แผนการ
จัดการเรียนรู้

1
2560

ง31201
การเขียนโปรแกรม
ภาษา PHP

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 25

นายเจนรบ โกรธา
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	ประมวลผลการสอนรายวิชา (Course Syllabus)	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560
		ประเภทวิชาเลือกเสรี
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	จำนวน 1 คาบ/สัปดาห์
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. สาระการเรียนรู้

โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับพัฒนาเว็บไซต์ โดยโปรแกรมนี้มีคุณสมบัติครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบและสร้างเว็บเพจ การบริหารจัดการเว็บไซต์ ตลอดจนสามารถพัฒนาเว็บแอพพลิเคชั่นเบื้องต้น โปรแกรมนี้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเพราะมีคุณสมบัติเด่น คือใช้งานง่าย มีเครื่องมือสำหรับวางข้อความ รูปภาพกราฟิก ตาราง แบบฟอร์ม มัลติมีเดีย รวมทั้งองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อโต้ตอบกับผู้ชมลงบนเว็บเพจได้ง่าย โดยผู้ใช้จำเป็นต้องรู้จักภาษา HTML และภาษาสคริปต์อื่น ๆ ในหน่วยนี้จะกล่าวถึงประวัติความเป็นมาและคุณลักษณะเด่นของโปรแกรม ส่วนประกอบของโปรแกรม และเริ่มต้นการสร้างเว็บเพจเบื้องต้นรวมถึงการทดสอบเว็บเพจด้วยโปรแกรมเว็บบราวเซอร์เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาต่อยอด Web-Application โดยใช้ภาษา PHP

2. จุดประสงค์รายวิชา

1.เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 (K)

2.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการติดตั้งและส่วนประกอบของโปรแกรม (K)(P)

3.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและสามารถอธิบายเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ในการออกแบบเว็บไซต์ (K)(P)

4.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและสามารถอธิบายเกี่ยวกับแนวคิดและหลักการออกแบบเว็บไซต์ และสามารถออกแบบเว็บไซต์ได้ (K)(P)

5.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและสามารถอธิบายเกี่ยวกับการเริ่มต้น Dreamweaver CS 6 และสามารถตั้งค่าเริ่มต้น Dreamweaver CS 6 ได้ (K)(P)

6.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและสามารถอธิบายเกี่ยวกับการใส่เนื้อหาและรูปภาพ และสามารถใส่เนื้อหาและใส่รูปภาพให้กับเว็บไซต์ได้ (K)(P)

7.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและสามารถอธิบายเกี่ยวกับการเชื่อมโยงเอกสาร (Link) (K)(P)

8.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและสามารถอธิบายเกี่ยวกับ Cascading Style Sheet (CSS) (K)(P)

9.นักเรียนเห็นคุณค่าและมีเจตคติที่ดีต่อการออกแบบและสร้างเว็บไซต์ด้วยตนเอง ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น สืบค้นโดยมีจิตสำนึกและความรับผิดชอบ (A)

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 คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
3. Power point ประกอบการเรียนการสอน คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
4. ตัวอย่างชิ้นงานในแต่ละหัวข้อ

6. การประเมินผล

ลักษณะของวิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1 เป็นวิชาที่เน้นทักษะปฏิบัติดังนั้นการประเมินจะเป็นการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดโดยตรวจสอบกระบวนการทำงานของนักเรียนในขณะที่ปฏิบัติและผลงานที่ทำสำเร็จโดยมีอัตราส่วนการประเมินดังนี้ การจัดกิจกรรมการสอนแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการปฏิบัติชิ้นงานแต่ละคาบ (ส่วนของคะแนนเก็บ 65%)
ส่วนที่ 2 พฤติกรรมของนักเรียน (ส่วนของคะแนนพฤติกรรม10%)
ส่วนที่ 3 คะแนนงานโครงงาน (Project) (ส่วนของคะแนนสอบปลายภาค 25%)

การวัดและประเมินผล	คะแนน
ส่วนที่ 1 ผลการปฏิบัติชิ้นงานแต่ละคาบ	
1.การปฏิบัติงานและชิ้นงานแต่ละคาบ	65 คะแนน
ส่วนที่ 2 พฤติกรรม	
1.การมาเรียน	5 คะแนน
2.จิตพิสัย (การแต่งกาย,ความสนใจในการเรียน,พฤติกรรม)	5 คะแนน
ส่วนที่ 3 Project	
รายงานความคืบหน้าครั้งที่ 1	5 คะแนน
รายงานความคืบหน้าครั้งที่ 2	5 คะแนน
คะแนนงานโครงงาน (Project)	15 คะแนน
รวม	100 คะแนน

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. ห้องสมุดโรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม
2. Internet Learning Resources
3. เอกสารประกอบการเรียนรู้รายวิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1

9. หน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา (คาบ)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ปฐมนิเทศ		1 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	- ปฐมนิเทศรายวิชา เนื้อหา ข้อตกลง	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6		1 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	- ประวัติความเป็นมาของโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 - เริ่มต้นการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 - ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เริ่มต้นกับขั้นแรกของการสร้าง Home Page ด้วยคำสั่งเบื้องต้น		1 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	- โครงสร้างการทำงานของ HTML - การใช้พื้นที่ทำงาน (work space), อุปกรณ์หลัก (Toolbox), และอุปกรณ์เสริม (panels and Property inspector) - การใส่รูปภาพ, การใส่สี หรือการนำภาพมาเป็น Background - การพิมพ์ตัวอักษร การจัดรูปแบบข้อความ และการเพิ่ม-ลบ Font	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การจัดการเกี่ยวกับ Web site การจัดหน้าด้วยตารางและ ออกแบบ Layout		1 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	- การจัดการโครงสร้าง Folder - ระบบการจัดเก็บไฟล์ และการอ้างถึงของภาษา HTML - วิธีการสร้างตาราง, ปรับแต่งคุณสมบัติของตาราง และเพื่อการจัดรูปแบบ - การประยุกต์ใช้ Layout ในการออกแบบ Web Page	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การทำ Hyper Link และการสร้าง Frame เพื่อการจัดการหน้า Web Site		1 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	- การทำ Hyper Link แบบต่างๆ (Link in Web page, Link in Web site, Link to other web site, E-mail link and File download link) - การทำ Map Link	

หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา (คาบ)
	- การสร้างปุ่มกระพริบ (Rollover Image) - การสร้าง Frame แบบต่างๆ - การปรับแต่งคุณสมบัติแบบต่างๆ ของ Frame - การประยุกต์ใช้ Frame กับการออกแบบ Web Site	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 การสร้างแบบฟอร์ม		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	- ส่วนประกอบของแบบฟอร์ม (Text Boxes, Check Boxes, Radio Buttons, Menus, List, Submit and Reset Button) - การใช้ฟอร์มเพื่อรับข้อมูล ส่งข้อมูล และแสดงข้อมูล	1 คาบ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 การทำงานกับ Layer		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7	- การสร้าง ปรับแต่ง และเคลื่อนย้าย Layer - การซ่อนและทับซ้อนของ Layer - การแปลง Layer ให้เป็น Table - การเพิ่มลูกเล่นบนหน้า Web ด้วย Behaviors และ JavaScript - การใช้ Behaviors เพื่อสร้างสีสันบน Web	1 คาบ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 การใช้งาน Cascading Style Sheet ขั้นสูง ร่วมกับ HTML Code		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8	- รู้จักกับโครงสร้างของเอกสาร HTML - การแทรก HTML Code สำเร็จรูป - การกำหนด Style Sheet แบบ Embedded - การใช้งาน Style Sheet เพื่อควบคุมขนาด รูปแบบ สีของ Font และ Link - การใช้งาน Style Sheet เพื่อเปลี่ยนสี และรูปแบบของ Scroll Bar, Mouse และ Form - การบันทึก, ลบ และเรียกใช้ Style Sheet	1 คาบ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 การสร้าง Template และ Library เพื่อประสิทธิภาพในการสร้างเว็บไซต์ขนาดใหญ่ และการใช้งาน Extension เสริม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9	- การเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้าง Web ด้วย Template และ Library - การสร้าง Template File เพื่อที่ง่ายต่อการ Update - การกำหนดพื้นที่เปลี่ยนแปลงได้ใน Template - การสร้างข้อมูลซ้ำใน Repeating Region - การใช้งาน Library การแก้ไข และลบ Object ใน Library	1 คาบ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 10 การหาพื้นที่ฟรีและการอัพโหลดเว็บไซต์ (FTP)		
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10	-แนะนำผู้ให้บริการพื้นที่ฟรีและแบบเสียค่าบริการ - ขั้นตอนการสร้าง FTP Connection - ขั้นตอนการอัพโหลดข้อมูลขึ้น Web Server - ขั้นตอนการดาวน์โหลดข้อมูลจาก Web Server ลงมาแก้ไข	1 คาบ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 11 Project 1		1 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11	- ติดตามความก้าวหน้าและปรึกษาโครงงาน ครั้งที่ 1	

หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา (คาบ)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 12 Project 2		1 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12	- ติดตามความก้าวหน้าและปรึกษาโครงงาน ครั้งที่ 2	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 13 Project 2		1 คาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13	- นำเสนอโครงงาน และส่งโครงงานฉบับสมบูรณ์	

* หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมของเวลา และชั่วโมงการสอน

10. กิจกรรมการเรียนการสอน

สัปดาห์ที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
1	1 ปฐมนิเทศรายวิชา	- คำอธิบายรายวิชา - จุดประสงค์การเรียนรู้ - หน่วยการเรียนรู้ - การเช็คเวลาเรียน - เกณฑ์การให้คะแนนและการตัดเกรด - ข้อตกลงในการใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	1. ครูแจกใบประมวลผลรายวิชา (Course Syllabus) 2. ครูแจ้งขอบข่ายเนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หน่วยการเรียนรู้ การเช็คเวลาเรียน และเกณฑ์การวัดประเมินผล และข้อตกลงในการใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนทราบ 3. ให้นักเรียนโหลดแบบฟอร์มข้อมูลส่วนตัวที่กลุ่มใน Facebook แล้วกรอกข้อมูลของตนเองให้ครบ ส่งในคาบที่กลุ่มใน Facebook	- Course Syllabus - แบบฟอร์มข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน	- แบบฟอร์มข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน
2	2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6	- ประวัติความเป็นมาของโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 - เริ่มต้นการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 - ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม	1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ประกอบสื่อ PPT 3. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต 4. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆละ 2-3 คน เพื่อทำกิจกรรมตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากกการปฏิบัติงาน

