบ
- ก่อเครื่องมือ
เลือกถังสี

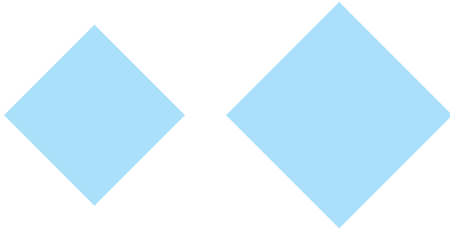
2.



คำสั่งโปรแกรม

- หมุนภาพ (Rotate)
- ปรับขนาดภาพ

3.



คำสั่งโปรแกรม

- ปรับขนาดเส้น
- ปรับขนาดภาพ

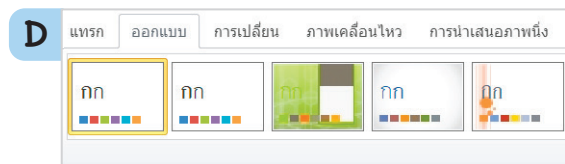
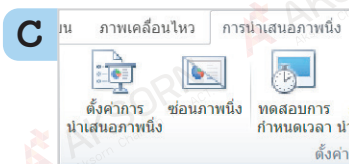
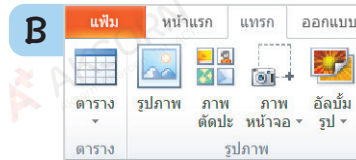
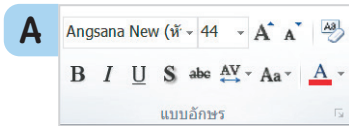
4.



คำสั่งโปรแกรม

- ก่อเครื่องมือ
เลือกพิมพ์ข้อความ
- ก่อเครื่องมือ
เลือกแทรกภาพ

- 3 พิจารณาแถบเครื่องมือในโปรแกรมไมโครซอฟท์พาวเวอร์พอยต์ที่กำหนด แล้วตอบคำถาม โดยขีด ✓ ลงใน หน้าตัวอักษรภาษาอังกฤษที่ตรงกับแถบเครื่องมือที่เป็นคำตอบ



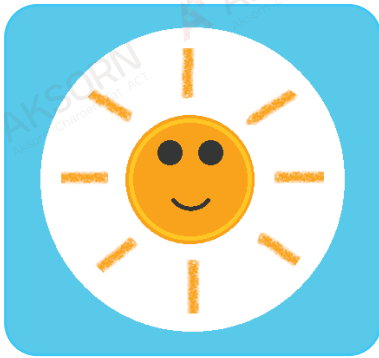
1. ต้นต้องการปรับรูปแบบพื้นหลังของสไลด์ที่เป็นสีขาวให้เป็นชุดรูปแบบอื่น ต้นควรเลือกใช้แถบเครื่องมือใด
 A B C D
2. เขมต้องการเปลี่ยนแบบตัวอักษร ขนาดตัวอักษร และสีตัวอักษร เขมควรเลือกใช้แถบเครื่องมือใด
 A B C D
3. จินต้องการแทรกตารางและรูปภาพประกอบในสไลด์ จินควรเลือกใช้แถบเครื่องมือใด
 A B C D
4. เอวาต้องการนำเสนอสไลด์ทั้งหมดที่ทำเสร็จแล้ว เอวาควรเลือกใช้แถบเครื่องมือใด
 A B C D

ฉบับ
เฉลย

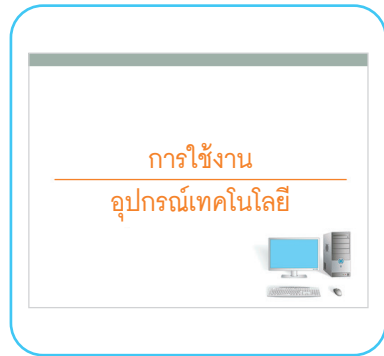
4 ระบายสีลงในภาพดวงดาวตามโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับใช้สร้างไฟล์งานต่อไปนี้

		
โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด	โปรแกรมเพนต์	โปรแกรมไมโครซอฟท์พาวเวอร์พอยต์

1.



2.



3.

ส่วนผสมทำน้ำมะนาว

1. มะนาวสด 2 ผล
2. น้ำเชื่อม 1 ถ้วย
3. น้ำแข็ง 1 แก้ว

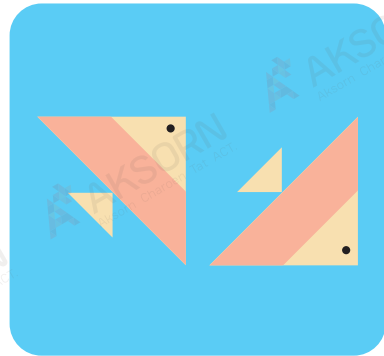


วิธีทำน้ำมะนาว

นำมะนาวสดมาผ่าครึ่งและเอาเมล็ดออก คั้นมะนาวใส่ถ้วย เติมน้ำเชื่อม คนให้เข้ากัน จากนั้นเทน้ำมะนาวลงในแก้วที่ใส่น้ำแข็งไว้



4.



ฉบับ
เฉลย



i-Quiz

หลังจากทำแบบฝึกหัดเรียบร้อยแล้วให้นักเรียนสแกน QR Code
ตอบคำถามเพื่อประเมินความเข้าใจ



- การสื่อสาร
- การคิด
- การแก้ปัญหา
- การใช้ทักษะชีวิต
- การใช้เทคโนโลยี



ปฏิบัติกิจกรรมต่อไปนี้ (แนวคำตอบ)

- เลือกอุปกรณ์เทคโนโลยีที่สนใจมา 1 ชนิด แล้ววาดภาพหรือติดภาพอุปกรณ์เทคโนโลยีดังกล่าว พร้อมระบุส่วนประกอบและหน้าที่การทำงานของอุปกรณ์เทคโนโลยี

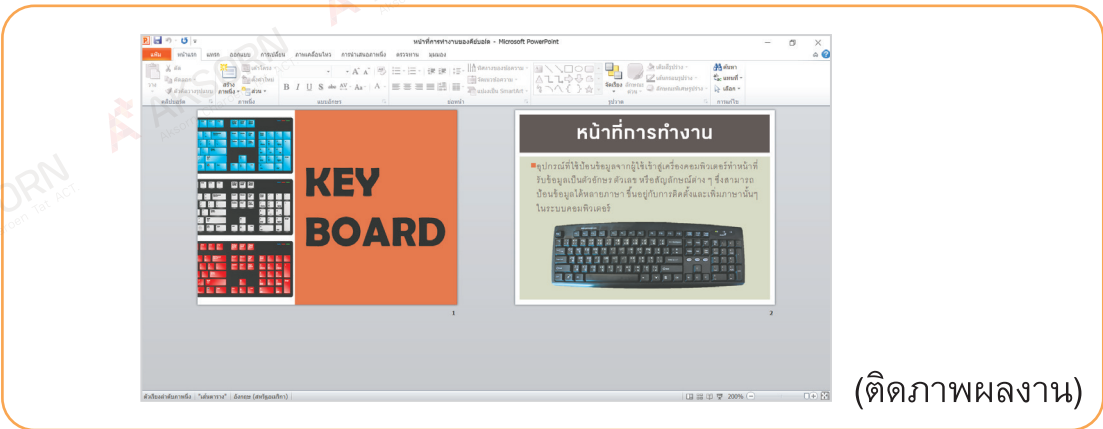
อุปกรณ์เทคโนโลยีที่เลือกมา คือ คีย์บอร์ด

ฉบับ
เฉลย

หน้าที่การทำงานของอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดนี้ คือ เป็นอุปกรณ์
ที่ปกป้องข้อมูลจากผู้ไม่ประสงค์ดี ทำหน้าที่รับข้อมูล
ที่เป็นตัวอักษร ตัวเลข หรือสัญลักษณ์ต่างๆ

2. แบ่งกลุ่ม 3 คน ที่เลือกอุปกรณ์เทคโนโลยีชนิดเดียวกัน
แล้วนำข้อมูลเกี่ยวกับหน้าที่การทำงานของอุปกรณ์เทคโนโลยี
ที่เลือกมาสร้างเป็นผลงาน โดยเลือกใช้โปรแกรมตามที่กำหนด

- โปรแกรมที่เลือก
- โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด
 - โปรแกรมเพนต์
 - โปรแกรมไมโครซอฟท์พาวเวอร์พอยต์



ฉบับ
เฉลย

3. จัดเก็บไฟล์ผลงานของกลุ่มตนเอง โดยสร้างและตั้งชื่อไฟล์เดอร์
เป็นชื่อกลุ่ม
ชื่อไฟล์เดอร์ หน้าที่ของคีย์บอร์ด



สำหรับครู

ตารางบันทึกคะแนนตัวชี้วัดปลายทาง

ตัวชี้วัด	คะแนน	
	ได้	เต็ม
ว 4.2 ป.1/4		3

ตารางบันทึกผลการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน ข้อที่	สมรรถนะสำคัญ			คะแนน	
	สมรรถนะที่ 5	ตัวชี้วัดที่ 1	พฤติกรรมบ่งชี้ 3.	ได้	เต็ม
1.					3



เกณฑ์การประเมิน
(Rubric)



คู่มือการประเมิน (Rubric)
ตัวชี้วัดและสมรรถนะสำคัญ หน้า 63-65



ข้อสอบ

ประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 1



ตอนที่ 1

เขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก. ข. หรือ ค. หน้าคำตอบที่ถูกต้อง

คะแนนที่ได้ **คะแนนเต็ม**
_____ / 10

1. อุปกรณ์เทคโนโลยีในข้อใดไม่ได้ทำหน้าที่รับข้อมูล



2. อุปกรณ์เทคโนโลยีในข้อใดทำหน้าที่คล้ายกับสมองของมนุษย์

- ก. ซีพียู (CPU)
- ข. จอมอนิเตอร์ (Monitor)
- ค. เมาส์ (Mouse)

3. ถ้าขาดอุปกรณ์เทคโนโลยีในข้อใด ยังสามารถพิมพ์งานในคอมพิวเตอร์ได้




- ก. จอมอนิเตอร์ (Monitor)
- ข. คีย์บอร์ด (Keyboard)
- ค. เมาส์ (Mouse)

13

1. ตอบ ข้อ ก.



พิจารณาแต่ละตัวเลือก

-  ถูกต้อง เพราะจอมอนิเตอร์มีหน้าที่แสดงผลข้อมูลตัวอักษรหรือข้อมูลภาพ
-  ไม่ถูกต้อง เพราะคีย์บอร์ดทำหน้าที่รับข้อมูลที่เป็นตัวอักษร ตัวเลข หรือสัญลักษณ์
-  ไม่ถูกต้อง เพราะเมาส์ทำหน้าที่รับข้อมูลที่ใช้ในการควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์

2. ตอบ ข้อ ก. ซีพียู (CPU)

พิจารณาแต่ละตัวเลือก

- ซีพียู (CPU) ถูกต้อง เพราะซีพียู (CPU) มีหน้าที่ในการประมวลผลข้อมูลที่ได้รับเข้ามาแล้วแสดงผลออกไปยังจอมอนิเตอร์ ซึ่งจะมีหน้าที่คล้ายกับสมองของมนุษย์ที่ทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลแล้วแสดงผลออกมาเป็นท่าทางหรือคำพูด

ฉบับ
เฉลย

- จอมอนิเตอร์ (Monitor) ไม่ถูกต้อง เพราะจอมอนิเตอร์ (Monitor) มีหน้าที่แสดงผลข้อมูลตัวอักษรหรือข้อมูลภาพต่างๆ เท่านั้น จึงไม่ใกล้เคียงกับหน้าที่ของสมองของมนุษย์
- เมาส์ (Mouse) ไม่ถูกต้อง เพราะเมาส์ (Mouse) ใช้สำหรับรับข้อมูลที่ใช้ในการควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์ซึ่งไม่ได้มีหน้าที่ในการประมวลผลข้อมูลเหมือนกับสมองของมนุษย์

3. ตอบ ข้อ ค. เมาส์ (Mouse)

พิจารณาแต่ละตัวเลือก

- จอมอนิเตอร์ (Monitor) ไม่ถูกต้อง เพราะจอมอนิเตอร์ (Monitor) มีหน้าที่แสดงผลข้อมูลตัวอักษรหรือข้อมูลภาพต่างๆ หากขาดจอมอนิเตอร์จะไม่สามารถทราบได้เลยว่าในขณะนี้คอมพิวเตอร์กำลังทำงานอะไร
- คีย์บอร์ด (Keyboard) ไม่ถูกต้อง เพราะคีย์บอร์ด (Keyboard) มีหน้าที่ในการรับข้อมูลที่เป็นตัวอักษร ตัวเลขหรือสัญลักษณ์ หากขาดคีย์บอร์ดก็จะไม่สามารถพิมพ์งานในคอมพิวเตอร์ได้
- เมาส์ (Mouse) ถูกต้อง เพราะเมาส์ (Mouse) ใช้สำหรับรับข้อมูลที่ใช้ในการควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์ แต่คีย์บอร์ดมีส่วนที่สามารถทำหน้าที่ในการควบคุมทิศทางของเคอร์เซอร์แทนเมาส์ได้ ดังนั้น หากไม่มีเมาส์ก็สามารถพิมพ์งานในคอมพิวเตอร์ได้

13

4. **ตอบ ข้อ ข.** ซีพียูทำหน้าที่ควบคุมทิศทางการเคลื่อนที่ของเคอร์เซอร์
พิจารณาแต่ละตัวเลือก

- คีย์บอร์ดทำหน้าที่รับข้อมูลที่เป็นตัวอักษร ตัวเลข หรือสัญลักษณ์ ถูกต้อง เพราะคีย์บอร์ดประกอบด้วย 5 ส่วนหลัก ได้แก่ แป้นฟังก์ชัน แป้นควบคุม แป้นตัวเลข แป้นตัวอักษร และแป้นนำทาง ซึ่งสามารถรับข้อมูลที่เป็นตัวอักษร ตัวเลข หรือสัญลักษณ์ได้
- ซีพียูทำหน้าที่ควบคุมทิศทางการเคลื่อนที่ของเคอร์เซอร์ **ไม่ถูกต้อง** เพราะซีพียูมีหน้าที่ประมวลผลข้อมูลที่รับเข้ามาและแสดงผลออกไปยังจอมอนิเตอร์ ซึ่งอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ควบคุมทิศทางการเคลื่อนที่ของเคอร์เซอร์ คือ เมาส์
- จอมอนิเตอร์ทำหน้าที่แสดงผลข้อมูลให้ผู้ใช้งานรับรู้ ถูกต้อง เพราะจอมอนิเตอร์เป็นอุปกรณ์แสดงผลข้อมูลตัวอักษร หรือข้อมูลภาพต่างๆ

5. **ตอบ ข้อ ค.** อชิตอดปลั๊กไฟออกทันที หลังจากปิดโปรแกรม
พิจารณาแต่ละตัวเลือก

- ต้นน้ำเปิดคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะโดยกดปุ่มตรงเคสก่อนปุ่มตรงจอมอนิเตอร์ **เหมาะสม** เพราะการเปิดคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ มีวิธีการ คือ ให้กดปุ่มเปิดตรงเคสก่อน จากนั้นกดปุ่มเปิดตรงจอมอนิเตอร์
- แพรกดปุ่มปิดเครื่องพิมพ์หลังจากใช้งานเสร็จเรียบร้อยแล้ว **เหมาะสม** เพราะวิธีการปิดเครื่องพิมพ์สามารถกดปุ่มปิดที่เครื่องพิมพ์หลังจากใช้งานเสร็จสิ้นได้เลย
- อชิตอดปลั๊กไฟออกทันที หลังจากปิดโปรแกรม **ไม่เหมาะสม** เพราะการปิดคอมพิวเตอร์ควรขั้ตดาว์นคอมพิวเตอร์ก่อน เพื่อให้ซีพียูและจอมอนิเตอร์ดับลง หากถอดปลั๊กไฟออกทันทีอาจทำให้เกิดความเสียหายแก่ซีพียูได้

6. **ตอบ ข้อ ข.** Click

I คือ คำสั่งตัวเอียง มีหน้าที่ทำให้ข้อความที่พิมพ์เป็นตัวเอียง ดังนั้น เมื่อเลือกคำสั่ง **I** แล้วพิมพ์คำว่า Click จะได้ผลลัพธ์เป็น Click

7. **ตอบ ข้อ ก.** ไม่ได้กดบันทึก (Save) ขณะพิมพ์งาน

ในการใช้งานโปรแกรมควรกดบันทึกเอกสารหรือไฟล์งานไว้ในระหว่างทำงานและก่อนออกจากโปรแกรม เพื่อบันทึกข้อมูลในเอกสารไม่ให้สูญหาย หากเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด ดังนั้น ถ้าไฟฟ้ดับขณะพิมพ์งาน สิ่งที่พิมพ์ไว้ช่วงก่อนไฟฟ้ดับหายไป เพราะไม่ได้กดบันทึก (Save) ขณะพิมพ์งาน

