

**แผนการ  
จัดการเรียนรู้**

**2  
2560**


**ง31202  
การเขียนโปรแกรม  
ภาษา PHP**

**ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**

**โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม**

**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 25**

**นายเจนรบ โกรธา  
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย**

	<b>โรงเรียนประจักษ์รัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25</b>	
	ประมวลผลการสอนรายวิชา (Course Syllabus)	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ประเภทวิชา เพิ่มเติม
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	จำนวน 1 คาบ/สัปดาห์
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
<b>ผู้สอน</b>	นายเจนรบ โกรธา	

## 1. สาระการเรียนรู้

โปรแกรมภาษา PHP เป็นโปรแกรมภาษาที่ใช้ในการพัฒนาโปรแกรม ซึ่งสามารถพัฒนาระบบงานแบบ Web-Based Application ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ได้ ซึ่งการแสดงผลจะอยู่บนเบราว์เซอร์ (Browser) ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงได้ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ข้อดีอีกประการของ PHP คือเป็นภาษาที่เขียนง่าย และมีความยืดหยุ่นเนื้อหาจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 จะเรียนรู้เกี่ยวกับคำสั่งพื้นฐานในการเขียนโปรแกรมภาษา PHP ส่วนที่ 2 เป็นการประยุกต์โปรแกรมภาษา PHP กับฐานข้อมูล MySQL และส่วนที่ 3 จะเป็นการพัฒนาโปรแกรมในลักษณะต่างๆที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวัน

## 2. จุดประสงค์รายวิชา

1. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมภาษา PHP
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งพื้นฐานในการเขียนโปรแกรมภาษา PHP
3. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งในการเขียนโปรแกรมภาษา PHP เพื่อจัดการข้อมูล และทำการติดต่อกับฐานข้อมูลได้
4. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการใช้โปรแกรมและสามารถประยุกต์คำสั่งต่างๆของโปรแกรมภาษา PHP ในการใช้เครื่องมือในโปรแกรมให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้
5. เพื่อให้นักเรียนสามารถค้นคว้า ฝึกปฏิบัติงานการพัฒนาโปรแกรมบนเว็บด้วยโปรแกรมภาษา PHP ได้จากสถานการณ์จริง
6. เพื่อให้นักเรียนมีความตระหนักรู้ในการใช้งานคอมพิวเตอร์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานและแก้ไขปัญหาที่พบในชีวิตประจำวันได้

## 3. วันและเวลาเรียน

- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1: วันศุกร์ คาบ 3 เวลา 10.30 – 11.30 น. ห้อง COM1  
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2: วันศุกร์ คาบ 4 เวลา 12.30 – 13.30 น. ห้อง COM1

## 4. วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

1. การบรรยายประกอบการสาธิต
2. การใช้คำถาม
3. ใบงาน

4. การฝึกปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์
5. การสร้างชิ้นงานรายบุคคลหรือกลุ่ม

## 5. สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการเรียนการสอน คู่มือการสร้าง Web-Application
2. โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
3. โปรแกรม PhpMyAdmin
4. Power point ประกอบการเรียนการสอน
5. ตัวอย่างชิ้นงานในแต่ละหัวข้อ

## 6. การประเมินผล

ลักษณะของวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2 การเขียนโปรแกรมบนเว็บ เป็นวิชาที่เน้นทักษะปฏิบัติดังนั้นการประเมินจะเป็นการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดโดยตรวจสอบกระบวนการทำงานของนักเรียนในขณะที่ปฏิบัติและผลงานที่สำเร็จโดยมีอัตราส่วนการประเมินดังนี้ การจัดกิจกรรมการสอนแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการปฏิบัติชิ้นงานแต่ละคาบ (ส่วนของคะแนนเก็บ 60%)

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมของนักเรียน (ส่วนของคะแนนพฤติกรรม10%)

ส่วนที่ 3 คะแนนงานโครงงาน (Project) (ส่วนของคะแนนสอบปลายภาค 30%)

การวัดและประเมินผล	คะแนน
<b>ส่วนที่ 1 ผลการปฏิบัติชิ้นงานแต่ละคาบ</b>	
1.การปฏิบัติงานและชิ้นงานแต่ละคาบ	60 คะแนน
<b>ส่วนที่ 2 พฤติกรรม</b>	
1.การมาเรียน	5 คะแนน
2.จิตพิสัย (การแต่งกาย,ความสนใจในการเรียน,พฤติกรรม)	5 คะแนน
<b>ส่วนที่ 3 Project</b>	
รายงานความคืบหน้าครั้งที่ 1	5 คะแนน
รายงานความคืบหน้าครั้งที่ 2	5 คะแนน
คะแนนงานโครงงาน (Project)	20 คะแนน
<b>รวม</b>	<b>100 คะแนน</b>

## 7. เกณฑ์การผ่านการประเมิน: มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 80

ช่วงคะแนน	เกรด	ช่วงคะแนน	เกรด
100 - 80	4	60 - 64	2
75 - 79	3.5	55 - 59	1.5
70 - 74	3	50 - 54	1
65 - 69	2.5	0 - 49	0

## 8. แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุดโรงเรียนพระราชรั้ววิทยาเสริม
2. Internet Learning Resources
3. เอกสารประกอบการเรียนรู้รายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2

## 9. หน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา (คาบ)
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ปฐมนิเทศ</b>		1 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	- ปฐมนิเทศรายวิชา เนื้อหา ข้อตกลง	
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ความรู้เบื้องต้นการเขียนโปรแกรมบนเว็บ</b>		1 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	- ความรู้เบื้องต้นการเขียนโปรแกรมบนอินเทอร์เน็ต - การติดตั้งโปรแกรมเพื่อใช้งาน PHP - PHP เบื้องต้น - รู้จักโปรแกรมที่ใช้งาน PHP และการใช้งานขั้นพื้นฐาน - รู้วิธีการติดตั้งโปรแกรมและวิธีการใช้งานพื้นฐาน - โปรแกรม Dreamweaver และการสร้าง site - โปรแกรม AppServ - โปรแกรม FileZilla	
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ค่าตัวแปร และตัวดำเนินการ</b>		1 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	- ตัวแปรและค่าคงที่ - ตัวดำเนินการและนิพจน์ใน PHP - ชนิดของข้อมูล	
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำสั่ง และเงื่อนไข</b>		2 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 - 5	- คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข - คำสั่งทำซ้ำ	
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ</b>		1 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	- เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ - คลาสและออบเจกต์ (Class and Object) - การสร้างออบเจกต์และการใช้งานเมธอด - คุณสมบัติการสืบทอด (Inheritance) - การพ้องรูป (Polymorphism)	
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 ฟังก์ชัน Regular, Expression, Session, Cookie</b>		2 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 - 8	- Meta - Character - ฟังก์ชันที่เกี่ยวข้องกับ Regular Expression - ฟังก์ชันที่เกี่ยวข้องกับ Session - ฟังก์ชันที่เกี่ยวข้องกับ Cookie - การประยุกต์ Session และ Cookie ในโปรแกรม Login	

หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา (คาบ)
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 การสร้างช่องรับข้อมูล และการจัดการฐานข้อมูล SQL ด้วย PhpMyAdmin</b>		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 - 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ช่องรับข้อมูลต่างๆใน HTML</li> <li>- การส่งค่าข้อมูล</li> <li>- การรวมไฟล์ HTML และ PHP</li> <li>- การติดตั้ง และการใช้งานฐานข้อมูล MySQL</li> <li>- การจัดการฐานข้อมูล MySQL ด้วย PhpMyAdmin</li> <li>- การสร้างฐานข้อมูล</li> <li>- วิธีการสร้างตาราง</li> <li>- วิธีการนำฐานข้อมูลออกไปใช้งาน</li> </ul>	2 คาบ
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 การใช้คำสั่ง PHP จัดการฐานข้อมูล MySQL</b>		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 - 13	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้คำสั่ง PHP เชื่อมต่อและปิดการเชื่อมต่อ</li> <li>- การใช้คำสั่ง PHP เพื่อสร้างฐานข้อมูลและตาราง</li> <li>- การใช้คำสั่ง PHP เพื่อเข้าถึงข้อมูลในตาราง</li> <li>- การใช้คำสั่ง PHP เพื่อเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลจากฐานข้อมูล</li> </ul>	3 คาบ
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 Ajax และการประยุกต์การใช้งาน</b>		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Ajax</li> <li>- JavaScript เบื้องต้น</li> <li>- การใช้งาน Ajax เบื้องต้น</li> <li>- PHP และ Ajax</li> <li>- Ajax Framework</li> </ul>	1 คาบ
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 10 Workshop 1</b>		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15	- ระบบการสมัครสมาชิก (Register)	1 คาบ
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 11 Workshop 2</b>		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16	- ระบบการเข้าสู่ระบบ (Login)	1 คาบ
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 12 Project 1</b>		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17	- ติดตามความก้าวหน้าและปรึกษาโครงงาน ครั้งที่ 1	1 คาบ
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 13 Project 2</b>		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18	- ติดตามความก้าวหน้าและปรึกษาโครงงาน ครั้งที่ 2	1 คาบ
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 14 Project 3</b>		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19	- นำเสนอโครงงาน และส่งโครงงานฉบับสมบูรณ์	1 คาบ

\* หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมของเวลา และชั่วโมงการสอน

## 10. กิจกรรมการเรียนการสอน

ลำดับที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
1	1 ปฐมนิเทศ รายวิชา	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คำอธิบายรายวิชา</li> <li>- จุดประสงค์การเรียนรู้</li> <li>- หน่วยการเรียนรู้</li> <li>- การใช้เวลาเรียน</li> <li>- เกณฑ์การให้คะแนนและการตัดเกรด</li> <li>- ข้อตกลงในการใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูแจกใบประมวลผลรายวิชา (Course Syllabus)</li> <li>2. ครูแจ้งข้อบ่งชี้เนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หน่วยการเรียนรู้ การใช้เวลาเรียน และเกณฑ์การวัดประเมินผล และข้อตกลงในการใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนทราบ</li> <li>3. ให้นักเรียนโหลดแบบฟอร์มข้อมูลส่วนตัวที่กลุ่มใน Facebook แล้วกรอกข้อมูลของตนเองให้ครบ ส่งในคาบที่กลุ่มใน Facebook</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Course Syllabus</li> <li>- แบบฟอร์มข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบฟอร์มข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน</li> </ul>
2	2 ความรู้เบื้องต้น การเขียน โปรแกรมบน เว็บ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้เบื้องต้นการเขียนโปรแกรมบนอินเทอร์เน็ต</li> <li>- การติดตั้งโปรแกรมเพื่อใช้งาน PHP</li> <li>- PHP เบื้องต้น</li> <li>- รู้จักโปรแกรมที่ใช้งาน PHP และการใช้งานขั้นพื้นฐาน</li> <li>- รู้วิธีการติดตั้งโปรแกรมและวิธีการใช้งานพื้นฐาน</li> <li>- โปรแกรม Dreamweaver และการสร้าง site</li> <li>- โปรแกรม AppServ</li> <li>- โปรแกรม FileZilla</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู</li> <li>2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหลักการออกแบบเว็บไซต์และพัฒนาเว็บไซต์ ประกอบสื่อ PPT</li> <li>3. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต</li> <li>4. นักเรียนทำกิจกรรมใบงาน</li> <li>5. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อการสอน (PPT)</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลจากการปฏิบัติงาน</li> <li>- ใบงาน</li> </ul>
3	3 ค่าตัวแปร และ ตัวดำเนินการ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวแปรและค่าคงที่</li> <li>- ตัวดำเนินการและนิพจน์ใน PHP</li> <li>- ชนิดของข้อมูล</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู</li> <li>2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ตัวแปรและค่าคงที่ ตัวดำเนินการและ</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อการสอน (PPT)</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- ใบความรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลจากการปฏิบัติงาน</li> </ul>

ลำดับที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
			นิพจน์ใน PHP คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขคำสั่งทำซ้ำ ประกอบสื่อ PPT 3. ครูอธิบายฟังก์ชันสำเร็จรูปพื้นฐานใน PHP และให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามครู 4. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน		
4	4 คำสั่ง และเงื่อนไข	- คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข - คำสั่งทำซ้ำ	1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข ประกอบสื่อ PPT 3. ครูอธิบายฟังก์ชันสำเร็จรูปพื้นฐานใน PHP และให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามครู 4. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต - ใบความรู้	- ผลจากการปฏิบัติงาน
5	4 คำสั่ง และเงื่อนไข	- คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข - คำสั่งทำซ้ำ	1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับคำสั่งทำซ้ำ ประกอบสื่อ PPT 3. ครูอธิบายฟังก์ชันสำเร็จรูปพื้นฐานใน PHP และให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามครู 4. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต - ใบความรู้	- ผลจากการปฏิบัติงาน
6	5 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	- เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ - คลาสและออบเจกต์ (Class and Object) - การสร้างออบเจกต์และการใช้งานเมธอด	1. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 2. ครูอธิบายการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ และให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามครู	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากการปฏิบัติงาน - ใบงาน

สัปดาห์ ที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
		- คุณสมบัติการสืบทอด (Inheritance) - การพ้องรูป (Polymorphism)	3. นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรมหรือใบงานที่ได้รับมอบหมาย 4. ครูและนักเรียนสรุปลงค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน		
7	6 ฟังก์ชัน Regular, Expression, Session, Cookie	- Meta – Character - ฟังก์ชันที่เกี่ยวข้องกับ Regular Expression	1. ครูทบทวนความรู้นักเรียนว่านักเรียนจำในสิ่งที่เรียนไปสัปดาห์ที่ผ่านมา 2. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 3. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้การเรียนรู้จากสื่อที่ครูผู้สอนเตรียมให้หรือนักเรียนสามารถสืบค้นจากแหล่งอื่นได้ 4. ครูอธิบายโครงสร้างในภาษา PHP และให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามครู 5. นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรมหรือใบงานที่ได้รับมอบหมาย 6. ครูและนักเรียนสรุปลงค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - ใบความรู้ - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากการปฏิบัติงาน - ใบงาน
8	6 ฟังก์ชัน Regular, Expression, Session, Cookie	- ฟังก์ชันที่เกี่ยวข้องกับ Session - ฟังก์ชันที่เกี่ยวข้องกับ Cookie - การประยุกต์ Session และ Cookie ในโปรแกรม Login	1. ครูทบทวนความรู้นักเรียนว่านักเรียนจำในสิ่งที่เรียนไปสัปดาห์ที่ผ่านมา 2. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 3. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้การเรียนรู้จากสื่อที่ครูผู้สอนเตรียมให้หรือนักเรียนสามารถสืบค้นจากแหล่งอื่นได้ 4. ครูอธิบายโครงสร้างในภาษา PHP และให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามครู 5. นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรมหรือใบงานที่ได้รับมอบหมาย	- สื่อการสอน (PPT) - ใบความรู้ - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากการปฏิบัติงาน - ใบงาน



สัปดาห์ ที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
			6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน		
9	7 การสร้างช่อง รับข้อมูล และ การจัดการ ฐานข้อมูล SQL ด้วย PhpMyAdmin	- ช่องรับข้อมูลต่างๆ ใน HTML - การส่งค่าข้อมูล - การรวมไฟล์ HTML และ PHP - การติดตั้ง และการ ใช้งานฐานข้อมูล MySQL	1. ครูทบทวนความรู้นักเรียนว่า นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างใน สัปดาห์ที่ผ่านมา 2. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับ ขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้ จากครู 3. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้การ เรียนรู้จากสื่อที่ครูผู้สอนเตรียมให้ หรือนักเรียนสามารถสืบค้นจาก แหล่งอื่นได้ 4. ครูอธิบายการสร้างช่องรับ ข้อมูล และให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ตามครู 5. นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรม หรือใบงานที่ได้รับมอบหมาย 6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - ใบความรู้ - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากการ ปฏิบัติงาน - ใบงาน
10	7 การสร้างช่อง รับข้อมูล และ การจัดการ ฐานข้อมูล SQL ด้วย PhpMyAdmin	- การจัดการ ฐานข้อมูล MySQL ด้วย PhpMyAdmin - การสร้างฐานข้อมูล - วิธีการสร้างตาราง - วิธีการนำฐานข้อมูล ออกไปใช้งาน	1. ครูทบทวนความรู้นักเรียนว่า นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างใน สัปดาห์ที่ผ่านมา 2. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับ ขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้ จากครู 3. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้การ เรียนรู้จากสื่อที่ครูผู้สอนเตรียมให้ หรือนักเรียนสามารถสืบค้นจาก แหล่งอื่นได้ 4. ครูอธิบาย การจัดการ ฐานข้อมูล SQL ด้วย PhpMyAdmin และให้นักเรียน ฝึกปฏิบัติตามครู 5. นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรม หรือใบงานที่ได้รับมอบหมาย	- สื่อการสอน (PPT) - ใบความรู้ - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากการ ปฏิบัติงาน - ใบงาน

สัปดาห์ ที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
			6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน		
11	8 การใช้คำสั่ง PHP จัดการ ฐานข้อมูล MySQL	- การใช้คำสั่ง PHP เชื่อมต่อและปิดการ เชื่อมต่อ - การใช้คำสั่ง PHP เพื่อสร้างฐานข้อมูล และตาราง	1. ครูทบทวนความรู้นักเรียนว่า นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างใน สัปดาห์ที่ผ่านมา 2. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับ ขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้ จากครู 3. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้การ เรียนรู้จากสื่อที่ครูผู้สอนเตรียมให้ หรือนักเรียนสามารถสืบค้นจาก แหล่งอื่นได้ 4. ครูอธิบายการใช้คำสั่ง PHP จัดการฐานข้อมูล MySQL และ ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามครู 5. นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรม หรือใบงานที่ได้รับมอบหมาย 6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - ใบความรู้ - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากการ ปฏิบัติงาน - ใบงาน
12	8 การใช้คำสั่ง PHP จัดการ ฐานข้อมูล MySQL	- การใช้คำสั่ง PHP เพื่อเข้าถึงข้อมูลใน ตาราง	1. ครูทบทวนความรู้นักเรียนว่า นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างใน สัปดาห์ที่ผ่านมา 2. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับ ขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้ จากครู 3. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้การ เรียนรู้จากสื่อที่ครูผู้สอนเตรียมให้ หรือนักเรียนสามารถสืบค้นจาก แหล่งอื่นได้ 4. ครูอธิบายการใช้คำสั่ง PHP จัดการฐานข้อมูล MySQL และ ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามครู 5. นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรม หรือใบงานที่ได้รับมอบหมาย 6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - ใบความรู้ - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากการ ปฏิบัติงาน - ใบงาน

สัปดาห์ ที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
13	8 การใช้คำสั่ง PHP จัดการ ฐานข้อมูล MySQL	- การใช้คำสั่ง PHP เพื่อเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลจากฐานข้อมูล	1. ครูทบทวนความรู้ที่นักเรียนว่า นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างใน สัปดาห์ที่ผ่านมา 2. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับ ขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้ จากครู 3. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้การ เรียนรู้จากสื่อที่ครูผู้สอนเตรียมให้ หรือนักเรียนสามารถสืบค้นจาก แหล่งอื่นได้ 4. ครูอธิบายการใช้คำสั่ง PHP จัดการฐานข้อมูล MySQL และ ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามครู 5. นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรม หรือใบงานที่ได้รับมอบหมาย 6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - ใบความรู้ - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากการ ปฏิบัติงาน - ใบงาน
14	9 Ajax และการ ประยุกต์การใช้ งาน	- ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับ Ajax - JavaScript เบื้องต้น - การใช้งาน Ajax เบื้องต้น - PHP และ Ajax - Ajax Framework	1. ครูทบทวนความรู้ที่นักเรียนว่า นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างใน สัปดาห์ที่ผ่านมา 2. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับ ขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้ จากครู 3. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้การ เรียนรู้จากสื่อที่ครูผู้สอนเตรียมให้ หรือนักเรียนสามารถสืบค้นจาก แหล่งอื่นได้ 4. ครูอธิบาย Ajax และการ ประยุกต์การใช้งาน และให้ นักเรียนฝึกปฏิบัติตามครู 5. นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรม หรือใบงานที่ได้รับมอบหมาย 6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - ใบความรู้ - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากการ ปฏิบัติงาน - ใบงาน