สัปดาห์ที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
		Adobe Dreamweaver CS6	5. นักเรียนทำกิจกรรมใบงานที่ได้รับมอบหมายโดยส่งและนำเสนอภายในคาบ 6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน		
3	3 เริ่มต้นกับขั้นแรกของการสร้าง Home Page ด้วยคำสั่งเบื้องต้น	- โครงสร้างการทำงานของ HTML - การใช้พื้นที่ทำงาน (work space), อุปกรณ์หลัก (Toolbox), และอุปกรณ์เสริม (panels and Property inspector) - การใส่รูปภาพ, การใส่สี หรือการนำภาพมาเป็น Background - การพิมพ์ตัวอักษร การจัดรูปแบบข้อความ และการเพิ่ม-ลบ Font	1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับเริ่มต้นกับขั้นแรกของการสร้าง Home Page ด้วยคำสั่งเบื้องต้น ประกอบสื่อ PPT 3. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต 4. นักเรียนทำกิจกรรมใบงาน 5. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากกการปฏิบัติงาน
4	4 การจัดการเกี่ยวกับ Web site การจัดหน้าด้วยตารางและ ออกแบบ Layout	- การจัดการโครงสร้าง Folder - ระบบการจัดเก็บไฟล์ และการอ้างถึงของภาษา HTML - วิธีการสร้างตาราง, ปรับแต่งคุณสมบัติของตาราง และเพื่อการจัดรูปแบบ - การประยุกต์ใช้ Layout ในการออกแบบ Web Page	1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดการเกี่ยวกับ Web site ประกอบสื่อ PPT 3. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต 4. นักเรียนทำกิจกรรมใบงานที่ได้รับมอบหมายโดยส่งงานภายในคาบ 5. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากกการปฏิบัติงาน

สัปดาห์ที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
5	5 การทำ Hyper Link และการสร้าง Frame เพื่อการจัดการหน้า Web Site	- การทำ Hyper Link แบบต่างๆ (Link in Web page, Link in Web site, Link to other web site, E-mail link and File download link) - การทำ Map Link - การสร้างปุ่มกระพริบ (Rollover Image) - การสร้าง Frame แบบต่างๆ - การปรับแต่งคุณสมบัติแบบต่างๆ ของ Frame - การประยุกต์ใช้ Frame กับการออกแบบ Web Site	1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำ Hyper Link และการสร้าง Frame เพื่อการจัดการหน้า Web Site ประกอบสื่อ PPT หรือเอกสารประกอยการเรียนรู้ 3. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต 4. นักเรียนทำกิจกรรมใบงานที่ได้รับมอบหมายโดยส่งงานภายในคาบ 5. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากกการปฏิบัติงาน
6	6 การสร้างแบบฟอร์ม	- ส่วนประกอบของแบบฟอร์ม (Text Boxes, Check Boxes, Radio Buttons, Menus, List, Submit and Reset Button) - การใช้ฟอร์มเพื่อรับข้อมูล ส่งข้อมูล และแสดงข้อมูล	1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างแบบฟอร์มประกอบสื่อ PPT 3. นักเรียนปฏิบัติตามครู 4. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต 5. นักเรียนทำกิจกรรมใบงานที่ได้รับมอบหมายโดยส่งงานภายในคาบ 6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากกการปฏิบัติงาน

สัปดาห์ที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
7	7 การทำงานกับ Layer	- การสร้าง ปรับแต่ง และเคลื่อนย้าย Layer - การซ่อนและทับซ้อนของ Layer - การแปลง Layer ให้เป็น Table - การเพิ่มลูกเล่นบนหน้า Web ด้วย Behaviors และ JavaScript - การใช้ Behaviors เพื่อสร้างสีสันบน Web	1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำงานกับ Layer ประกอบสื่อ PPT หรือเอกสารประกอบการเรียนรู้ 3. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต 4. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆละ 2-3 คน เพื่อทำกิจกรรมตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย 5. นักเรียนทำกิจกรรมใบงานที่ได้รับมอบหมายโดยส่งและนำเสนอภายในคาบ 6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากกการปฏิบัติงาน
8	8 การใช้งาน Cascading Style Sheet ขั้นสูง ร่วมกับ HTML Code	- รู้จักกับโครงสร้างของเอกสาร HTML - การแทรก HTML Code สำเร็จรูป - การกำหนด Style Sheet แบบ Embedded - การใช้งาน Style Sheet เพื่อควบคุมขนาด รูปแบบ สีของ Font และ Link - การใช้งาน Style Sheet เพื่อเปลี่ยนสีและรูปแบบของ Scroll Bar, Mouse และ Form - การบันทึก, ลบ และเรียกใช้ Style Sheet	1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการปรับแต่งหน้าเว็บเพจด้วยคาสั่ง Cascading Style Sheet (CSS) ประกอบสื่อ PPT 3. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต 4. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆละ 2-3 คน เพื่อทำกิจกรรมตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย 5. นักเรียนทำกิจกรรมใบงานที่ได้รับมอบหมายโดยส่งและนำเสนอภายในคาบ 6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากกการปฏิบัติงาน

สัปดาห์ที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
9	9 การสร้าง Template และ Library เพื่อประสิทธิภาพในการสร้างเว็บไซต์ขนาดใหญ่ และการใช้งาน Extension เสริม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ	- การเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้าง Web ด้วย Template และ Library - การสร้าง Template File เพื่อที่ง่ายต่อการ Update - การกำหนดพื้นที่เปลี่ยนแปลงได้ใน Template - การสร้างข้อมูลซ้ำใน Repeating Region - การใช้งาน Library การแก้ไข และลบ Object ใน Library	1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้าง Template และ Library ประกอบสื่อ PPT 3. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต 4. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆละ 2-3 คน เพื่อทำกิจกรรมตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย 5. นักเรียนทำกิจกรรมใบงานที่ได้รับมอบหมายโดยส่งและนำเสนอภายในคาบ 6. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต - ใบงาน	- ผลจากกการปฏิบัติงาน
10	10 การหาพื้นที่ฟรีและการอัพโหลดเว็บไซต์ (FTP)	-แนะนำผู้ให้บริการพื้นที่ฟรีและแบบเสียค่าบริการ - ขั้นตอนการสร้าง FTP Connection - ขั้นตอนการอัพโหลดข้อมูลขึ้น Web Server - ขั้นตอนการดาวน์โหลดข้อมูลจาก Web Server ลงมาแก้ไข	1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการหาพื้นที่ฟรีและการอัพโหลดเว็บไซต์ (FTP) ประกอบสื่อ PPT 3. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต 4. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต	- ผลจากกการปฏิบัติงาน
11	11 Project 1	- ติดตามความก้าวหน้าและปรึกษาโครงงาน ครั้งที่ 1	1. นักเรียนรับฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้จากครู 2. นักเรียนฟังครูบรรยายเกี่ยวกับองค์ประกอบของโครงงาน ประกอบสื่อ PPT 3. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต	- สื่อการสอน (PPT) - อินเทอร์เน็ต	- ผลจากกการปฏิบัติงาน

สัปดาห์ที่	หน่วยที่	หัวข้อ	กิจกรรม	สื่อ	ผลงานนักเรียน
			4. ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในคาบนี้ร่วมกัน		
12	12 Project 2	- ติดตามความก้าวหน้าและปรึกษาโครงงาน ครั้งที่ 2	1. ครูและนักเรียนร่วมกันทำโครงงานที่นักเรียนสนใจ โดยครูเป็นเพียงผู้คอยแนะนำหรือให้คำปรึกษา 2. ครูชี้แจงรายละเอียดการนำเสนอผลงานในคาบหน้า		- รายงานความคืบหน้า
13	13 Project 3	- นำเสนอโครงงานและส่งโครงงานฉบับสมบูรณ์	1. นักเรียนออกมานำเสนอผลงานพร้อมส่งชิ้นงาน		- ผลงานของนักเรียน

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. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม
2. ห้องสมุดโรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม
3. เอกสารประกอบการเรียนรู้ ง 31201 การสร้าง Web-Application 1

9. ข้อตกลงในรายวิชา

1. นักเรียนแต่ละคนต้องรับผิดชอบตนเองในการตรวจสอบงานที่ได้รับมอบหมายจากกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ และส่งงานให้ครบ

2. เมื่อนักเรียนมีปัญหาในการฝึกปฏิบัติหรือการทำงานที่มอบหมายในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ ให้นักเรียนปรึกษากับอาจารย์ผู้สอนและเพื่อนนักเรียนที่เรียนด้วยกันได้ แต่การทำงานแต่ละชิ้นเพื่อส่งตามที่กำหนดนั้นนักเรียนต้องทำงานด้วยตนเอง

3. งานที่ได้รับมอบหมายให้ส่ง หากครูผู้สอนสามารถตรวจสอบแล้วว่ามีการคัดลอกกันมาส่ง จะถูกหักคะแนนทั้งผู้คัดลอกและผู้ให้คัดลอกทันที

4. ข้อตกลง เงื่อนไขการเรียน เป็นการยอมรับโดยการแสดงความคิดเห็นของนักเรียนทุกคน

10. ข้อปฏิบัติในการใช้บริการห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