4. ข้อใดอธิบายหน้าที่ของอุปกรณ์เทคโนโลยี**ไม่ถูกต้อง**

ก. คีย์บอร์ดทำหน้าที่รับข้อมูลที่เป็นตัวอักษร ตัวเลข หรือสัญลักษณ์

X ซีพียูทำหน้าที่ควบคุมทิศทางการเคลื่อนที่ของเคอร์เซอร์

ค. จอมอนิเตอร์ทำหน้าที่แสดงผลข้อมูลให้ผู้ใช้งานรับรู้

5. บุคคลใดเปิด-ปิดอุปกรณ์เทคโนโลยี**ไม่เหมาะสม**

ก. ต้นน้ำเปิดคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะโดยกดปุ่มตรงเคสก่อนปุ่มตรงจอมอนิเตอร์

ข. แพรกดปุ่มปิดเครื่องพิมพ์หลังจากใช้งานเสร็จเรียบร้อยแล้ว

X อชิตอดปลั๊กไฟออกทันที หลังจากปิดโปรแกรม

6. ถ้าใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด เลือกคำสั่ง **I** แล้วพิมพ์คำว่า "Click" จะได้ผลลัพธ์ตามข้อใด

ก. Click

X Click

ค. Click

7. ถ้าไฟฟ้ดับขณะพิมพ์งาน เมื่อไฟฟ้ติด เปิดดูไฟล์งานเอกสารที่พิมพ์ค้างไว้ พบว่า สิ่งที่พิมพ์ไว้ช่วงก่อนไฟฟ้ดับหายไป ข้อใดคือสาเหตุของปัญหา

X ไม่ได้กดบันทึก (Save) ขณะพิมพ์งาน

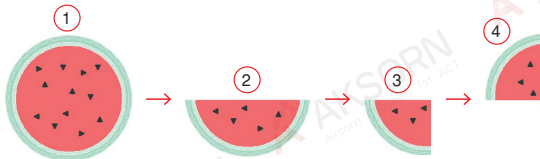
ข. ไม่ได้กดสร้าง (New) ไฟล์เอกสารสำรอง

ค. ไม่ได้กดพิมพ์ (Print) ออกทางเครื่องพิมพ์

8. ถ้าต้องการใส่วิดีโอประกอบสไลด์ จะต้องเลือกคำสั่งใดเป็นอันดับแรก

- ก. หน้าแรก
- ข. ออกแบบ
- ค. แทรก**

9. ถ้าใช้โปรแกรมเพนต์สร้างภาพแตงโม ตามลำดับหมายเลขที่กำหนด ต้องใช้คำสั่งใดบ้าง



ค. ตัดภาพ (Crop) และหมุนภาพ (Rotate)

- ข. ปรับขนาดเส้น (Size) และขยาย (Magnifier)
- ค. รูปร่างแบบต่าง ๆ (Shapes) และตัวอักษร (Text)

10. โยใหม่ต้องการทำรายงานวิชาวิทยาศาสตร์ และต้องใส่รูปภาพประกอบในรายงาน โยใหม่ควรใช้โปรแกรมใดทำเอกสารจึงจะเหมาะสม

- ก. โปรแกรมเพนต์
- ข. โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด**
- ค. โปรแกรมไมโครซอฟท์พาวเวอร์พอยต์

8. **ตอบ ข้อ ค. แทรก**

ขั้นตอนการใส่วิดีโอลงในสไลด์ มีดังนี้

- กดเลือกชุดคำสั่งเมนูแทรก (Insert)
- เลือกปุ่ม วิดีโอ
- เลือกปุ่ม วิดีโอจากแฟ้ม
- เลือกวิดีโอที่ต้องการใส่ในสไลด์แล้วกดปุ่ม แทรก

9. **ตอบ ข้อ ก. ตัดภาพ (Crop) และหมุนภาพ (Rotate)**

พิจารณาแต่ละตัวเลือก

- ตัดภาพ (Crop) และหมุนภาพ (Rotate) ถูกต้อง เพราะจากภาพแตงโมถูกตัดเป็น 3 ส่วนโดยใช้คำสั่งตัดภาพ (Crop) และชิ้นส่วนที่ถูกตัดของแตงโมถูกหมุนตามเข็มนาฬิกา ซึ่งต้องใช้คำสั่งหมุนภาพ (Rotate)
- ปรับขนาดเส้น (Size) และขยาย (Magnifier) ไม่ถูกต้อง เพราะคำสั่งปรับขนาดเส้น (Size) และขยาย (Magnifier) ใช้สำหรับปรับขนาดของภาพให้ใหญ่ขึ้นหรือเล็กลง แต่ขนาดของภาพแตงโมที่กำหนดมีขนาดเท่าเดิม
- รูปร่างแบบต่าง ๆ (Shapes) และตัวอักษร (Text) ไม่ถูกต้อง เพราะคำสั่งรูปร่างแบบต่าง ๆ (Shapes) ใช้เพิ่มรูปร่าง เช่น เส้นตรง รูปสามเหลี่ยม ส่วนตัวอักษร (Text) ใช้เพิ่มตัวอักษรซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับภาพแตงโมที่กำหนด

15

10. **ตอบ ข้อ ข. โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด**

โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการทำงานด้านการพิมพ์งานเอกสารมากที่สุด รวมถึงสามารถใช้งานคำสั่งต่างๆ ได้ เช่น การใส่ภาพลงในเอกสาร การใส่ตาราง ดังนั้น โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ดจึงเหมาะสมหากต้องการทำรายงานวิชาวิทยาศาสตร์ และต้องใส่รูปภาพประกอบในรายงาน

ฉบับ
เฉลย

🖱️ ตอนที่ 2

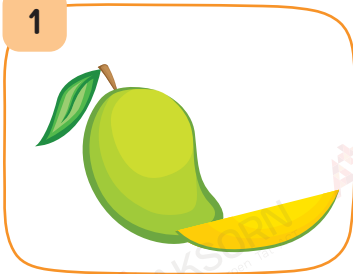
คะแนนที่ได้

คะแนนเต็ม

6

ถ้าต้องการจัดเก็บไฟล์ภาพต่อไปนี้ลงในโฟลเดอร์
โดยแยกตามประเภท จะจัดเก็บได้ที่โฟลเดอร์ โดยให้นักเรียนตั้งชื่อ
โฟลเดอร์ และระบุหมายเลขภาพในแต่ละโฟลเดอร์ (แนวคำตอบ)

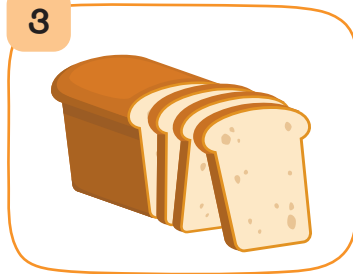
1



2



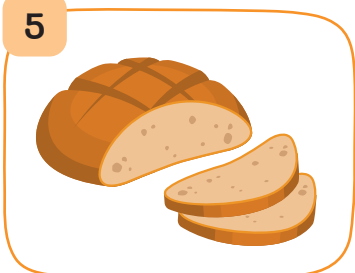
3



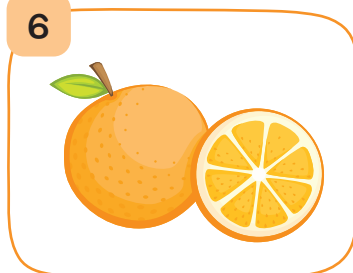
4



5



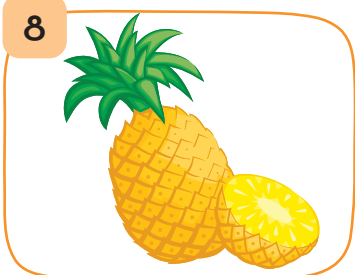
6



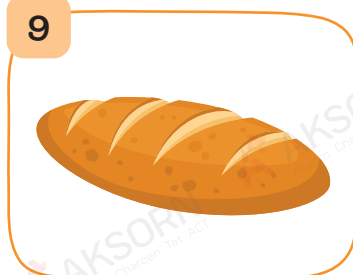
7



8



9



จัดเก็บได้ 3 โฟลเดอร์ ได้แก่

ชื่อโฟลเดอร์ สัตว์เลี้ยง คือ ภาพหมายเลข 2, 4, 7

ชื่อโฟลเดอร์ ผลไม้ คือ ภาพหมายเลข 1, 6, 8

ชื่อโฟลเดอร์ ขนมปัง คือ ภาพหมายเลข 3, 5, 9

การแก้ปัญหา

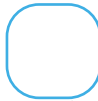
อย่างเป็นขั้นตอน



กิจกรรม

นำสู่การเรียนรู้

เขียนหมายเลข 1-4 ลงใน



เพื่อเรียงลำดับวิธีการแก้ปัญหาจาก

สถานการณ์ที่กำหนด

ถ้านักเรียนทำน้ำหกใส่หนังสือเรียน
นักเรียนจะแก้ปัญหาอย่างไร

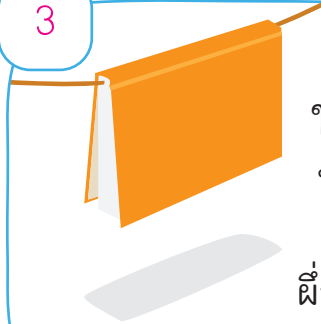


2



หาสิ่งของมา
ซับน้ำ
ให้หนังสือ
แห้งเร็วขึ้น

3



ใช้กระดาษ
ทิชชูซับน้ำ
และนำไป
ผึ่งลมให้แห้ง

1



เทน้ำที่หกออกจากหนังสือ

4



หนังสือแห้งและอ่าน
ได้ชัดเจนเหมือนเดิม

ฉบับ
เฉลย



1 อ่านข้อความ แล้วเขียนหมายเลขของขั้นตอนการแก้ปัญหา ตามที่กำหนดให้ลงใน

ขั้นตอนที่ 1 พิจารณาและทำความเข้าใจปัญหา

ขั้นตอนที่ 2 วางแผนการแก้ปัญหา

ขั้นตอนที่ 3 ลงมือแก้ปัญหา

ขั้นตอนที่ 4 ตรวจสอบผลการแก้ปัญหา

1. น้องหกล้มเป็นแผล เพราะสะดุดของเล่น ตรงกับขั้นตอนการแก้ปัญหา ขั้นตอนที่

1



2. คุณแม่ชมว่าห้องของน้องเป็นระเบียบขึ้น ตรงกับขั้นตอนการแก้ปัญหา ขั้นตอนที่

4



3. น้องคิดว่าจะหากล่องมาใส่ของเล่น ตรงกับขั้นตอนการแก้ปัญหา ขั้นตอนที่

2



4. น้องเก็บของเล่นใส่กล่องอย่างเป็นระเบียบ ตรงกับขั้นตอนการแก้ปัญหา ขั้นตอนที่

3



2 พิจารณาปัญหาที่กำหนด แล้วบอกขั้นตอนการแก้ปัญหา

ปัญหาที่พบ

หากกระติกน้ำของตนเองไม่เจอ



(แนวคำตอบ)



ขั้นตอนที่ 1 พิจารณาและทำความเข้าใจปัญหา

หากกระติกน้ำไม่เจอ เพราะกระติกน้ำทุกใบเหมือนกัน



ขั้นตอนที่ 2 วางแผนการแก้ปัญหา

คิดว่าจะเขียนชื่อของตนเองที่กระติกน้ำ



ขั้นตอนที่ 3 ลงมือแก้ปัญหา

เขียนชื่อตนเองลงไปที่กระติกน้ำให้เรียบร้อย



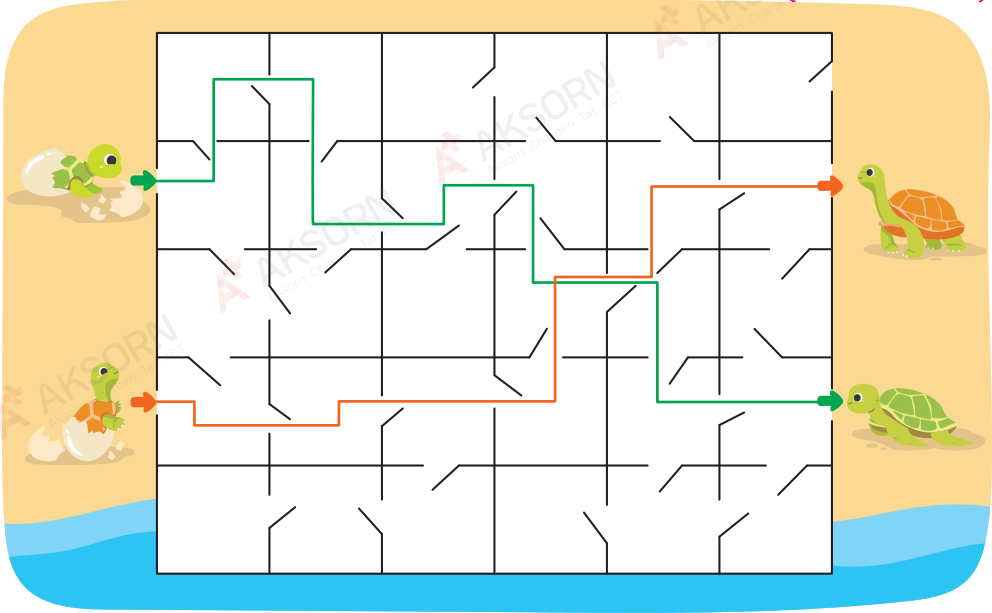
ขั้นตอนที่ 4 ตรวจสอบผลการแก้ปัญหา

หากกระติกน้ำของตนเองที่วางไว้ได้ง่ายขึ้น



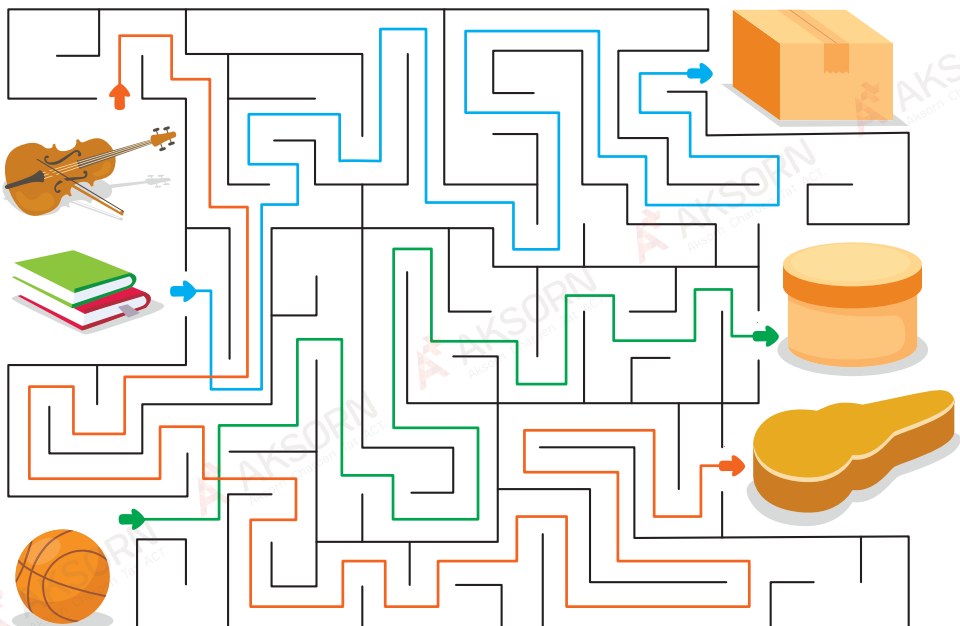
1 ลากเส้นจากภาพด้านซ้ายไปหาภาพด้านขวาที่สัมพันธ์กัน

1. พาลูกเต่าไปหาแม่เต่าที่มีสีสันและลวดลายคล้ายกัน
(แนวคำตอบ)



ฉบับ
เฉลย

2. นำสิ่งของไปเก็บลงในกล่องที่มีรูปทรงคล้ายกัน



2 ดูภาพ แล้วระบายสีหมายเลขภาพตามที่กำหนด

1. ระบายสีหมายเลขภาพไอศกรีมที่หายไปในช่วง ?