สัปดาห์ ที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
15	10 Workshop 1	- ระบบสมัครสมาชิก (Register)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูทบทวนความรู้ที่นักเรียนว่านักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างในสัปดาห์ที่ผ่านมา</li> <li>2. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู</li> <li>3. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้การเรียนรู้จากสื่อที่ครูผู้สอนเตรียมให้หรือนักเรียนสามารถสืบค้นจากแหล่งอื่นได้</li> <li>4. นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรมหรือใบงานที่ได้รับมอบหมาย</li> <li>5. นักเรียนปฏิบัติและสร้างชิ้นงานจากสถานการณ์ปัญหา</li> <li>6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกันและร่วมกันแก้ไขและสร้างงานในส่วนที่ขาดหาย</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อการสอน (PPT)</li> <li>- ใบความรู้</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- ใบงาน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลจากการปฏิบัติงาน</li> <li>- ใบงาน</li> </ul>
16	11 Workshop 2	- ระบบการเข้าสู่ระบบ (Login)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูทบทวนความรู้ที่นักเรียนว่านักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างในสัปดาห์ที่ผ่านมา</li> <li>2. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู</li> <li>3. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้การเรียนรู้จากสื่อที่ครูผู้สอนเตรียมให้หรือนักเรียนสามารถสืบค้นจากแหล่งอื่นได้</li> <li>4. นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรมหรือใบงานที่ได้รับมอบหมาย</li> <li>5. นักเรียนปฏิบัติและสร้างชิ้นงานจากสถานการณ์ปัญหา</li> <li>6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกันและร่วมกันแก้ไขและสร้างงานในส่วนที่ขาดหาย</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อการสอน (PPT)</li> <li>- ใบความรู้</li> <li>- อินเทอร์เน็ต</li> <li>- ใบงาน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลจากการปฏิบัติงาน</li> <li>- ใบงาน</li> </ul>

สัปดาห์ ที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
17	12 Project 1	- ติดตาม ความก้าวหน้าและ ปรึกษาโครงงาน ครั้งที่ 1	1. ครูอธิบายและให้คำแนะนำ ส่วนที่นักเรียนยังไม่เข้าใจหรือ สงสัย 2. ครูชี้แจงรายละเอียดการ นำเสนอผลงานในคาบหน้า		- รายงานความ คืบหน้า
18	13 Project 2	- ติดตาม ความก้าวหน้าและ ปรึกษาโครงงาน ครั้งที่ 2	1. ครูอธิบายและให้คำแนะนำ ส่วนที่นักเรียนยังไม่เข้าใจหรือ สงสัย 2. ครูชี้แจงรายละเอียดการ นำเสนอผลงานในคาบหน้า		- รายงานความ คืบหน้า
19	14 Project 3	- นำเสนอโครงงาน และส่งโครงงานฉบับ สมบูรณ์	1. นักเรียนออกมานำเสนอ ผลงานพร้อมส่งชิ้นงาน		- ผลงานของ นักเรียน

**หมายเหตุ :** เข้าเรียนตามตารางเรียนในชั่วโมงบรรยาย / ปฏิบัติ การเข้าเรียนตามตารางเรียน  
(กำหนดให้ ถ้าเข้าเรียนสาย 10 นาที ถือว่าเป็นสาย 1 ครั้ง, ถ้าเข้าเรียนสายจำนวน 3 ครั้ง ถือว่าเป็นขาด 1  
ครั้ง, ถ้าเข้าเรียนสายเกิน 15 นาที ถือว่าเป็นขาด 1 ครั้ง)

#### 8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม

1. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์โรงเรียนพระราชรัษฎวิทยาเสริม
2. ห้องสมุดโรงเรียนพระราชรัษฎวิทยาเสริม
3. เอกสารประกอบการเรียนรู้ 31202 การสร้าง Web-Application 2

## 9. ข้อตกลงในรายวิชา


1. นักเรียนแต่ละคนต้องรับผิดชอบตนเองในการตรวจสอบงานที่ได้รับมอบหมายจากกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ และส่งงานให้ครบ
2. เมื่อนักเรียนมีปัญหาในการฝึกปฏิบัติหรือการทำงานที่มอบหมายในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ ให้นักเรียนปรึกษากับอาจารย์ผู้สอนและเพื่อนนักเรียนที่เรียนด้วยกันได้ แต่การทำงานแต่ละชิ้นเพื่อส่งตามที่กำหนดนั้นนักเรียนต้องทำงานด้วยตนเอง
3. งานที่ได้รับมอบหมายให้ส่ง หากครูผู้สอนสามารถตรวจสอบแล้วว่ามี การคัดลอกกันมาส่ง จะถูกหักคะแนนทั้งผู้คัดลอกและผู้ให้คัดลอกทันที
4. ข้อตกลง เงื่อนไขการเรียน เป็นการยอมรับโดยการแสดงความคิดเห็นของนักเรียนทุกคน

## 10. ข้อปฏิบัติในการใช้บริการห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

1. ก่อนออกจากห้องต้องปิดเครื่อง (ยกเว้นครูผู้สอนสั่งว่าไม่ต้องปิด) ด้วยวิธีที่ถูกต้องและปิดหน้าจอคอมพิวเตอร์ด้วย จัดคอมพิวเตอร์ โต๊ะและเก้าอี้ให้เรียบร้อย
2. ห้ามเล่นเกม และห้ามนำแผ่นเกม แผ่นเพลง แผ่นหนัง เข้ามาติดตั้งหรือเปิดในห้องคอมพิวเตอร์ หรือกระทำการอื่นใดนอกเหนือจากคำสั่งของผู้สอน
3. ห้ามเปิดรูปภาพ หรือ Website ที่ไม่เหมาะสม
4. ห้ามนำอาหารและเครื่องดื่มเข้ามาในห้องเรียนคอมพิวเตอร์เด็ดขาด
5. ให้แต่งกายสุภาพตามระเบียบของโรงเรียน และถอดรองเท้าวางไว้บริเวณที่โรงเรียนจัดให้อย่างเป็นระเบียบ
6. ห้ามส่งเสียงดัง เปิดเพลง หรือวิ่งเล่นในห้องเรียนคอมพิวเตอร์
7. ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยความระมัดระวังและห้ามขีดเขียนใดๆ ทั้งสิ้นลงในอุปกรณ์ทุกชิ้น โดยเฉพาะจอ LCD
8. ห้ามนักเรียนแก้ไขโปรแกรม ติดตั้งโปรแกรม ลบโปรแกรม เปลี่ยนพื้นหลัง ตั้งการพักหน้าจอ เปลี่ยนค่าปกติของเครื่องใดๆ ทั้งสิ้น รวมถึงห้ามนำอุปกรณ์ใดๆ ออกนอกห้องคอมพิวเตอร์ โดยเด็ดขาด
9. เมื่อพบปัญหาใดๆ ให้รีบแจ้งครู-อาจารย์ประจำห้องทราบทันที
10. กรณีขออนุญาตใช้คอมพิวเตอร์นอกเวลาเรียน ต้องขออนุญาตครูคอมพิวเตอร์ก่อนใช้ทุกครั้ง
11. ห้ามนักเรียนเก็บข้อมูลไว้ที่ Desktop หรือ Drive C เพราะทุกครั้งที่ปิดเครื่อง หรือเครื่อง log off ข้อมูล จะถูกลบไป ควรเก็บไว้ในหน่วยบันทึกข้อมูลของนักเรียนเอง ถ้าจำเป็นต้องเก็บให้เก็บไว้ที่ Drive D: แต่ถึงอย่างไรก็ถูกลบทิ้งตามเวลาที่กำหนด ฝ่ายบริการฯ ไม่รับผิดชอบใด ๆ เกี่ยวกับข้อมูลที่บันทึกอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์

หากมีการฝ่าฝืนจะได้รับการลงโทษ โดยจะถูกตัดคะแนน หรือระงับการใช้ห้องเรียนคอมพิวเตอร์ หรือถูกระงับการใช้อินเทอร์เน็ต ตลอดภาคเรียน

\*\*\*\*\*

	<b>โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25</b>	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การปฐมนิเทศ	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
<b>ผู้สอน</b>	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

### 2. สาระสำคัญ

การปฐมนิเทศรายวิชา คือ การแนะนำขอบข่ายรายวิชา และวิธีการเรียนการสอนในรายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2 ทำให้นักเรียนรู้และเข้าใจถึงวิธีการเรียนรู้ จุดประสงค์ของการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง การจัดการเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง การวัดผลประเมินผล ซึ่งเป็นแนวทางในการที่จะทำให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขอบข่ายเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การวัดและประเมินผลในรายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2 (K)

2. นักเรียนสามารถบอกถึงขอบเขต คำอธิบายรายวิชา และจุดประสงค์การเรียนรู้ประจำหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2 (P)

3. นักเรียนมีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา มีระเบียบวินัย และเจตคติที่ดีต่อ ง 31202 การสร้าง Web-Application 2 และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ (A)

### 4. สาระการเรียนรู้

1. คำอธิบายรายวิชา
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. หน่วยการเรียนรู้
4. การเช็คเวลาเรียน
5. เกณฑ์การให้คะแนน และการตัดเกรด
6. ข้อตกลงในการใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและแนะนำตนเองเพื่อสร้างความคุ้นเคย จากนั้นให้เรียกชื่อนักเรียนเป็นรายบุคคล และให้นักเรียนแนะนำชื่อเล่นของตนเอง ทีละคนตามตำแหน่งที่นั่ง ครูผู้สอนสำรวจรายชื่อนักเรียนที่ขาด ลา มาสาย ด้วยการเช็คชื่อ

2. ครูพูดคุยซักถามเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานของคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนได้เคยเรียนผ่านมาแล้ว และเนื้อหาที่นักเรียนคาดว่าจะได้รับในภาคการศึกษานี้

### ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

3. ครูแจกใบประมวลผลรายวิชา (Course Syllabus) ให้นักเรียนได้อ่านศึกษาทำความเข้าใจในการเรียนการสอนในรายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2

4. ครูแจ้งข้อช่วยเนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หน่วยการเรียนรู้ การใช้เวลาเรียน และเกณฑ์การวัดประเมินผล และข้อตกลงในการใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนทราบ เพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจแนวทางในจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของรายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2

5. ให้นักเรียนโหลดแบบฟอร์มข้อมูลส่วนตัวที่กลุ่มใน Facebook แล้วกรอกข้อมูลพร้อมทั้งติดรูปตนเองมาส่งในคาบถัดไป

6. ให้นักเรียนยกตัวอย่าง การเขียนโปรแกรมบนเว็บ ว่าที่พบได้ทั่วไปมีอะไรบ้าง

### ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

7. สุ่มถามนักเรียน 2-3 คน เกี่ยวกับข้อตกลงต่างๆที่ครูได้แจ้งไปว่านักเรียนมีความเข้าใจมากน้อยเพียงใด

8. นักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ตนเองเข้าใจในการปฐมนิเทศในครั้งนี้

9. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามเพิ่มเติมเกี่ยวกับรายวิชา เมื่อไม่มีข้อซักถามครูผู้สอนจัดเตรียมความพร้อมในการเรียนการสอนจริง โดยจัดให้นักเรียนนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ 1 คน/1 เครื่อง และให้นักเรียนจัดโต๊ะเก้าอี้ให้เรียบร้อยก่อนออกจากห้องเรียน

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. Course Syllabus รายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2

2. เอกสารประกอบการเรียน

3. เครื่องคอมพิวเตอร์



## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขอบข่ายเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การวัดและประเมินผลในรายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2 (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบประมวลผลรายวิชา (Course Syllabus)	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขอบข่ายเนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เกณฑ์การวัดและประเมินผลในรายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2 ได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
2. นักเรียนสามารถบอกถึงขอบเขต คำอธิบายรายวิชา และจุดประสงค์การเรียนรู้ ประจำหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2 ได้ (P)	- การซักถามจากครู - ใบประมวลผลรายวิชา (Course Syllabus)	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม	นักเรียนสามารถบอกถึงขอบเขต คำอธิบายรายวิชา และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ประจำหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2 ได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา มีระเบียบวินัย และเจตคติที่ดีต่อรายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2 และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ (A)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบประมวลผลรายวิชา (Course Syllabus) - การร่วมกันสรุปและอภิปรายนักเรียนกับครู	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - ดูจากการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียนในการสรุป	นักเรียนมีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา มีระเบียบวินัย และเจตคติที่ดีต่อรายวิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2 และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

	<b>โรงเรียนประจักษ์รัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25</b>	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง ความรู้เบื้องต้นการเขียนโปรแกรมบนเว็บ	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
<b>ผู้สอน</b>	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

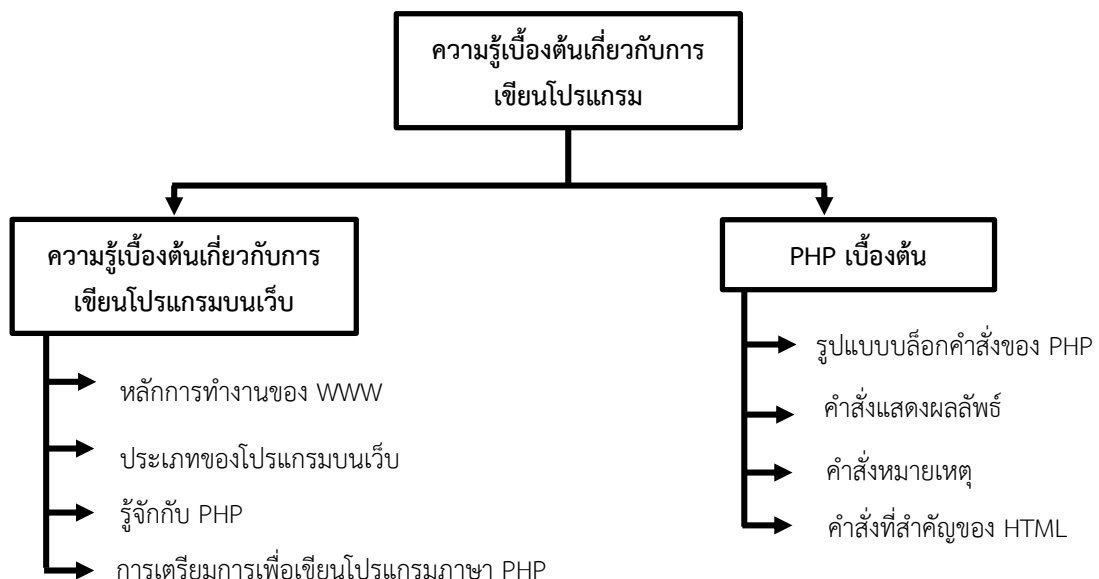
### 2. สาระสำคัญ

ในการเขียนโปรแกรมบนเว็บสามารถที่จะแบ่งลักษณะการทำงานของโปรแกรมได้เป็น 2 ประเภท คือ Static Programming, Dynamic Programming โดยใช้โปรแกรมภาษา PHP ซึ่งย่อมาจากคำว่า Personal Home Page ที่มีข้อดีของภาษา PHP ด้วยกันหลายข้อ รวมทั้งการติดตั้งการติดตั้งโปรแกรม Web Server เริ่มต้นจากแนะนำการเขียนโปรแกรม PHP คำสั่งพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรมภาษา PHP ทั้งรูปแบบคำสั่ง แท็กคำสั่ง HTML ก่อนที่จะได้เรียนในคำสั่งที่ซับซ้อนมากกว่านี้

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

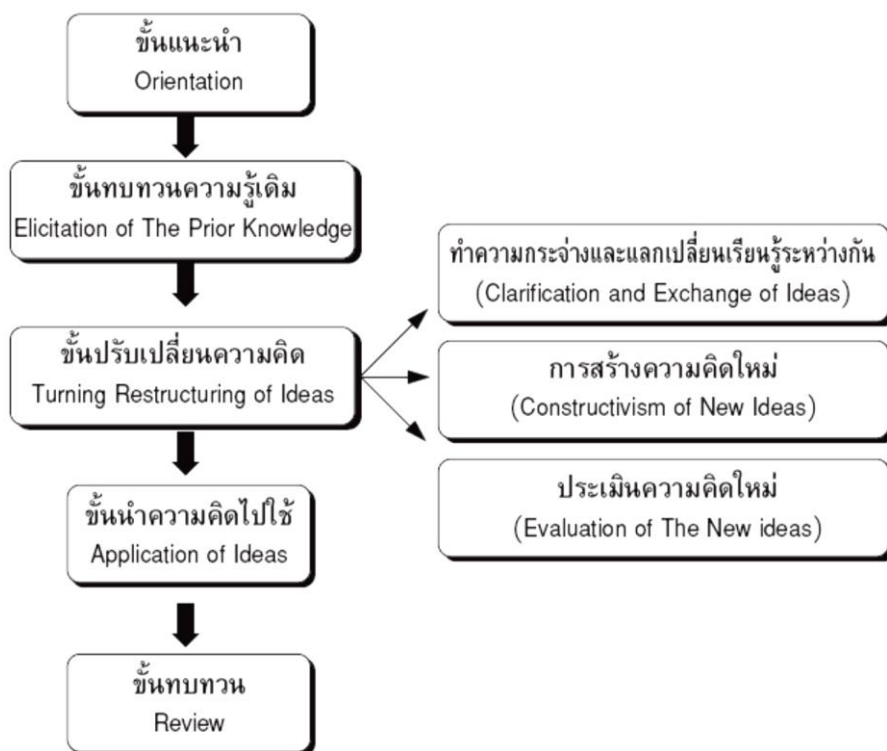
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม (K)
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภท การเตรียมการ และข้อดีของโปรแกรมได้ (K)
3. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งโปรแกรมภาษา PHP เบื้องต้นได้ (P)
4. นักเรียนสามารถเขียนแท็กคำสั่งที่สำคัญของ HTML ได้ (P)
5. นักเรียนมีเจตคติที่ดีมีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์และไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น (A)

### 4. สาระการเรียนรู้



## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนยกตัวอย่างโปรแกรมบนเว็บที่นักเรียนรู้จัก เป็นต้น 2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บตามความเข้าใจของนักเรียน	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application และเอกสารประกอบการสอน (PPT) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
			การเขียนโปรแกรมบนเว็บ	
<p>ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด</p>	<p>1. ให้นักเรียนทำงานเป็นคู่ หรือ กลุ่มละ 3 – 4 คน เพื่อศึกษา สถานการณ์ปัญหา</p> <p>2. ให้นักเรียนศึกษาประเด็น หัวข้อจากสถานการณ์ปัญหา ดัง หัวข้อดังต่อไปนี้</p> <p>-ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บ หลักการทำงานของ WWW ประเภทของ โปรแกรมบนเว็บ รู้จักกับ PHP และ การเตรียมการเพื่อเขียนโปรแกรมภาษา PHP</p> <p>- PHP เบื้องต้น รูปแบบบล็อก คำสั่งของ PHP คำสั่งแสดงผล ลัพธ์ คำสั่งหมายเหตุ คำสั่งที่สำคัญของ HTML</p> <p>3. ให้นักเรียนสืบค้นหาข้อมูล และทำกิจกรรมการเรียนรู้ ตาม ใบสถานการณ์ปัญหา ซึ่งเป็นงานปฏิบัติ และส่งงาน</p>	<p>-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</p> <p>-กระบวนการช่วยเหลือ</p> <p>- แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน</p> <p>- แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน</p> <p>-การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน</p>	<p>- สถานการณ์ปัญหา</p> <p>-เอกสารประกอบการเรียนรู้บน</p> <p>-link ที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>- คำตอบจากสถานการณ์ปัญหา</p>
<p>ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้</p>	<p>1. ครูชี้แจงการทำใบงาน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บ ให้นักเรียนทราบโดยนำงานมาจากเอกสารการเรียนรู้เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บ</p> <p>2. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือ ทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้เพื่อตอบคำถามที่ผู้สอนได้มอบหมายให้และทำกิจกรรมตาม สถานการณ์ปัญหา</p>	<p>-กระบวนการแก้ปัญหา</p> <p>- การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>- การนำเสนอผลงาน</p>	<p>- ใบกิจกรรมการเรียนรู้</p>	<p>- ชิ้นงานนักเรียน</p>

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	3. นักเรียนแต่ละคนรวมทั้งครู ร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บ และทำการจดบันทึกเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์			
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1. ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ตามใบงานที่ 2 2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		- ใบงานที่ 2
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1. ผู้สอนสรุปทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม 2. ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3. ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
2. เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
4. แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต

## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภท การเตรียมการ และข้อดีของโปรแกรมได้ (K)	- การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งโปรแกรมภาษา PHP เบื้องต้นได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนสามารถเขียนแท็กคำสั่งที่สำคัญของ HTML ได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
5. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย



## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นการเขียน Web Application

จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน	รวม 12 คะแนน
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
...						