1. ก่อนออกจากห้องต้องปิดเครื่อง (ยกเว้นครูผู้สอนสั่งว่าไม่ต้องปิด) ด้วยวิธีที่ถูกต้องและปิดหน้าจอคอมพิวเตอร์ด้วย จัดคอมพิวเตอร์ โต๊ะและเก้าอี้ให้เรียบร้อย

2. ห้ามเล่นเกม และห้ามนำแผ่นเกม แผ่นเพลง แผ่นหนัง เข้ามาติดตั้งหรือเปิดในห้องคอมพิวเตอร์ หรือกระทำสิ่งอื่นใดนอกเหนือจากคำสั่งของผู้สอน

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: แต่ถึงอย่างไรก็จะถูกลบทิ้งตามเวลาที่กำหนด ฝ่ายบริการฯ ไม่รับผิดชอบใด ๆ เกี่ยวกับข้อมูลที่บันทึกอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์

หากมีการฝ่าฝืนจะได้รับการลงโทษ โดยจะถูกตัดคะแนน หรือระงับการใช้ห้องเรียนคอมพิวเตอร์ หรือถูกระงับการใช้อินเตอร์เน็ต ตลอดภาคเรียน

****

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การปฐมนิเทศ	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	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 23101 การสร้าง Web-Application 1 ทำให้นักเรียนรู้และเข้าใจถึงวิธีการเรียนรู้ จุดประสงค์ของการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง การจัดการเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง การวัดผลประเมินผล ซึ่งเป็นแนวทางในการที่จะทำให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขอบข่ายเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การวัดและประเมินผลในรายวิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1 (K)

2. นักเรียนสามารถบอกถึงขอบเขต คำอธิบายรายวิชา และจุดประสงค์การเรียนรู้ประจำหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1 (P)

3. นักเรียนมีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา มีระเบียบวินัย และเจตคติที่ดีต่อ ง 31201 การสร้าง Web-Application 1 และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ (A)

4. สาระการเรียนรู้

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

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและแนะนำตนเองเพื่อสร้างความคุ้นเคย จากนั้นให้เรียกชื่อนักเรียนเป็นรายบุคคล และให้นักเรียนแนะนำชื่อเล่นของตนเอง ทีละคนตามตำแหน่งที่นั่ง ครูผู้สอนสำรวจรายชื่อนักเรียนที่ขาด ลา มาสาย ด้วยการเช็คชื่อ

2. ครูพูดคุยซักถามเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานของคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนได้เคยเรียนผ่านมาแล้ว และเนื้อหาที่นักเรียนคาดว่าจะได้รับในภาคการศึกษานี้

ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

3. ครูแจกใบประมวลผลรายวิชา (Course Syllabus) ให้นักเรียนได้อ่านศึกษาทำความเข้าใจในการเรียนการสอนในรายวิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1

4. ครูแจ้งขอบข่ายเนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หน่วยการเรียนรู้ การเช็คเวลาเรียน และเกณฑ์การวัดประเมินผล และข้อตกลงในการใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนทราบ เพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจแนวทางในจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของรายวิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1

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 31201 การสร้าง Web-Application 1
2. เอกสารประกอบการเรียน
3. เครื่องคอมพิวเตอร์

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขอบข่ายเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การวัดและประเมินผลในรายวิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1 (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบประมวลผลรายวิชา (Course Syllabus)	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขอบข่ายเนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เกณฑ์การวัดและประเมินผลในรายวิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1 ได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
2. นักเรียนสามารถบอกถึงขอบเขต คำอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนรู้ประจำหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1 ได้ (P)	- การซักถามจากครู - ใบประมวลผลรายวิชา (Course Syllabus)	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม	นักเรียนสามารถบอกถึงขอบเขต คำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังประจำหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1 ได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา มีระเบียบวินัย และเจตคติที่ดีต่อรายวิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1 และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ (A)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบประมวลผลรายวิชา (Course Syllabus) - การร่วมกันสรุปและอภิปรายนักเรียนกับครู	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - ดูจากการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียนในการสรุป	นักเรียนมีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา มีระเบียบวินัย และเจตคติที่ดีรายวิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1 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

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 2
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

2. สาระสำคัญ

ก่อนลงมือสร้างเว็บเพจและเว็บไซต์ ควรศึกษาโปรแกรมที่จะนำมาใช้ในการพัฒนา เว็บเพจและเว็บไซต์ก่อน ในบทเรียนนี้ขอแนะนำโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับพัฒนาเว็บไซต์ โดยโปรแกรมนี้มีคุณสมบัติครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบและสร้างเว็บเพจ การบริหารจัดการเว็บไซต์ ตลอดจนสามารถพัฒนาเว็บแอพพลิเคชั่นเบื้องต้น โปรแกรมนี้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเพราะมีคุณสมบัติเด่น คือใช้งานง่าย มีเครื่องมือสำหรับวางข้อความ รูปภาพกราฟิก ตาราง แบบฟอร์ม มัลติมีเดีย รวมทั้งองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อโต้ตอบกับผู้ชมลงบนเว็บเพจได้ง่าย โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องรู้จักภาษา HTML และภาษาสคริปต์อื่น ๆ ในหน่วยนี้จะกล่าวถึงประวัติความเป็นมาและคุณลักษณะเด่นของโปรแกรม ส่วนประกอบของโปรแกรม และเริ่มต้นการสร้างเว็บเพจเบื้องต้นรวมถึงการทดสอบเว็บเพจด้วยโปรแกรมเว็บบราวเซอร์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 (K)

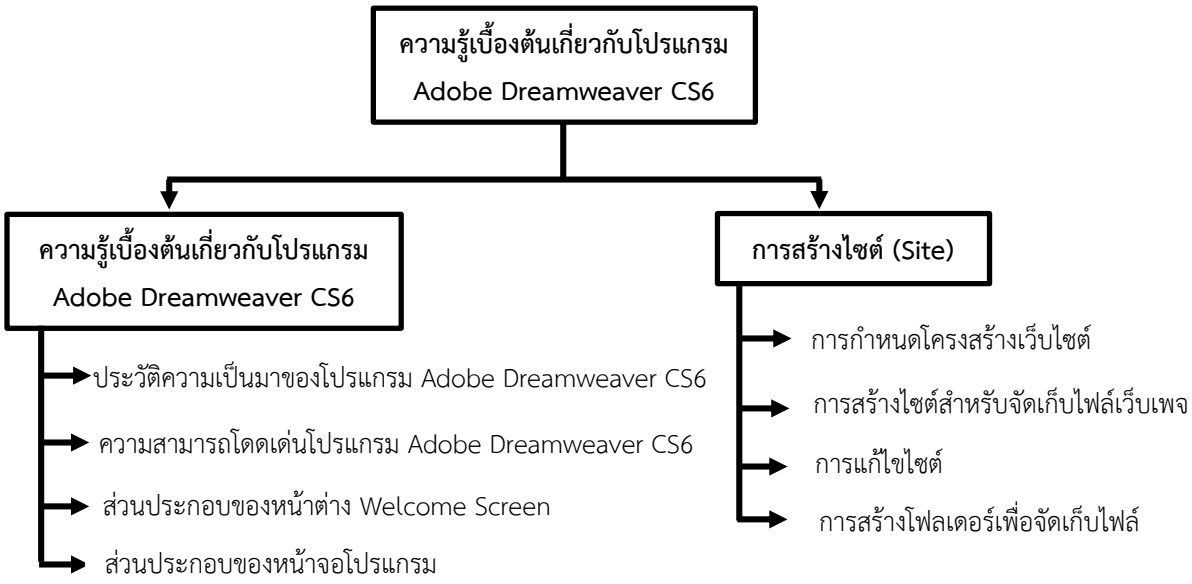
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเริ่มต้นการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 (K)

3. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 (K)

4. นักเรียนสามารถเขียนสร้างการสร้าง Site ได้ (P)

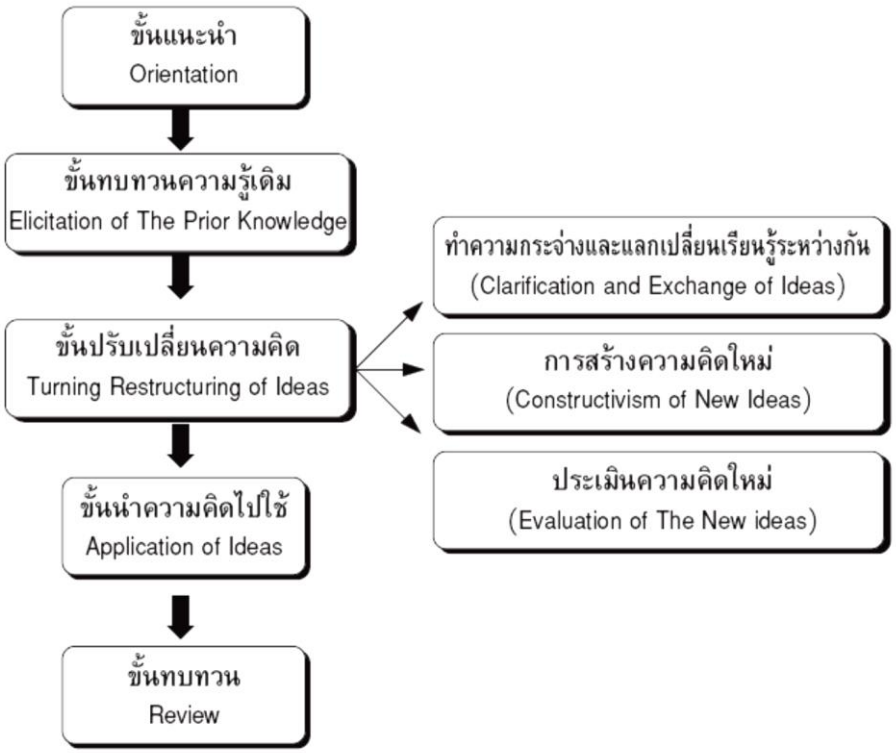
5. นักเรียนมีเจตคติที่ดีมีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์และไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น (A)