1 				4 
2 				5 
3 			?	6 

2. ระบายสีหมายเลขภาพตะกร้าที่จัดผลไม้ไม่ซ้ำกับภาพอื่น

1 	2 	3 
4 	5 	6 
7 	8 	9 

ฉบับ
เฉลย

3 ดูภาพ แล้วจับคู่ภาพสัตว์ตัวเดียวกัน โดยเติมหมายเลขลงในช่องว่าง และตอบคำถาม

ตัวที่ 1 ตัวที่ 2 ตัวที่ 3 ตัวที่ 4 ตัวที่ 5 ตัวที่ 6

ตัวที่ 3 ตัวที่ 5 ตัวที่ 6 ตัวที่ 1 ตัวที่ 2 ตัวที่ 4

ฉบับ
เฉลย

1. แมวที่สูงที่สุด คือ แมวตัวที่ 2
2. แมวที่เตี้ยที่สุด คือ แมวตัวที่ 4
3. แมวตัวที่ 1 สูง (สูง/เตี้ย) กว่าแมวตัวที่ 4
4. แมวตัวที่ 3 เตี้ย (สูง/เตี้ย) กว่าแมวตัวที่ 6
5. จัดอันดับแมวตัวที่สูงที่สุด 3 อันดับแรก
 - อันดับ 1 ตัวที่ 2
 - อันดับ 2 ตัวที่ 5
 - อันดับ 3 ตัวที่ 6



1 อธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดด้วยการเขียนบอกเล่า

ฉันชื่อของขวัญวันเกิดมาให้คุณแม่ แต่ยังไม่ได้ห่อของขวัญ เพราะไม่ได้ซื้อกระดาษ เลยไม่รู้ว่า จะใช้อะไรมาติดกระดาษห่อของขวัญ
ฉันจะแก้ปัญหานี้อย่างไรดีนะ



(แนวคำตอบ)

กำหนดกรอบเรื่องราวที่เล่า	การห่อของขวัญวันเกิดให้คุณแม่
ลำดับขั้นตอนให้ชัดเจน	พรุ่งนี้เป็นวันเกิดของคุณแม่ คุณพ่อและฉันจึงได้ตัดสินใจซื้อ กำไลเป็นของขวัญวันเกิดให้คุณแม่
อธิบายเหตุการณ์สำคัญ ที่ทำให้เกิดปัญหา	ฉันต้องการห่อของขวัญให้คุณแม่ ด้วยตนเองแต่ที่บ้านไม่มีกระดาษติด กระดาษและฉันไม่ได้ซื้อกระดาษ
อธิบายวิธีการแก้ปัญหา จากประสบการณ์ตรง	ฉันนำแป้งมันกับน้ำมาตีผสมกัน กลายเป็นแป้งเปียก แล้วนำแป้ง เปียกมาทากระดาษจะเหมือนกับ กระดาษติดกระดาษ
บอกผลลัพธ์	ฉันสามารถห่อของขวัญให้คุณแม่ได้

ฉบับ
เฉลย

2 จากปัญหาข้อ 1 ให้อธิบายลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา
ด้วยการวาดภาพ (แนวคำตอบ)

พิจารณาและทำความเข้าใจปัญหา

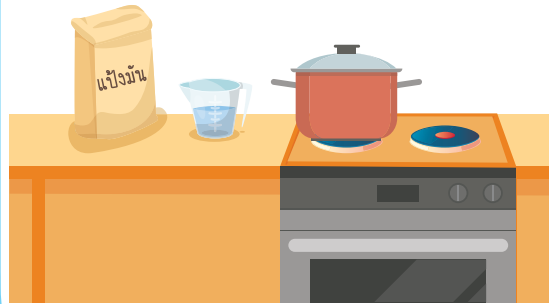
ไม่มีกาวติดกระดาษ



ฉบับ
เฉลย

วางแผนการแก้ปัญหา

หาวัสดุอุปกรณ์ที่มีภายในบ้าน
เพื่อนำมาใช้ทำแป้งเปียกติด
กระดาษแทนกาว



ลงมือแก้ปัญหา

ใช้แป้งมันต้มผสมกับน้ำทำแป้งเปียก
เพื่อนำมาติดกระดาษห่อของขวัญ
แทนกาว

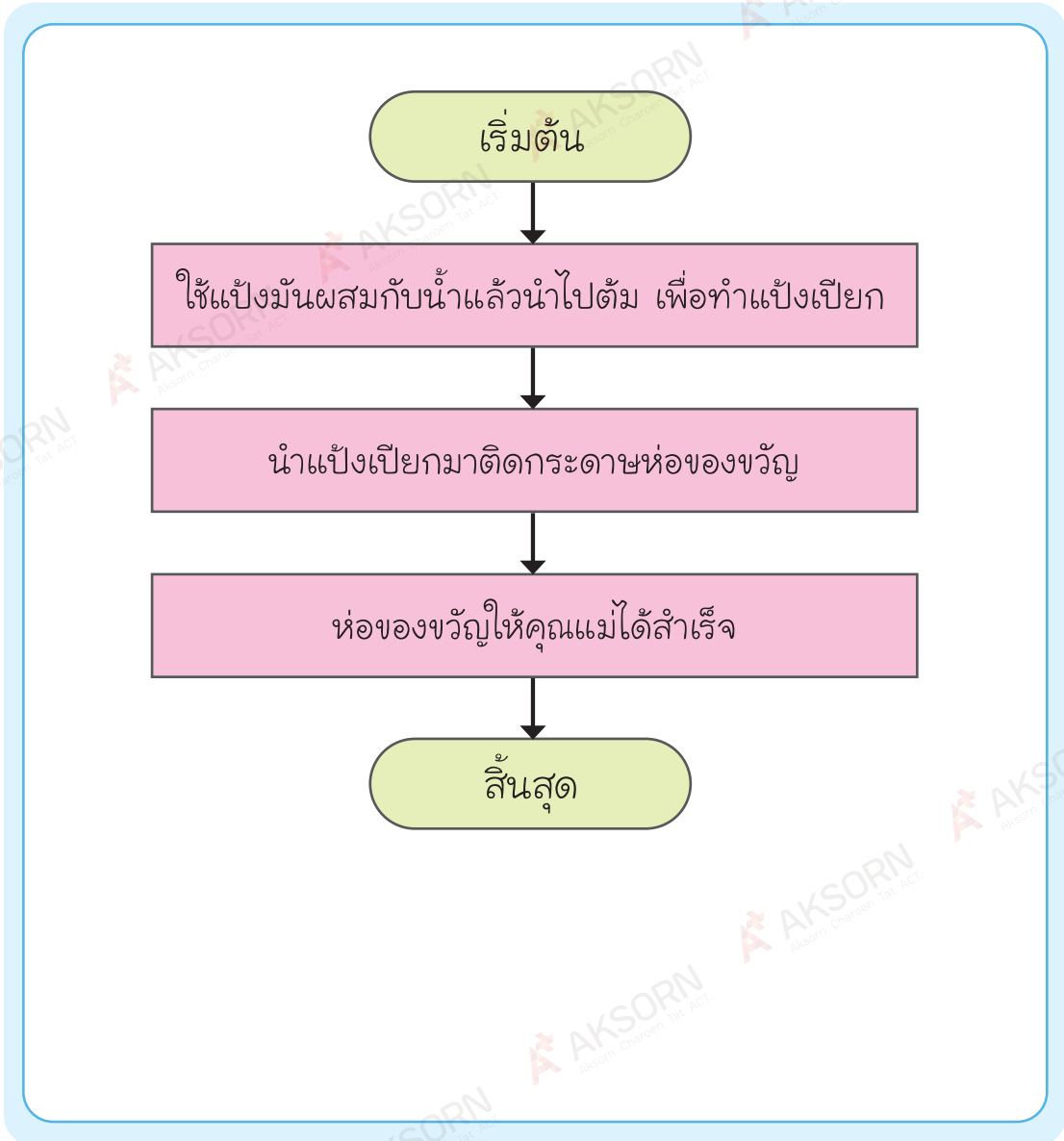


ตรวจสอบผลการแก้ปัญหา

ห่อของขวัญให้คุณแม่ได้สำเร็จ



3 จากปัญหาข้อ 1 ให้อธิบายลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา
ด้วยการใช้สัญลักษณ์ (แนวคำตอบ)



ฉบับ
เฉลย



i-Quiz
หลังจากทำแบบฝึกหัดแล้วให้นักเรียนสแกน QR Code
ตอบคำถามเพื่อประเมินความเข้าใจ



กิจกรรมฝึกทักษะ 4

ปัญหาอย่างง่าย

- พิจารณาภาพ จากนั้นหาเส้นทางที่จะพาหนูน้อยหมวกแดงไปหาคุณยายได้อย่างปลอดภัย โดยเลือกลูกศรเพื่อกำหนดทิศทางได้จากกล่องลูกศรคำสั่ง

กล่องลูกศรคำสั่ง



เดินขึ้น



เดินลง

















เดินขวา



เดินซ้าย

(แนวคำตอบ)

ฉบับ
เฉลย

2 พิจารณาภาพทั้ง 2 ภาพ แล้วเขียนวงกลมล้อมรอบจุดแตกต่าง
 ในภาพ ข. ที่แตกต่างจากภาพ ก. จำนวน 9 จุด



ภาพ ก.



ภาพ ข.

จับ
 เกลย

3 เขียนหมายเลข 1-6 ลงใน ○ เพื่อเรียงลำดับขั้นตอนการจัดกระเป๋านักเรียน แล้วตอบคำถาม

3 เลือกอุปกรณ์การเรียน



6 ปิดกระเป๋านักเรียน



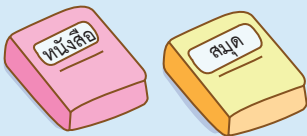
1 เปิดตารางเรียนวันพรุ่งนี้

	1	2	3	4	5	6
จ.						
อ.			พักกลางวัน			
พ.						
พฤ.						
ศ.						

4 นำหนังสือและสมุดใส่กระเป๋านักเรียน



2 เลือกหนังสือและสมุดของวิชาที่ต้องเรียน



5 นำอุปกรณ์การเรียนใส่กระเป๋านักเรียน



? การจัดกระเป๋านักเรียนก่อนไปโรงเรียน มีประโยชน์อย่างไร

- ทำให้ไม่ลืมสิ่งของต่างๆ เช่น หนังสือเรียน ดินสอ
- กระเป๋านักเรียนไม่หนักจนเกินไป



ความสามารถด้าน

- การสื่อสาร
- การคิด
- การแก้ปัญหา
- การใช้ทักษะชีวิต
- การใช้เทคโนโลยี



ปฏิบัติกิจกรรมต่อไปนี้

1. พิจารณาภาพ แล้ววงกลมล้อมรอบสิ่งของที่คุณ
จัดใส่ไว้ในกระเป๋านักเรียน (แนวคำตอบ)



ฉบับ
เฉลย

2. ออกแบบแก้ปัญหาการจัดกระเป๋าไปโรงเรียนของนักเรียน

ให้นักเรียนแสดงลำดับขั้นตอนการจัดกระเป๋านักเรียน โดยเลือกใช้ 1 วิธี (การเขียนบอกเล่า การวาดภาพ หรือการใช้สัญลักษณ์)

- วิเคราะห์ปัญหา กระเป๋านักเรียนหนัก (แนวคำตอบ)
 - หนังสือเรียนและอุปกรณ์การเรียนไม่ครบ
- วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ไม่ได้ดูตารางเรียน
- วางแผนการแก้ปัญหาและแสดงขั้นตอนการแก้ปัญหาโดยการ
 - เขียนบอกเล่า วาดภาพ ใช้สัญลักษณ์
- ขั้นตอนการแก้ปัญหา มีดังนี้

1. ดูตารางเรียนของวันพรุ่งนี้ว่ามีเรียนวิชาอะไรบ้าง

2. เตรียมหนังสือเรียนตามวิชาที่มีเรียนในวันพรุ่งนี้

3. เตรียมอุปกรณ์การเรียนที่ใช้ในการเรียน

4. จัดหนังสือเรียนและอุปกรณ์การเรียนลงในกระเป๋า

5. ตรวจสอบความเรียบร้อย

ฉบับ
เฉลย



สำหรับครู

ตัวชี้วัด	คะแนน	
	ได้	เต็ม
ว 4.2 ป.1/1		3
ว 4.2 ป.1/2		3

ตารางบันทึกผลการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน ข้อที่	สมรรถนะสำคัญ			คะแนน	
	ได้	เต็ม	หมายเหตุ	ได้	เต็ม
1.	สมรรถนะที่ 1	ตัวชี้วัดที่ 1	พฤติกรรมบ่งชี้ 3.		3
2.	สมรรถนะที่ 3	ตัวชี้วัดที่ 1	พฤติกรรมบ่งชี้ 1. (1.3)		3
3.	สมรรถนะที่ 3	ตัวชี้วัดที่ 1	พฤติกรรมบ่งชี้ 2.		3



เกณฑ์การประเมิน
(Rubric)



คู่มือการประเมิน (Rubric)
ตัวชี้วัดและสมรรถนะสำคัญ หน้า 66-69

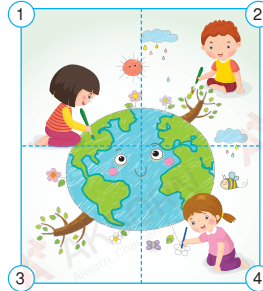
4. ตอบ ข้อ ข. ช่องหมายเลข 2

จากภาพจะพบจุดแตกต่าง ดังนี้



- ช่องหมายเลข 1 พบจุดต่าง 1 จุด
 - ช่องหมายเลข 2 พบจุดต่าง 4 จุด
 - ช่องหมายเลข 3 ไม่พบจุดต่าง
 - ช่องหมายเลข 4 พบจุดต่าง 2 จุด
- ดังนั้น ช่องที่พบจุดแตกต่างของภาพมากที่สุด คือ ช่องหมายเลข 2

4. จุดแตกต่างของภาพทั้งสองอยู่ในช่องหมายเลขใดมากที่สุด



- ก. ช่องหมายเลข 1 ✗ ช่องหมายเลข 2
 ค. ช่องหมายเลข 4

5.



เปรียบเทียบอุปกรณ์ต่าง ๆ จากภาพที่กำหนดให้ ข้อใดไม่ถูกต้อง

- ก. A และ C ทำจากไม้เหมือนกัน
 ข. A และ B มีสีเขียนเหมือนกัน
 ✗ ค. B และ C เขียนแล้วใช้ยางลบออกได้เหมือนกัน
 6. ถ้านักเรียนนอนตื่นสาย ข้อใดเป็นวิธีแก้ปัญหาที่ไม่เหมาะสม
 ก. เข้านอนหัวค่ำ จะได้ตื่นแต่เช้า
 ข. ตั้งนาฬิกาปลุก
 ✗ ค. เล่นเกมจนถึงเช้า

5. ตอบ ข้อ ค. B และ C เขียนแล้วใช้ยางลบออกได้เหมือนกัน

จากภาพ B คือ ปากกาเคมี มีลักษณะทั่วไป คือ เป็นปากกาที่มีน้ำหมึกบรรจุในตัว จะเป็นปากกาชนิดหมึกติดถาวร ไม่สามารถใช้ยางลบออกได้ ส่วน C คือ ดินสอ มีลักษณะทั่วไป คือ เป็นอุปกรณ์เครื่องเขียนที่ใช้สำหรับวาดและเขียนลงบนกระดาษ สามารถใช้ยางลบออกได้ ดังนั้น B กับ C จึงไม่เหมือนกัน

6. ตอบ ข้อ ค. เล่นเกมจนถึงเช้า

พิจารณาแต่ละตัวเลือก

- เข้านอนหัวค่ำ จะได้ตื่นแต่เช้า เหมาะสม เพราะปัญหาคือ ตื่นสาย การแก้ปัญหาคือ การตื่นให้เช้าขึ้น และควรเข้านอนหัวค่ำเพื่อให้สามารถนอนหลับพักผ่อนได้อย่างเพียงพอ
- ตั้งนาฬิกาปลุก เหมาะสม เพราะเราสามารถตื่นให้เร็วกว่าเวลาเดิมได้ เนื่องจากเรากำหนดเวลาที่ต้องการตื่นได้ชัดเจน
- เล่นเกมจนถึงเช้า ไม่เหมาะสม เพราะร่างกายของมนุษย์ต้องการการพักผ่อนที่เพียงพอ คือ 7-8 ชั่วโมงต่อวัน ดังนั้น หากนักเรียนนอนพักผ่อนไม่เพียงพอ อาจทำให้ไม่มีสมาธิซึ่งจะส่งผลเสียต่อการเรียนและสุขภาพของนักเรียนได้

7. พิจารณาประโยคต่อไปนี แล้วเรียงลำดับเหตุการณ์ให้ถูกต้อง

- ฉันขอให้คุณครูอธิบายวิธีการผูกเชือกกรองเท้า
- ฉันสามารถผูกเชือกกรองเท้าได้
- ฉันทำเชือกกรองเท้าหลุด
- ฉันผูกเชือกกรองเท้าตามคำอธิบายของคุณครู

ก. 1 → 3 → 2 → 4 ❌ 3 → 1 → 4 → 2

ค. 4 → 1 → 3 → 2

พิจารณาภาพที่กำหนดให้ แล้วตอบคำถามข้อ 8.-9.