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |

## ใบงานที่ 1

1. จงอธิบายลักษณะการทำงานของ Client-Server รวมทั้งยกตัวอย่างงานภายในสำนักงานที่นำหลักการ Client-Server ไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน

2. ให้อธิบายความแตกต่างระหว่าง Static Programming และ Dynamic Programming

3. ทำไมจึงกล่าวว่า “PHP เป็นโปรแกรมภาษาที่ทำงานในลักษณะ Server Side Scripting Language”

4. ข้อดีของโปรแกรมภาษา PHP คืออะไร

5. ก่อนที่จะลงมือเขียนโปรแกรมภาษา PHP จะต้องเตรียมการอะไรบ้าง จงอธิบาย

## ใบงานที่ 2

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมบนเว็บด้วยภาษา PHP ดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมบนเว็บด้วยภาษา PHP เพื่อให้แสดงผลเป็นชื่อของตนเอง
2. ให้นักเรียนหาผลลัพธ์ของ 100 ทหารด้วย 7 โดยให้แสดงผลเป็นทั้งจำนวนเต็มใกล้เคียงและ ทศนิยม
3. ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมเพื่อไม่แสดงผล 1 ประโยค จาก 2 ประโยคที่กำหนดให้ (เลือกอันใดอันหนึ่ง)

1. Hello World.

2. How are you?

\*\*\* หมายเหตุ

ใบงานที่ 2 ให้ตั้งชื่อเป็นไฟล์ที่มีนามสกุล .php โดยตั้งชื่อไฟล์ มีรหัสนักเรียนและเลขข้อ ดังนี้  
เช่นนักเรียนรหัส 573000 ข้อ 1> 573000-1.php ข้อ 2> 573000-2.php ข้อ 3> 573000-3.php

แล้วให้รวมไฟล์เป็นไฟล์ zip หรือ rar ชื่อไฟล์เป็นรหัสนักเรียน (573000.zip หรือ 573000.rar)  
ส่งเป็นไฟล์เดี่ยวในกลุ่ม Facebook

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง ค่าตัวแปร และตัวดำเนินการ	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
<b>ผู้สอน</b>	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

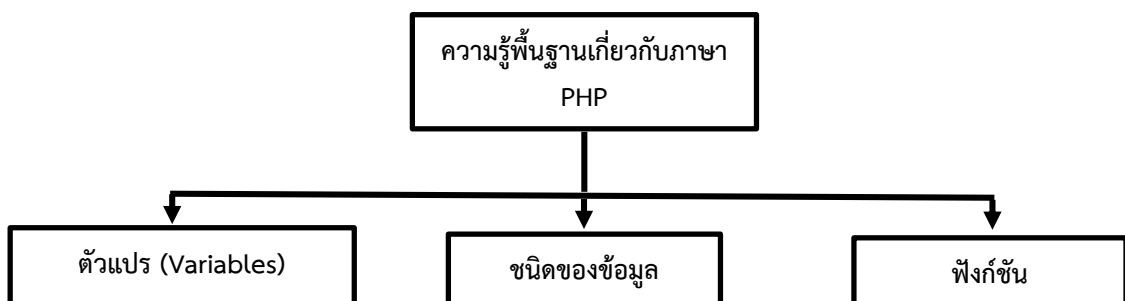
### 2. สาระสำคัญ

ในการประมวลผลใดๆ ในคอมพิวเตอร์ต้องมีการจัดเก็บข้อมูลไว้ในหน่วยความจำของคอมพิวเตอร์ มิฉะนั้นแล้วการประมวลผลจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้เลย เหตุผลง่าย ๆ คือถ้ามีการประมวลผลเกิดขึ้นแล้วต้องการที่จะนำผลลัพธ์ (Output) จากการประมวลผลนี้จัดเก็บเอาไว้เพื่อที่จะนำไปเป็นข้อมูลนำเข้า (Input) ของการประมวลผลอื่นๆ ถัดไป การจัดเก็บข้อมูลดังกล่าวนี้ภายในคอมพิวเตอร์ต้องมีการจัดสรรพื้นที่ของหน่วยความจำเอาไว้เก็บข้อมูล ซึ่งการจัดสรรพื้นที่ในหน่วยความจำนี้เราสามารถกระทำได้โดยการใช้ตัวแปร (Variables) หรือ ค่าคงที่ (Constant) แต่ทั้งตัวแปรและค่าคงที่มีลักษณะและการทำงานที่แตกต่างกัน ในบทนี้เนื้อหาจะเน้นให้นักเรียนรู้จักการใช้งานของตัวแปรและค่าคงที่

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

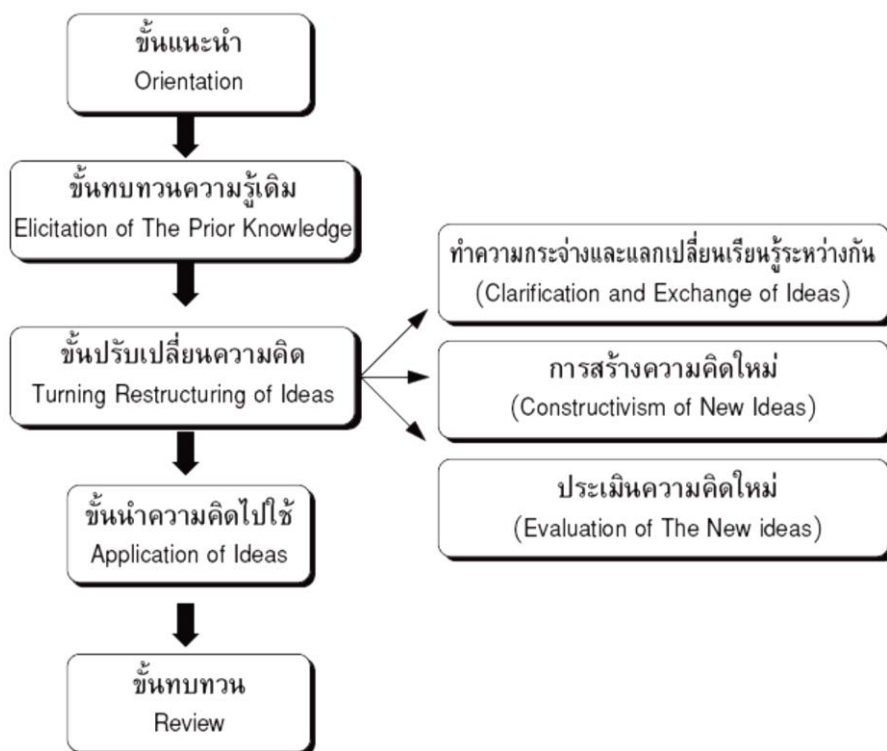
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม (K)
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภท การเตรียมการ และข้อดีของโปรแกรมได้ (K)
3. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งโปรแกรมภาษา PHP เบื้องต้นได้ (P)
4. นักเรียนสามารถเขียนแท็กคำสั่งที่สำคัญของ HTML ได้ (P)
5. นักเรียนมีเจตคติที่ดีมีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์และไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น (A)

### 4. สาระการเรียนรู้



## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนยกตัวอย่างโปรแกรมบนเว็บที่นักเรียนรู้จัก เป็นต้น 2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บตามความเข้าใจของนักเรียน	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- เอกสารประกอบความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บและเอกสารประกอบการสอน (PPT) ความรู้	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	3. นักเรียนเรียนรู้และปฏิบัติตามการเรียนรู้ในตัวแปร ชนิดข้อมูล		เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บ	
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	<p>1. ผู้สอนให้นักเรียนรู้และศึกษาจากใบความรู้ อินเทอร์เน็ต เพื่อทำภารกิจการเรียนรู้</p> <p>2. ให้นักเรียนเตรียมนำเสนอและอธิบายวิธีการแก้ไขปัญหาภารกิจที่ได้รับ ว่ามีแนวคิดอย่างไร</p> <p>3. ครูชี้แจงการทำใบงาน เรื่องความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาษา PHP ให้นักเรียนทราบโดยนำงานมาจากเอกสารการเรียนรู้เรื่องความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาษา PHP</p> <p>4. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้เพื่อตอบคำถามที่ผู้สอนได้มอบหมายให้และทำกิจกรรมตามใบงานที่ 1</p>	<p>-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</p> <p>-กระบวนการช่วยเหลือ</p> <p>- แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน</p> <p>- แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน</p> <p>-การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน</p>	<p>-ภารกิจการเรียนรู้</p> <p>-เอกสารประกอบการเรียนรู้บน</p> <p>-link ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>-Video ที่เกี่ยวข้อง</p>	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	<p>1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนร่วมกันแก้ปัญหาสถานการณ์ปัญหาร่วมกัน</p> <p>2. นักเรียนแต่ละคนจะต้องสร้างชิ้นงานที่ได้จากการแก้สถานการณ์ปัญหาเป็นงานเดี่ยว</p>	<p>-กระบวนการแก้ปัญหา</p> <p>- การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>- การนำเสนอผลงาน</p>	- ใบกิจกรรมการเรียนรู้	- ชิ้นงานนักเรียน
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	<p>1.ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติตามกิจกรรมการเรียนรู้ตามใบงาน</p> <p>2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน</p> <p>3. นักเรียนแต่ละคนรวมทั้งครูร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้น</p>	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		- ใบงานที่ 2

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บ และทำการจดบันทึกเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์			
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
2. เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
4. แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต



## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภท การเตรียมการ และข้อดีของโปรแกรมได้ (K)	- การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งโปรแกรมภาษา PHP เบื้องต้นได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนสามารถเขียนแท็กคำสั่งที่สำคัญของ HTML ได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
5. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี  
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ค่าตัวแปร และตัวดำเนินการ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				รวม 12 คะแนน
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน	
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
...						

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |

## ใบงานที่ 1

1. ให้นักเรียนเขียนคำสั่ง โดยมีการประกาศตัวแปร และ ใช้คำสั่งเพื่อเรียกแสดงค่าตัวแปรเหล่านั้น โดยตัวแปรที่กำหนดให้มีดังต่อไปนี้

ชื่อตัวแปร	ตัวแปร
ชื่อ- นามสกุล	\$name
อายุ	\$age
วันเดือนปีเกิด	\$birth
รหัสนักเรียน	\$code

2. ให้นักเรียนเขียนคำสั่ง โดยมีการประกาศตัวแปร และ ใช้คำสั่งเพื่อเรียกแสดงค่าผลลัพธ์ที่ได้ โดยตัวแปรที่กำหนดให้มีดังต่อไปนี้

ชื่อตัวแปร	ตัวแปร	ค่าตัวแปร
ค่าที่ 1	\$num1	200
ค่าที่ 2	\$num2	175
ค่าที่ 3	\$num3	80
ผลลัพธ์	\$result	-

3. ให้นักเรียนเขียน Array เพื่อเก็บค่าของคะแนนการสอบของนักเรียนกลุ่มหนึ่งจำนวน 5 คน โดยมีคะแนนดังต่อไปนี้ 70, 68, 85, 88 และ 76 และใช้คำสั่งเพื่อเรียกข้อมูลในชุด array ที่นักเรียนสร้างขึ้นมา แสดงผลด้วย

## สถานการณ์ปัญหา

นักเรียนห้องหนึ่ง มีทั้งหมด 10 คน มีคะแนนสอบวิชาคอมพิวเตอร์ คะแนนเต็ม 100 ได้คะแนน ดังนี้ 68, 70, 82, 59, 60, 75, 81, 77, 87 และ 65 คะแนน ให้นักเรียนเขียนคำสั่งภาษา PHP เพื่อให้แสดงค่า ดังต่อไปนี้

1. ใช้ตัวแปรอาร์เรย์ในการกำหนดคะแนนของนักเรียนทั้ง 10 คน
2. ให้แสดงคะแนนทั้งหมด ทั้ง 10 คน
3. ให้แสดงข้อมูลว่านักเรียนแต่ละคนได้คะแนนเท่าไร เช่น

นักเรียนคนที่ 1 ได้ 68 คะแนน

นักเรียนคนที่ 2 ได้ 70 คะแนน

นักเรียนคนที่ 3 ได้ 82 คะแนน

จนครบทั้ง 10 คน และคะแนนแต่ละคนต้องอยู่คนละบรรทัด

4. ให้นักเรียนหาว่านักเรียนทั้ง 10 คน ขาดคะแนนอีกคนละเท่าไรจึงจะได้คะแนนเต็ม เช่น

นักเรียนคนที่ 1 ขาด 32 คะแนน

นักเรียนคนที่ 2 ขาด 30 คะแนน

นักเรียนคนที่ 3 ขาด 18 คะแนน

จนครบทั้ง 10 คน และคะแนนแต่ละคนต้องอยู่คนละบรรทัด

5. นักเรียนทั้ง 10 คน มีคะแนนรวมกันทั้งหมดเท่าไร

	<b>โรงเรียนประชาัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25</b>	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
<b>ผู้สอน</b>	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

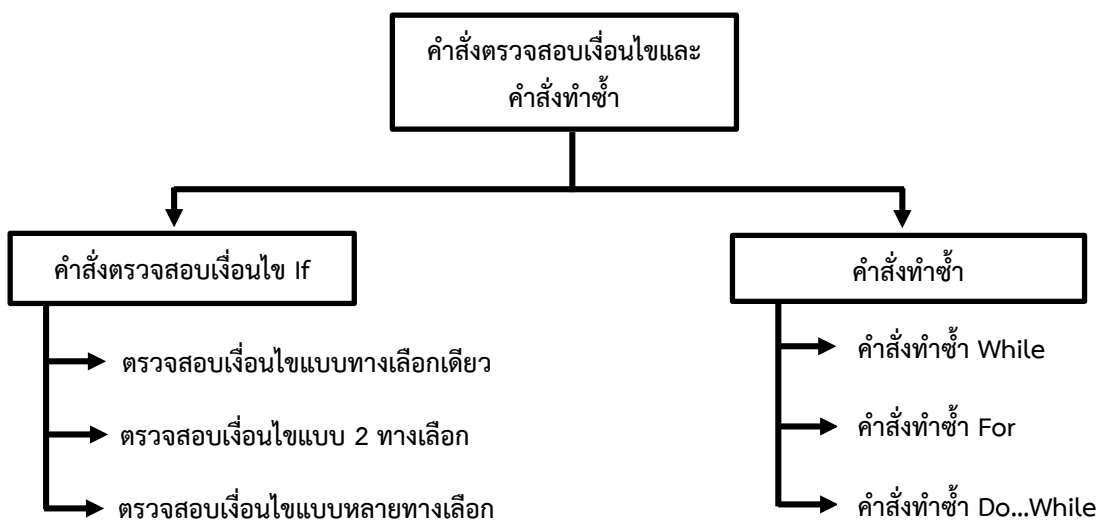
### 2. สาระสำคัญ

คำสั่งเพื่อใช้ในการตรวจสอบเงื่อนไข หรืออาจจะเรียกว่า คำสั่งแบบทางเลือกในลักษณะของคำสั่ง if นี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะด้วยกัน คือ คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขแบบทางเลือกเดียว คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขแบบ 2 ทางเลือก และคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขแบบหลายทางเลือก และยังมีคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข switch ที่เหมาะสมสำหรับหลายๆทางเลือก

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

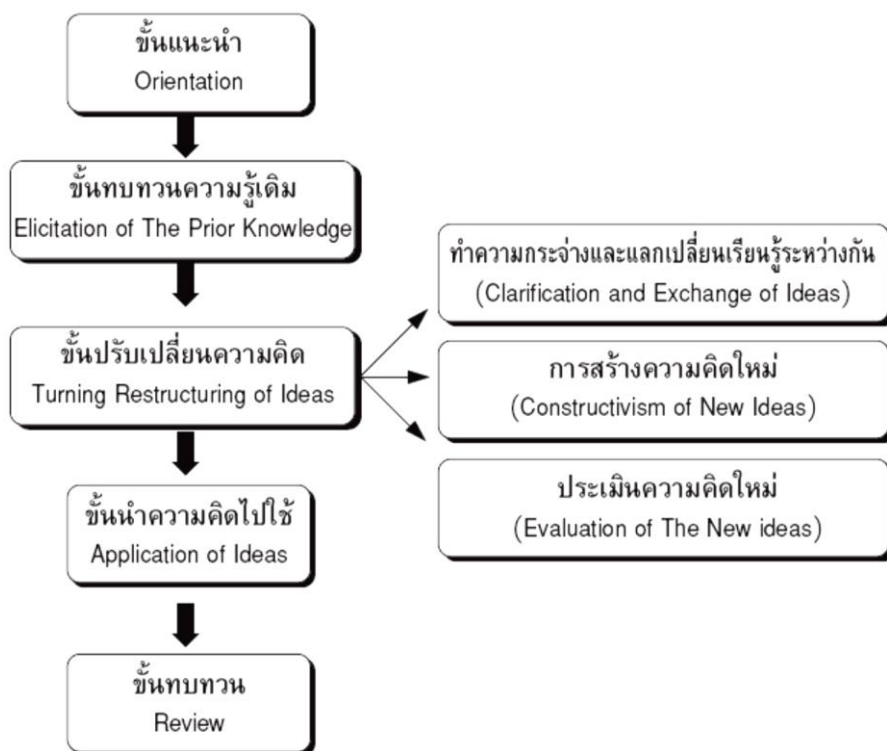
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขแต่ละประเภท (K)
2. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขแต่ละประเภทได้ (P)
3. นักเรียนมีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม และไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น (A)

### 4. สาระการเรียนรู้



## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการทบทวนความรู้ เรื่องราว เนื้อหาที่ได้เรียนรู้ไปในคาบที่แล้ว 2. ยกตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข เพื่อเป็นตัวอย่างให้นักเรียน 3. นักเรียนเรียนรู้และศึกษา	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ เกี่ยวกับ คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข			
<p>ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยน ความคิด</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ออกเป็นกลุ่มละ 3-4 คน เพื่อ ปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้</li> <li>2. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเรียนรู้ และศึกษาจาก Web-based learning หรือจากอินเทอร์เน็ต เกี่ยวกับรูปแบบคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข</li> <li>3. ครูชี้แจงภารกิจ เรื่อง คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข ให้ นักเรียน</li> <li>4. ให้นักเรียนตอบภารกิจ การเรียนรู้ที่ 1 โดยการสร้างเป็นไฟล์ งานของแต่ละสถานการณ์</li> <li>5. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือ ทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มา สรุปร่วมกันกับครูผู้สอน เกี่ยวกับ ประเด็นที่ได้ศึกษาและเรียนรู้มา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</li> <li>- กระบวนการช่วยเหลือ</li> <li>- แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน</li> <li>- การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจ การเรียนรู้ จำนวน 5 ภารกิจ</li> <li>- เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application</li> <li>- Web-based learning</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุปเป็นไฟล์งานของแต่ละภารกิจ</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 3 : นำความคิดไป ใช้</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนร่วมกัน แก้ปัญหาสถานการณ์ปัญหา โดย เป็นภารกิจเดี่ยว</li> <li>2. นักเรียนศึกษาเรียนรู้จากแหล่ง การเรียนรู้ต่างๆ และแก้ไข สถานการณ์ปัญหา</li> <li>3. นักเรียนแต่ละคนจะต้องสร้าง ชิ้นงานที่ได้จากการแก้ สถานการณ์ปัญหาเป็นงานเดี่ยว</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการแก้ปัญหา</li> <li>- การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สถานการณ์ ปัญหา [งานเดี่ยว]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ได้จากแก้ สถานการณ์เป็นไฟล์งาน</li> </ul>



รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์ที่ 2 ถึงวิธีการและเหตุผลในการใช้วิธีต่างๆ เพื่อแก้ปัญหานั้นๆ 2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน หรือขาดตกบกพร่อง	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ		
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1. ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผลงานนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม มาเป็นตัวอย่าง 2. ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3. ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ		

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
2. เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
4. แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต

## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขแต่ละประเภท (K)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
2. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขแต่ละประเภทได้ (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
3. นักเรียนมีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ค้นหาค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมและไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น (A)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น</li> </ul>

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี  
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				รวม 12 คะแนน
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน	
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
...						