4. สาระการเรียนรู้



5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

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



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงตัวอย่างโปรแกรมที่ใช่สร้างเว็บเพจที่นักเรียนรู้จัก เป็นต้น 2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บตามความเข้าใจของนักเรียน	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	-เอกสารประกอบการความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้าง Web-Application และเอกสารประกอบการสอน (PPT) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้าง Web-Application	
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 3 – 4 คน 2. ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มศึกษาสถานการณ์ปัญหาในแต่ละประเด็นต่อไปนี้ - ประวัติความเป็นมาของโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 - เริ่มต้นการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 - ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	-ภารกิจการเรียนรู้ -เอกสารประกอบการเรียนรู้บน -link ที่เกี่ยวข้อง -Video ที่เกี่ยวข้อง	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	3. ให้นักเรียนสืบค้นหาข้อมูลและทำกิจกรรมการเรียนรู้ ตามใบความรู้ที่ 1 ส่งภายในคาบ			
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. ครูชี้แจงการทำใบงาน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ให้นักเรียนทราบโดยนำงานมาจากเอกสารการเรียนรู้เรื่องความรู้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 2. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้เพื่อตอบคำถามที่ผู้สอนได้มอบหมายให้และทำกิจกรรมตามใบงานที่ 1 3. นักเรียนแต่ละคนรวมทั้งครูร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้าง Web-Application และทำการจดบันทึกเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน	- ใบกิจกรรมการเรียนรู้	- ชิ้นงานนักเรียน
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติกิจกรรมการเรียนตามใบงานที่ 1 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		- ใบงานที่ 2
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำใบงานที่ 1 ได้สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเริ่มต้นการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 (K)	- การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - คำตอบใบงานที่ 1	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำใบงานที่ 1 ได้สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบใบงานที่ 1	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำใบงานที่ 1 ได้สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนสามารถเขียนสร้างการสร้าง Site ได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบใบงานที่ 1	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำใบงานที่ 1 ได้สรุปว่าผ่านเกณฑ์
5. ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

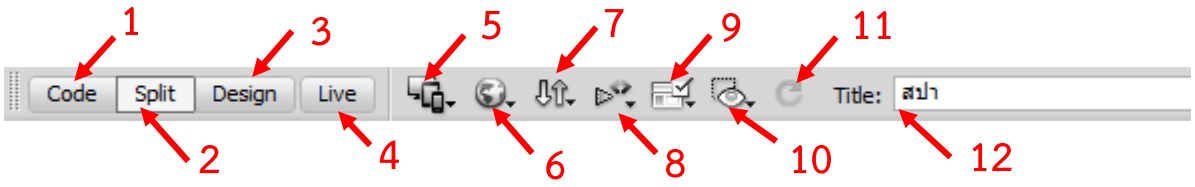
ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	รวม 12 คะแนน
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
...						

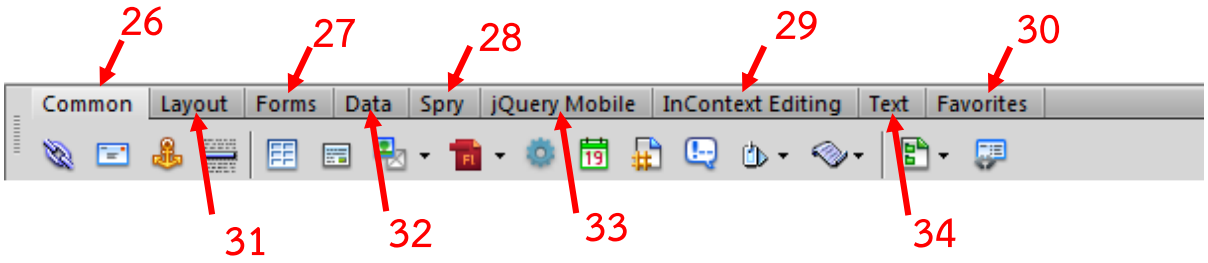
เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

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

ใบงานที่ 1

ให้นักเรียนบอกชื่อเครื่องมือต่างๆ ตามภาพที่กำหนดให้ พร้อมทั้งอธิบายหน้าที่อย่างชัดเจน





	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง เริ่มต้นกับขั้นแรกของการสร้าง Home Page ด้วยคำสั่งเบื้องต้น	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

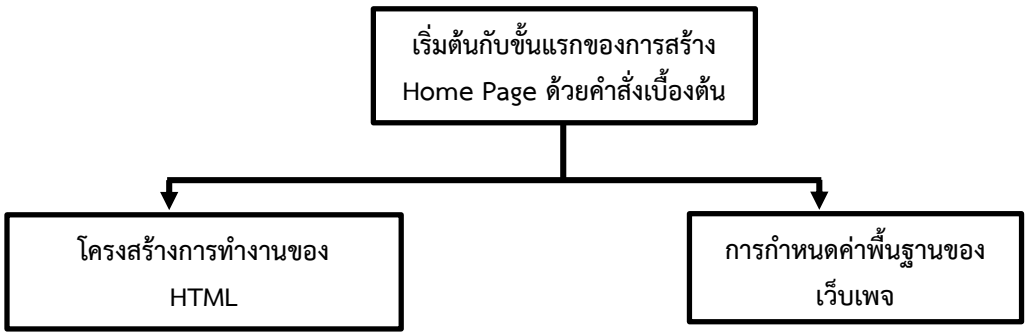
2. สาระสำคัญ

ก่อนลงมือสร้างเว็บเพจและเว็บไซต์ ควรศึกษาโปรแกรมที่จะนำมาใช้ในการพัฒนา เว็บเพจและเว็บไซต์ก่อน ในบทเรียนนี้ขอแนะนำโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับพัฒนาเว็บไซต์ โดยโปรแกรมนี้มีคุณสมบัติครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบและสร้างเว็บเพจ การบริหารจัดการเว็บไซต์ ตลอดจนสามารถพัฒนาเว็บแอพพลิเคชั่นเบื้องต้น โปรแกรมนี้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเพราะมีคุณสมบัติเด่น คือใช้งานง่าย มีเครื่องมือสำหรับวางข้อความ รูปภาพกราฟิก ตาราง แบบฟอร์ม มัลติมีเดีย รวมทั้งองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อโต้ตอบกับผู้ชมลงบนเว็บเพจได้ง่าย โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องรู้จักภาษา HTML และภาษาสคริปต์อื่น ๆ ในหน่วยนี้จะกล่าวถึงประวัติความเป็นมาและคุณลักษณะเด่นของโปรแกรม ส่วนประกอบของโปรแกรม และเริ่มต้นการสร้างเว็บเพจเบื้องต้นรวมถึงการทดสอบเว็บเพจด้วยโปรแกรมเว็บบราวเซอร์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

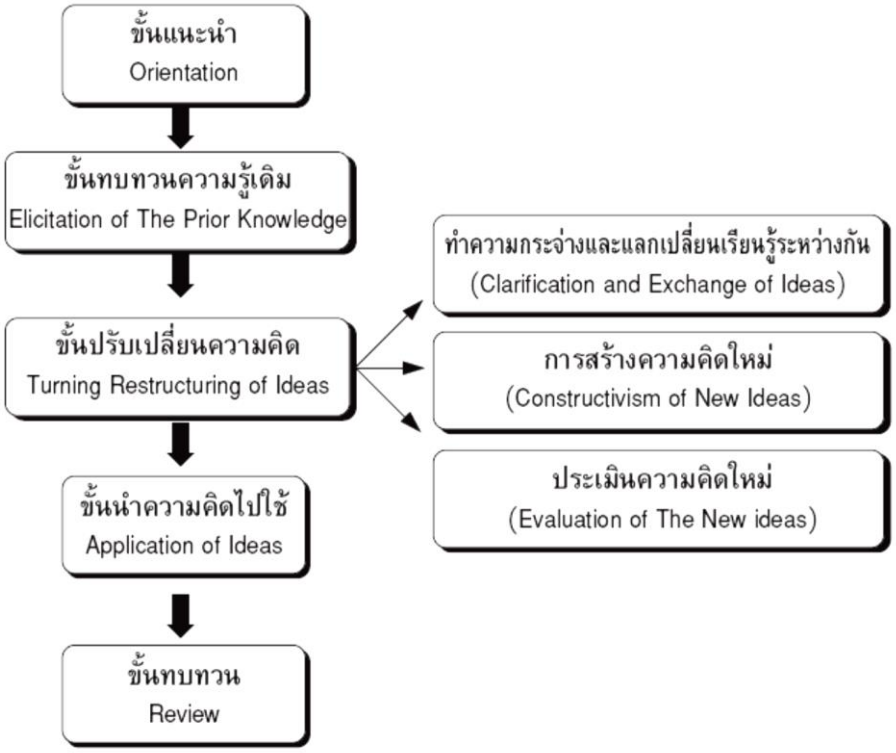
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างการทำงานของ HTML (K)
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกำหนดค่าพื้นฐานของเว็บเพจ (K)
3. นักเรียนสามารกำหนดการทำงานของ HTML ตามโครงสร้าง (K)
4. นักเรียนสามารถกำหนดค่าพื้นฐานของเว็บเพจ (P)
5. นักเรียนมีความต้องใจศึกษาเพิ่มเติมและไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น (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	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บเพจที่นักเรียนรู้จัก เป็นต้น	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	-เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง เริ่มต้นกับขั้นแรกของการสร้าง	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บตามความเข้าใจของนักเรียน		Home Page ด้วยคำสั่งเบื้องต้น	
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 3 – 4 คน 2. ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มศึกษาใบงาน เรื่อง เริ่มต้นกับขั้นแรกของการสร้าง Home Page ด้วยคำสั่งเบื้องต้น ร่วมกันจากแหล่งข้อมูลต่างๆ 3. ให้นักเรียนสืบค้นหาข้อมูลและทำกิจกรรมการเรียนรู้ ตามใบความรู้ที่ 1 ส่งภายในคาบ 4. ครูและนักเรียนร่วมกันตอบคำถามจากใบงาน ที่แต่ละกลุ่มได้หาคำตอบมาแล้ว เพื่อเพิ่มเติมหรืออธิบายในส่วนที่ขาดหาย	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	-ภารกิจการเรียนรู้ -เอกสารประกอบการเรียนรู้บน -link ที่เกี่ยวข้อง -Video ที่เกี่ยวข้อง	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. ครูชี้แจงการทำสถานการณ์ปัญหา เรื่อง เริ่มต้นกับขั้นแรกของการสร้าง Home Page ด้วยคำสั่งเบื้องต้น โดยศึกษาเพิ่มเติมจากเอกสารประกอบการเรียนรู้และสื่อการเรียนอื่นๆ 2. นักเรียนตอบภารกิจจากสถานการณ์ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย (งานเดี่ยว) 3. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้เพื่อตอบคำถามที่ผู้สอนได้มอบหมายให้และทำกิจกรรมตามสถานการณ์ปัญหา 4. นักเรียนแต่ละคนรวมทั้งครูร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับเริ่มต้นกับขั้นแรก	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน	- สถานการณ์ปัญหา	- ชิ้นงานนักเรียน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	ของการสร้าง Home Page ด้วยคำสั่งเบื้องต้น และทำการจดบันทึกเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์			
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างการทำงานของ HTML (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1 - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกำหนดค่าพื้นฐานของเว็บเพจ (K)	- การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1 - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - คำตอบใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารกำหนดการทำงานของ HTML ตามโครงสร้าง (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1 - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนสามารถกำหนดค่าพื้นฐานของเว็บเพจ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1 - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหา ได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
5. นักเรียนมีความต้องใจศึกษาเพิ่มเติมและไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เริ่มต้นกับขั้นแรกของการสร้าง Home Page ด้วยคำสั่งเบื้องต้น