8. ต้องเติมเครื่องหมายใดลงใน จึงจะถูกต้อง

❌ > ข. < ค. =

9. บวก เท่ากับเท่าใด

ก. 7 ข. 8 ❌ 9

10. ถ้ากระเป๋านักเรียนหนักมากเกินไป นักเรียนจะมีวิธีแก้ปัญหายังไง

- ❌ จัดหนังสือตามตารางเรียนให้ตรงกับวันที่เรียน
- จัดหนังสือตามตารางเรียนทั้งสัปดาห์ใส่กระเป๋า
- จัดกล่องดนตรีใส่กระเป๋า เพื่อใช้ฟังระหว่างเรียน

7. ตอบ ข้อ ข. 3 → 1 → 4 → 2

สามารถเรียงลำดับเหตุการณ์ให้ถูกต้องได้ ดังนี้

- 3 ฉันทำเชือกกรองเท้าหลุด
- 1 ฉันขอให้คุณครูอธิบายวิธีการผูกเชือกกรองเท้า
- 4 ฉันผูกเชือกกรองเท้าตามคำอธิบายของคุณครู
- 2 ฉันสามารถผูกเชือกกรองเท้าได้

8. ตอบ ข้อ ก. >

เมื่อพิจารณาโจทย์จะพบว่า

มีค่าเท่ากับ 6

มีค่าเท่ากับ 3

ดังนั้น เมื่อนำ 6 และ 3 มาเปรียบเทียบกัน จะได้คำตอบ คือ $6 > 3$

9. ตอบ ข้อ ค. 9

เมื่อพิจารณาโจทย์จะพบว่า

มีค่าเท่ากับ 5

มีค่าเท่ากับ 4

ดังนั้น $5 + 4 = 9$

33

10. ตอบ ข้อ ก. จัดหนังสือตามตารางเรียนให้ตรงกับวันที่เรียน

พิจารณาแต่ละตัวเลือก

- จัดหนังสือตามตารางเรียนให้ตรงกับวันที่เรียน ถูกต้อง เพราะนักเรียนจะได้เลือกแต่สิ่งที่จำเป็นต้องใช้ตามตารางเรียนเท่านั้น ซึ่งช่วยให้นักเรียนนำวิชาที่ไม่ได้เรียนออกจากกระเป๋า
- จัดหนังสือตามตารางเรียนทั้งสัปดาห์ใส่กระเป๋า ไม่ถูกต้อง เพราะในแต่ละวันจะได้เรียนในวิชาที่ตารางเรียนกำหนดเอาไว้แล้ว การนำหนังสือที่นอกเหนือจากตารางเรียนไปจึงไม่มีประโยชน์ และนักเรียนจะต้องสะพายกระเป๋าที่มีน้ำหนักมากเกินไปจนเกิดความจำเป็น
- จัดกล่องดนตรีใส่กระเป๋า เพื่อใช้ฟังระหว่างเรียน ไม่ถูกต้อง เพราะนักเรียนไม่ควรทำกิจกรรมอื่นในระหว่างที่เรียนหนังสือ เนื่องจากสมาธิของนักเรียนจะถูกรบกวนทำให้เรียนได้ไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ดังนั้น จึงไม่จำเป็นต้องเอากล่องดนตรีใส่กระเป๋าไปโรงเรียน



ตอนที่ 2

คะแนนที่ได้

คะแนนเต็ม

3

พิจารณาสถานการณ์ที่กำหนด แล้วตอบคำถาม

นักเรียนกำลังเตรียมตัวไปเข้าค่ายพักแรมที่ต่างจังหวัดเป็นเวลา 1 คืน
นักเรียนจะวางแผนจัดกระเป๋าอย่างไร

1. นักเรียนจะจัดลำดับการจัดกระเป๋าอย่างไร (แนวคำตอบ)

ตอบ 1. จดรายการของที่จำเป็นต้องใช้ในการเข้าค่าย

2. เลือกของตามรายการที่จดไว้

3. นำของที่เตรียมไว้ใส่ลงในกระเป๋า

4. ปิดกระเป๋า

ฉบับ
เฉลย

2. สิ่งของใดบ้างที่จัดใส่กระเป๋าเหมือนกับจัดไปโรงเรียน

ตอบ สมุด ดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ

3. สิ่งของใดบ้างที่จัดใส่กระเป๋าแตกต่างจากจัดไปโรงเรียน

ตอบ เสื้อผ้า ผ้าขนหนู สบู่ ยาสีฟัน แปรงสีฟัน

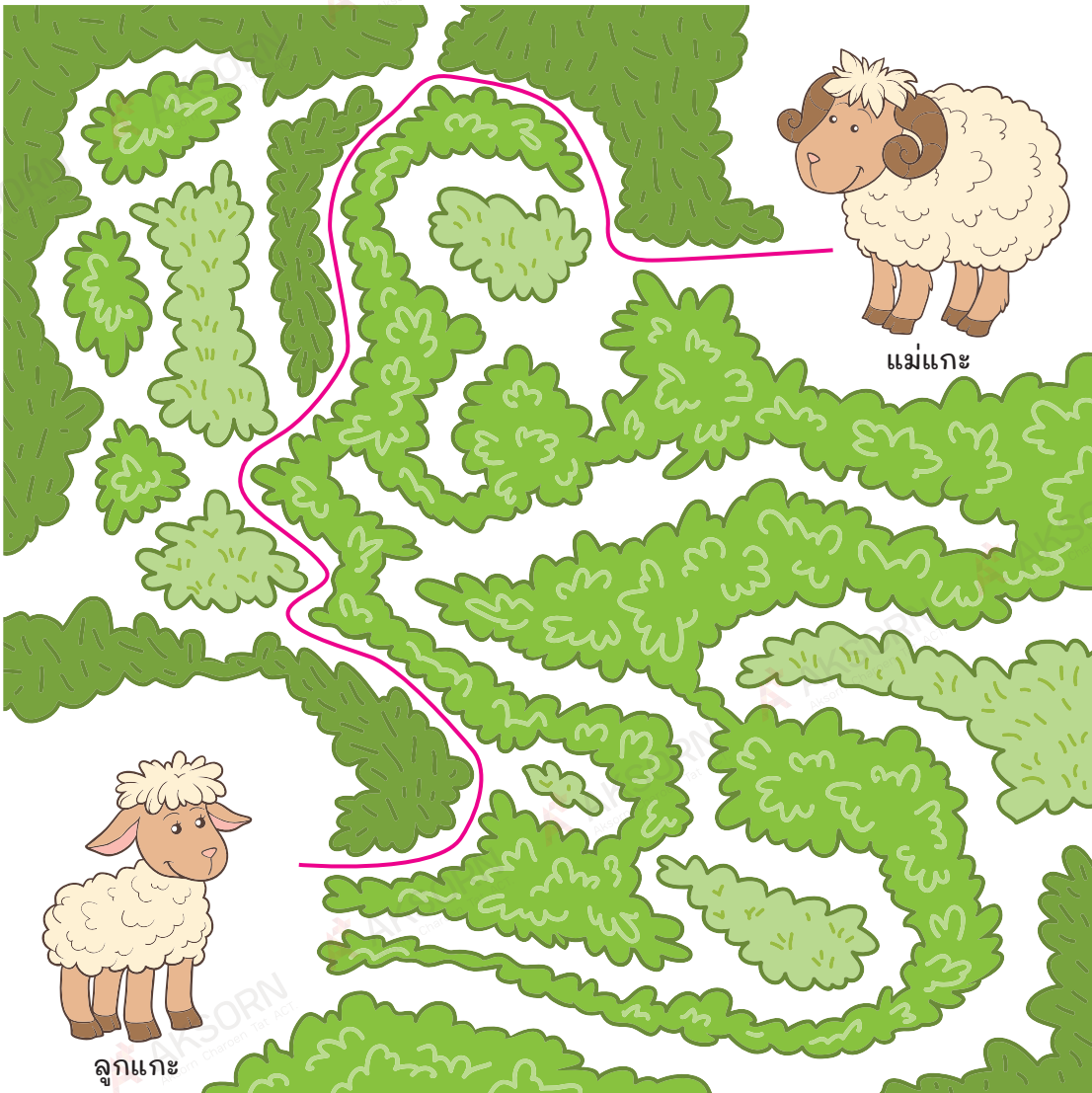
การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น



กิจกรรม

นำสู่การเรียนรู้

พิจารณาภาพต่อไปนี้นั้นหาเส้นทางที่จะพาลูกแกะไปหาแม่แกะ โดยการลากเส้นจากลูกแกะไปหาแม่แกะ (แนวคำตอบ)




ฉบับ
เฉลย



กิจกรรมฝึกทักษะ

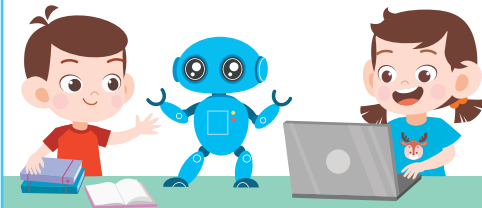
1

หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

ดูภาพและคำบรรยายของแต่ละกิจกรรม แล้วตอบว่าสอดคล้องกับขั้นตอนใดของหลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น โดยระบายสีคำตอบลงใน 

- ก. วิเคราะห์และทำความเข้าใจปัญหา
- ข. ออกแบบโปรแกรม
- ค. เขียนโปรแกรม
- ง. ทดสอบและแก้ไขโปรแกรม

1.



เจเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์ และทดสอบการทำงานของหุ่นยนต์ที่ประดิษฐ์เสร็จแล้ว

-  ก.
-  ข.
-  ค.
-  ง.

2.



พิมกับทินต้องการทำบัญชีรายรับรายจ่าย จึงศึกษาโปรแกรมการคำนวณรายรับรายจ่าย และช่วยกันออกแบบโปรแกรม

-  ก.
-  ข.
-  ค.
-  ง.

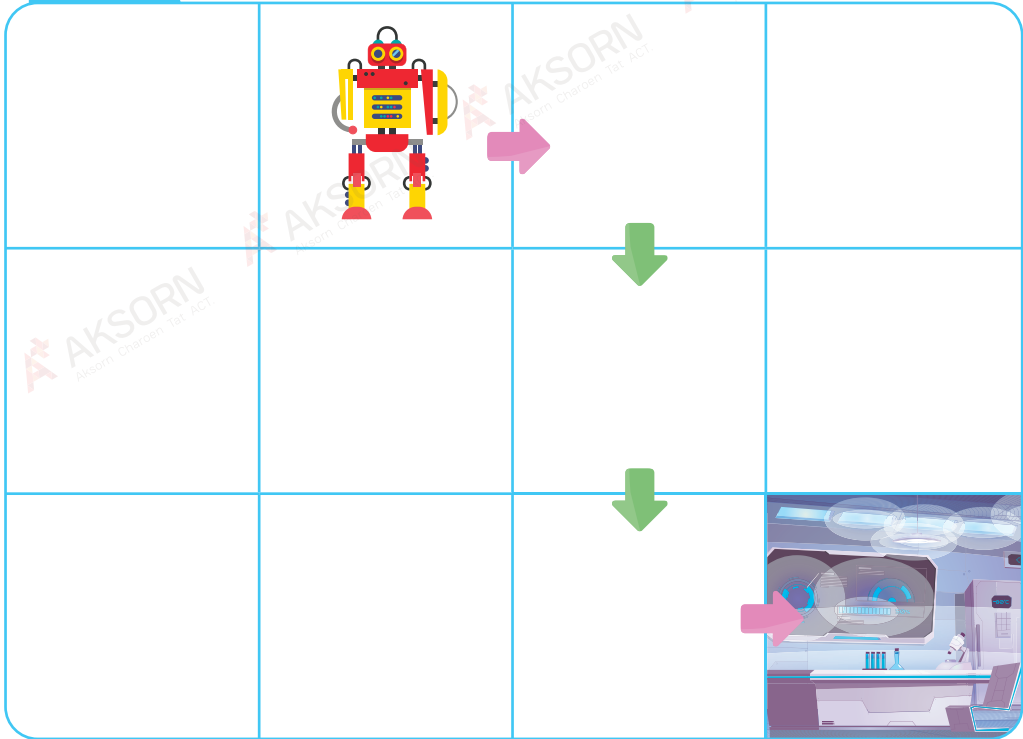


กิจกรรมฝึกทักษะ 2

ซอฟต์แวร์หรือสื่อที่ใช้
เขียนโปรแกรม

- 1 พิจารณาเส้นทางที่กำหนด แล้วเลือกเส้นทางที่จะพาหุ่นยนต์กลับไปยังห้องทดลอง พร้อมเขียนรหัสคำสั่งลงในแผนที่

แผนที่



ฉบับ
เฉลย

เส้นทางที่ 1 → ↓ ← ←

เส้นทางที่ 2 → ↓ ↓ →

เส้นทางที่ 3 ↓ → ↑ →

เส้นทางที่สามารถพาหุ่นยนต์กลับไปยังห้องทดลองได้ คือ

เส้นทางที่ 2

2 เลือกตัวอักษรหน้ารหัสคำสั่ง เติมลงในช่องว่างให้สัมพันธ์กับเงื่อนไขที่กำหนด

จุดเริ่มต้น





ก. ↓ → ↓ ← ↓ → →

ข. → → ↓ ← ← ← ↓ →

ค. → → ↓ ↓ ← ↓ →

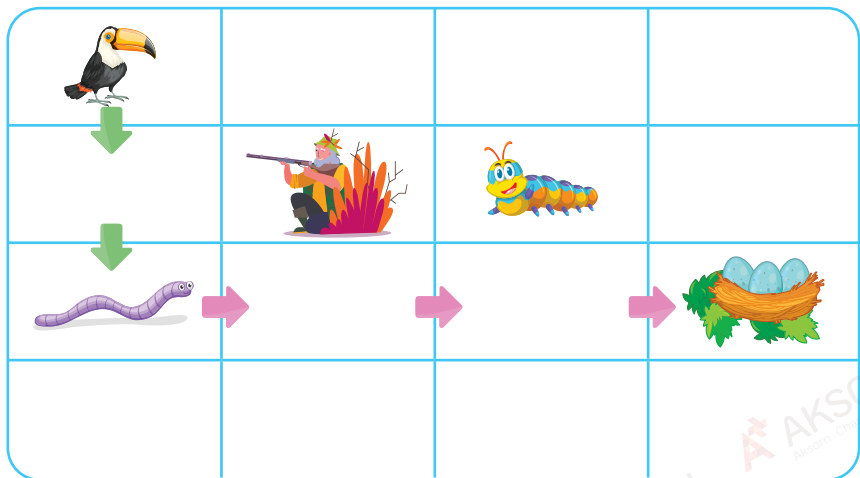
- ค. 1. เก็บเฉพาะเศษผลไม้ไปที่ถังขยะ
- ก. 2. เก็บเศษขยะมากกว่า 2 ชิ้นไปที่ถังขยะ
- ข. 3. เก็บเศษขยะ แต่ยังไม่ได้นำไปที่ถังขยะ

3 เขียนรหัสคำสั่ง 2 วิธี ที่จะพานกบินกลับรัง โดยต้องไม่ผ่าน นายพรานและต้องจับหนอน 1 ตัว

-  แทน การเคลื่อนที่ไปทางซ้าย
-  แทน การเคลื่อนที่ไปทางขวา
-  แทน การเคลื่อนที่ไปด้านบน
-  แทน การเคลื่อนที่ไปด้านล่าง

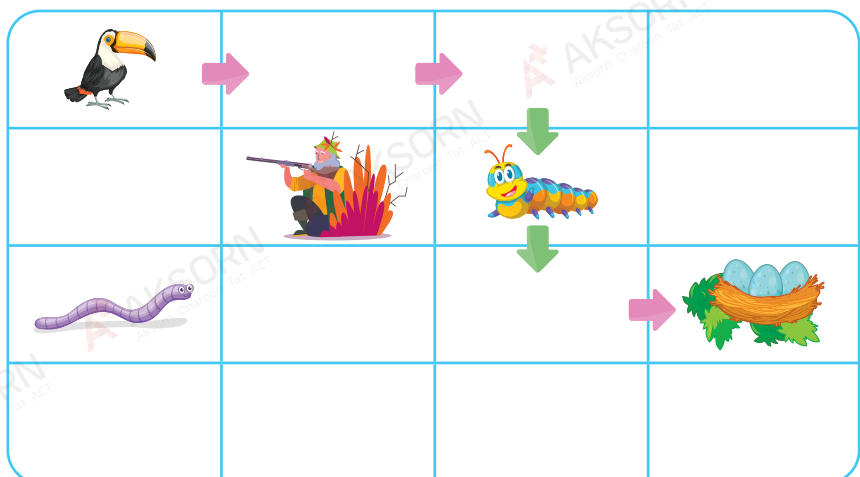
(แนวคำตอบ)

วิธีที่ 1

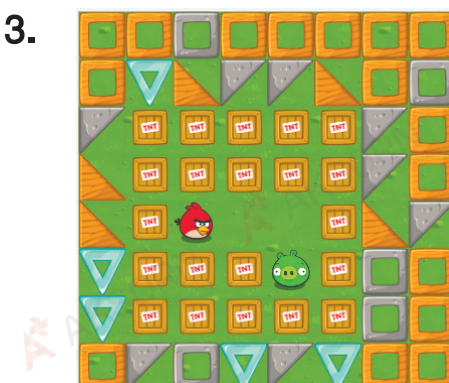
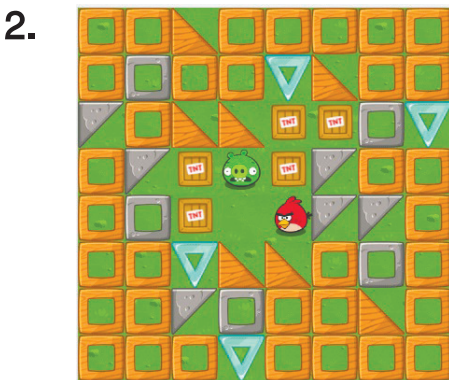
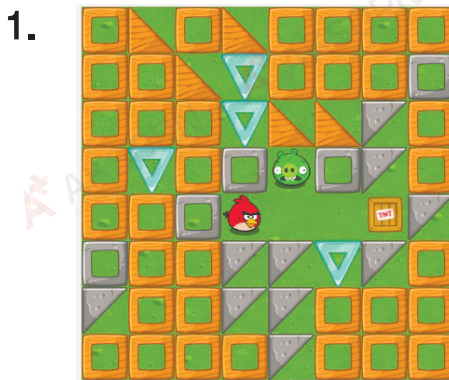