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |

## ภารกิจการเรียนรู้

ให้นักเรียนใช้ข้อมูลที่กำหนดให้ต่อไปนี้เพื่อตอบภารกิจการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนสร้างโปรแกรมเพื่อหาคำตอบจากภารกิจแต่ละข้อ โดยแยกไฟล์ในแต่ละข้อ

ตัวแปร	ความหมาย
\$product	สินค้าชิ้นที่ 1
\$product2	สินค้าชิ้นที่ 2
\$product3	สินค้าชิ้นที่ 3
\$discount	ส่วนลดของสินค้า
\$netprice	ราคาสุทธิ หักส่วนลดแล้ว
\$sum	ราคารวมสินค้าทั้งหมด

*\*นักเรียนสามารถกำหนดเองเพิ่มเติมได้*

1. นักเรียนไปเดินซื้อของกับครอบครัวที่ Central Plaza Khon Kaen โดยเมื่อนักเรียนซื้อเสื้อผ้าตัวหนึ่งราคา 799 บาท แต่ทางร้านมีโปรโมชั่นว่า เมื่อซื้อสินค้า 500 บาทขึ้นไป จะได้รับส่วนลด 5%

*ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมแสดง ราคาสินค้า ส่วนลดที่ได้รับ และราคาสุทธิที่ต้องจ่ายเงิน*


2. หลังจากนั้นนักเรียนเดินไปยังร้าน SE-DE Book เพื่อซื้อหนังสือเรียน โดยนักเรียนซื้อหนังสือเรียนมาทั้งหมด 3 เล่ม มีราคาตั้งนี้ 376 บาท, 599 บาท และ 649 บาท โดยทางร้านก็มีโปรโมชั่นเหมือนกันว่า หากซื้อหนังสือแต่ละเล่มที่มีราคาตามเงื่อนไขจะได้รับส่วนลดที่ต่างกันออกไป ดังนี้ หากเล่มนั้นมีราคาเกิน 500 บาท จะได้รับส่วนลด 5% หากราคาน้อยกว่า 500 บาท จะได้รับส่วนลด 3%

*ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมแสดง ราคาหนังสือ ส่วนลดที่ได้รับแต่ละเล่ม และราคาสุทธิที่ต้องจ่ายเงิน ในแต่ละเล่ม*

3. หลังจากเดินซื้อของจนเหนื่อยจึงได้เดินมานั่งพักในร้าน Swensen แล้วมานั่งคิดคำนวณราคาของที่ซื้อทั้งหมด 4 อย่าง คือ เสื้อราคา 799 บาท หนังสือ 3 เล่มราคา 376 บาท, 599 บาท และ 649 บาท สรุปแล้วเขาจ่ายเงินไปทั้งหมดเท่าไร

*ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมแสดง รายการสินค้า และราคาสินค้าแต่ละชนิด รวมทั้งราคารวมทุกชนิด โดยใช้คำสั่ง While*

*\*การตั้งชื่อไฟล์ในแต่ละข้อ ให้ตั้งเป็นรหัสนักเรียนตามด้วยเลขข้อ เช่น ข้อ1 574000-1.php ข้อ 2 574000-2.php เป็นต้น*

	<b>โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25</b>	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง คำสั่งทำซ้ำ	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
<b>ผู้สอน</b>	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

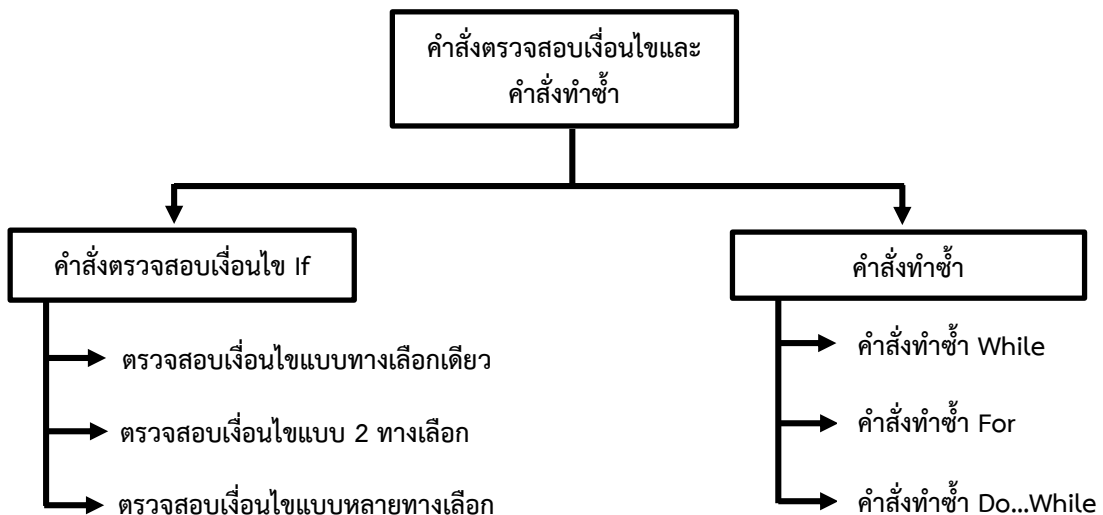
### 2. สาระสำคัญ

คำสั่งเพื่อใช้สำหรับการวนซ้ำเอง มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเขียนโปรแกรม โดยคำสั่งทำซ้ำจะมียู่หลายรูปแบบซึ่งจะเหมาะแก่การเขียนที่แตกต่างกันออกไป ได้แก่ While, For, Do...While ซึ่งแต่ละคำสั่งก็จะมีรูปแบบ วิธีการเขียนที่เหมาะสมแตกต่างกันออกไป

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

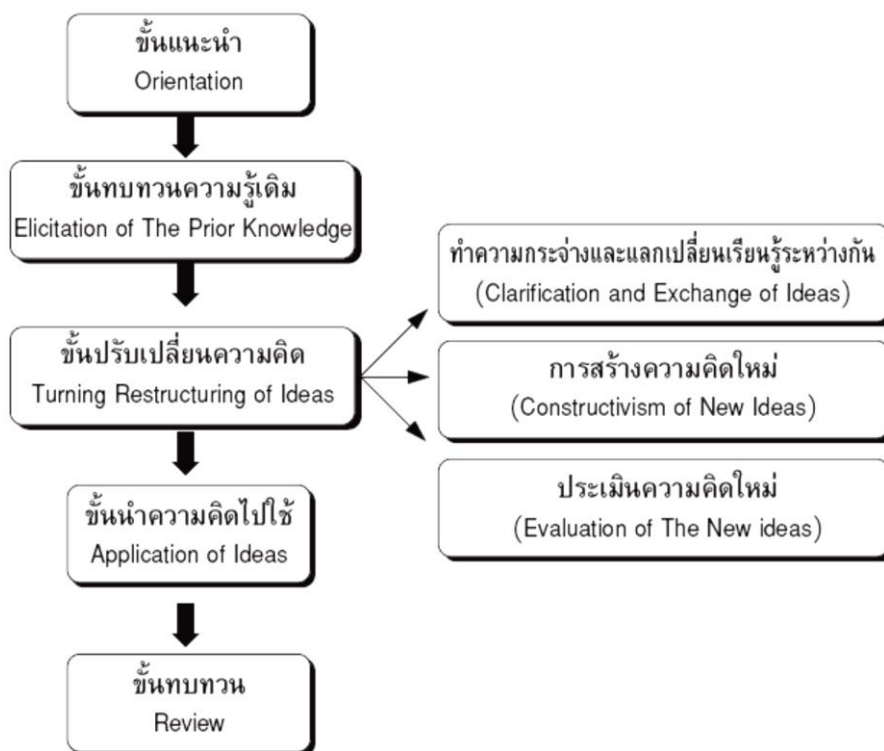
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งทำซ้ำแต่ละประเภท (K)
2. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งทำซ้ำแต่ละประเภทได้ (P)
3. นักเรียนมีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม และไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น (A)

### 4. สาระการเรียนรู้



## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการทบทวนความรู้ เรื่องราว เนื้อหาที่ได้เรียนรู้ไปในคาบที่แล้ว 2. ยกตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้คำสั่งทำซ้ำเพื่อเป็นตัวอย่างให้นักเรียน 3. นักเรียนเรียนรู้และศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	เกี่ยวกับ คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข และคำสั่งทำซ้ำ			
<p>ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยน ความคิด</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ออกเป็นกลุ่มละ 3-4 คน เพื่อ ปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้</li> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเรียนรู้ และศึกษาจาก Web-based learning หรือจากอินเทอร์เน็ต เกี่ยวกับคำสั่งทำซ้ำ</li> <li>ให้นักเรียนศึกษาภารกิจ การเรียนรู้ที่ 1 ซึ่งมีทั้งหมด 5 สถานการณ์</li> <li>ครูชี้แจงภารกิจ เรื่อง คำสั่งทำซ้ำ ให้นักเรียน</li> <li>ให้นักเรียนตอบภารกิจ การเรียนรู้ที่ 1 โดยการสร้างเป็นไฟล์ งานของแต่ละสถานการณ์</li> <li>นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือ ทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มา สรุปร่วมกันกับครูผู้สอน เกี่ยวกับ ประเด็นที่ได้ศึกษาและเรียนรู้มา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</li> <li>- กระบวนการช่วยเหลือ</li> <li>- แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน</li> <li>- การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจ การเรียนรู้ จำนวน 5 ภารกิจ</li> <li>- เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application</li> <li>- Web-based learning</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุปเป็นไฟล์งานของแต่ละภารกิจ</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 3 : นำความคิดไป ใช้</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละคนร่วมกัน แก้ปัญหาสถานการณ์ปัญหา โดยเป็นภารกิจเดียว</li> <li>นักเรียนศึกษาเรียนรู้จากแหล่ง การเรียนรู้ต่างๆ และแก้ไข สถานการณ์ปัญหา</li> <li>นักเรียนแต่ละคนจะต้องสร้าง ชิ้นงานที่ได้จากการแก้ สถานการณ์ปัญหาเป็นงานเดียว</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการแก้ปัญหา</li> <li>- การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สถานการณ์ ปัญหา [งานเดี่ยว]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ได้จากแก้ สถานการณ์เป็นไฟล์งาน</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 4 : ทบทวน</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป ประเด็นที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> </ul>		



รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	ที่ 2 ถึงวิธีการและเหตุผลในการใช้วิธีต่างๆ เพื่อแก้ปัญหานั้นๆ 2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน หรือขาดตกบกพร่อง	-การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ		
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผลงานนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม มาเป็นตัวอย่าง 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ		

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
2. เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
4. แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต

## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งทำซ้ำแต่ละประเภท (K)	- การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปลงผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งทำซ้ำแต่ละประเภทได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปลงผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมและไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี  
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำสั่งทำซ้ำ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				รวม 12 คะแนน
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน	
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
...						

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |

## ภารกิจการเรียนรู้

[สำหรับงานกลุ่ม]

ให้นักเรียนใช้ข้อมูลที่กำหนดให้ต่อไปนี้เพื่อตอบภารกิจการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนสร้างโปรแกรมเพื่อหาคำตอบจากภารกิจแต่ละข้อ โดยแยกไฟล์ในแต่ละข้อ

1. จงหาผลรวมของตัวเลข 1 – 299 ว่ามีค่าเท่ากับเท่าไร โดยใช้คำสั่ง for
2. ให้เขียนโปรแกรมแสดงเลข 1 – 50 โดยใช้คำสั่ง Do...While

*\*การตั้งชื่อไฟล์ในแต่ละข้อ ให้ตั้งเป็นรหัสนักเรียนตามด้วยเลขข้อ เช่น ข้อ1 574000-1.php ข้อ 2 574000-2.php เป็นต้น*

## สถานการณ์ปัญหา [สำหรับงานเดี่ยว]

ให้นักเรียนใช้ข้อมูลที่กำหนดให้ต่อไปนี้เพื่อตอบภารกิจการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนสร้างโปรแกรมเพื่อหาคำตอบจากภารกิจแต่ละข้อ

ตัวแปร	ความหมาย
\$std1	นักเรียนคนที่ 1
\$std2	นักเรียนคนที่ 2
\$std3	นักเรียนคนที่ 3
\$grade	เกรด

*\*นักเรียนสามารถกำหนดเองเพิ่มเติมได้*

เกรด	ช่วงคะแนน
4	80 ขึ้นไป
3.5	75 - 79
3	70 - 74
2.5	65 - 69
2	60 - 64
1.5	55 - 59
1	50 - 54
0	น้อยกว่า 50

ผลคะแนนนักเรียนที่ลงวิชาเลือกเสรี การเขียนโปรแกรมบนเว็บ จำนวน 10 คน ซึ่งมีคะแนนดังต่อไปนี้ 78, 69, 64, 72, 81, 90, 75, 88, 86 และ 79 คะแนน คุณครูท่านนี้อยากได้โปรแกรมที่ตัดเกรดนักเรียนทั้ง 10 คนได้ จึงอยากให้นักเรียนช่วยคุณครูท่านนี้เขียนโปรแกรม เพื่อตัดเกรดหน่อย

คุณท่านนี้บอกว่า โปรแกรมนั้นจะต้องแสดงผลดังนี้ เช่น

นักเรียนคนที่ 1 ได้คะแนน 78 คะแนน

นักเรียนคนที่ 1 ได้เกรด 3.5

\*\*\*\*\*

นักเรียนคนที่ 2 ได้คะแนน 69 คะแนน

นักเรียนคนที่ 2 ได้เกรด 2.5

แสดงผลไปเรื่อยๆจนครบทั้งหมด 10 คน

	โรงเรียนประจักษ์รัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

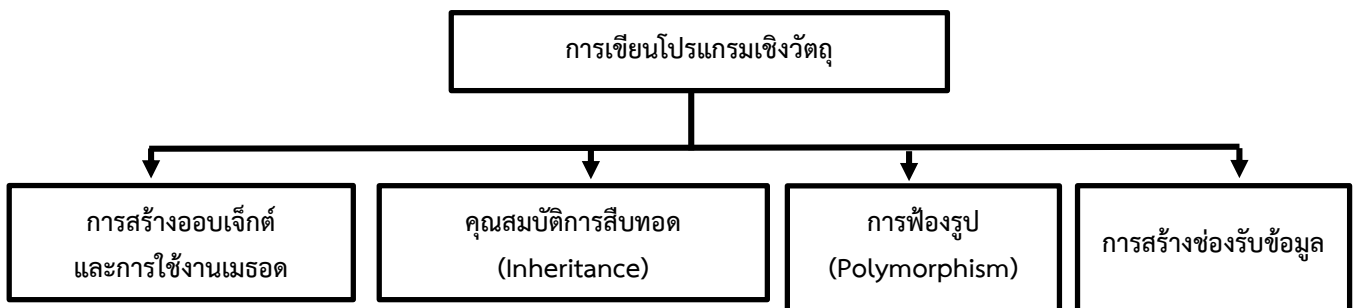
### 2. สาระสำคัญ

การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object-oriented programming, OOP) คือหนึ่งในรูปแบบการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่ให้ความสำคัญกับ วัตถุ ซึ่งสามารถนำมาประกอบกันและนำมาทำงานรวมกันได้ โดยการแลกเปลี่ยนข่าวสารเพื่อนำมาประมวลผลและส่งข่าวสารที่ได้ไปให้ วัตถุ อื่นๆที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ทำงานต่อไป ซึ่งต้องศึกษาทั้งคลาสและออบเจกต์ (Class and Object) รวมทั้งคุณสมบัติต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การสร้างออบเจกต์และการใช้งานเมธอด คุณสมบัติการสืบทอด (Inheritance) และการพ้องรูป (Polymorphism) ที่สำคัญคือการสร้างช่องรับข้อมูล

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

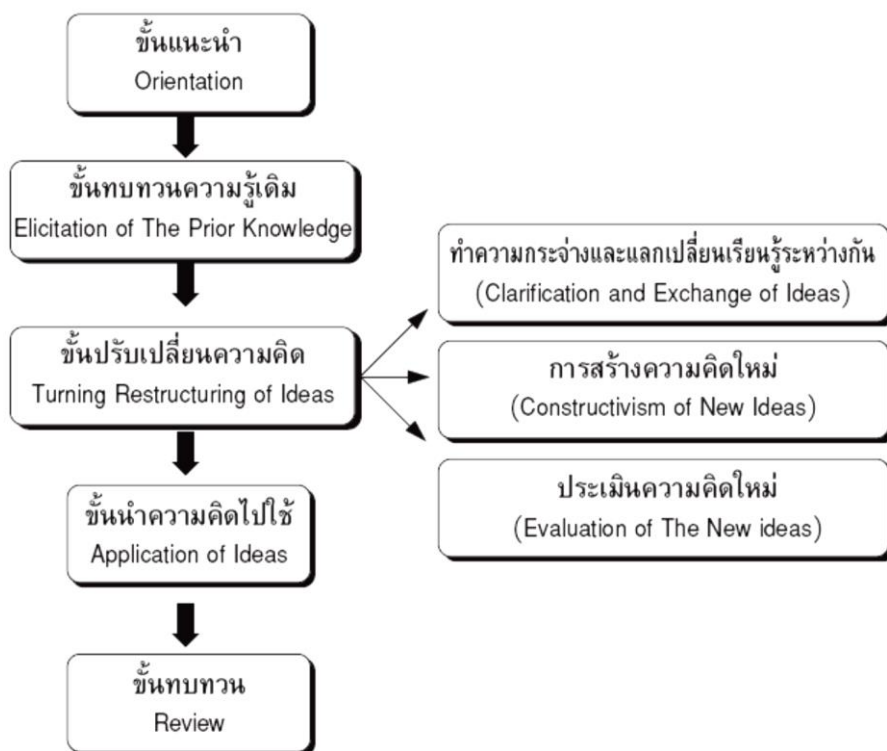
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (K)
2. นักเรียนสามารถสร้างโปรแกรมการสร้างออบเจกต์และการใช้งานเมธอดรวมทั้งคุณสมบัติการสืบทอด (Inheritance) และการพ้องรูป (Polymorphism) ได้ (P)
3. นักเรียนสามารถสร้างการสร้างช่องรับข้อมูลได้ (P)
4. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)

### 4. สาระการเรียนรู้



## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอบถามถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มาในคาบที่แล้ว หรือชั่วโมงที่ผ่านมา ว่าเรียนเกี่ยวกับอะไรบ้าง 2. ให้นักเรียนศึกษาในประเด็นปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นมา	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- เอกสารประกอบ - การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ และการสร้างช่องรับข้อมูล	



รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
<p>ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยน ความคิด</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ออกเป็นกลุ่มละ 3-4 คน เพื่อ ปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้</li> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเรียนรู้ และศึกษาจาก Web-based learning หรือจากอินเทอร์เน็ต เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมเชิง วัตถุและการสร้างช่องรับข้อมูล</li> <li>ให้นักเรียนศึกษาภารกิจ การ เรียนรู้ที่ 1</li> <li>ครูชี้แจงการภารกิจ เรื่อง การ เขียนโปรแกรมเชิงวัตถุและการ สร้างช่องรับข้อมูล</li> <li>นักเรียนปฏิบัติภารกิจ การ เรียนรู้ตามครู โดยปฏิบัติไปที่ละ ขั้นตอนตอน</li> <li>ให้นักเรียนตอบภารกิจ การ เรียนรู้ที่ 1 โดยการสร้างเป็นไฟล์ งานของแต่ละสถานการณ์</li> <li>นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือ ทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มา สรุปร่วมกันกับครูผู้สอน เกี่ยวกับ ประเด็นที่ได้ศึกษาและเรียนรู้มา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และ การหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการเรียนรู้ ร่วมกัน</li> <li>- กระบวนการ ช่วยเหลือ</li> <li>- แลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งกัน</li> <li>- การร่วมกันแสดง ความคิดเห็นและหา ข้อสรุปร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจ การ เรียนรู้</li> <li>- เอกสาร ประกอบ การ เรียนรู้ คู่มือ การ เขียนและพัฒนา Web Application - Web-based learning</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของ ผู้เรียนที่ร่วมกัน เรียนรู้และสรุป เป็นไฟล์งานของ แต่ละภารกิจ</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 3 : นำความคิดไป ใช้</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละคนร่วมกัน แก้ปัญหาสถานการณ์ปัญหา โดย เป็นภารกิจเดียว</li> <li>นักเรียนศึกษาเรียนรู้จากแหล่ง การเรียนรู้ต่างๆ และแก้ไข สถานการณ์ปัญหา</li> <li>นักเรียนแต่ละคนจะต้องสร้าง ชิ้นงานที่ได้จากการแก้ สถานการณ์ปัญหาเป็นงานเดียว</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และ การหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการ แก้ปัญหา</li> <li>- การศึกษาค้นคว้า จากแหล่งการเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สถานการณ์ ปัญหา [งานเดี่ยว]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของ ผู้เรียนที่ได้จากแก้ สถานการณ์เป็น ไฟล์งาน</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 4 : ทบทวน</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป ประเด็นที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ ด้วยตนเอง</li> </ul>		

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	ที่ 2 ถึงวิธีการและเหตุผลในการใช้วิธีต่างๆ เพื่อแก้ปัญหานั้นๆ 2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน หรือขาดตกบกพร่อง	-การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ		
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผลงานนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม มาเป็นตัวอย่าง 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ		

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
2. เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
4. แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต

## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (K)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
2. นักเรียนสามารถสร้างโปรแกรมการสืบทอด ออบเจกต์และการใช้งาน เมธอดรวมทั้งคุณสมบัติการสืบทอด (Inheritance) และการพองรูป (Polymorphism) ได้ (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
3. นักเรียนสามารถสร้างการสร้างช่องรับข้อมูลได้ (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
4. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น</li> </ul>

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				รวม 12 คะแนน
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน	
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
...						