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	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

ให้นักเรียนสร้างไฟล์เว็บเพจ โดยในไฟล์งานนั้นจะต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

- การสร้างภาพที่มีลักษณะ Rollover Image
- การใส่พื้นหลังของเว็บเพจเป็นภาพ หรือสี อย่างใดอย่างหนึ่ง
- การทำให้ตัวหนังสือในเว็บเพจต้องมีสี

สถานการณ์ปัญหา

สมมติว่านักเรียนได้รับหน้าที่ในการเผยแพร่ข้อมูลอะไรก็ได้ที่นักเรียนสนใจ 1 เรื่อง และเขาต้องการให้งานนั้นสามารถนำเสนอบนเครือข่ายได้ และมีความน่าสนใจ นักเรียนจะสามารถนำเอาความรู้ที่ได้เรียนมาสร้างเพื่อเผยแพร่ข้อมูลนั้นได้อย่างไร

ภารกิจของนักเรียน คือ ให้นักเรียนสร้างงานเพื่อเผยแพร่ข้อมูลที่นักเรียนสนใจมา 1 เรื่องโดยใช้ความรู้เกี่ยวกับการสร้าง Home Page มาเป็นองค์ประกอบทั้งหมด

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การจัดการเกี่ยวกับ Web site การจัดหน้าด้วยตารางและ ออกแบบ Layout	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

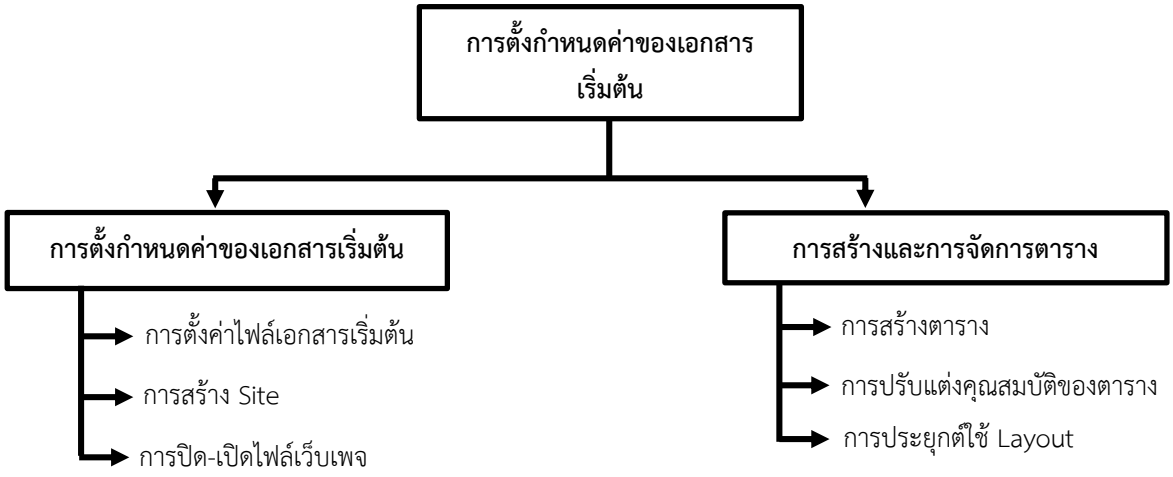
2. สาระสำคัญ

การดู Preferences การดูและกำหนดค่า Preferences ของ โปรแกรม Macromedia Dreamweaver เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด ของการสร้างเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรมนี้ เพราะ Preferences ของโปรแกรมก็คือ การกำหนดค่าเบื้องต้นทั้งหมด ของโปรแกรม ถ้าเราออกแบบเว็บโดยไม่ได้ กำหนดค่า เว็บก็จะมีค่าผิดพลาด เพี้ยนจากความเป็นจริง และไม่สามารถแก้ไขได้ในเหน้านั้น

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

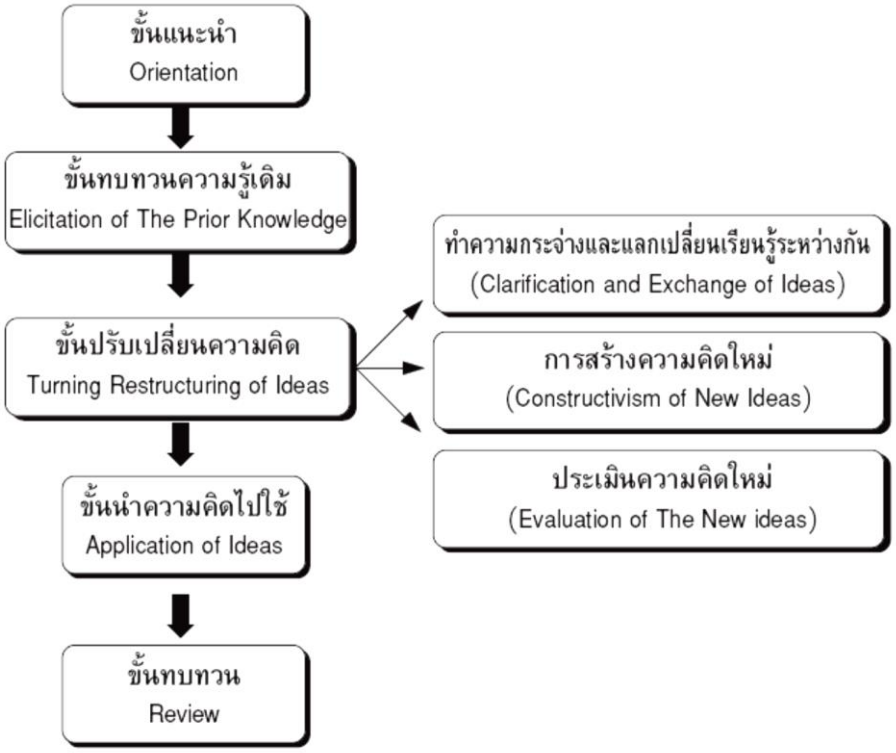
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการตั้งกำหนดค่าของเอกสารเริ่มต้น (K)
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างตารางและการจัดเก็บไฟล์เว็บเพจ (K)
3. นักเรียนสามารถสร้างตารางและกำหนดคุณสมบัติได้ (P)
4. นักเรียนสามารถสร้างและการจัดเก็บไฟล์เว็บเพจ (P)
5. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (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	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บเพจที่นักเรียนรู้จัก เป็นต้น	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	-เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง เริ่มต้นกับขั้นแรกของการสร้าง	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บตามความเข้าใจของนักเรียน		Home Page ด้วยคำสั่งเบื้องต้น	
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการเรียนรู้ หรือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งอื่นๆ จากภารกิจที่ได้รับมอบหมาย 2. ให้นักเรียนในแต่ละคนศึกษาใบงาน เรื่อง การจัดการเกี่ยวกับ Web site การจัดหน้าด้วยตารางและ ออกแบบ Layout ร่วมกันจากแหล่งข้อมูลต่างๆ 3. ให้นักเรียนสืบค้นหาข้อมูลและทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการปฏิบัติตามครู ส่งภายในคาบ 4. ครูและนักเรียนร่วมกันตอบคำถามจากใบงาน ที่แต่ละกลุ่มได้หาคำตอบมาแล้ว เพื่อเพิ่มเติมหรืออธิบายในส่วนที่ขาดหาย	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	-ภารกิจการเรียนรู้ -เอกสารประกอบการเรียนรู้บน -link ที่เกี่ยวข้อง -Video ที่เกี่ยวข้อง	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. ครูชี้แจงการทำสถานการณ์ปัญหา เรื่อง การจัดการเกี่ยวกับ Web site การจัดหน้าด้วยตารางและ ออกแบบ Layout โดยศึกษาเพิ่มเติมจากเอกสารประกอบการเรียนรู้และสื่อการเรียนอื่นๆ 2. นักเรียนตอบภารกิจจากสถานการณ์ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย (งานเดี่ยว) 3. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้เพื่อตอบคำถามที่ผู้สอนได้มอบหมายให้และทำกิจกรรมตามสถานการณ์ปัญหา	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน	- สถานการณ์ปัญหา	- ชิ้นงานนักเรียน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	4. นักเรียนแต่ละคนรวมทั้งครูร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเกี่ยวกับ Web site การจัดหน้าด้วยตารางและ ออกแบบ Layout และทำการจดบันทึกเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์			
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการตั้งกำหนดค่าของเอกสารเริ่มต้น (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1 - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างตารางและการจัดเก็บไฟล์เว็บเพจ (K)	- การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1 - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - คำตอบใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถสร้างตารางและกำหนดคุณสมบัติได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1 - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนสามารถสร้างและการจัดเก็บไฟล์เว็บเพจ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1 - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำใบงานที่ 1 และสถานการณ์ปัญหา ได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
5. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การจัดการเกี่ยวกับ Web site การจัดหน้าด้วยตาราง