จับ
หนอน

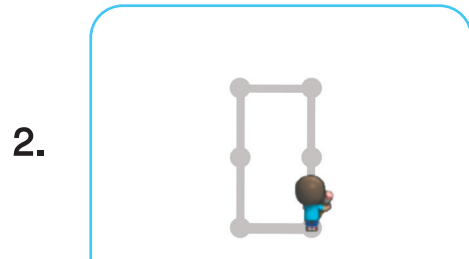
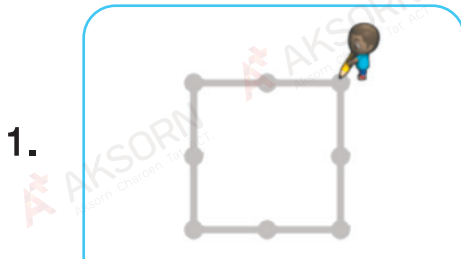
วิธีที่ 2



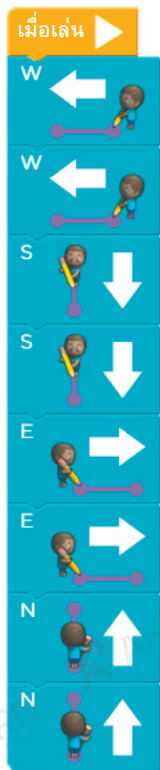
- 4 พิจารณาภาพต่อไปนี้ แล้ววางบล็อกคำสั่งลงในกรอบด้านล่าง หรือในเว็บไซต์ Code.org เพื่อให้นกสีแดง ไปหา หมูสีเขียว โดยไม่ถูกระเบิด



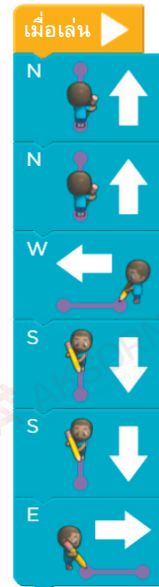
5 พิจารณาภาพที่กำหนด แล้ววางบล็อกคำสั่งลงในกรอบด้านล่างหรือในเว็บไซต์ Code.org เพื่อลากเส้นสีเทาตามภาพจนครบทุกตำแหน่ง (แนวคำตอบ)



บล็อกคำสั่ง



บล็อกคำสั่ง



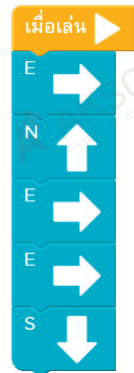
ฉบับ
เฉลย



กิจกรรมฝึกทักษะ 3

ตัวอย่างโปรแกรม

1 พิจารณาภาพต่อไปนี้ แล้วจับคู่ภาพที่ใช้บล็อกคำสั่งพานกสีแดง
 ①  เดินทางไปหาหมูสีเขียว  โดยไม่ถูกระเบิด 



ฉบับ
เฉลย

2 พิจารณาภาพต้นแบบ แล้วขีด ✓ ลงใน ○ หน้ารหัสคำสั่ง ที่ถูกต้อง



1. รหัสคำสั่งที่ใช้เพื่อเปลี่ยนภาพต้นแบบเป็นภาพ A

เมื่อคลิก กำหนดขนาดเป็น 50 %

เมื่อคลิก กำหนดขนาดเป็น 100 %

2. รหัสคำสั่งที่ใช้เพื่อเปลี่ยนภาพต้นแบบเป็นภาพ B

เมื่อคลิก กำหนดขนาดเป็น 100 %

เมื่อคลิก กำหนดขนาดเป็น 150 %

3. รหัสคำสั่งที่ใช้เพื่อเปลี่ยนภาพต้นแบบเป็นภาพ C

เมื่อคลิก ตั้งค่าเอฟเฟกต์ หมุนวน เป็น 200

เมื่อคลิก ตั้งค่าเอฟเฟกต์ หมุนวน เป็น -200



i-Quiz

หลังจากทำแบบฝึกหัดแล้วให้นักเรียนสแกน QR Code
ตอบคำถามเพื่อประเมินความเข้าใจ

ฉบับ
เฉลย












กิจกรรม การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ตัวชี้วัดระหว่างทาง
ว 4.2 ป.1/3

สมรรถนะสำคัญ
ของผู้เรียน

- ความสามารถด้าน
- การสื่อสาร
 - การคิด
 - การแก้ปัญหา
 - การใช้ทักษะชีวิต
 - การใช้เทคโนโลยี

พิจารณาภาพที่กำหนด แล้วเขียนรหัสคำสั่ง
ตามเงื่อนไขที่กำหนด (แนวคำตอบ)

ฉบับ
เฉลย

เงื่อนไข : เส้นทางการเดินในแต่ละข้อต้องใช้รหัสคำสั่งจำนวนน้อยที่สุด



เดินขึ้น



เดินลง



เดินขวา



เดินซ้าย

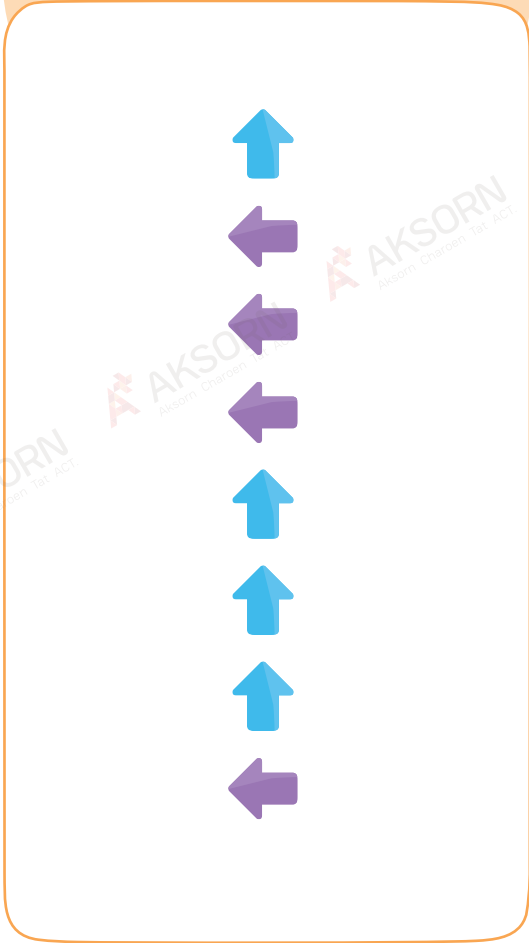
1. นกเดินทางไปที่กินผลไม้



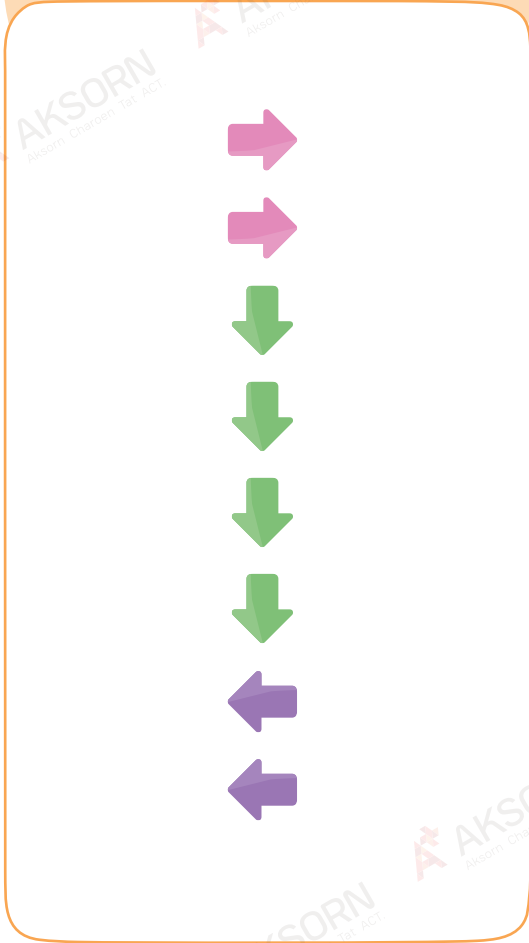
2. หมีดเดินทางไปที่หาผีเสื้อ



3. นกเดินทางไปหาหมี โดยเก็บ
น้ำผึ้งที่อยู่ใกล้ที่สุดไปด้วย



4. หมีเดินทางไปที่กินน้ำผึ้ง
ทั้งหมดโดยใช้ระยะทาง
ที่สั้นที่สุด



ฉบับ
เฉลย

สำหรับครู

ตารางบันทึกคะแนนตัวชี้วัดระหว่างทาง

ตัวชี้วัด	คะแนน	
	ได้	เต็ม
ว 4.2 ป.1/3		3

ตารางบันทึกผลการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน ข้อที่	สมรรถนะสำคัญ			คะแนน	
	ได้	เต็ม	หมายเหตุ	ได้	เต็ม
1.	สมรรถนะที่ 3	ตัวชี้วัดที่ 2	พฤติกรรมบ่งชี้ 1.		3

คู่มือการประเมิน (Rubric)
ตัวชี้วัดและสมรรถนะสำคัญ หน้า 70-72



เกณฑ์การประเมิน
(Rubric)












1. ตอบ ข้อ ข. อ่อนवादผังงานการเขียนโปรแกรมใส่กระดาษพิจารณาแต่ละตัวเลือก

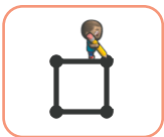
- ก้องแก้ไขโปรแกรมการสร้างแผนผังสำเร็จ ไม่ถูกต้อง เพราะการตรวจสอบผลการแก้ไขเป็นขั้นตอนการทดสอบและแก้ไขโปรแกรม
- อ่อนवादผังงานการเขียนโปรแกรมใส่กระดาษ ถูกต้อง เพราะการเขียนผังงานโปรแกรมอยู่ในส่วนของการออกแบบโปรแกรม
- ต้อมเขียนโปรแกรมเกมเขาวงกตตามขั้นตอนที่วางแผน ไม่ถูกต้อง เพราะการเขียนโปรแกรมตามขั้นตอนที่วางแผนไว้จะอยู่ในขั้นการเขียนโปรแกรม

2. ตอบ ข้อ ค.   

พิจารณาแต่ละตัวเลือก

-    ไม่ถูกต้อง เพราะรหัสคำสั่งนี้แทนการเดินลงแล้วเดินขึ้น 2 ครั้ง
-    ไม่ถูกต้อง เพราะรหัสคำสั่งนี้แทนการเดินขวาแล้วเดินซ้าย 2 ครั้ง
-    ถูกต้อง เพราะรหัสคำสั่งนี้แทนการเดินลงแล้วเดินขวา 2 ครั้ง

3. ตอบ ข้อ ข.



กำหนดให้ W แทนการเดินซ้าย S แทนการเดินลง E แทนการเดินขวา N แทนการเดินขึ้น ถ้าใช้รหัสคำสั่ง "S W N E" จะสามารถแทนได้ด้วย "เดินลง เดินซ้าย เดินขึ้น เดินขวา" จะได้ผลลัพธ์ตรงกับภาพในข้อ ข.



ข้อสอบ

ประจําหน่วยการเรียนรู้ที่ 3



ตอนที่ 1










เขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก. ข. หรือ ค.

คะแนนที่ได้

คะแนนเต็ม

10

หน้าคำตอบที่ถูกต้อง

- ข้อใดสอดคล้องกับขั้นการออกแบบโปรแกรมตามหลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
 - ก. ก้องแก้ไขโปรแกรมการสร้างแผนผังได้สำเร็จ
 - ข. อ่อนवादผังงานการเขียนโปรแกรมใส่กระดาษ
 - ค. ต้อมเขียนโปรแกรมเกมเขาวงกตตามขั้นตอนที่วางแผน
- รหัสคำสั่งในข้อใดแทนการเดินลงแล้วเดินขวา 2 ครั้ง
 - ก.   
 - ข.   
 - ค.   
- กำหนดให้ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแทนรหัสคำสั่ง ดังนี้




W แทนการเดินซ้าย

S แทนการเดินลง

E แทนการเดินขวา

N แทนการเดินขึ้น

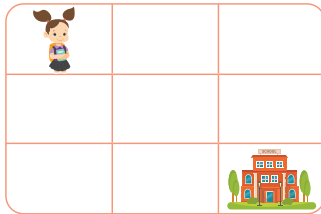
ถ้าใช้รหัสคำสั่ง "S W N E" จะได้ผลลัพธ์ตรงกับข้อใด

- ก. 
- ข. 
- ค. 

46

ฉบับ
เฉลย

4. ข้อใดแสดงเส้นทางการเดินทางไปโรงเรียนของเด็กผู้หญิง
ในภาพได้ถูกต้อง



- ข.
 ข.

ค.

5. ถ้าต้องการเขียนคำสั่งในเว็บไซต์
Code.org ให้พานกสีแดง
ไปหาหมูสีเขียว
โดยไม่ให้ถูกระเบิด
จะต้องวางบล็อกคำสั่งอย่างไร

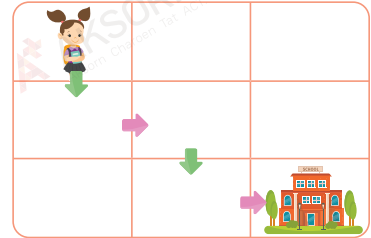


- ก.
 ข.
 ค.

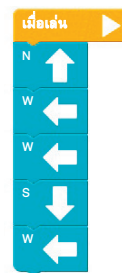
47

4. ตอบ ข้อ ก.

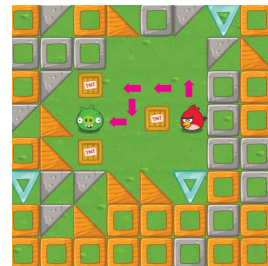
เมื่อพิจารณาภาพที่กำหนดในโจทย์จะพบ
เส้นทางที่สามารถเดินทางไปโรงเรียนได้
ดังภาพ



5. ตอบ ข้อ ข.



เมื่อพิจารณาภาพที่กำหนดในโจทย์จะพบ
เส้นทางที่สามารถเดินทางได้ ดังภาพ



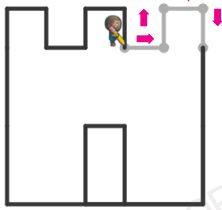
ฉบับ
เฉลย

47

6. ตอบ ข้อ ค.



เมื่อพิจารณาภาพที่กำหนดในโจทย์จะพบเส้นทางที่สามารถเดินทางได้ ดังภาพ



7. ตอบ ข้อ ก.

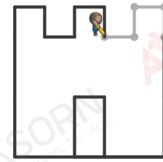


ฉบับ
เฉลย

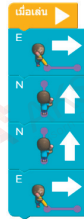


เมื่อพิจารณาภาพที่กำหนดในโจทย์จะพบเส้นทางที่สามารถเดินทางได้ คือ ผึ้งเคลื่อนที่ 1 ช่อง เก็บน้ำหวานจากดอกไม้ จากนั้นเคลื่อนที่ 2 ช่อง และผลิตน้ำหวาน

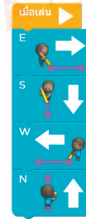
6. ถ้าต้องการเขียนคำสั่งในเว็บไซต์ Code.org ให้วาดรูปปราสาทให้สำเร็จ จะต้องวางบล็อกคำสั่งอย่างไร



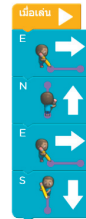
ก.



ข.



ค.



7. ถ้าต้องการเขียนคำสั่งในเว็บไซต์ Code.org ให้ผึ้งสามารถเดินทางไปเก็บน้ำหวานในดอกไม้และผลิตน้ำผึ้งได้สำเร็จ จะต้องวางบล็อกคำสั่งอย่างไร



ก.



ข.



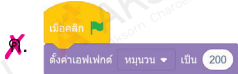
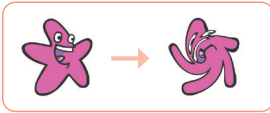
ค.