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

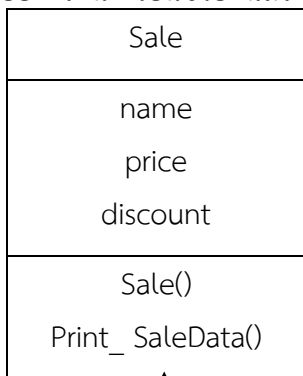
- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |

## สถานการณ์ที่ 1

ณ ร้าน U-Store มหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งขายเกี่ยวกับอุปกรณ์สินค้าของ Apple เช่น iPhone, Macbook Pro, Macbook Air, iMac เป็นต้น ซึ่งในวันนี้มีคนต้องการซื้อ Macbook Pro ในร้าน U-Store ซึ่งราคาของ Macbook Pro ขายอยู่ที่ 40,500.00 บาท และถ้าเป็นนักศึกษาจะได้รับส่วนลดอีก 3,000 บาท และทุกคนที่ซื้อในวันนี้จะได้รับส่วนลดอีก 1,000 บาท ซึ่งมีคนที่ต้องการซื้อวันนี้จำนวนทั้งหมด 3 คน คือ

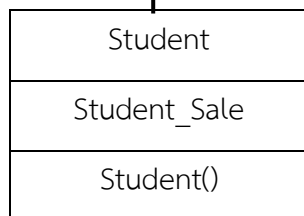
1. อาจารย์ตัม เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 5 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
2. นางสาวโป๊ะโกะ เป็นเจ้าของร้านเสริมสวย
3. อาจารย์นนท์ เป็นอาจารย์ที่โรงเรียนประจักษ์วิทยาเสริม

อยากให้นักเรียนช่วยกันสร้างออบเจกต์และคลาสเพื่อแสดงข้อมูลข้างต้น ดังนี้



### *sale.php*

คลาส Sale เป็นคลาสของการซื้อขาย ซึ่งประกอบไปด้วยแอตทริบิวต์ ชื่อ (name), ราคาเครื่อง (price), ส่วนลด (discount)



### *student.php*

คลาส Student เป็นคลาสส่วนลดสำหรับนักศึกษา ซึ่งเป็นคลาสสืบทอด (Inheritance) จากคลาส Sale

โดยเมื่อสร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว หน้าจอโปรแกรมจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

```
← → ↻ localhost/program/student.php
ชื่อ-สกุล : อาจารย์ถวิลกานต์
ราคาเครื่อง : 40500
ส่วนลด : 1000
ส่วนลดสำหรับนักศึกษา :
*****

ชื่อ-สกุล : นางสาวโป๊ะโกะ
ราคาเครื่อง : 40500
ส่วนลด : 1000
ส่วนลดสำหรับนักศึกษา :
*****

ชื่อ-สกุล : อาจารย์ตัม
ราคาเครื่อง : 40500
ส่วนลด : 1000
ส่วนลดสำหรับนักศึกษา : 3000
```

	<b>โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25</b>	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง ฟังก์ชัน Session	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
<b>ผู้สอน</b>	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

### 2. สาระสำคัญ

Session และ Cookie เป็นเป็นคุณสมบัติหนึ่ง ที่สำคัญของโปรแกรมภาษา PHP สำหรับติดตามและตรวจสอบผู้ใช้ เช่นการสร้างแบบฟอร์มเพื่อให้สมาชิกหรือผู้ดูแลระบบทำการ Login โดยจะต้องกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านให้ถูกต้อง ในการเขียนโปรแกรมนี้นี้เราต้องตรวจสอบว่า ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องผู้ใช้จึงจะสามารถเข้าไปใช้งานได้

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

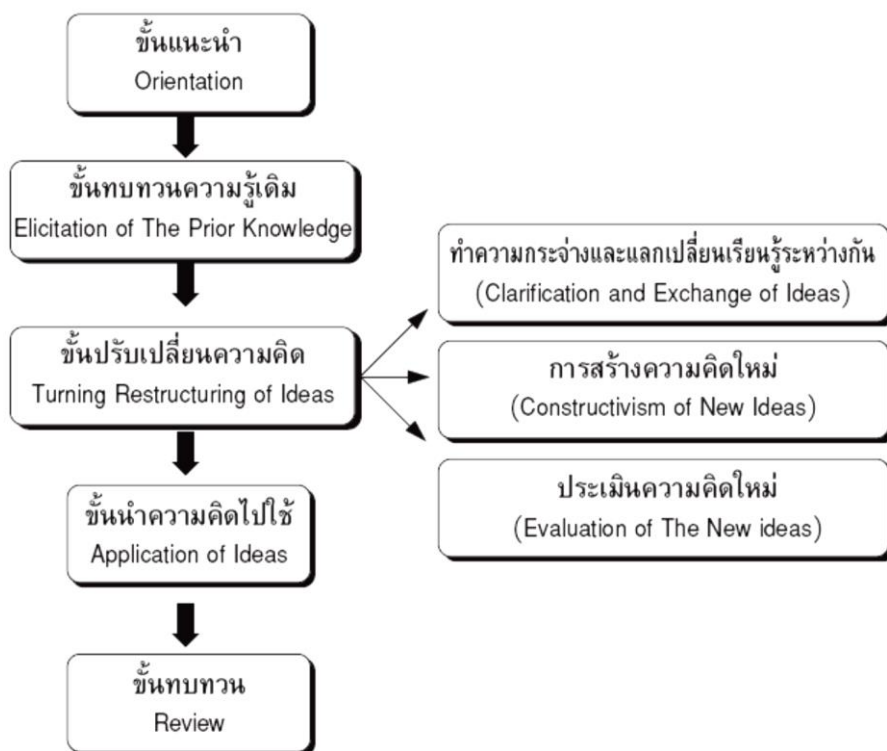
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณสมบัติของฟังก์ชัน Session (K)
2. นักเรียนสามารถสร้างฟังก์ชัน Session ได้ (P)
3. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)

### 4. สาระการเรียนรู้



## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอบถามถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มาในคาบที่แล้ว หรือชั่วโมงที่ผ่านมา ว่าเรียนเกี่ยวกับอะไรบ้าง 2. ให้นักเรียนศึกษาในประเด็นปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นมา	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- เอกสาร - ประกอบการเรียนรู้อคู่มือการเรียนและพัฒนา Web Application	



รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
<p>ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ออกเป็นกลุ่มละ 3-4 คน เพื่อปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้</li> <li>2. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเรียนรู้ และศึกษาจาก Web-based learning หรือจากอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับฟังก์ชัน Session</li> <li>2. ให้นักเรียนศึกษาภารกิจการเรียนรู้ที่ 1</li> <li>3. ครูชี้แจงการภารกิจ เรื่อง การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุและการสร้างช่องรับข้อมูล</li> <li>4. นักเรียนปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ตามครู โดยปฏิบัติไปที่ละขั้นตอนตอน</li> <li>5. ให้นักเรียนตอบภารกิจการเรียนรู้ที่ 1 โดยการสร้างเป็นไฟล์งานของแต่ละสถานการณ์</li> <li>6. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มาสรุปร่วมกันกับครูผู้สอน เกี่ยวกับประเด็นที่ได้ศึกษาและเรียนรู้มา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</li> <li>- กระบวนการช่วยเหลือ</li> <li>- แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน</li> <li>- การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจการเรียนรู้</li> <li>- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application</li> <li>- Web-based learning</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุปเป็นไฟล์งานของแต่ละภารกิจ</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนร่วมกันแก้ปัญหาสถานการณ์ปัญหา โดยเป็นภารกิจเดียว</li> <li>2. นักเรียนศึกษาเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และแก้ไขสถานการณ์ปัญหา</li> <li>3. นักเรียนแต่ละคนจะต้องสร้างชิ้นงานที่ได้จากการแก้สถานการณ์ปัญหาเป็นงานเดี่ยว</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการแก้ปัญหา</li> <li>- การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สถานการณ์ปัญหา [งานเดี่ยว]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ได้จากแก้สถานการณ์เป็นไฟล์งาน</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 4 : ทบทวน</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์ที่ 2 ถึงวิธีการและเหตุผลในการใช้วิธีต่างๆเพื่อแก้ปัญหานั้นๆ</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> </ul>		

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน หรือขาดตกบกพร่อง	-การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ		
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผลงานนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม มาเป็นตัวอย่าง 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ		

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
2. เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
4. แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต

## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณสมบัติของฟังก์ชัน Session (K)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
2. นักเรียนสามารถสร้างฟังก์ชัน Session ได้ (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
3. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น</li> </ul>

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี  
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Session

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
จำนวน 1 คาบ

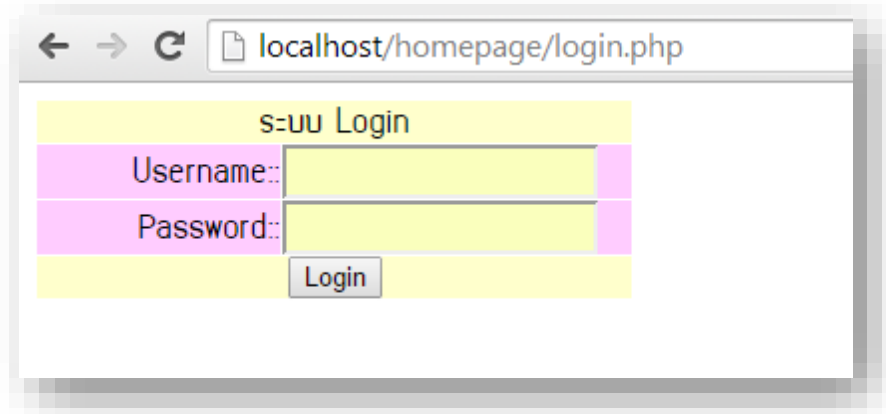
ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน					รวม 12 คะแนน
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน		
		3	3	3	3		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
...							

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |

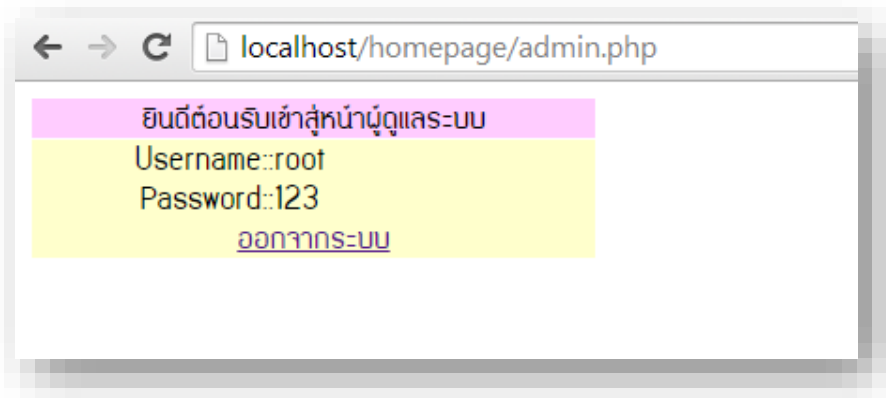
ภารกิจการเรียนรู้

1. ให้นักเรียนสร้างหน้า Login




2. ให้นักเรียนสร้างหน้าตรวจสอบการ Login ชื่อว่า checklogin.php

3. ถ้าการ Login ถูกต้องให้ไปหน้า admin.php โดยหน้านี้ให้แสดงข้อมูลดังภาพ



4. ทำหน้า Logout ออกจากระบบโดยล้างข้อมูลทั้งหมด ไฟล์ชื่อ logout.php

	<b>โรงเรียนประจักษ์วิทยาสตรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25</b>	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง ฟังก์ชัน Cookie	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
<b>ผู้สอน</b>	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

### 2. สาระสำคัญ

Session และ Cookie เป็นเป็นคุณสมบัติหนึ่ง ที่สำคัญของโปรแกรมภาษา PHP สำหรับติดตามและตรวจสอบผู้ใช้ เช่นการสร้างแบบฟอร์มเพื่อให้สมาชิกหรือผู้ดูแลระบบทำการ Login โดยจะต้องกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านให้ถูกต้อง ในการเขียนโปรแกรมนี้เราต้องตรวจสอบว่า ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องผู้ใช้จึงจะสามารถเข้าไปใช้งานได้

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

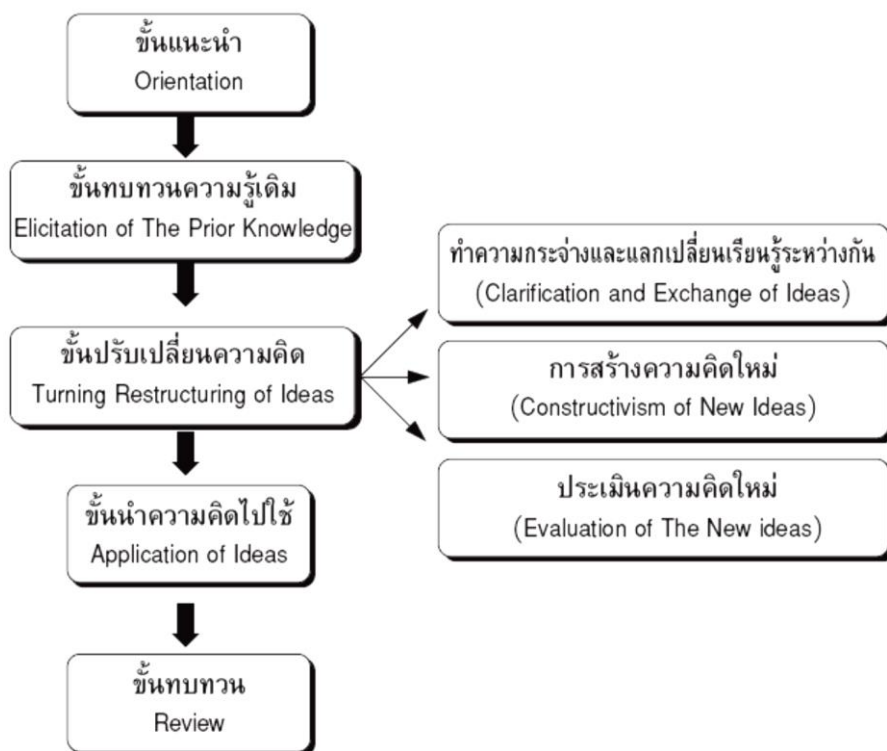
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณสมบัติของฟังก์ชัน Cookie (K)
2. นักเรียนสามารถสร้างฟังก์ชัน Cookie ได้ (P)
3. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)

### 4. สาระการเรียนรู้



## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอบถามถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มาในคาบที่แล้ว หรือชั่วโมงที่ผ่านมา ว่าเรียนเกี่ยวกับอะไรบ้าง 2. ให้นักเรียนศึกษาในประเด็นปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นมา	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- เอกสาร - ประกอบการเรียนรู้อคู่มือการเรียนและพัฒนา Web Application	



รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
<p>ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยน ความคิด</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ออกเป็นกลุ่มละ 3-4 คน เพื่อ ปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้</li> <li>2. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเรียนรู้ และศึกษาจาก Web-based learning หรือจากอินเทอร์เน็ต เกี่ยวกับฟังก์ชัน Cookie</li> <li>2. ให้นักเรียนศึกษาภารกิจ การเรียนรู้ที่ 1</li> <li>3. ครูชี้แจงการภารกิจ เรื่อง การ เขียนโปรแกรมเชิงวัตถุและการ สร้างช่องรับข้อมูล</li> <li>4. นักเรียนปฏิบัติภารกิจ การเรียนรู้ตามครู โดยปฏิบัติไปที่ละ ขั้นตอนตอน</li> <li>5. ให้นักเรียนตอบภารกิจ การเรียนรู้ที่ 1 โดยการสร้างเป็นไฟล์ งานของแต่ละสถานการณ์</li> <li>6. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือ ทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มา สรุปร่วมกันกับครูผู้สอน เกี่ยวกับ ประเด็นที่ได้ศึกษาและเรียนรู้มา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และ การหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการเรียนรู้ ร่วมกัน</li> <li>- กระบวนการ ช่วยเหลือ</li> <li>- แลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งกัน</li> <li>- การร่วมกันแสดง ความคิดเห็นและหา ข้อสรุปร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจ การเรียนรู้</li> <li>- เอกสาร ประกอบ การเรียนรู้ คู่มือ การเขียนและพัฒนา Web Application</li> <li>- Web-based learning</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของ ผู้เรียนที่ร่วมกัน เรียนรู้และสรุป เป็นไฟล์งานของ แต่ละภารกิจ</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 3 : นำความคิดไป ใช้</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนร่วมกัน แก้ปัญหาสถานการณ์ปัญหา โดย เป็นภารกิจเดียว</li> <li>2. นักเรียนศึกษาเรียนรู้จากแหล่ง การเรียนรู้ต่างๆ และแก้ไข สถานการณ์ปัญหา</li> <li>3. นักเรียนแต่ละคนจะต้องสร้าง ชิ้นงานที่ได้จากการแก้ สถานการณ์ปัญหาเป็นงานเดียว</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และ การหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการ แก้ปัญหา</li> <li>- การศึกษาค้นคว้า จากแหล่งการเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สถานการณ์ ปัญหา [งานเดี่ยว]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของ ผู้เรียนที่ได้จากแก้ สถานการณ์เป็น ไฟล์งาน</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 4 : ทบทวน</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป ประเด็นที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์ ที่ 2 ถึงวิธีการและเหตุผลในการ ใช้วิธีต่างๆเพื่อแก้ปัญหานั้นๆ</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ ด้วยตนเอง</li> </ul>		

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน หรือขาดตกบกพร่อง	-การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ		
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผลงานนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม มาเป็นตัวอย่าง 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ		

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
2. เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
4. แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต

## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณสมบัติของฟังก์ชัน Cookie (K)	- การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุพบว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถสร้างฟังก์ชัน Cookie ได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุพบว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี  
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ฟังก์ชัน Cookie

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
จำนวน 1 คาบ

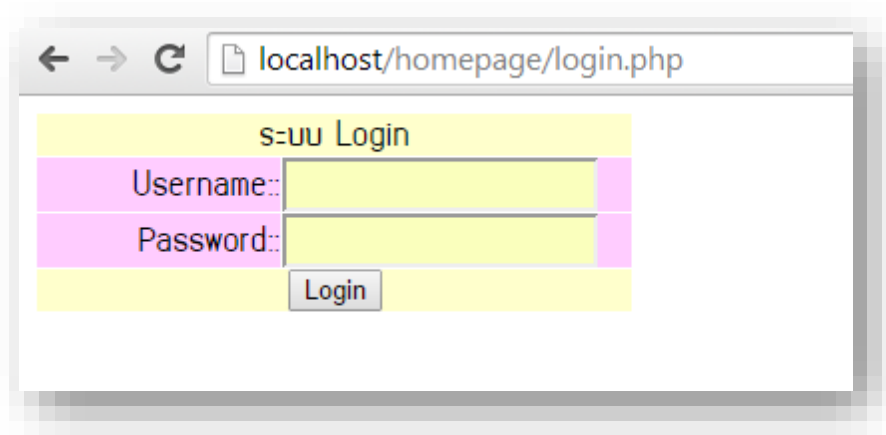
ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน					รวม 12 คะแนน
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน		
		3	3	3	3		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
...							