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	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

สถานการณ์ปัญหา

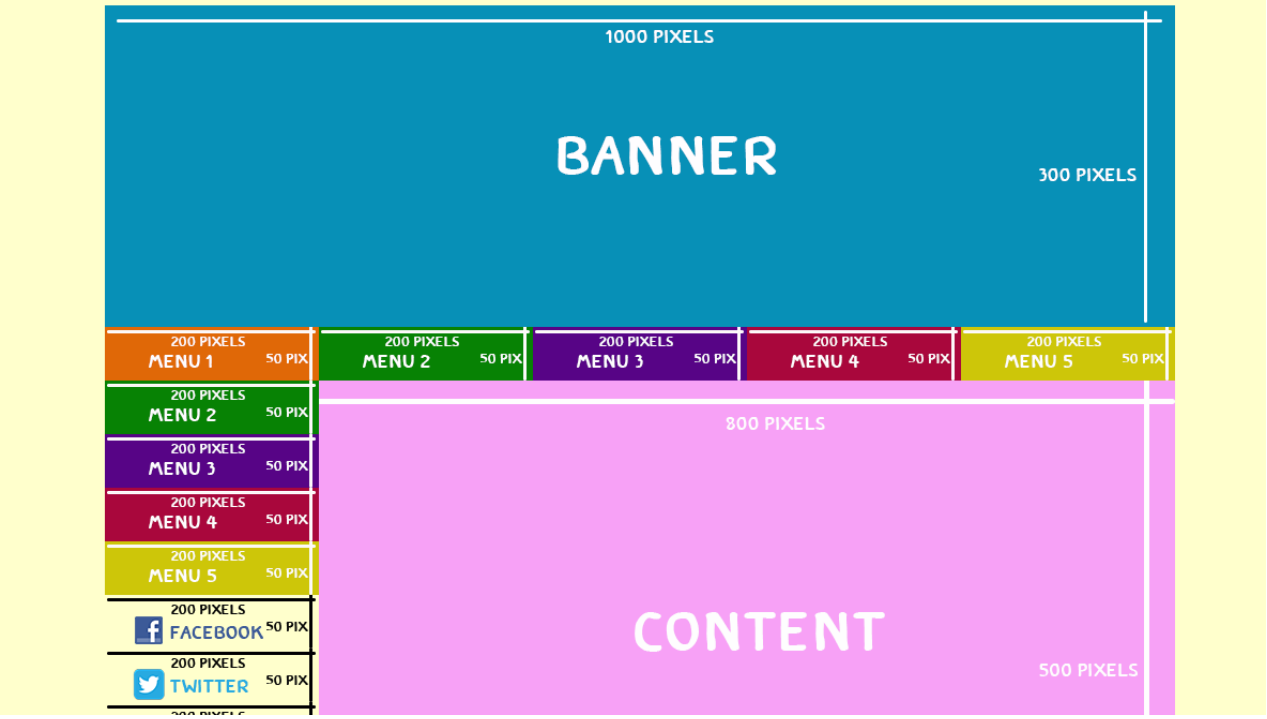
สมมติว่านักเรียนได้รับหน้าที่ในการเผยแพร่ข้อมูลอะไรก็ได้ที่นักเรียนสนใจ 1 เรื่อง และเขาต้องการให้งานนั้นสามารถนำเสนอบนเครือข่ายได้ และมีความน่าสนใจ นักเรียนจะสามารถนำเอาความรู้ที่ได้เรียนมาสร้างเพื่อเผยแพร่ข้อมูลนั้นได้อย่างไร

ภารกิจของนักเรียน คือ ให้นักเรียนสร้างงานเพื่อเผยแพร่ข้อมูลที่นักเรียนสนใจมา 1 เรื่องโดยในชิ้นงานนั้นจะต้องประกอบไปด้วย

- มี Banner เป็นพื้นสี ไม่ต้องตกแต่ง
- Menu 5 menu ในแถบบน เป็นพื้นสี ไม่ต้องตกแต่ง
- Menu social network 4 menu ในแถบด้านข้าง
- Content จะต้องมีรูปนักเรียน และข้อมูลนักเรียนเอง
- รวมไฟล์ส่งเป็น rar

ตัวอย่าง เช่นภาพด้านล่าง

หรือตาม Link > std.kku.ac.th/5330503366/homepage



	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การทำ Hyper Link และการสร้าง Frame	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

2. สาระสำคัญ

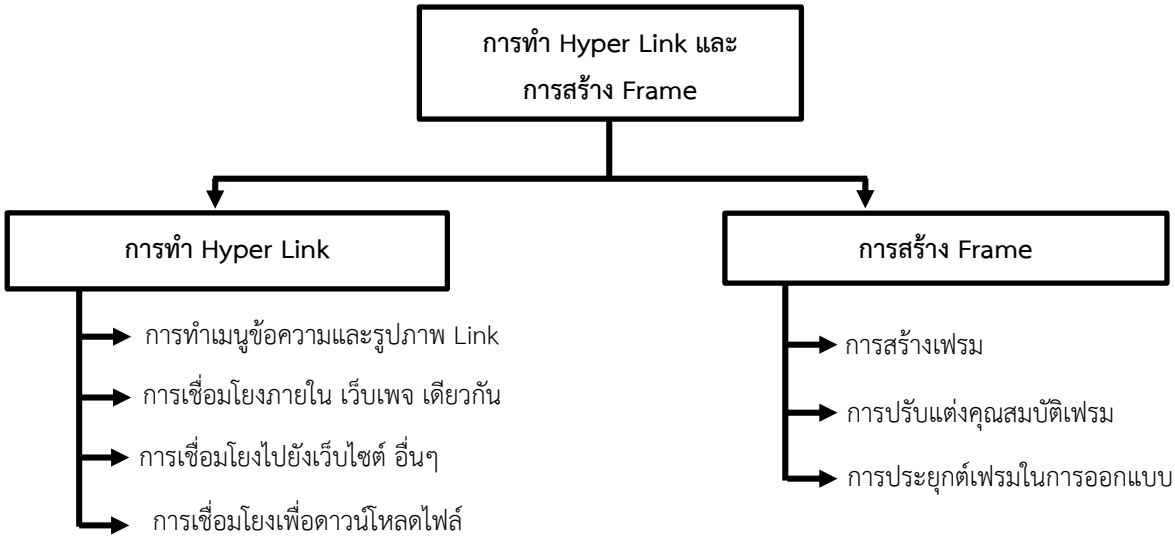
การเชื่อโยงเอกสาร หรือการทำ Hyperlink คือ การเชื่อมโยงเว็บเพจ จากเว็บเพจหนึ่งไปยังอีกเว็บเพจหนึ่งนั่นเอง ซึ่งในโปรแกรม Dreamweaver จะเรียกการเชื่อโยงนี้สั้นๆ ว่าการทำ Link การทำ Link มีอยู่ 7 แบบ คือ 1. Link ไปยังไฟล์เดียวกันภายใน Site 2. Link ไปยังเว็บไซต์อื่น 3. Link ไปยังอีเมล์ 4. Link ไปยังเป้าหมายที่กำหนดภายในหน้าเว็บเพจ (Named Anchor) 5. Link ภายในไฟล์เอกสารชนิดอื่น เช่น .doc, .xls , .pdf, .zip, .exe 6. การใช้รูปภาพเป็นตัวเชื่อมโยง 7. Link แบบ Hotspot

นอกจากนั้น การใช้เฟรมเข้ามาในการจัดการออกแบบหน้าเว็บเพจก็มีความสำคัญ ความจำเป็นเหมือนกันกับการเชื่อมโยงต่างๆ เพื่อความสะดวกและเหมาะสมกับงานนั้นๆ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