8. หากต้องการขยายขนาดของตัวละครให้มีขนาดใหญ่ขึ้น ควรใช้คำสั่งของโปรแกรมภาษา Scratch ในข้อใด



9. จากภาพ ถ้าต้องการเปลี่ยนรูปร่างของตัวละคร ควรใช้คำสั่งของโปรแกรมภาษา Scratch ในข้อใด



10. บุคคลใดใช้คำสั่งในโปรแกรมภาษา Scratch **ไม่ถูกต้อง**

- ก. ลดาใช้คำสั่งกำหนดขนาดเป็น 50% เพื่อย่อขนาดตัวละครให้เล็กลงจากภาพต้นแบบ
- ข. อคินใช้คำสั่งกำหนดขนาดเป็น 100% เพื่อขยายขนาดตัวละครให้ใหญ่ขึ้นจากภาพต้นแบบ
- ค. ต้นกล้าใช้คำสั่งตั้งค่าเอฟเฟกต์หมุนวนเป็น 100 เพื่อเปลี่ยนรูปร่างของตัวละคร

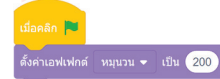
49

8. **ตอบ ข้อ ก.**



หากต้องการเปลี่ยนขนาดของตัวละครให้มีขนาดใหญ่ขึ้น จะต้องกำหนดขนาดให้มากกว่าค่าเริ่มต้นหรือมากกว่า 100% ดังนั้น กำหนดขนาดเป็น 150% จึงถูกต้อง

9. **ตอบ ข้อ ค.**



พิจารณาแต่ละตัวเลือก



ไม่ถูกต้อง เพราะคำสั่งกำหนดขนาดใช้ในการย่อหรือขยายขนาดเพื่อเปลี่ยนขนาดให้ตัวละคร



ไม่ถูกต้อง เพราะการตั้งค่าเอฟเฟกต์หมุนวนเป็น 0 จะเป็นค่าเริ่มต้นหรือไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงกับตัวละคร



ถูกต้อง เพราะการตั้งค่าเอฟเฟกต์หมุนวนเป็น 200 จะมากกว่าค่าเริ่มต้นซึ่งส่งผลทำให้ตัวละครเกิดการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง

ฉบับ
เฉลย

10. **ตอบ ข้อ ข.** อคินใช้คำสั่งกำหนดขนาดเป็น 100% เพื่อขยายขนาดตัวละครให้ใหญ่ขึ้นจากภาพต้นแบบ
พิจารณาแต่ละตัวเลือก

- ลดาใช้คำสั่งกำหนดขนาดเป็น 50% เพื่อย่อขนาดตัวละครให้เล็กลงจากภาพต้นแบบ **ถูกต้อง** เพราะการกำหนดขนาดของตัวละครให้น้อยกว่า 100% หรือน้อยกว่าค่าเริ่มต้น จะทำให้ตัวละครมีขนาดเล็กลง
- อคินใช้คำสั่งกำหนดขนาดเป็น 100% เพื่อขยายขนาดตัวละครให้ใหญ่ขึ้นจากภาพต้นแบบ **ไม่ถูกต้อง** เพราะการกำหนดขนาดของตัวละครให้เท่ากับ 100% หรือเท่ากับค่าเริ่มต้น จะทำให้ตัวละครมีขนาดเท่าเดิม หากต้องการให้มีขนาดใหญ่ขึ้นต้องกำหนดขนาดตัวละครให้มากกว่า 100%
- ต้นกล้าใช้คำสั่งตั้งค่าเอฟเฟกต์หมุนวนเป็น 100 เพื่อเปลี่ยนรูปร่างของตัวละคร **ถูกต้อง** เพราะการตั้งค่าเอฟเฟกต์หมุนวนเป็น 100 จะมากกว่าค่าเริ่มต้น คือ 0 ซึ่งจะทำให้ตัวละครเกิดการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง

ตอนที่ 2

คะแนนที่ได้

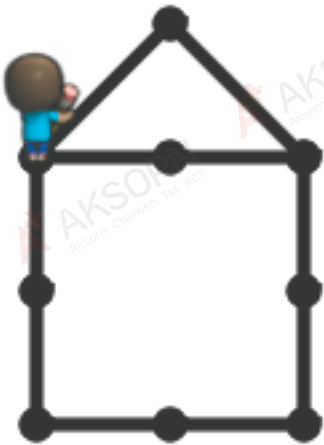
คะแนนเต็ม

5

ออกแบบและวาดภาพ 1 ภาพ โดยใช้เว็บไซต์
Code.org และเขียนบล็อกคำสั่งที่ใช้วาดภาพ

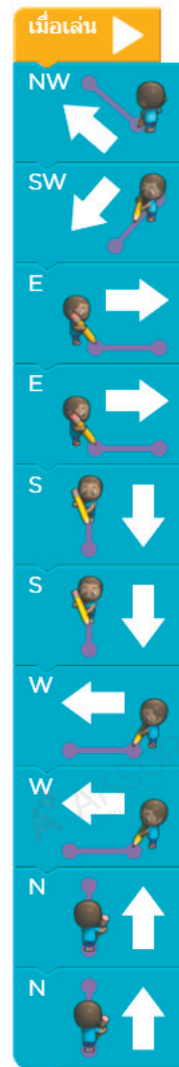
(แนวคำตอบ)

ภาพวาด



ฉบับ
เฉลย

บล็อกคำสั่ง



ชื่อผลงาน บ้านของฉัน

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ



กิจกรรม

นำสู่การเรียนรู้

พิจารณาข้อความต่อไปนี้ จากนั้นขีด ✓ ลงใน ○ หน้าข้อมูลส่วนตัว
ที่ไม่ควรเปิดเผยให้ผู้อื่นรับรู้



หมายเลขหนังสือเดินทาง

เลขบัตรประจำตัว
ประชาชน

เลขที่บัญชีธนาคาร

จำนวน
ดินสอที่มี

วงดนตรีที่ชอบ



เบอร์โทรศัพท์



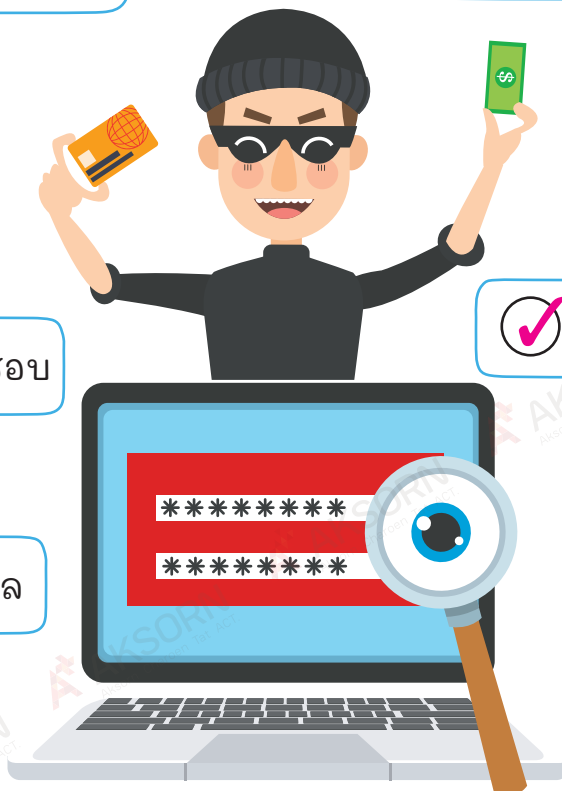
ชื่อ-นามสกุล

อาหาร
ที่ชอบ

รูปถ่าย



ที่อยู่





กิจกรรมฝึกทักษะ 1

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย

1. ชีต ลงใน สถานการณ์ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย และกา ลงใน สถานการณ์ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศไม่ปลอดภัย

1.



นที่ถ่ายรูปบัตรประจำตัวประชาชนแล้วโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์เนื่องจากทำบัตรครั้งแรก

2.



ตะวันถ่ายรูปเซลฟี่อยู่หน้าบ้านแล้วโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์และแท็กตำแหน่งที่อยู่ของบ้าน

3.



ต้นกล้าส่งเลขที่บัญชีธนาคารให้กับเพื่อนที่รู้จักผ่านเกมออนไลน์

4.



แทนไทหาความหมายของคำศัพท์จากแอปพลิเคชันพจนานุกรมภาษาอังกฤษในคอมพิวเตอร์

ฉบับ
เฉลย

2 อ่านสถานการณ์ที่กำหนด แล้วขีด ✓ ลงใน บุคคลที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง (แนวคำตอบ)

1. ถ้านักเรียนใช้คอมพิวเตอร์ที่บ้านดาวน์โหลดไฟล์แล้วติดไวรัส ควรปรึกษาบุคคลใด

ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อนสนิท

2. ถ้านักเรียนต้องการศึกษาวิธีการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยี ขณะอยู่ที่โรงเรียน ควรปรึกษาบุคคลใด

ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อนสนิท

3. ถ้าต้องการสืบค้นข้อมูลในห้องคอมพิวเตอร์ในโรงเรียน แต่อินเทอร์เน็ตใช้งานไม่ได้ ควรขอคำแนะนำจากบุคคลใด

ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อนสนิท

3 อ่านสถานการณ์ แล้วตอบคำถาม

แนนพิมพ์ชื่อ-ที่อยู่ และเบอร์โทรศัพท์ที่โต้โพสต์โฆษณาขายของออนไลน์ เพื่อซื้อสินค้าดังกล่าว

การกระทำของแนนเหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด

เหมาะสม เพราะ

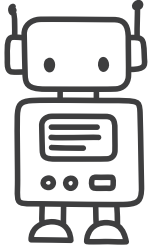
ไม่เหมาะสม เพราะ เป็นการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้ผู้อื่นทราบ อาจถูกบุคคลอื่นนำข้อมูลไปใช้ได้



กิจกรรมฝึกทักษะ 2

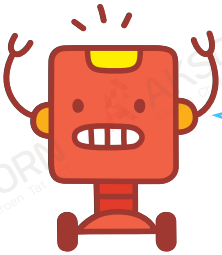
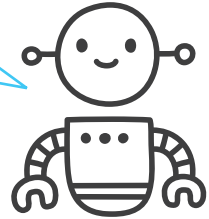
ข้อปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี

- 1 ระบายสีหุ่นยนต์ที่แนะนำสิ่งที่คุณควรปฏิบัติในการใช้งานและการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี



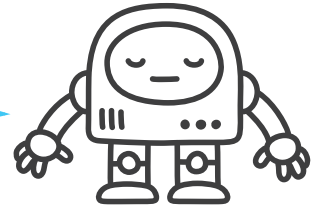
เมื่อจะไปเข้าห้องน้ำ ต้องขัดตาว์นคอมพิวเตอร์

ดึงสายไฟออกขณะใช้คอมพิวเตอร์



หมั่นบำบัดฝุ่นที่ติดอยู่ที่อุปกรณ์

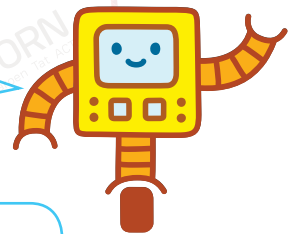
ใช้ดินสอขีดเขียนจอมอนิเตอร์



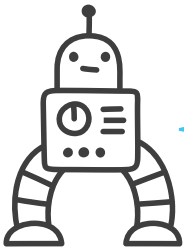
วางคอมพิวเตอร์ให้ห่างจากผนังอย่างน้อย 30 เซนติเมตร



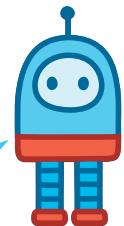
ใช้ผ้าเช็ดจอมอนิเตอร์ขณะปิดเครื่อง



ไม่ต้องใช้แผ่นรองเมาส์ เพราะทำให้ช้า



ไม่วางเคสไว้ในบริเวณที่ร้อนเกินไป



2 พิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามว่าบุคคลในภาพ
ใช้งานและดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีได้เหมาะสมหรือไม่
เพราะเหตุใด



ชานนท์นำอาหารมารับประทาน
ขณะใช้งานคอมพิวเตอร์

เหมาะสม

ไม่เหมาะสม

เพราะ อาจจะมีเศษอาหารตก
ตามอุปกรณ์ และอาจมีแมลงหรือ
มดมากินเศษอาหารสร้างความ
เสียหายให้กับอุปกรณ์ได้



อิงฟ้านำโทรศัพท์มือถือ
มาวางใกล้จอมอนิเตอร์

เหมาะสม

ไม่เหมาะสม

เพราะ ไม่ควรนำอุปกรณ์ที่มี
คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้ามาวางไว้ใกล้
จอมอนิเตอร์ เนื่องจากจะทำให้
เกิดสัญญาณรบกวนการทำงานของ
ของอุปกรณ์

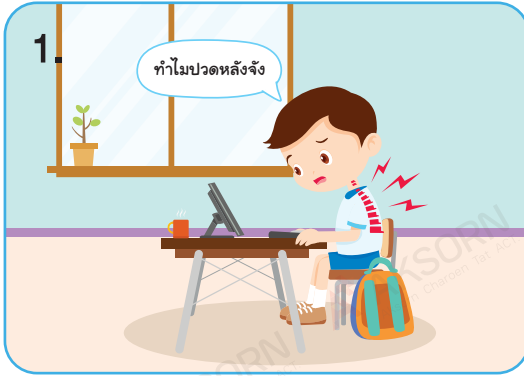
ฉบับ
เฉลย



กิจกรรมฝึกทักษะ 3

การใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

ดูภาพ แล้วเขียนคำแนะนำการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมให้กับบุคคลในภาพ



คำแนะนำ คือ ปรับให้

จอมอนิเตอร์อยู่ต่ำกว่าระดับ
สายตาเล็กน้อย ใช้เก้าอี้ที่มีขนาด
เหมาะสม และปรับทำให้นั่ง
หลังตรงขณะใช้งานคอมพิวเตอร์



คำแนะนำ คือ ควรพักสายตา

หากใช้งานคอมพิวเตอร์เป็นเวลา
นานและไม่นำอาหารและเครื่องดื่ม
มารับประทานขณะใช้งาน
คอมพิวเตอร์



คำแนะนำ คือ ควรแบ่งเวลา

ในการใช้งานให้เหมาะสม เว้นระยะ
ห่างจากหน้าจอไม่ให้ใกล้มากเกินไป
และควรใช้ในบริเวณที่มีแสงสว่าง
เพียงพอ

ฉบับ
เฉลย



i-Quiz

หลังจากทำแบบฝึกหัดครบแล้วให้นักเรียนสแกน QR Code
ตอบคำถามเพื่อประเมินความเข้าใจ



- การสื่อสาร
- การคิด
- การแก้ปัญหา
- การใช้ทักษะชีวิต
- การใช้เทคโนโลยี



ปลายทาง

ปฏิบัติกิจกรรมต่อไปนี้ (แนวคำตอบ)

1. สำรวจพฤติกรรมการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีของตนเอง 3 พฤติกรรม แล้วพิจารณาว่าเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่ เพราะอะไร ถ้าไม่เหมาะสม ควรปรับปรุงอย่างไร

พฤติกรรมที่ 1 ใช้พลาสติกคลุมคอมพิวเตอร์ทุกครั้งที่ไม่ใช้งาน

เหมาะสม เพราะ ช่วยป้องกันฝุ่นละอองที่จะติดอยู่ตามคอมพิวเตอร์

ไม่เหมาะสม เพราะ

พฤติกรรมที่ 2 นำขนมและเครื่องดื่มมารับประทานขณะใช้งานคอมพิวเตอร์

เหมาะสม เพราะ

ไม่เหมาะสม เพราะ เศษขนมเป็นอาหารของมดหรือแมลงที่อาจสร้างความเสียหายให้อุปกรณ์ จึงไม่ควรรับประทานขนมหรือเครื่องดื่มขณะใช้งานคอมพิวเตอร์

พฤติกรรมที่ 3 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันหลายชั่วโมง

เหมาะสม เพราะ

ไม่เหมาะสม เพราะ การใช้งานคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานทำให้สายตาเมื่อยล้า ควรปรับปรุงโดยการพักสายตาเป็นระยะ

2. จับคู่กับเพื่อนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เหมาะสมของแต่ละคน

ความคิดเห็นของฉันต่อ
การใช้งานของเพื่อน

คิดว่าการเปิดไฟให้สว่างเป็น
พฤติกรรมที่เหมาะสม เพราะ
ช่วยให้ไม่ต้องใช้สายตามาก
เกินไป

ความคิดเห็นของเพื่อนต่อ
การใช้งานของฉัน

คิดว่าการนำผ้าหรือพลาสติก
มาคลุมเป็นการใช้งานที่เหมาะสม
และสามารถป้องกันฝุ่นได้จริง

3. เลือกอุปกรณ์เทคโนโลยีที่สนใจ 1 ชิ้น แล้วออกมาสาธิตวิธีการใช้งานและการดูแลรักษาที่เหมาะสมกับอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เลือก

ฉบับ
เฉลย

- อุปกรณ์เทคโนโลยีที่เลือก คือ จอมอนิเตอร์
- วิธีการใช้งาน ได้แก่ ปรับแสงสว่างให้เหมาะสมกับลักษณะการใช้งาน เว้นระยะห่างจากหน้าจอให้เหมาะสม และปรับจอมอนิเตอร์ให้อยู่ต่ำกว่าระดับสายตาเล็กน้อย
- การดูแลรักษา มีดังนี้ หาผ้าหรือพลาสติกมาคลุมเพื่อป้องกันฝุ่นละออง ไม่นำสิ่งของแหลมคมมาขีดเขียนหรือจิ้มที่จอมอนิเตอร์



สำหรับครู

ตารางบันทึกคะแนนตัวชี้วัดปลายทาง

ตัวชี้วัด	คะแนน	
	ได้	เต็ม
ว 4.2 ป.1/5		3



เกณฑ์การประเมิน
(Rubric)



ตารางบันทึกผลการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน ข้อที่	สมรรถนะสำคัญ			คะแนน	
	ได้	เต็ม	ได้	เต็ม	
1.	สมรรถนะที่ 1	ตัวชี้วัดที่ 4	พฤติกรรมบ่งชี้ 1.		3
2.	สมรรถนะที่ 2	ตัวชี้วัดที่ 1	พฤติกรรมบ่งชี้ 3.		3

คู่มือการประเมิน (Rubric)
ตัวชี้วัดและสมรรถนะสำคัญ หน้า 73-76



ประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 4

ตอนที่ 1

เขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก. ข. หรือ ค.