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

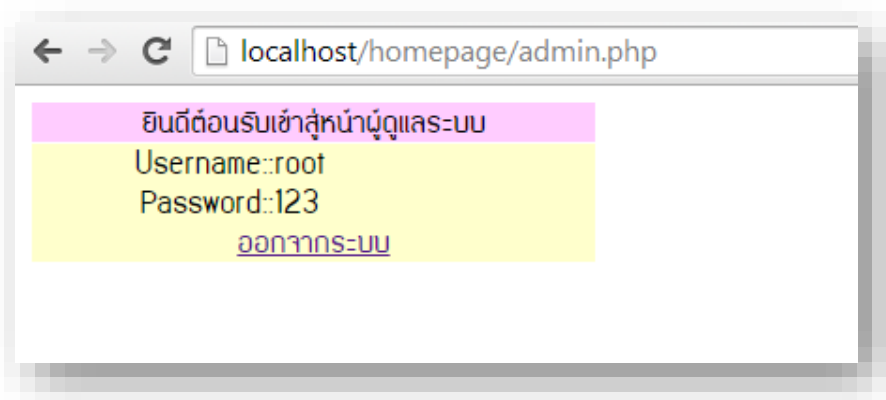
- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |

## ภารกิจการเรียนรู้

1. ให้นักเรียนสร้างหน้า Login



2. ให้นักเรียนสร้างหน้าตรวจสอบการ Login ชื่อว่า checklogin.php
3. ถ้าการ Login ถูกต้องให้ไปหน้า admin.php โดยหน้านี้ให้แสดงข้อมูลดังภาพ



4. ทำหน้า Logout ออกจากระบบโดยล้างข้อมูลทั้งหมด ไฟล์ชื่อ logout.php

	<b>โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25</b>	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การสร้างช่องรับข้อมูล	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
<b>ผู้สอน</b>	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

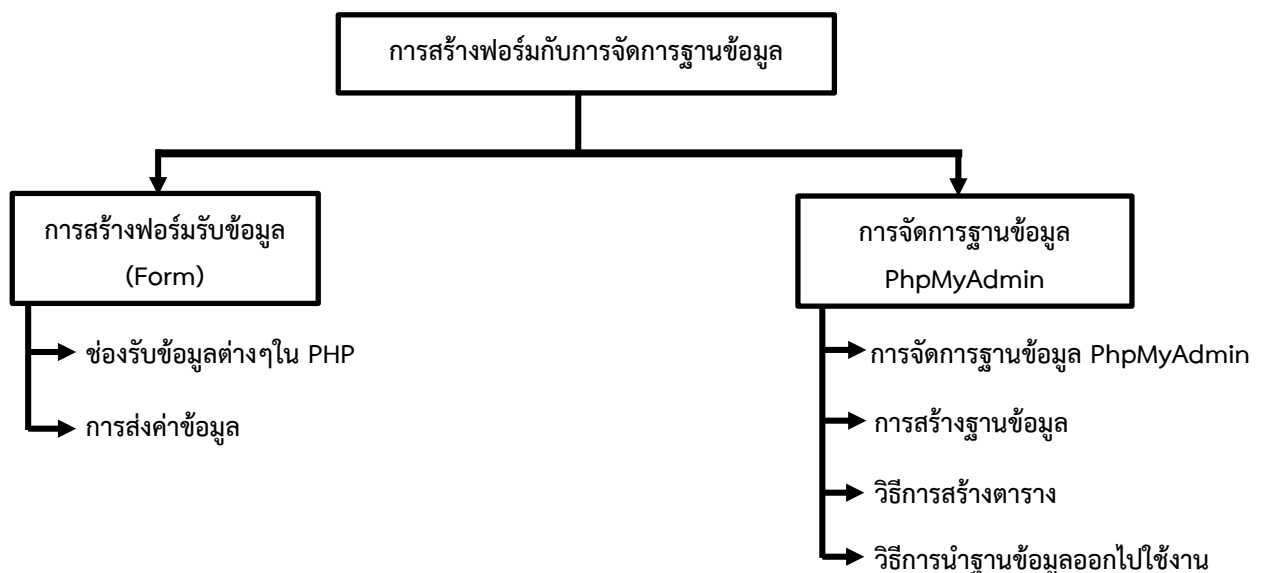
### 2. สาระสำคัญ

ฟอร์มรับข้อมูล เพื่อให้ผู้ใช้งานโปรแกรมได้กรอกข้อมูลเข้ามาให้โปรแกรมที่เราเขียนขึ้นสามารถทำงานได้ และตรงตามที่ใช้ต้องการ การศึกษาถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ MySQL เป็นปัจจัยที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งเช่นในการออกแบบและสร้างฐานข้อมูล การสร้างฐานข้อมูลมาแล้ว จำเป็นจะต้องรู้จัก

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

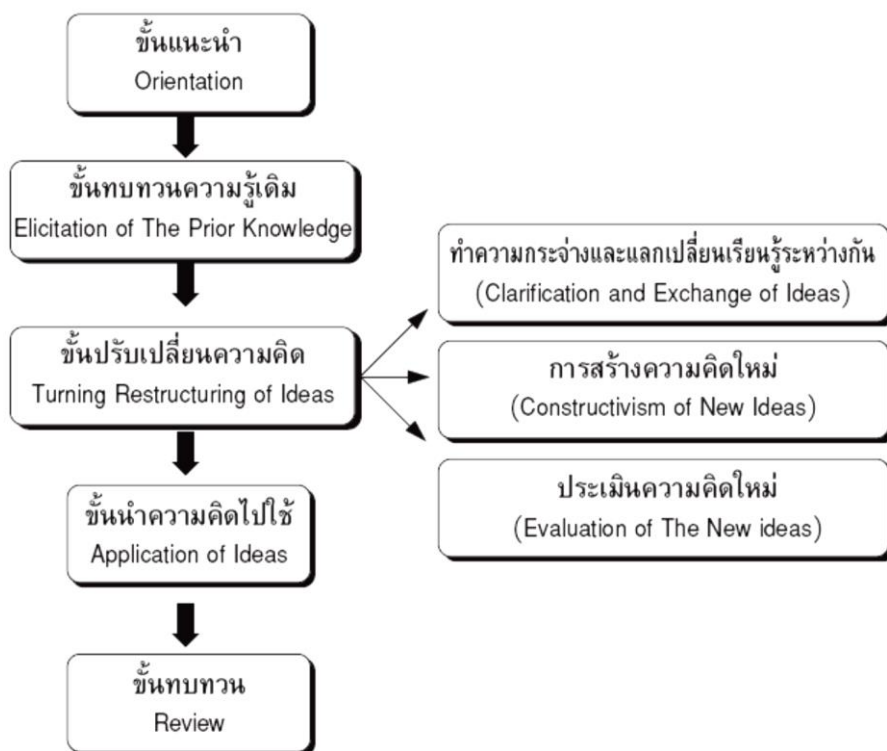
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างฟอร์มรับข้อมูล (Form) (K)
2. นักเรียนสามารถสร้างฟอร์มรับข้อมูล (Form) (P)
3. นักเรียนสามารถสร้างฟอร์มรับข้อมูลเพื่อตรวจสอบข้อมูลที่ฐานข้อมูลได้ (P)
4. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)

### 4. สาระการเรียนรู้



## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอบถามถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มาในคาบที่แล้ว หรือชั่วโมงที่ผ่านมา ว่าเรียนเกี่ยวกับอะไรบ้าง 2. ให้นักเรียนศึกษาในประเด็นปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นมา	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application	



รูปแบบการ จัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทาง คอมพิวเตอร์ที่ มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของ ผู้เรียน
<p>ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยน ความคิด</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้</li> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละคนเรียนรู้และศึกษาจาก Web-based learning หรือจากอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับการสร้างช่องรับข้อมูล</li> <li>ให้นักเรียนศึกษาภารกิจจัดการเรียนรู้ที่ 1</li> <li>ครูชี้แจงการภารกิจ เรื่อง การสร้างช่องรับข้อมูล</li> <li>นักเรียนปฏิบัติภารกิจจัดการเรียนรู้ตามครู โดยปฏิบัติไปที่ละขั้นตอนตอน</li> <li>ให้นักเรียนตอบภารกิจจัดการเรียนรู้ที่ 1 โดยการสร้างเป็นไฟล์งานของแต่ละสถานการณ์</li> <li>นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มาสรุปร่วมกันกับครูผู้สอน เกี่ยวกับประเด็นที่ได้ศึกษาและเรียนรู้มา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</li> <li>- กระบวนการช่วยเหลือ</li> <li>- แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน</li> <li>- การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจจัดการเรียนรู้</li> <li>- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุปเป็นไฟล์งานของแต่ละภารกิจ</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 3 : นำความคิดไป ใช้</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละคนร่วมกันแก้ปัญหาสถานการณ์ปัญหา โดยเป็นภารกิจเดียว</li> <li>นักเรียนศึกษาเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และแก้ไขสถานการณ์ปัญหา</li> <li>นักเรียนแต่ละคนจะต้องสร้างชิ้นงานที่ได้จากการแก้สถานการณ์ปัญหาเป็นงานเดียว</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการแก้ปัญหา</li> <li>- การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สถานการณ์ปัญหา [งานเดี่ยว]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ได้จากแก้สถานการณ์เป็นไฟล์งาน</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 4 : ทบทวน</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์ที่ 2 ถึงวิธีการและเหตุผลในการใช้วิธีต่างๆ เพื่อแก้ปัญหานั้นๆ</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> </ul>		

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน หรือขาดตกบกพร่อง			
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1. ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผลงานนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม มาเป็นตัวอย่าง 2. ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3. ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ		

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
2. เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
4. แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต

## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างฟอร์มรับข้อมูล (Form) (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถสร้างฟอร์มรับข้อมูล (Form) (P)	- การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถสร้างฟอร์มรับข้อมูลเพื่อตรวจสอบข้อมูลพื้นฐานข้อมูลได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - สถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การสร้างฟอร์มรับข้อมูล (Form)

จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน					รวม 12 คะแนน
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน		
		3	3	3	3		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
...							

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |

## ภารกิจการเรียนรู้

ให้นักเรียนสร้างแบบฟอร์มสมัครสมาชิก โดยให้มีลักษณะดังฟอร์มที่กำหนดให้ต่อไปนี้  
โดยเมื่อสร้างเสร็จแล้วให้ตั้งชื่อไฟล์เป็นรหัสนักเรียน ดังนี้ form\_554000.php

ตัวอย่างหน้าต่างโปรแกรม

แบบฟอร์มการสมัครสมาชิก	
ชื่อ - นามสกุล::	<input type="text"/>
เพศ::	ชาย ▼
อายุ::	<input type="radio"/> น้อยกว่า 15 ปี <input type="radio"/> 15 - 20 ปี <input type="radio"/> 21 - 25 ปี <input type="radio"/> 26 - 30 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 30 ปี
ท่านรู้จักเว็บไซต์นี้มาจากที่ใด::	<input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> เพื่อนแนะนำ <input type="checkbox"/> จากเว็บไซต์อื่น
ที่อยู่::	<input type="text"/>
แนบไฟล์เอกสาร::	Choose File No file chosen
Username::	<input type="text"/>
Password::	<input type="text"/>
<input type="button" value="สมัครสมาชิก"/>   <input type="button" value="ล้างข้อมูล"/>	

	<b>โรงเรียนประจักษ์รัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25</b>	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การจัดการฐานข้อมูล ด้วย PhpMyAdmin	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
<b>ผู้สอน</b>	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

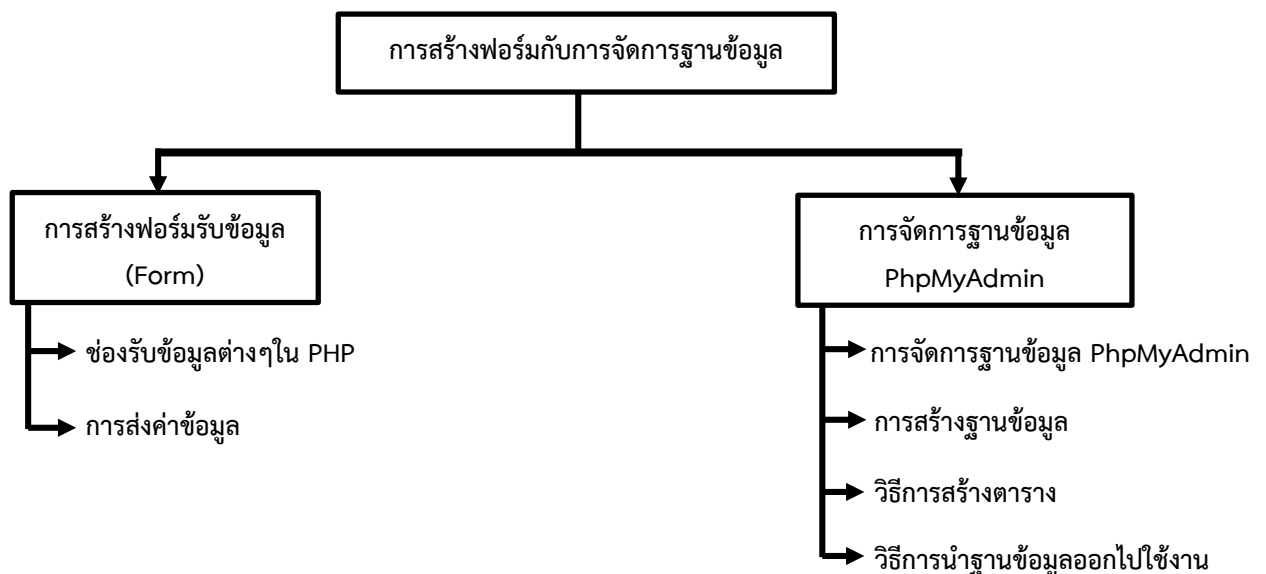
### 2. สาระสำคัญ

การศึกษาถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ MySQL เป็นปัจจัยที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งเช่นในการออกแบบและสร้างฐานข้อมูล การสร้างฐานข้อมูลมาแล้ว จำเป็นจะต้องรู้จักการ การเข้าใช้งานโปรแกรม PhpMyAdmin การสร้างฐานข้อมูล การสร้างตาราง การแทรกข้อมูลลงในตาราง การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของตาราง การ Export ข้อมูล (ส่งออก) ด้วย

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

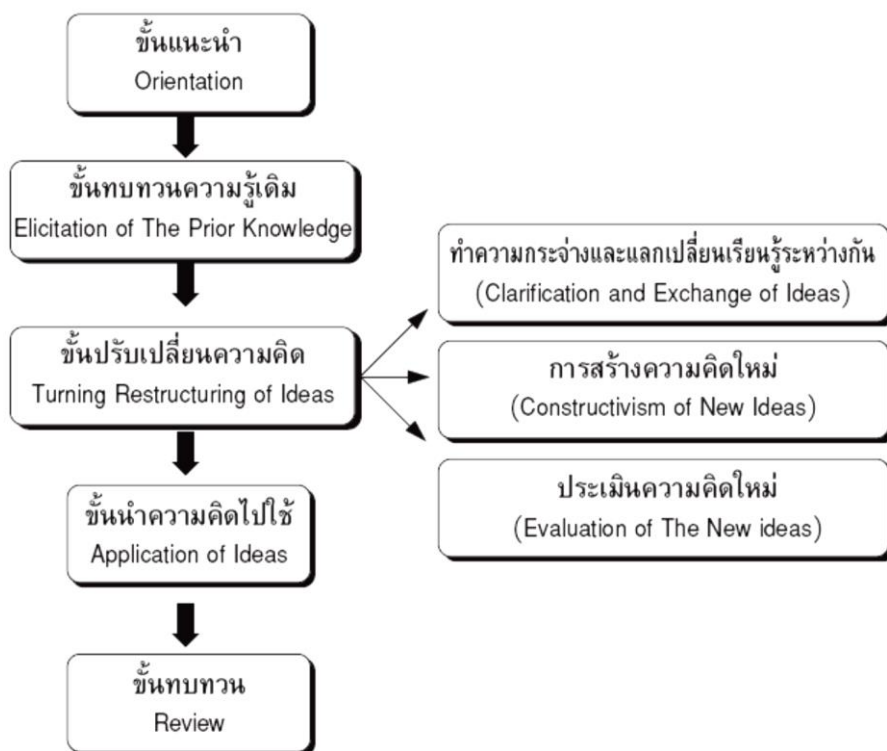
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการฐานข้อมูล PhpMyAdmin เบื้องต้น (K)
2. นักเรียนสามารถสร้างฟอร์มรับข้อมูลเพื่อตรวจสอบข้อมูลที่ฐานข้อมูลได้ (P)
3. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)

### 4. สาระการเรียนรู้



## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอบถามถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มาในคาบที่แล้ว หรือชั่วโมงที่ผ่านมา ว่าเรียนเกี่ยวกับอะไรบ้าง 2. ให้นักเรียนศึกษาในประเด็นปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นมา	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application	



รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
<p>ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยน ความคิด</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้</li> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละคนเรียนรู้และศึกษาจาก Web-based learning หรือจากอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับ การจัดการฐานข้อมูล SQL ด้วย PhpMyAdmin</li> <li>ให้นักเรียนศึกษาภารกิจงานเรียนรู้ที่ 1</li> <li>ครูชี้แจงการภารกิจ เรื่อง การจัดการฐานข้อมูล SQL ด้วย PhpMyAdmin</li> <li>นักเรียนปฏิบัติภารกิจงานเรียนรู้ตามครู โดยปฏิบัติไปที่ละขั้นตอน</li> <li>ให้นักเรียนตอบภารกิจงานเรียนรู้ที่ 1 โดยการสร้างเป็นไฟล์งานของแต่ละสถานการณ์</li> <li>นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มาสรุปร่วมกันกับครูผู้สอน เกี่ยวกับประเด็นที่ได้ศึกษาและเรียนรู้มา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</li> <li>- กระบวนการช่วยเหลือ</li> <li>- แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน</li> <li>- การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจงานเรียนรู้</li> <li>- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุปเป็นไฟล์งานของแต่ละภารกิจ</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 3 : นำความคิดไป ใช้</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละคนร่วมกันแก้ปัญหาสถานการณ์ปัญหา โดยเป็นภารกิจเดี่ยว</li> <li>นักเรียนศึกษาเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และแก้ไขสถานการณ์ปัญหา</li> <li>นักเรียนแต่ละคนจะต้องสร้างชิ้นงานที่ได้จากการแก้สถานการณ์ปัญหาเป็นงานเดี่ยว</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการแก้ปัญหา</li> <li>- การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ได้จากแก้สถานการณ์เป็นไฟล์งาน</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 4 : ทบทวน</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์ที่ 2 ถึงวิธีการและเหตุผลในการใช้วิธีต่างๆเพื่อแก้ปัญหานั้นๆ</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> </ul>		

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน หรือขาดตกบกพร่อง	-การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ		
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผลงานนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม มาเป็นตัวอย่าง 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ		

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
2. เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
4. แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต

## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการฐานข้อมูล PhpMyAdmin เบื้องต้น (K)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
2. นักเรียนสามารถสร้างฟอร์มรับข้อมูลเพื่อตรวจสอบข้อมูลที่ฐานข้อมูลได้ (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
3. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น</li> </ul>

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง การจัดการฐานข้อมูล ด้วย PhpMyAdmin

จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน	รวม 12 คะแนน
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
...						