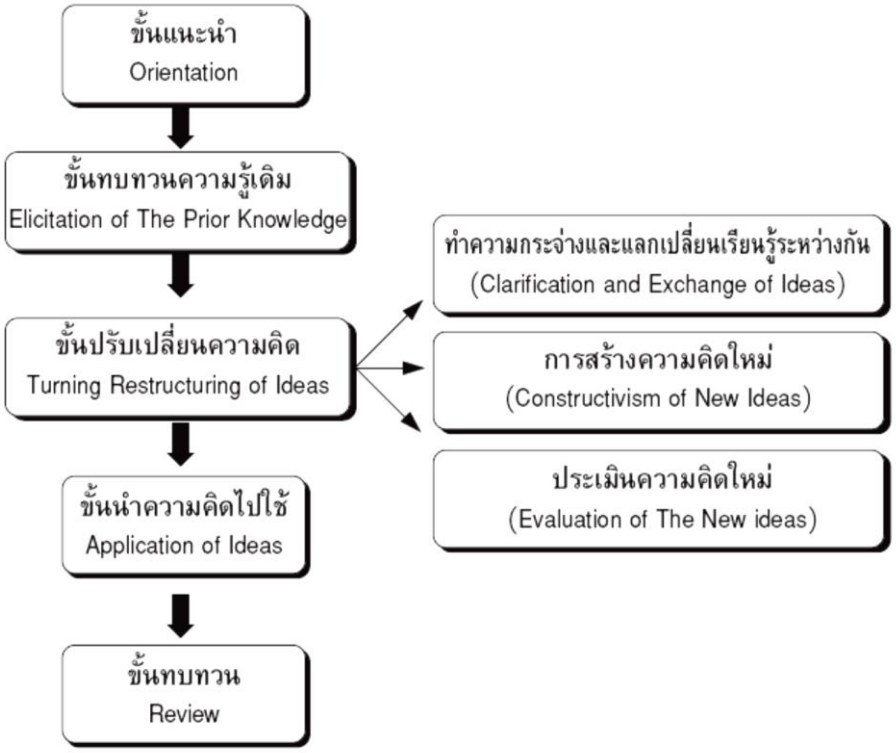
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเชื่อมโยงเอกสาร หรือการทำ Hyperlink (K)
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเฟรมเบื้องต้น (K)
3. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเอกสาร หรือการทำ Hyperlink ได้ (P)
4. นักเรียนสามารถสร้างเฟรมขั้นพื้นฐานได้ (K)
5. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (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	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บเพจที่นักเรียนรู้จัก เป็นต้น	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	-เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การทำ Hyper Link และการสร้าง	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บตามความเข้าใจของนักเรียน		Frame	
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการเรียนรู้ หรือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งอื่นๆ จากภารกิจที่ได้รับมอบหมาย 2. ให้นักเรียนในแต่ละคนศึกษาใบงาน เรื่อง การทำ Hyper Link และการสร้าง Frame ร่วมกันจากแหล่งข้อมูลต่างๆ 3. ให้นักเรียนสืบค้นหาข้อมูลและทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการปฏิบัติตามครู ส่งภายในคาบ 4. ครูและนักเรียนร่วมกันตอบคำถามจากใบงาน ที่แต่ละกลุ่มได้หาคำตอบมาแล้ว เพื่อเพิ่มเติมหรืออธิบายในส่วนที่ขาดหาย	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	-ภารกิจการเรียนรู้ -link ที่เกี่ยวข้อง -Video ที่เกี่ยวข้อง	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. ครูชี้แจงการทำสถานการณ์ปัญหา เรื่อง การทำ Hyper Link และการสร้าง Frame โดยศึกษาเพิ่มเติมจากเอกสารประกอบการเรียนรู้และสื่อการเรียนอื่นๆ 2. นักเรียนตอบภารกิจจากสถานการณ์ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย (งานเดี่ยว) 3. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้เพื่อตอบคำถามที่ผู้สอนได้มอบหมายให้และทำกิจกรรมตามสถานการณ์ปัญหา 4. นักเรียนแต่ละคนรวมทั้งครูร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการ	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน	- สถานการณ์ปัญหา	- ชิ้นงานนักเรียน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	เกี่ยวกับ การทำ Hyper Link และการสร้าง Frame และทำการจดบันทึกเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์			
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเชื่อมโยงเอกสาร หรือการทำ Hyperlink (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเฟรมเบื้องต้น (K)	- การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเอกสาร หรือการทำ Hyperlink ได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนสามารถสร้างเฟรมขั้นพื้นฐานได้ (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - ใบงานที่ 1 - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
5. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การทำ Hyper Link และการสร้าง Frame จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	รวม 12 คะแนน
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
...						

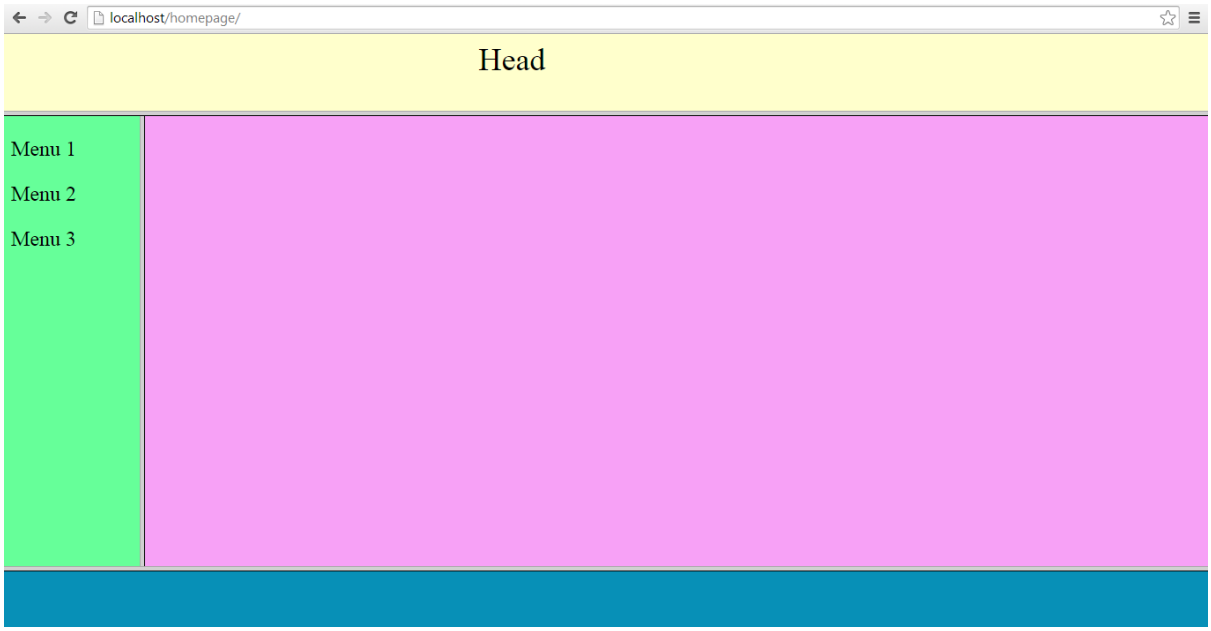
เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

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

ภารกิจการเรียนรู้

ให้นักเรียนสร้างไฟล์งานที่มีลักษณะแบ่งเฟรม ดังรูปตัวอย่าง โดยไฟล์หลักและไฟล์ย่อยอื่นๆให้ตั้งค่าชื่อไฟล์ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

- หน้าหลัก > index.html
- ส่วนหัวของเว็บเพจ > head.html
- ส่วนเมนูด้านซ้ายของเว็บเพจ > left.html
- ส่วนของเนื้อหาของเว็บเพจ > mainframe.html
- ส่วนด้านล่างของเว็บเพจ > root.html



	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การสร้างแบบฟอร์ม (Form)	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

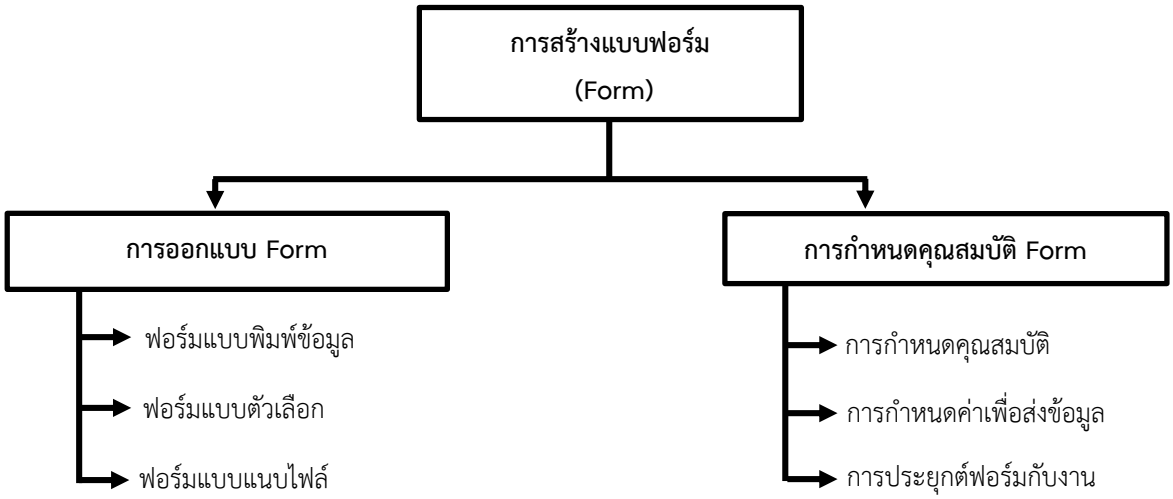
2. สาระสำคัญ

นอกจากการใช้เว็บเพจเพื่อนำเสนอเนื้อหาต่างๆแล้ว คุณก็สามารถใช้เว็บเพจเพื่อรับข้อมูลจากผู้ชมเข้ามาเก็บหรือประมวลได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น การใช้แบบสอบถามหรือแบบสำหรับ (poll, vote),สมุดแสดงความคิดเห็น-ทักทาย-ติชมเว็บไซต์ (guestbook), การลงทะเบียนสมัครสมาชิก (registration form), กระดานสนทนา (web board) และบันทึกส่วนบุคคล (blog) เป็นต้น ซึ่งในเว็บเพจเหล่านี้องค์ประกอบที่ใช้รับข้อมูลจากผู้ชมก็คือ“ฟอร์ม” (form) นั่นเอง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