หน้าคำตอบที่ถูกต้อง

คะแนนที่ได้ _____
คะแนนเต็ม 10

- บุคคลใดที่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้บุคคลอื่นทราบ
 - ปรางบอกชื่อเพลงที่ชื่นชอบกับเพื่อน
 - บันไม่บอกที่อยู่กับคนแปลกหน้าที่พบ
 - แ bengกรอกเลขที่บัญชีธนาคารในเว็บไซต์ออนไลน์
- นักเรียนสามารถบอกหมายเลขโทรศัพท์กับบุคคลใดได้
 - พนักงานขับรถ
 - คุณครูประจำชั้น
 - แม่ค้าขายอาหาร
- บุคคลใดไม่ได้รับผลกระทบจากการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว
 - นานาถูกนำชื่อไปแอบอ้างเพื่อขอยืมเงินจากคนรอบข้าง
 - แมมแหมมได้รับการติดต่อทางโทรศัพท์จากครูประจำชั้น
 - จีจี้ถูกบุคคลแปลกหน้ามาหาที่บ้าน
- บุคคลใดใช้วิธีการแก้ปัญหาได้เหมาะสมที่สุด
 - เชนเปิดคอมพิวเตอร์ในห้องคอมพิวเตอร์ไม่ได้ จึงขอคำแนะนำจากคุณครูผู้สอน
 - โชคดาวนัโหลดข้อมูลรูปภาพในคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนไม่ได้ จึงโทรศัพท์ปรึกษาคุณพ่อ
 - ชินทำการบ้านอยู่ที่บ้านจนเสร็จ เมื่อต้องการบันทึกไฟล์งานที่ทำ พบว่าไม่สามารถบันทึกไฟล์ได้ จึงติดต่อช่างมาซ่อมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน

59

1. **ตอบ ข้อ ค.** แ bengกรอกเลขที่บัญชีธนาคารในเว็บไซต์ออนไลน์
พิจารณาแต่ละตัวเลือก

- ปรางบอกชื่อเพลงที่ชื่นชอบกับเพื่อน **ไม่ถูกต้อง** เพราะชื่อเพลงที่ชอบไม่ใช่ข้อมูลที่สามารถระบุตัวตนของเราได้ ดังนั้นชื่อเพลงที่ชอบไม่ใช่ข้อมูลส่วนตัว
- บันไม่บอกที่อยู่กับคนแปลกหน้าที่พบ **ไม่ถูกต้อง** เพราะที่อยู่เป็นข้อมูลที่สามารถระบุตัวตนได้ จัดเป็นข้อมูลส่วนตัว แต่บันไม่ได้บอกให้คนแปลกหน้าทราบ ข้อนี้จึงไม่ถูกต้อง
- แ bengกรอกเลขที่บัญชีธนาคารในเว็บไซต์ออนไลน์ **ถูกต้อง** เพราะเลขที่บัญชีธนาคารเป็นข้อมูลส่วนตัว

2. **ตอบ ข้อ ข.** คุณครูประจำชั้น

หมายเลขโทรศัพท์จัดเป็นข้อมูลส่วนตัว ดังนั้น การจะบอกให้ผู้อื่นทราบควรคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก บุคคลที่สามารถบอกข้อมูลส่วนตัวให้ทราบได้ คือ ผู้ปกครอง คุณครู หรือบุคคลที่สามารถไว้วางใจได้

3. **ตอบ ข้อ ข.** แมมแหมมได้รับการติดต่อทางโทรศัพท์จากครูประจำชั้น
พิจารณาแต่ละตัวเลือก

- นานาถูกนำชื่อไปแอบอ้างเพื่อขอยืมเงินจากคนรอบข้าง **ไม่ถูกต้อง** เพราะนานาได้รับผลกระทบจากการถูกนำชื่อไปแอบอ้าง สร้างความเดือดร้อน และอาจนำไปสู่กระบวนการทางกฎหมาย
 - แมมแหมมได้รับการติดต่อทางโทรศัพท์จากครูประจำชั้น **ถูกต้อง** เพราะข้อมูลหมายเลขโทรศัพท์เป็นข้อมูลที่ต้องแจ้งให้ครูประจำชั้นทราบเพื่อติดต่อในกรณีที่จำเป็น ดังนั้น หากได้รับการติดต่อจึงไม่ถือว่าเป็นผลกระทบที่เกิดจากการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว
 - จีจี้ถูกบุคคลแปลกหน้ามาหาที่บ้าน **ไม่ถูกต้อง** เพราะจีจี้ได้รับผลกระทบจากการถูกบุคคลอื่นบุกรุกความเป็นส่วนตัวและอาจเกิดอันตรายต่อชีวิตได้ หากบุคคลนั้นเป็นผู้ไม่หวังดี
4. **ตอบ ข้อ ก.** เชนเปิดคอมพิวเตอร์ในห้องคอมพิวเตอร์ไม่ได้ จึงขอคำแนะนำจากคุณครูผู้สอน
พิจารณาแต่ละตัวเลือก
- เชนเปิดคอมพิวเตอร์ในห้องคอมพิวเตอร์ไม่ได้ จึงขอคำแนะนำจากคุณครูผู้สอน **ถูกต้อง** เพราะเชนพบปัญหาคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียน ดังนั้น ควรขอความช่วยเหลือจากบุคคลที่อยู่ใกล้ คือ คุณครู
 - โชคดาวนัโหลดข้อมูลรูปภาพในคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนไม่ได้ จึงโทรศัพท์ปรึกษาคุณพ่อ **ไม่ถูกต้อง** ในขณะที่อยู่ที่โรงเรียน ผู้ที่สามารถให้ความช่วยเหลือนักเรียนได้รวดเร็วและเหมาะสมที่สุด คือ คุณครู
 - ชินทำการบ้านอยู่ที่บ้านจนเสร็จ เมื่อต้องการบันทึกไฟล์งานที่ทำ พบว่าไม่สามารถบันทึกไฟล์ได้ จึงติดต่อช่างมาซ่อมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน **ไม่ถูกต้อง** เพราะสิ่งแรกที่ควรทำเมื่อพบปัญหาขณะอยู่ที่บ้าน คือ การขอความช่วยเหลือจากผู้ปกครอง

5. **ตอบ ข้อ ค.** เกิดสัญญาณรบกวนการทำงานของอุปกรณ์ การนำอุปกรณ์ที่มีคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่มาวางไว้ใกล้จอมอนิเตอร์ จะทำให้เกิดสัญญาณรบกวนการทำงานของอุปกรณ์

6. **ตอบ ข้อ ก.** โลล้าใช้คำสั่งชัตดาวนก่อนปิดคอมพิวเตอร์ทุกครั้ง พิจารณาแต่ละตัวเลือก

- โลล้าใช้คำสั่งชัตดาวนก่อนปิดคอมพิวเตอร์ทุกครั้ง ถูกต้อง เพราะเวลาปิดคอมพิวเตอร์ ควรใช้คำสั่งชัตดาวนก่อนทุกครั้ง เพื่อให้โปรแกรมในคอมพิวเตอร์ปิดให้เรียบร้อยก่อนถอดปลั๊ก
- พอลล่านำอาหารมารับประทานขณะใช้คอมพิวเตอร์ ไม่ถูกต้อง เพราะอาจมีเศษอาหารตกอยู่บนอุปกรณ์เป็นแหล่งอาหารให้แมลงได้และอาจเกิดความเสียหาย หากเครื่องตีหมกใส่อุปกรณ์
- นิรินปิดคอมพิวเตอร์ทุก ๆ 30 นาที ไม่ถูกต้อง เพราะไม่ควรเปิด-ปิดคอมพิวเตอร์บ่อยเกินความจำเป็น เนื่องจากอาจจะสร้างความเสียหายกับอุปกรณ์ได้

7. **ตอบ ข้อ ก.** ใช้ดินสอขีดเขียนที่หน้าจอมอนิเตอร์ พิจารณาแต่ละตัวเลือก

• ใช้ดินสอขีดเขียนที่หน้าจอมอนิเตอร์

ไม่ใช่วิธีการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี เพราะการนำอุปกรณ์ที่มีความแหลมคม เช่น ดินสอ ปากกา มาขีดเขียนหรือจิ้มบนหน้าจอมอนิเตอร์ จะทำให้จอมอนิเตอร์เสียหายได้

- หาผ้าหรือพลาสติกคลุมอุปกรณ์ไว้เมื่อไม่ได้ใช้งาน เป็นวิธีการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี เพราะการใช้ผ้าหรือพลาสติกคลุมคอมพิวเตอร์ไว้เมื่อไม่ใช้งาน จะช่วยป้องกันฝุ่นละอองมาติดอุปกรณ์เทคโนโลยี
- ใช้ผ้าเช็ดทำความสะอาดจอมอนิเตอร์ขณะที่อุปกรณ์ปิดอยู่ เป็นวิธีการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี เพราะควรเช็ดทำความสะอาดหน้าจอมอนิเตอร์อยู่ตลอดเวลา เพื่อป้องกันฝุ่นและรอยนิ้วมือต่าง ๆ โดยเช็ดหลังจากปิดอุปกรณ์เรียบร้อยแล้ว

8. **ตอบ ข้อ ข.** ใช้งานคอมพิวเตอร์ติดต่อกันเป็นเวลานานโดยไม่พักสายตา การใช้งานคอมพิวเตอร์ติดต่อกันเป็นเวลานานโดยไม่พักสายตา อาจทำให้สายตาพร่ามัว ตาแห้ง ตาล้า และมีความเสี่ยงที่ค่าสายตาจะสั้นลงได้ ดังนั้น ควรพักสายตาหากต้องนั่งทำงานต่อเนื่องเป็นเวลานาน

9. **ตอบ ข้อ ก.** ตีะพักสายตาเป็นระยะขณะใช้คอมพิวเตอร์ พิจารณาแต่ละตัวเลือก

- ตีะพักสายตาเป็นระยะขณะใช้คอมพิวเตอร์ เหมาะสม เพราะการใช้งานคอมพิวเตอร์ติดต่อกันเป็นเวลานานโดยไม่พักสายตา อาจทำให้สายตาพร่ามัวได้ ควรพักสายตาหากต้องนั่งทำงานต่อเนื่องเป็นเวลานาน
- ตอนนอนเล่นในตมูกคอมพิวเตอร์บนเตียงนอน ไม่เหมาะสม เพราะอาจเกิดอาการปวดหลังปวดคอกจากท่าที่ไม่ถูกต้องได้ และการวางในตมูกคอมพิวเตอร์บนเตียงจะปิดช่องระบายความร้อนของเครื่องอาจทำให้เครื่องเสียเร็วขึ้น
- โต้ปิดไฟเมื่อใช้งานคอมพิวเตอร์ในเวลากลางคืน ไม่เหมาะสม เพราะอาจทำให้ปวดตาได้ เนื่องจากหน้าจอที่สว่างและสภาพแวดล้อมที่มีดวงอาทิตย์อาจทำให้ดวงตาทำงานหนักขึ้น

5. การวางอุปกรณ์ที่ใส่คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าไว้ใกล้จอมอนิเตอร์ อาจก่อให้เกิดผลกระทบในข้อใด

- ก. อุปกรณ์ใช้พลังงานเพิ่มมากขึ้น
- ข. ทำให้อุปกรณ์มีอุณหภูมิสูงขึ้น
- ✗ ค. เกิดสัญญาณรบกวนการทำงานของอุปกรณ์

6. บุคคลใดใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีได้ถูกวิธีที่สุด

- ✗ ก. โลล้าใช้คำสั่งชัตดาวนก่อนปิดคอมพิวเตอร์ทุกครั้ง
- ข. พอลล่านำอาหารมารับประทานขณะใช้คอมพิวเตอร์
- ค. นิรินปิดคอมพิวเตอร์ทุก ๆ 30 นาที

7. ข้อใดไม่ใช่วิธีการดูแลรักษาจอมอนิเตอร์

- ✗ ก. ใช้ดินสอขีดเขียนที่หน้าจอมอนิเตอร์
- ข. หาผ้าหรือพลาสติกคลุมอุปกรณ์ไว้เมื่อไม่ได้ใช้งาน
- ค. ใช้ผ้าเช็ดทำความสะอาดจอมอนิเตอร์ขณะที่อุปกรณ์ปิดอยู่

8. ข้อใดเป็นวิธีการใช้งานคอมพิวเตอร์ที่ไม่เหมาะสม

- ก. ปรับให้จอมอนิเตอร์อยู่ในระดับต่ำกว่าระดับสายตาเล็กน้อย
- ✗ ข. ใช้งานคอมพิวเตอร์ติดต่อกันเป็นเวลานานโดยไม่พักสายตา
- ค. ใช้งานคอมพิวเตอร์ในที่ที่มีแสงสว่างเพียงพอ

9. บุคคลใดใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

- ✗ ก. ตีะพักสายตาเป็นระยะขณะใช้คอมพิวเตอร์
- ข. ตอนนอนเล่นในตมูกคอมพิวเตอร์บนเตียงนอน
- ค. โต้ปิดไฟเมื่อใช้งานคอมพิวเตอร์ในเวลากลางคืน



10. ถนาคำใช้งานคอมพิวเตอร์ในห้องที่มีแสงไฟไม่เพียงพอ คำแนะนำในข้อใดเหมาะสมที่สุด

- ก. เปิดไฟหรือหาพื้นที่ที่มีแสงสว่างเพียงพอต่อการทำงาน
- ข. ควรพักสายตาทุก ๆ 10 นาที เพราะต้องใช้สายตามากขึ้น
- ค. ควรนั่งใกล้จอคอมพิวเตอร์ให้มากขึ้น เพื่อให้มองเห็นได้ชัดเจนที่สุด

ตอนที่ 2

คะแนนที่ได้ **คะแนนเต็ม**
_____ 10

เขียนสิ่งที่ควรปฏิบัติขณะใช้งานและหลังใช้งาน

คอมพิวเตอร์ลงใน  และเขียนสิ่งที่ควรหลีกเลี่ยงลงใน 
(แนบคำตอบ)



10. **ตอบ ข้อ ก.** เปิดไฟหรือหาพื้นที่ที่มีแสงสว่างเพียงพอต่อการทำงาน หากทำงานในห้องที่มีแสงสว่างไม่เพียงพอควรหาโคมไฟหรืออุปกรณ์ที่ให้แสงสว่างมาตั้งเพื่อให้ได้แสงสว่างที่เหมาะสม หรือย้ายสถานที่ไปบริเวณที่เหมาะสมและมีแสงสว่างเพียงพอ



เรื่อง โคดดิ้งแสนสนุก

แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ร่วมกันพิจารณาภาพและสถานการณ์ที่กำหนดให้ เพื่อวางแผนในการแก้ปัญหา แล้วตอบคำถาม จากนั้นพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น



สถานการณ์

บิวได้รับมอบหมายให้เก็บขยะรีไซเคิลลงถังขยะสีเหลือง แต่บิวทำไม่สำเร็จ เนื่องจากไม่ทราบว่าต้องเก็บขยะชิ้นใดบ้าง ไม่ทราบเส้นทางในการเก็บขยะทั้งหมดว่ามีกี่เส้นทาง และเส้นทางใดที่สามารถเก็บขยะได้มากที่สุด

นักเรียนมีวิธีการช่วยบิวหาเส้นทางได้อย่างไร โดยมีเงื่อนไข คือ เส้นทางจะต้องเชื่อมต่อกันและห้ามเดินซ้ำทางเดิม

ฉบับ
เฉลย

- 1 นักเรียนพบเส้นทางเพื่อเก็บขยะรีไซเคิลลงถังขยะสีเหลืองทั้งหมดกี่เส้นทาง

3 เส้นทาง

- 2 เส้นทางที่เก็บขยะลงถังขยะสีเหลืองได้มากที่สุด สามารถเก็บขยะได้ทั้งหมดกี่ชิ้น อะไรบ้าง

10 ชิ้น ได้แก่ ขวดพลาสติก 6 ขวด และกระป๋อง 4 กระป๋อง

- 3 แสดงลำดับเส้นทางที่สามารถเก็บขยะลงถังขยะสีเหลืองมากที่สุด

โดยใช้การเขียนบอกเล่า การวาดภาพ หรือการใช้สัญลักษณ์
เดินลงด้านล่าง 3 ครั้ง เดินไปทางขวา 1 ครั้ง เดินลงด้านล่าง
2 ครั้ง เดินไปทางขวา 3 ครั้ง และเดินขึ้นด้านบน 2 ครั้ง

เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมิน **ตัวชี้วัดปลายทาง** และประเมิน **สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน**

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น

ตารางเกณฑ์การประเมินตัวชี้วัดปลายทาง

ตัวชี้วัด	ระดับคุณภาพ			
	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
ว 4.2 ป.1/4 ใช้เทคโนโลยีในการสร้าง จัดเก็บ เรียกใช้ข้อมูลตาม วัตถุประสงค์	เลือกใช้โปรแกรม ในการสร้างผลงาน ตามความสนใจได้ เหมาะสม และจัดเก็บ ข้อมูลได้ <u>โดยสร้าง และตั้งชื่อโฟลเดอร์ได้</u> สอดคล้องกับข้อมูล ในผลงาน	เลือกใช้โปรแกรม ในการสร้างผลงาน ตามความสนใจได้ เหมาะสม และจัดเก็บ ข้อมูลได้ <u>โดยสร้าง โฟลเดอร์ได้ แต่ตั้งชื่อ โฟลเดอร์ไม่สอดคล้อง กับข้อมูลในผลงาน</u>	เลือกใช้โปรแกรม ในการสร้างผลงาน ตามความสนใจได้ เหมาะสม แต่จัดเก็บ ข้อมูลไม่ได้	ไม่สามารถเลือกใช้ โปรแกรมในการสร้าง ผลงานตามความ สนใจ

ตารางเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	ระดับคุณภาพ			
		ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. การเลือกและ ใช้เทคโนโลยี ในการสร้าง ผลงาน	สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ตัวชี้วัดที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม				
	พฤติกรรมบ่งชี้ 3. เลือกและใช้ เทคโนโลยี ในการทำงาน และนำเสนอ ผลงานอย่าง สร้างสรรค์ และมีคุณธรรม	เลือกและใช้ โปรแกรมในการ สร้างผลงานได้ อย่างเหมาะสม และผลงานสำเร็จ <u>อย่างมีคุณภาพ</u> และน่าสนใจ	เลือกและใช้ โปรแกรมในการ สร้างผลงานได้ อย่างเหมาะสม และผลงานสำเร็จ <u>อย่างมีคุณภาพ</u>	เลือกและใช้ โปรแกรมในการ สร้างผลงานได้ อย่างเหมาะสม และผลงานสำเร็จ	ไม่สามารถเลือก และใช้โปรแกรม ในการสร้าง ผลงาน



เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดปลายทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น

ตารางบันทึกคะแนนการประเมินตัวชี้วัดปลายทาง กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

คำชี้แจง : นำตัวเลขระดับคุณภาพจากตารางเกณฑ์การประเมินตัวชี้วัดปลายทางมาเติมลงในช่องระดับคุณภาพ

เลขที่	รายนามนักเรียน	ระดับคุณภาพ
	ชื่อ-นามสกุล	ตัวชี้วัด ว 4.2 ป.1/4
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		



เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดปลายทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น

ตารางบันทึกคะแนนการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

คำชี้แจง : นำตัวเลขระดับคุณภาพจากตารางเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนมาเติมลงในช่องระดับคุณภาพ

เลขที่	รายนามนักเรียน	ระดับคุณภาพ
	ชื่อ-นามสกุล	สมรรถนะที่ 5 ตัวชี้วัดที่ 1 พฤติกรรมบ่งชี้ 3.
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดปลายทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน

ตารางเกณฑ์การประเมินตัวชี้วัดปลายทาง

ตัวชี้วัด	ระดับคุณภาพ			
	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
ว 4.2 ป.1/1 แก้ปัญหาอย่างง่าย โดยใช้การลองผิดลองถูก การเปรียบเทียบ	ระบุสิ่งของที่ต้องจัด ใส่ไว้ในกระเป่า นักเรียนได้ถูกต้อง 5 อย่างขึ้นไป	ระบุสิ่งของที่ต้องจัด ใส่ไว้ในกระเป่า นักเรียนได้ถูกต้อง 3-4 อย่าง	ระบุสิ่งของที่ต้องจัด ใส่ไว้ในกระเป่า นักเรียนได้ถูกต้อง 1-2 อย่าง	ไม่สามารถระบุ สิ่งของที่ต้องจัดใส่ไว้ ในกระเป่านักเรียน
ว 4.2 ป.1/2 แสดงลำดับขั้นตอน การทำงานหรือ การแก้ปัญหาอย่างง่าย โดยใช้ภาพ สัญลักษณ์ หรือข้อความ	แสดงลำดับขั้นตอน การจัดกระเป่านักเรียน โดยการเขียนบอกเล่า หรือวาดภาพ หรือใช้ สัญลักษณ์ได้ถูกต้อง และครบถ้วน	แสดงลำดับขั้นตอน การจัดกระเป่านักเรียน โดยการเขียนบอกเล่า หรือวาดภาพ หรือใช้ สัญลักษณ์ ได้ถูกต้อง แต่ไม่ครบถ้วน	แสดงลำดับขั้นตอน การจัดกระเป่านักเรียน โดยการเขียนบอกเล่า หรือวาดภาพ หรือใช้ สัญลักษณ์ ได้ถูกต้อง บางส่วน	ไม่สามารถแสดง ลำดับขั้นตอนการ จัดกระเป่านักเรียน โดยการเขียนบอกเล่า หรือวาดภาพ หรือใช้ สัญลักษณ์

ตารางเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	ระดับคุณภาพ			
		ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. การเขียน ขั้นตอน การแก้ปัญหา	สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง ด้วยการพูดและการเขียน				
	พฤติกรรมบ่งชี้ 3. เขียนถ่ายทอด ความรู้ ความ เข้าใจจากสารที่ อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่กำหนดได้	เขียนถ่ายทอด ขั้นตอนการจัด กระเป่านักเรียน ได้ถูกต้องและ ครบถ้วน	เขียนถ่ายทอด ขั้นตอนการจัด กระเป่านักเรียน ได้ถูกต้อง แต่ไม่ ครบถ้วน	เขียนถ่ายทอด ขั้นตอนการจัด กระเป่านักเรียน ได้ถูกต้อง บางส่วน	ไม่สามารถเขียน ถ่ายทอดขั้นตอน การจัดกระเป่า นักเรียน



เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดปลายทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ตารางเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	ระดับคุณภาพ			
		ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
2. การวิเคราะห์ ปัญหาและ สาเหตุของ ปัญหา	สมรรถนะที่ 3 ความสามารถในการแก้ปัญหา ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้กระบวนการแก้ปัญหาโดยวิเคราะห์ปัญหา วางแผนในการแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหา ตรวจสอบและสรุปผล				
	พฤติกรรมบ่งชี้ 1. วิเคราะห์ปัญหา 1.3 ระบุสาเหตุ ของปัญหา	วิเคราะห์ปัญหา และระบุสาเหตุ ของปัญหาได้ สอดคล้องกับ ปัญหา	วิเคราะห์ปัญหา และระบุสาเหตุ ของปัญหาได้แต่ ไม่สอดคล้องกัน	วิเคราะห์ปัญหา แต่ไม่ได้ระบุ สาเหตุของ ปัญหา	ไม่สามารถ วิเคราะห์ปัญหา
3. การวางแผน แก้ไขปัญห ตามขั้นตอน การแก้ปัญหา	พฤติกรรมบ่งชี้ 2. การวางแผน ในการแก้ปัญหา	มีการวางแผน ในการแก้ปัญหา ได้สอดคล้องกับ ปัญหา พร้อม ระบุขั้นตอน ในการวางแผน แก้ปัญหาได้ ถูกต้องตาม ลำดับขั้นตอน	มีการวางแผน ในการแก้ปัญหา ได้สอดคล้องกับ ปัญหา พร้อม ระบุขั้นตอน ในการวางแผน แก้ปัญหา แต่ไม่ เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอน	มีการวางแผน ในการแก้ปัญหา ได้สอดคล้องกับ ปัญหาบางส่วน	ไม่มีการวางแผน ในการแก้ปัญหา



เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดปลายทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน

ตารางบันทึกคะแนนการประเมินตัวชี้วัดปลายทาง กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

คำชี้แจง : นำตัวเลขระดับคุณภาพจากตารางเกณฑ์การประเมินตัวชี้วัดปลายทางมาเติมลงในช่องระดับคุณภาพ

เลขที่	รายชื่อนักเรียน ชื่อ-นามสกุล	ระดับคุณภาพ	
		ตัวชี้วัด ว 4.2 ป.1/1	ตัวชี้วัด ว 4.2 ป.1/2
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			



เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดปลายทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน

ตารางบันทึกคะแนนการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

คำชี้แจง : นำตัวเลขระดับคุณภาพจากตารางเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนมาเติมลงในช่องระดับคุณภาพ

เลขที่	รายชื่อนักเรียน ชื่อ-นามสกุล	ระดับคุณภาพ		
		สมรรถนะที่ 1 ตัวชี้วัดที่ 1 พฤติกรรมบ่งชี้ 3.	สมรรถนะที่ 3 ตัวชี้วัดที่ 1 พฤติกรรมบ่งชี้ 1. (1.3)	สมรรถนะที่ 3 ตัวชี้วัดที่ 1 พฤติกรรมบ่งชี้ 2.
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				



เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดระหว่างทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

ตารางเกณฑ์การประเมินตัวชี้วัดระหว่างทาง

ตัวชี้วัด	ระดับคุณภาพ			
	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
ว 4.2 ป.1/3 เขียนโปรแกรมอย่างง่าย โดยใช้ซอฟต์แวร์หรือสื่อ	เขียนโปรแกรม การเดินทางโดยใช้ รหัสคำสั่งได้ถูกต้อง สอดคล้องกับเส้นทาง ทั้ง 4 ข้อ	เขียนโปรแกรม การเดินทางโดยใช้ รหัสคำสั่งได้ถูกต้อง 3 ข้อ	เขียนโปรแกรม การเดินทางโดยใช้ รหัสคำสั่งได้ถูกต้อง 1-2 ข้อ	ไม่สามารถเขียน โปรแกรมการเดินทาง โดยใช้รหัสคำสั่ง หรือเขียนโปรแกรม การเดินทางโดยใช้ บล็อกคำสั่งไม่ถูกต้อง ทุกข้อ

ตารางเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	ระดับคุณภาพ			
		ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. ผลลัพธ์ของ การแก้ปัญหา	สมรรถนะที่ 3 ความสามารถในการแก้ปัญหา				
	ตัวชี้วัดที่ 2 ผลลัพธ์ของการแก้ปัญหา				
	พฤติกรรมบ่งชี้ 1. ผลลัพธ์ของการ แก้ปัญหา	ชุดคำสั่งสามารถ ทำภารกิจได้ สำเร็จตามเงื่อนไข ที่กำหนดทั้ง 4 ข้อ	ชุดคำสั่งสามารถ ทำภารกิจได้ สำเร็จตามเงื่อนไข ที่กำหนด 3 ข้อ	ชุดคำสั่งสามารถ ทำภารกิจได้ สำเร็จตามเงื่อนไข ที่กำหนด 1-2 ข้อ	ชุดคำสั่ง ไม่สามารถทำ ภารกิจสำเร็จตาม เงื่อนไขที่กำหนด ทุกข้อ



เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดระหว่างทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

ตารางบันทึกคะแนนการประเมินตัวชี้วัดระหว่างทาง กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

คำชี้แจง : นำตัวเลขระดับคุณภาพจากตารางเกณฑ์การประเมินตัวชี้วัดระหว่างทางมาเติมลงในช่องระดับคุณภาพ

เลขที่	รายนามนักเรียน	ระดับคุณภาพ
	ชื่อ-นามสกุล	ตัวชี้วัด ว 4.2 ป.1/3
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		



เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดระหว่างทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

ตารางบันทึกคะแนนการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

คำชี้แจง : นำตัวเลขระดับคุณภาพจากตารางเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนมาเติมลงในช่องระดับคุณภาพ

เลขที่	รายนามนักเรียน	ระดับคุณภาพ
	ชื่อ-นามสกุล	สมรรถนะที่ 3 ตัวชี้วัดที่ 2 พฤติกรรมบ่งชี้ 1.
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดปลายทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ตารางเกณฑ์การประเมินตัวชี้วัดปลายทาง

ตัวชี้วัด	ระดับคุณภาพ			
	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
ว 4.2 ป.1/5 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน ดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้นใช้งานอย่างเหมาะสม	ใช้งานและดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีได้ถูกต้องเหมาะสมทุกครั้ง	ใช้งานและดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีได้ถูกต้องเหมาะสมเกือบทุกครั้ง	ใช้งานและดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีได้ถูกต้องเหมาะสมบางครั้ง	ไม่สามารถใช้งานและดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี

ตารางเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ระดับคุณภาพ			
		ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. การสาธิตการใช้ และการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยี	สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 4 เลือกใช้วิธีการสื่อสาร	สาธิตวิธีการใช้งานและการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เลือกได้ถูกต้องเหมาะสม และชัดเจน	สาธิตวิธีการใช้งานและการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เลือกได้ถูกต้องเหมาะสม แต่ไม่ชัดเจน	สาธิตวิธีการใช้งานและการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เลือกได้ถูกต้องบางส่วน	ไม่สามารถสาธิตวิธีการใช้งานและการดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เลือก



เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดปลายทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ตารางเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	ระดับคุณภาพ			
		ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
2. การระบุ รายละเอียด วิธีการดูแล รักษา	สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์)				
	พฤติกรรมบ่งชี้ 3. ระบุรายละเอียด คุณลักษณะ และ ความคิดรวบยอด ของข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นในบริบท ที่เป็นสิ่งใกล้ตัว	ระบุการใช้งาน และวิธีการดูแล รักษาอุปกรณ์ เทคโนโลยีที่เลือก ได้ถูกต้อง เหมาะสม และ ครบถ้วน	ระบุการใช้งาน และวิธีการดูแล รักษาอุปกรณ์ เทคโนโลยีที่เลือก ได้ถูกต้อง เหมาะสม แต่ไม่ ครบถ้วน	ระบุการใช้งาน และวิธีการดูแล รักษาอุปกรณ์ เทคโนโลยีที่เลือก ได้ถูกต้อง เหมาะสม บางส่วน	ไม่สามารถ ระบุการใช้งาน และวิธีการดูแล รักษาอุปกรณ์ เทคโนโลยีที่เลือก



เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดปลายทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ตารางบันทึกคะแนนการประเมินตัวชี้วัดปลายทาง กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

คำชี้แจง : นำตัวเลขระดับคุณภาพจากตารางเกณฑ์การประเมินตัวชี้วัดปลายทางมาเติมลงในช่องระดับคุณภาพ

เลขที่	รายนามนักเรียน	ระดับคุณภาพ
	ชื่อ-นามสกุล	ตัวชี้วัด ว 4.2 ป.1/5
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		



เกณฑ์คุณภาพ ในการประเมินตัวชี้วัดปลายทางและประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
วิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ตารางบันทึกคะแนนการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

คำชี้แจง : นำตัวเลขระดับคุณภาพจากตารางเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนมาเติมลงในช่องระดับคุณภาพ

เลขที่	รายนามนักเรียน	ระดับคุณภาพ	
	ชื่อ-นามสกุล	สมรรถนะที่ 1 ตัวชี้วัดที่ 4 พฤติกรรมบ่งชี้ 1.	สมรรถนะที่ 2 ตัวชี้วัดที่ 1 พฤติกรรมบ่งชี้ 3.
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

เฉลย

เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.1

เนื้อหาสอดคล้องกับหนังสือเรียน ช่วยพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Active Learning หลากหลายรูปแบบ ครอบคลุมตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดระหว่างทาง ปลายทาง



ฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา จนเกิดความชำนาญ

- เน้นการแก้ปัญหาผ่านแนวคิดเชิงคำนวณ และโคดดิ้ง (Coding) แบบ Unplugged Coding และ Plugged Coding ให้เหมาะสมตามวัยของผู้เรียน



ประยุกต์ใช้ในชีวิต

- รู้จักและเข้าใจเทคโนโลยีสารสนเทศ แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้อย่างสร้างสรรค์
- ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในยุคดิจิทัล



ประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลาย

- ข้อสอบประจำหน่วย เพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจ
- เกณฑ์การประเมิน (Rubric) ครอบคลุมตัวชี้วัดและสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
- แบบทดสอบ i-Quiz สื่อดิจิทัล สะดวกในการประเมินความเข้าใจของผู้เรียน



โปรดดูราคาเล่มนักเรียนจากใบสั่งซื้อของ อจก.

เฉลย มฟ.เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.1



ครูประถม

ID Line : @aksornkruprathom



อักษรเจริญทัศน์ อจก.

บริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจก. จำกัด
142 ถนนตะนาว เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200
โทร. 0 2622 2999 (จัดโมบายด์ 20 คู่สาย)
www.aksorn.com

อักษรเจริญทัศน์ อจก.



8 858649 152848

150.-

ราคานี้เป็นราคาของฉบับเฉลยเท่านั้น