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |

# ภารกิจการเรียนรู้ที่ 1

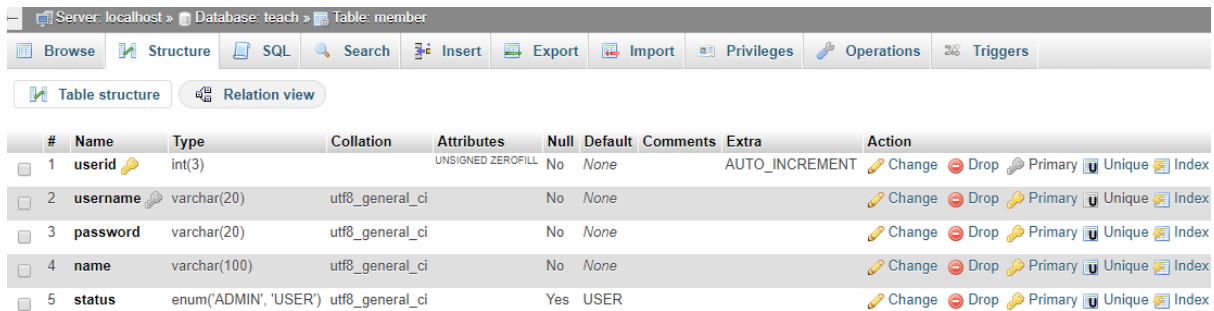
ให้นักเรียนอธิบายความหมายและหน้าที่ของข้อมูลแต่ละชนิด

ชนิดของข้อมูล	ความหมายและหน้าที่
ข้อความ (String)	
จำนวนเต็ม (Integer; INT)	
ทศนิยม (Float)	
บูลีน (Boolean)	
ตัวแปรชุด (Array)	
Object	
NULL	
Varchar	
Date/Time	
Enum	
BLOB	

## ภารกิจการเรียนรู้ที่ 2

ให้นักเรียนสร้างฐานข้อมูลและตาราง ดังนี้

```
CREATE TABLE `member` (  
    `UserID` int(3) unsigned zerofill NOT NULL auto_increment,  
    `Username` varchar(20) NOT NULL,  
    `Password` varchar(20) NOT NULL,  
    `Name` varchar(100) NOT NULL,  
    `Status` enum('ADMIN','USER') NOT NULL default 'USER',  
    PRIMARY KEY (`UserID`),  
    UNIQUE KEY `Username` (`Username`)  
) ENGINE=MyISAM AUTO_INCREMENT=3 ;
```



The screenshot shows the MySQL Table structure for the 'member' table. The table has five columns: 'userid', 'username', 'password', 'name', and 'status'. The 'userid' column is the primary key and is auto-incrementing. The 'username' column is unique. The 'status' column is an enum with values 'ADMIN' and 'USER', and has a default value of 'USER'.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	userid	int(3)		UNSIGNED ZEROFILL	No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop Primary Unique Index
2	username	varchar(20)	utf8_general_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index
3	password	varchar(20)	utf8_general_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index
4	name	varchar(100)	utf8_general_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index
5	status	enum('ADMIN','USER')	utf8_general_ci		Yes	USER			Change Drop Primary Unique Index

	โรงเรียนประจักษ์รัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การสร้างระบบสมัครสมาชิก 1 (Register I)	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

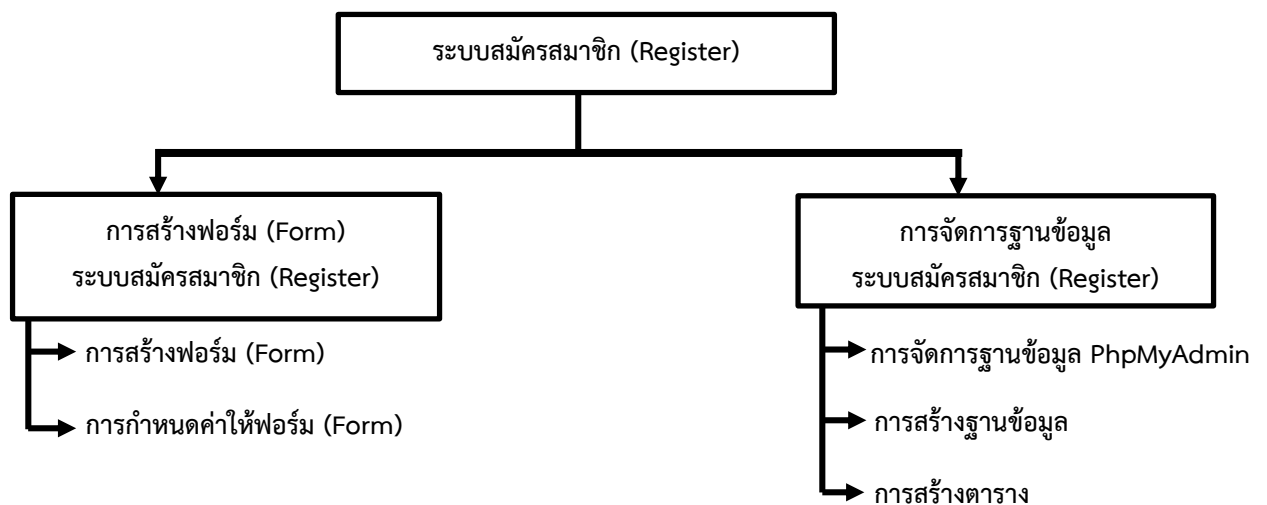
### 2. สาระสำคัญ

ศึกษาถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ MySQL และการออกแบบหน้าต่างรับข้อมูล (Form) เป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้าง Web application โดยทั้งสองส่วนนั้นจะต้องมีความสัมพันธ์กัน ระบบสมัครสมาชิก ถือเป็นอีกระบบที่มีการใช้งานทั้งสองส่วนในการพัฒนา เมื่อเวลาที่ทำการสร้างทั้งสองระบบจะถูกพัฒนาไปพร้อมๆกัน มีความสัมพันธ์กันทั้ง ชื่อ ชนิดข้อมูล ขนาดของข้อมูล เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการบันทึก และการเรียกใช้งาน

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างฟอร์ม และการสร้างฐานข้อมูลและตาราง (K)
2. นักเรียนสามารถสร้างฟอร์มรับข้อมูลสำหรับระบบสมัครสมาชิก (Register) (P)
3. นักเรียนสามารถสร้างฐานข้อมูลและตารางสำหรับระบบสมัครสมาชิก (Register) (P)
4. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)

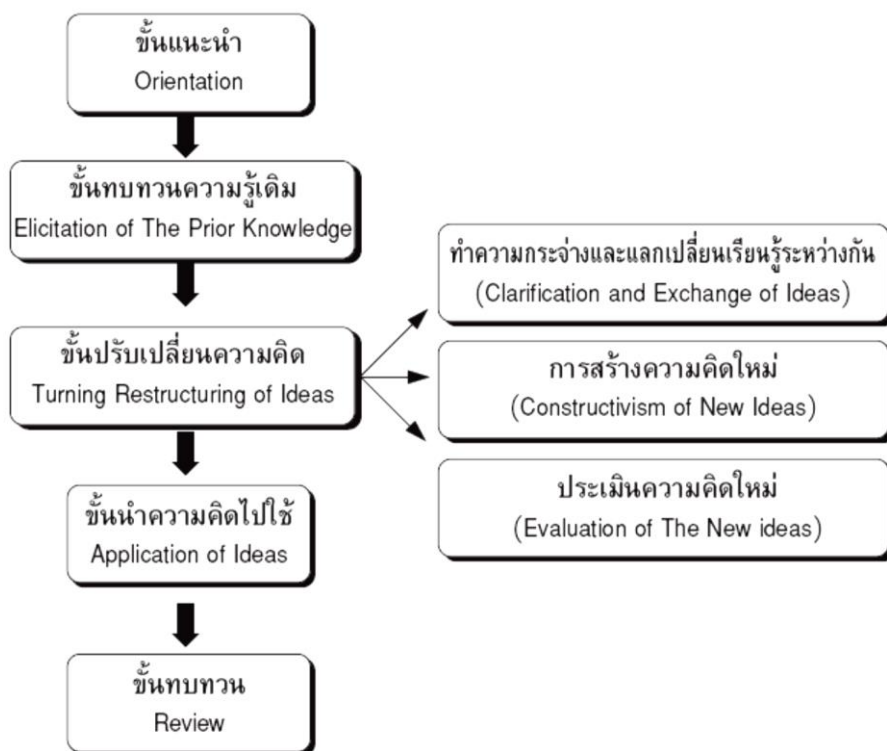
### 4. สาระการเรียนรู้





## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอบถามถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มาในคาบที่แล้ว หรือชั่วโมงที่ผ่านมา ว่าเรียนเกี่ยวกับอะไรบ้าง 2. ให้นักเรียนศึกษาในประเด็นปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นมา โดยให้นักเรียนดูตัวอย่างเว็บไซต์ที่	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	นักเรียนใช้หรือพบข้อที่มีลักษณะระบบสมัครสมาชิก			
<p>ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้</li> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละคนเรียนรู้และศึกษาจากอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับการจัดการฐานข้อมูล SQL ด้วย PhpMyAdmin เกี่ยวกับการสร้างฐานข้อมูล การสร้างตาราง</li> <li>ให้นักเรียนศึกษาภารกิจการเรียนรู้ที่ 1</li> <li>ครูชี้แจงภารกิจที่ 1 เกี่ยวกับการออกแบบและสร้างฟอร์มรับข้อมูลสำหรับระบบสมัครสมาชิก</li> <li>ครูชี้แจงภารกิจที่ 2 เกี่ยวกับการออกแบบและสร้างฐานข้อมูลสำหรับระบบสมัครสมาชิก</li> <li>นักเรียนปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ตามครู โดยปฏิบัติไปที่ละขั้นตอนตอน</li> <li>ให้นักเรียนตอบภารกิจการเรียนรู้ที่ 1 โดยการสร้างเป็นไฟล์งานของแต่ละสถานการณ์</li> <li>นักเรียนนำสิ่งที่จัดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มาสรุปร่วมกันกับครูผู้สอน เกี่ยวกับประเด็นที่ได้ศึกษาและเรียนรู้มา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</li> <li>- กระบวนการช่วยเหลือ</li> <li>- แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน</li> <li>- การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจการเรียนรู้ 1 - 2</li> <li>- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุปเป็นไฟล์งานของแต่ละภารกิจ</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ร่วมกันแก้ปัญหาสถานการณ์ปัญหา</li> <li>นักเรียนศึกษาเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และแก้ไขสถานการณ์ปัญหาเป็นคู่ที่ได้มีการแบ่งไว้แล้ว</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการแก้ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สถานการณ์ปัญหาที่ 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ได้จากแก้สถานการณ์เป็นไฟล์งาน</li> </ul>

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	3. นักเรียนแต่ละคู่จะต้องสร้างชิ้นงานจากสถานการณ์ปัญหาที่ 3 โดยการสร้างระบบสมัครสมาชิกเว็บไซต์ของตัวเองที่ได้ออกแบบไว้แล้ว (ซึ่งแต่ละคู่หน้าตาจะไม่เหมือนกัน)	- การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้		
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์ที่ 2 ถึงวิธีการและเหตุผลในการใช้วิธีต่างๆ เพื่อแก้ปัญหานั้นๆ 2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน หรือขาดตกบกพร่อง	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ		
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1. ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผลงานนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม มาเป็นตัวอย่าง 2. ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3. ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ		

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
2. เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
4. แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต

## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างฟอร์ม และการสร้างฐานข้อมูลและตาราง (K)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
2. นักเรียนสามารถสร้างฟอร์มรับข้อมูลสำหรับระบบสมัครสมาชิก (Register) (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
3. นักเรียนสามารถสร้างฐานข้อมูลและตารางสำหรับระบบสมัครสมาชิก (Register) (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
4. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น</li> </ul>

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง การสร้างระบบสมัครสมาชิก 1 (Register I)

จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				รวม 12 คะแนน
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน	
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
...						

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |







## สถานการณ์ปัญหาที่ 1

ให้นักเรียนใช้ข้อมูลที่นักเรียนได้ทำการออกแบบในภารกิจการเรียนรู้ที่ 1 และภารกิจการเรียนรู้ที่ 2 สร้างโน้ตโปรแกรมเพื่อสร้างเป็นชิ้นงานจริง

	<b>โรงเรียนประจักษ์วิทยาสตรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25</b>	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การสร้างระบบสมัครสมาชิก 2 (Register II)	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
<b>ผู้สอน</b>	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

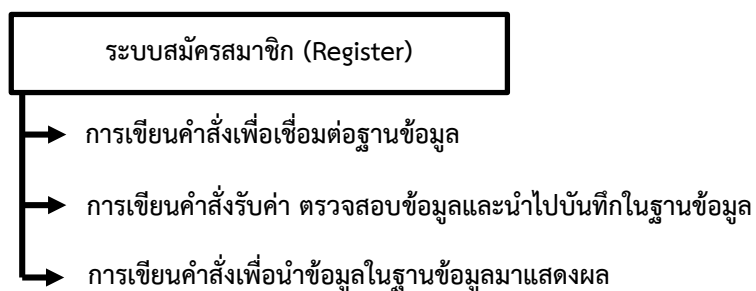
### 2. สาระสำคัญ

ศึกษาถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ MySQL และการออกแบบหน้าต่างรับข้อมูล (Form) เป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้าง Web application โดยทั้งสองส่วนนั้นจะต้องมีความสัมพันธ์กัน ระบบสมัครสมาชิก ถือเป็นอีกระบบที่มีการใช้งานทั้งสองส่วนในการพัฒนา เมื่อเวลาที่ทำการสร้างทั้งสองระบบจะถูกพัฒนาไปพร้อมๆกัน มีความสัมพันธ์กันทั้ง ชื่อ ชนิดข้อมูล ขนาดของข้อมูล เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการบันทึก และการเรียกใช้งาน

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

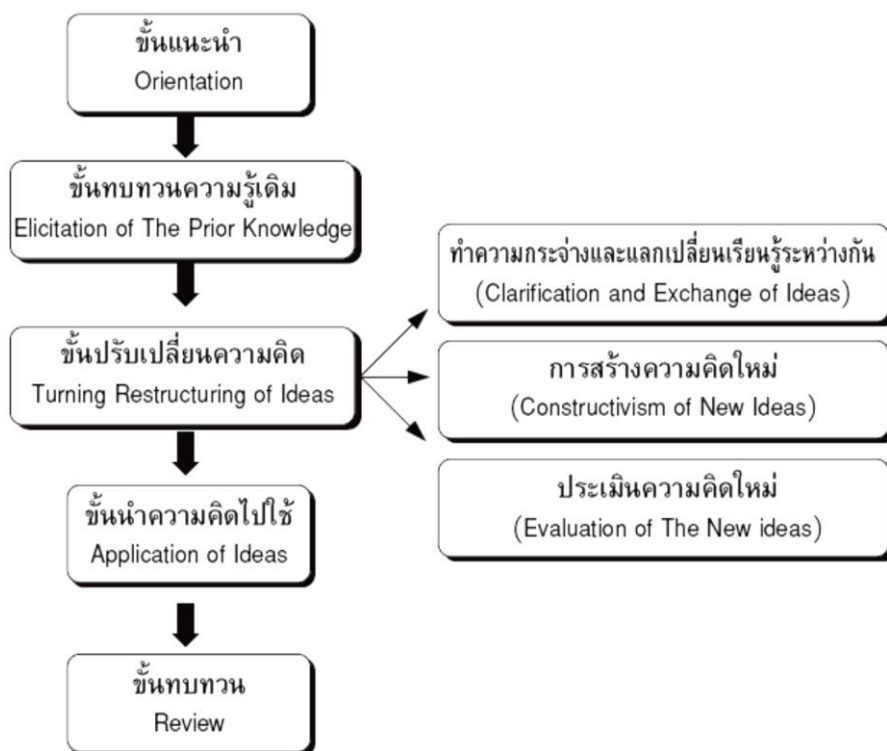
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบบันทึกข้อมูลและเรียกใช้ข้อมูล (K)
2. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบบันทึกข้อมูล (P)
3. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งเพื่อนำข้อมูลในฐานข้อมูลมาแสดงผล (P)
4. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)

### 4. สาระการเรียนรู้



## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอบถามถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มาในคาบที่แล้ว หรือชั่วโมงที่ผ่านมา ว่าเรียนเกี่ยวกับอะไรบ้าง 2. ให้นักเรียนศึกษาในประเด็นปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นมา	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
<p>ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยน ความคิด</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้</li> <li>2. ครูให้นักเรียนแต่ละคนเรียนรู้และศึกษาจากอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับ การเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบและบันทึกข้อมูล</li> <li>2. ให้นักเรียนศึกษาภารกิจจัดการเรียนรู้ที่ 1</li> <li>3. ครูชี้แจงภารกิจที่ 1 เกี่ยวกับการเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบและบันทึกข้อมูล สำหรับระบบสมัครสมาชิก</li> <li>4. นักเรียนปฏิบัติภารกิจจัดการเรียนรู้ตามครู โดยปฏิบัติไปที่ละขั้นตอนตอน</li> <li>5. ให้นักเรียนตอบภารกิจจัดการเรียนรู้ที่ 1 โดยการสร้างเป็นไฟล์งานของแต่ละสถานการณ์</li> <li>6. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มาสรุปร่วมกันกับครูผู้สอน เกี่ยวกับประเด็นที่ได้ศึกษาและเรียนรู้มา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</li> <li>- กระบวนการช่วยเหลือ</li> <li>- แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน</li> <li>- การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจจัดการเรียนรู้ 1</li> <li>- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุปเป็นไฟล์งานของแต่ละภารกิจ</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 3 : นำความคิดไป ใช้</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ร่วมกันแก้ปัญหาสถานการณ์ปัญหา</li> <li>2. นักเรียนศึกษาเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และแก้ไขสถานการณ์ปัญหาเป็นคู่ที่ได้มีการแบ่งไว้แล้ว</li> <li>3. นักเรียนแต่ละคู่จะต้องสร้างชิ้นงานจากสถานการณ์ปัญหาที่ 1 โดยการเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบและบันทึกข้อมูลของตัวเองที่ได้ออกแบบไว้แล้ว (ซึ่งแต่ละคู่หน้าตาจะไม่เหมือนกัน)</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการแก้ปัญหา</li> <li>- การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจจัดการเรียนรู้ 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ได้จากแก้สถานการณ์เป็นไฟล์งาน</li> </ul>

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์ที่ 2 ถึงวิธีการและเหตุผลในการใช้วิธีต่างๆ เพื่อแก้ปัญหานั้นๆ 2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน หรือขาดตกบกพร่อง	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ		
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1. ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผลงานนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม มาเป็นตัวอย่าง 2. ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3. ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ		

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
2. เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
4. แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต

## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบบันทึกข้อมูลและเรียกใช้ข้อมูล (K)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
2. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบบันทึกข้อมูล (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
3. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งเพื่อนำข้อมูลในฐานข้อมูลมาแสดงผล (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
4. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น</li> </ul>

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง การสร้างระบบสมัครสมาชิก 2 (Register II)

จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				รวม 12 คะแนน
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน	
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
...						

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |



## ภารกิจการเรียนรู้ที่ 1

ให้นักเรียนเขียนคำสั่งจัดการระบบสมัครสมาชิก (Register) ดังนี้

1. คำสั่งสำหรับเชื่อมต่อฐานข้อมูล
2. คำสั่งสำหรับรับค่าข้อมูลจากฟอร์ม (Form)
3. คำสั่งสำหรับตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
4. คำสั่งสำหรับบันทึกข้อมูลลงไปจัดเก็บในฐานข้อมูล
5. คำสั่งให้เรียกดูข้อมูลในฐานข้อมูลทั้งหมด

	โรงเรียนประจักษ์รัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การสร้างระบบเข้าสู่ระบบ (Login I)	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

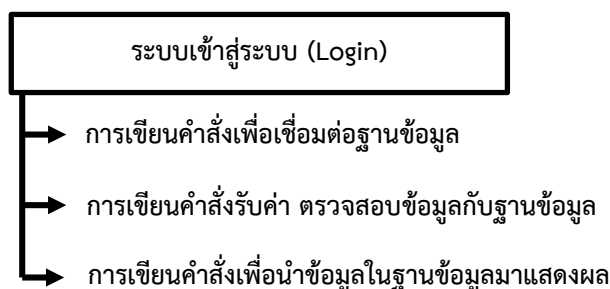
### 2. สาระสำคัญ

ศึกษาถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ MySQL และการออกแบบหน้าต่างรับข้อมูล (Form) เป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้าง Web application โดยทั้งสองส่วนนั้นจะต้องมีความสัมพันธ์กัน ระบบสมัครสมาชิก สิ่งที่จะทำการตรวจสอบหรือเข้าสู่ระบบของสมาชิก คือระบบการเข้าสู่ระบบ ซึ่งถือเป็นอีกระบบที่มีการใช้งานทั้งสองส่วนในการพัฒนา เมื่อเวลาทำการสร้างทั้งสองระบบจะถูกพัฒนาไปพร้อมๆกัน มีความสัมพันธ์กันทั้ง ชื่อ ชนิดข้อมูล ขนาดของข้อมูล เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการบันทึก และการเรียกใช้งาน

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

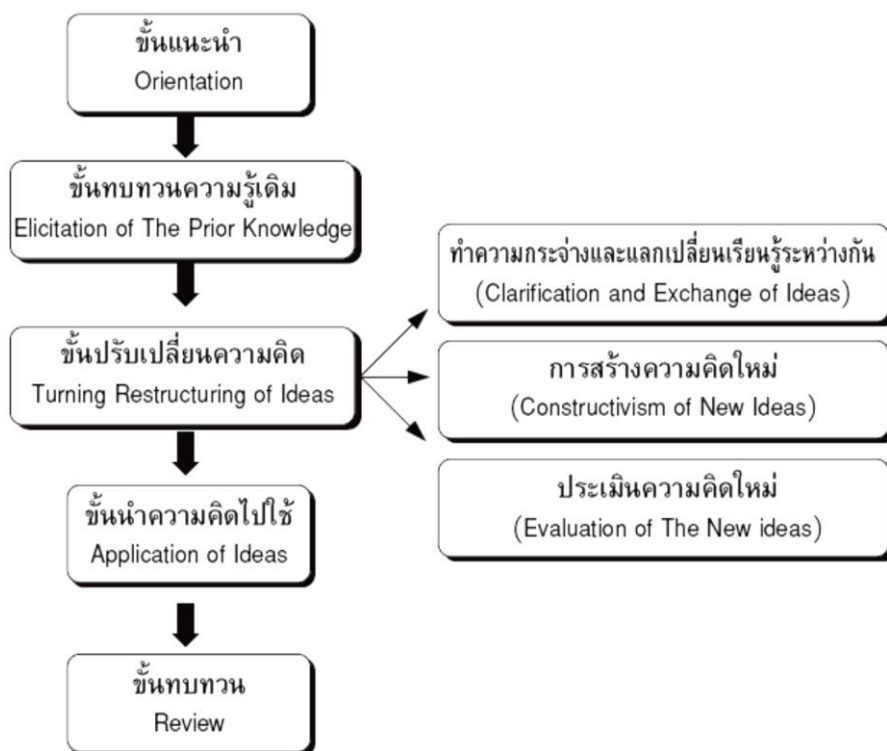
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบบันทึกข้อมูลและเรียกใช้ข้อมูล (K)
2. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบข้อมูลกับฐานข้อมูล (P)
3. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งเพื่อนำข้อมูลในฐานข้อมูลมาแสดงผล (P)
4. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)

### 4. สาระการเรียนรู้



## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอบถามถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มาในคาบที่แล้ว หรือชั่วโมงที่ผ่านมา ว่าเรียนเกี่ยวกับอะไรบ้าง 2. ให้นักเรียนศึกษาในประเด็นปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นมา	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
<p>ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยน ความคิด</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้</li> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละคนเรียนรู้และศึกษาจากอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับ การเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบตรวจสอบข้อมูลกับฐานข้อมูล</li> <li>ให้นักเรียนศึกษาภารกิจการเรียนรู้ที่ 1</li> <li>ครูชี้แจงภารกิจที่ 1 เกี่ยวกับการเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบตรวจสอบข้อมูลกับฐานข้อมูล สำหรับระบบการเข้าสู่ระบบ</li> <li>นักเรียนปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ตามครู โดยปฏิบัติไปที่ละขั้นตอนตอน</li> <li>ให้นักเรียนตอบภารกิจการเรียนรู้ที่ 1 โดยการสร้างเป็นไฟล์งานของแต่ละสถานการณ์</li> <li>นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มาสรุปร่วมกันกับครูผู้สอน เกี่ยวกับประเด็นที่ได้ศึกษาและเรียนรู้มา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</li> <li>- กระบวนการช่วยเหลือ</li> <li>- แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน</li> <li>- การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจการเรียนรู้ 1</li> <li>- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุปเป็นไฟล์งานของแต่ละภารกิจ</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 3 : นำความคิดไป ใช้</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ร่วมกันแก้ปัญหาสถานการณ์ปัญหา</li> <li>นักเรียนศึกษาเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และแก้ไขสถานการณ์ปัญหาเป็นคู่ที่ได้มีการแบ่งไว้แล้ว</li> <li>นักเรียนแต่ละคู่จะต้องสร้างชิ้นงานจากสถานการณ์ปัญหาที่ 1 โดยการเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบตรวจสอบข้อมูลกับฐานข้อมูล ของตัวเองที่ได้</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการแก้ปัญหา</li> <li>- การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจการเรียนรู้ 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ได้จากแก้สถานการณ์เป็นไฟล์งาน</li> </ul>

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	ออกแบบไว้แล้ว (ซึ่งแต่ละคู่หน้าตาจะไม่เหมือนกัน)			
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์ที่ 2 ถึงวิธีการและเหตุผลในการใช้วิธีต่างๆ เพื่อแก้ปัญหาต่างๆ 2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน หรือขาดตกบกพร่อง	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ		
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1. ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผลงานนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม มาเป็นตัวอย่าง 2. ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3. ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ		

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
2. เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
4. แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต

## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบข้อมูลและเรียกใช้ข้อมูล (K)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
2. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบข้อมูลกับฐานข้อมูล (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
3. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งเพื่อนำข้อมูลในฐานข้อมูลมาแสดงผล (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
4. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น</li> </ul>

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง การสร้างระบบเข้าสู่ระบบ 1 (Login I)

จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน					รวม 12 คะแนน
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน		
		3	3	3	3		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
...							

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |

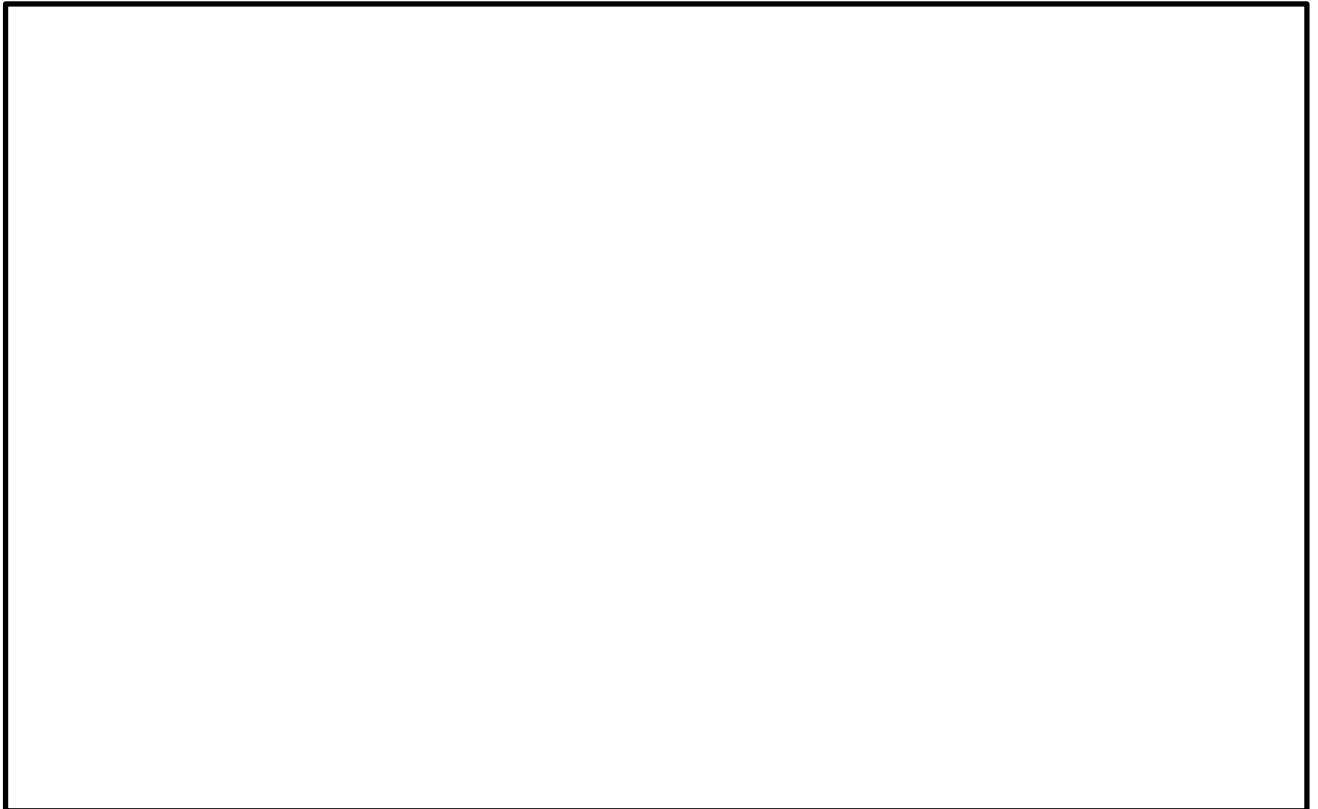


## ภารกิจการเรียนรู้ที่ 1

1. ชื่อ..... 2. ชื่อ..... ม. ....

ให้นักเรียนออกแบบเว็บไซต์เป็นฟอร์มรับข้อมูลสำหรับระบบเข้าสู่ระบบของนักเรียนในแต่ละคู่ โดยจะต้องชื่อเว็บหรือออกแบบลักษณะใดก็ได้ โดยที่มีประเด็นสำคัญที่ต้องมีคือ

1. Username
2. Password



ให้นักเรียนเขียนแผนภาพโครงสร้างของระบบการเข้าสู่ระบบ และคำสั่งที่ต้องการตรวจสอบสิทธิ์การเข้าสู่ระบบ (Username, Password, Status)

	<b>โรงเรียนประจักษ์รัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25</b>	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14
	วิชา ง 31202 การสร้าง Web-Application 2	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การสร้างระบบเข้าสู่ระบบ (Login II)	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	วันศุกร์ คาบ 1-2 เวลา 08.30 – 10.30 น.	ห้องเรียน COM 1
<b>ผู้สอน</b>	นายเจนรบ โกรธา	

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

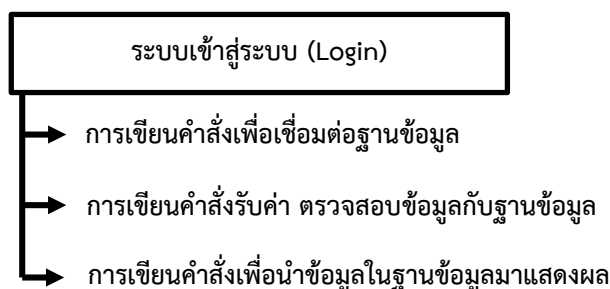
### 2. สาระสำคัญ

ศึกษาถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ MySQL และการออกแบบหน้าต่างรับข้อมูล (Form) เป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้าง Web application โดยทั้งสองส่วนนั้นจะต้องมีความสัมพันธ์กัน ระบบสมัครสมาชิก สิ่งที่จะทำการตรวจสอบหรือเข้าสู่ระบบของสมาชิก คือระบบการเข้าสู่ระบบ ซึ่งถือเป็นอีกระบบที่มีการใช้งานทั้งสองส่วนในการพัฒนา เมื่อเวลาทำการสร้างทั้งสองระบบจะถูกพัฒนาไปพร้อมๆกัน มีความสัมพันธ์กันทั้ง ชื่อ ชนิดข้อมูล ขนาดของข้อมูล เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการบันทึก และการเรียกใช้งาน

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

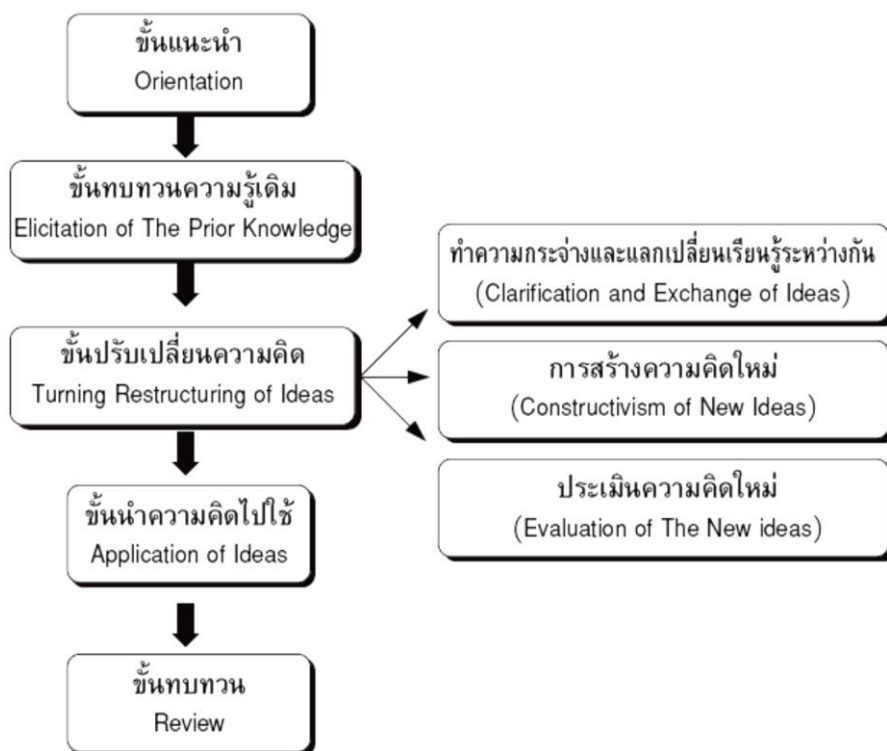
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบบันทึกข้อมูลและเรียกใช้ข้อมูล (K)
2. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบข้อมูลกับฐานข้อมูล (P)
3. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งเพื่อนำข้อมูลในฐานข้อมูลมาแสดงผล (P)
4. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)

### 4. สาระการเรียนรู้



## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist) จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธิปัญญา (Cognitive Psychology) ในการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ มาจากแนวคิด Cognitive Constructivism ของ Piaget มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
<b>ขั้นกระบวนการเรียนรู้</b>				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอบถามถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มาในคาบที่แล้ว หรือชั่วโมงที่ผ่านมา ว่าเรียนเกี่ยวกับอะไรบ้าง 2. ให้นักเรียนศึกษาในประเด็นปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นมา	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
<p>ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยน ความคิด</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้</li> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละคนเรียนรู้และศึกษาจากอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับ การเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบตรวจสอบข้อมูลกับฐานข้อมูล</li> <li>ให้นักเรียนศึกษาภารกิจการเรียนรู้ที่ 1</li> <li>ครูชี้แจงภารกิจที่ 1 เกี่ยวกับการเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบตรวจสอบข้อมูลกับฐานข้อมูล สำหรับระบบการเข้าสู่ระบบ</li> <li>นักเรียนปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ตามครู โดยปฏิบัติไปที่ละขั้นตอน</li> <li>ให้นักเรียนตอบภารกิจการเรียนรู้ที่ 1 โดยการสร้างเป็นไฟล์งานของแต่ละสถานการณ์</li> <li>นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มาสรุปร่วมกันกับครูผู้สอน เกี่ยวกับประเด็นที่ได้ศึกษาและเรียนรู้มา</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน</li> <li>- กระบวนการช่วยเหลือ</li> <li>- แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน</li> <li>- การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจการเรียนรู้ 1</li> <li>- คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุปเป็นไฟล์งานของแต่ละภารกิจ</li> </ul>
<p>ขั้นที่ 3 : นำความคิดไป ใช้</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ร่วมกันแก้ปัญหาสถานการณ์ปัญหา</li> <li>นักเรียนศึกษาเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และแก้ไขสถานการณ์ปัญหาเป็นคู่ที่ได้มีการแบ่งไว้แล้ว</li> <li>นักเรียนแต่ละคู่จะต้องสร้างชิ้นงานจากสถานการณ์ปัญหาที่ 1 โดยการเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบตรวจสอบข้อมูลกับฐานข้อมูล ของตัวเองที่ได้</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ</li> <li>- กระบวนการแก้ปัญหา</li> <li>- การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภารกิจการเรียนรู้ 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานของผู้เรียนที่ได้จากแก้สถานการณ์เป็นไฟล์งาน</li> </ul>

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	ออกแบบไว้แล้ว (ซึ่งแต่ละคู่หน้าตาจะไม่เหมือนกัน)			
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์ที่ 2 ถึงวิธีการและเหตุผลในการใช้วิธีต่างๆ เพื่อแก้ปัญหาต่างๆ 2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน หรือขาดตกบกพร่อง	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง - การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ		
<b>ขั้นสรุป</b>				
สรุปและประเมินผล	1. ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผลงานนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม มาเป็นตัวอย่าง 2. ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3. ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ		

## 6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- เอกสารการเขียนและพัฒนา Web Application - PPT
- เอกสารประกอบการเรียนรู้ คู่มือการเขียนและพัฒนา Web Application
- เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง <https://web.facebook.com/groups/209628136429308/>
- แหล่งการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต

## 7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบข้อมูลและเรียกใช้ข้อมูล (K)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
2. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งเพื่อรับค่า ตรวจสอบข้อมูลกับฐานข้อมูล (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
3. นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งเพื่อนำข้อมูลในฐานข้อมูลมาแสดงผล (P)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การซักถามจากครู</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม</li> <li>- สถานการณ์ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน</li> <li>- นักเรียนสามารถตอบสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์</li> </ul>
4. นักเรียนไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น</li> </ul>

## 8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน  
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....  
.....  
.....  
.....

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ครูผู้ช่วย

## แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง การสร้างระบบเข้าสู่ระบบ 1 (Login I)

จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				รวม 12 คะแนน
		การมีส่วนร่วมตอบคำถาม ในชั้นเรียน	การแสดงออกของ พฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการ ซักถามของผู้เรียน	
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
...						

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

- |         |         |          |
|---------|---------|----------|
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 2 คะแนน | หมายถึง | ดี       |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ผ่าน     |
| 0 คะแนน | หมายถึง | ไม่ผ่าน  |



## ภารกิจการเรียนรู้ที่ 1

ให้นักเรียนเขียนคำสั่งจัดการระบบการเข้าสู่ระบบ (Login) ดังนี้

1. คำสั่งสำหรับเชื่อมต่อฐานข้อมูล
2. คำสั่งสำหรับรับค่าข้อมูลจากฟอร์ม (Form)
3. คำสั่งสำหรับตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลกับฐานข้อมูล (Username, Password)
4. คำสั่งสำหรับตรวจสอบสิทธิ์ในการเข้าสู่ระบบ (Admin, User)
5. คำสั่งสำหรับเรียกดูข้อมูลในฐานข้อมูลตามสิทธิ์