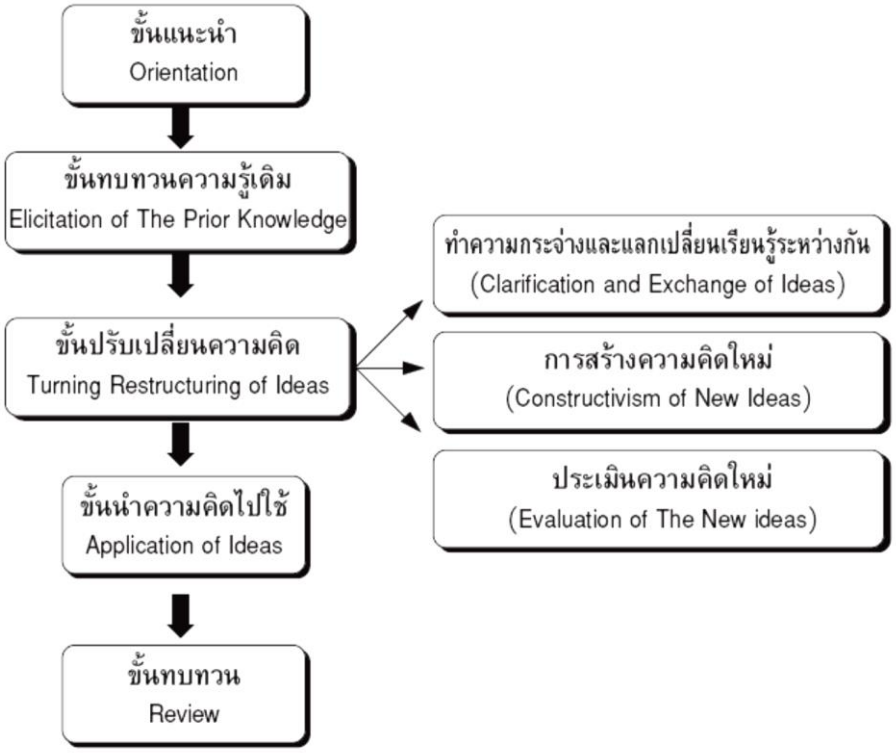
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการคุณสมบัติของฟอร์มแต่ละประเภท (K)
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบฟอร์มให้เหมาะกับงาน (K)
3. นักเรียนสามารถออกแบบฟอร์มให้เหมาะสมกับงาน (P)
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)

4. สาระการเรียนรู้



5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

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



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บเพจที่นักเรียนรู้จัก เป็นต้น	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	-เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างแบบฟอร์ม (Form)	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บตามความเข้าใจของนักเรียน			
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการเรียนรู้ หรือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งอื่นๆ จากภารกิจที่ได้รับมอบหมาย 2. ให้นักเรียนในแต่ละคนศึกษาใบงาน เรื่อง การสร้างแบบฟอร์ม (Form) ร่วมกันจากแหล่งข้อมูลต่างๆ 3. ให้นักเรียนสืบค้นหาข้อมูลและทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการปฏิบัติตามครู ส่งภายในคาบ 4. ครูและนักเรียนร่วมกันตอบคำถามจากใบงาน ที่แต่ละกลุ่มได้หาคำตอบมาแล้ว เพื่อเพิ่มเติมหรืออธิบายในส่วนที่ขาดหาย	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	-ภารกิจการเรียนรู้ -link ที่เกี่ยวข้อง -Video ที่เกี่ยวข้อง	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. ครูชี้แจงการทำสถานการณ์ปัญหา เรื่อง การสร้างแบบฟอร์ม (Form) โดยศึกษาเพิ่มเติมจากเอกสารประกอบการเรียนรู้และสื่อการเรียนอื่นๆ 2. นักเรียนตอบภารกิจจากสถานการณ์ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย (งานเดี่ยว) 3. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้เพื่อตอบคำถามที่ผู้สอนได้มอบหมายให้และทำกิจกรรมตามสถานการณ์ปัญหา 4. นักเรียนแต่ละคนรวมทั้งครูร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้าง	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน	- สถานการณ์ปัญหา	- ชิ้นงานนักเรียน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	แบบฟอร์ม (Form) และทำการจดบันทึกเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์			
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการคุณสมบัติของฟอร์มแต่ละประเภท (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบฟอร์มให้เหมาะกับงาน (K)	- การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถออกแบบฟอร์มให้เหมาะสมกับงาน (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง 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 การสร้างแบบฟอร์ม (Form) จำนวน 1 คาบ

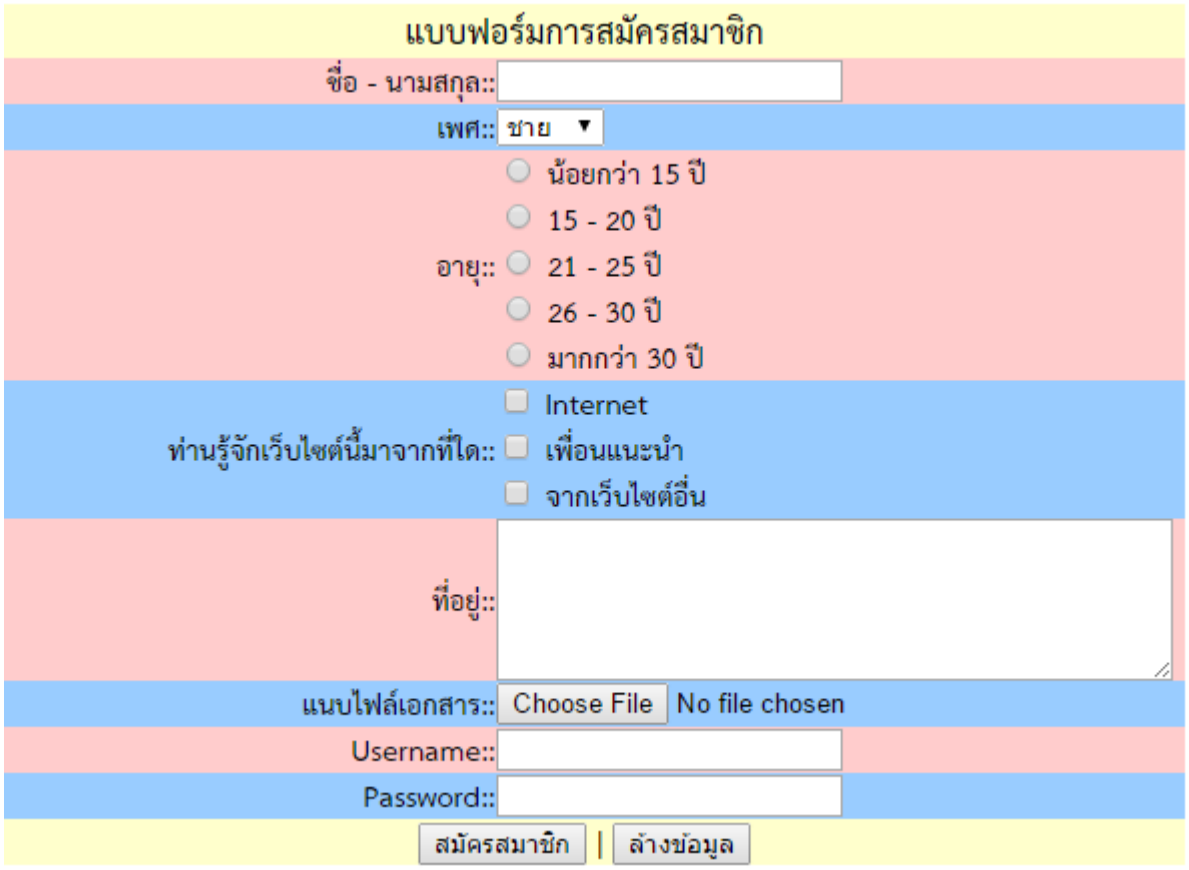
ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	รวม 12 คะแนน
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
...						

เกณฑ์การประเมิน แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ

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

ภารกิจการเรียนรู้

ให้นักเรียนสร้างไฟล์งานที่มีลักษณะการสร้างฟอร์ม ดังรูปตัวอย่าง



	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การทำงานกับ Layer	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

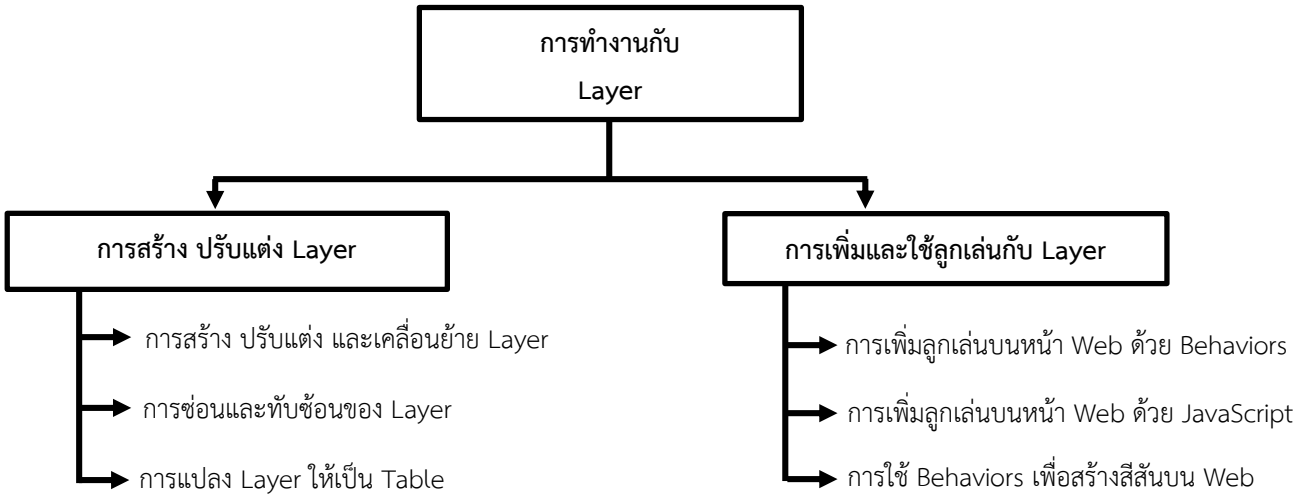
2. สาระสำคัญ

นอกจากการใช้เว็บเพจเพื่อนำเสนอเนื้อหาต่างๆแล้ว คุณก็สามารถใช้เว็บเพจเพื่อรับข้อมูลจากผู้ชมเข้ามาเก็บหรือประมวลได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น การใช้แบบสอบถามหรือแบบสำหรับ (poll, vote),สมุดแสดงความคิดเห็น-ทักทาย-ติชมเว็บไซต์ (guestbook), การลงทะเบียนสมัครสมาชิก (registration form), กระดานสนทนา (web board) และบันทึกส่วนบุคคล (blog) เป็นต้น ซึ่งในเว็บเพจเหล่านี้องค์ประกอบที่ใช้รับข้อมูลจากผู้ชมก็คือ“ฟอร์ม” (form) นั่นเอง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

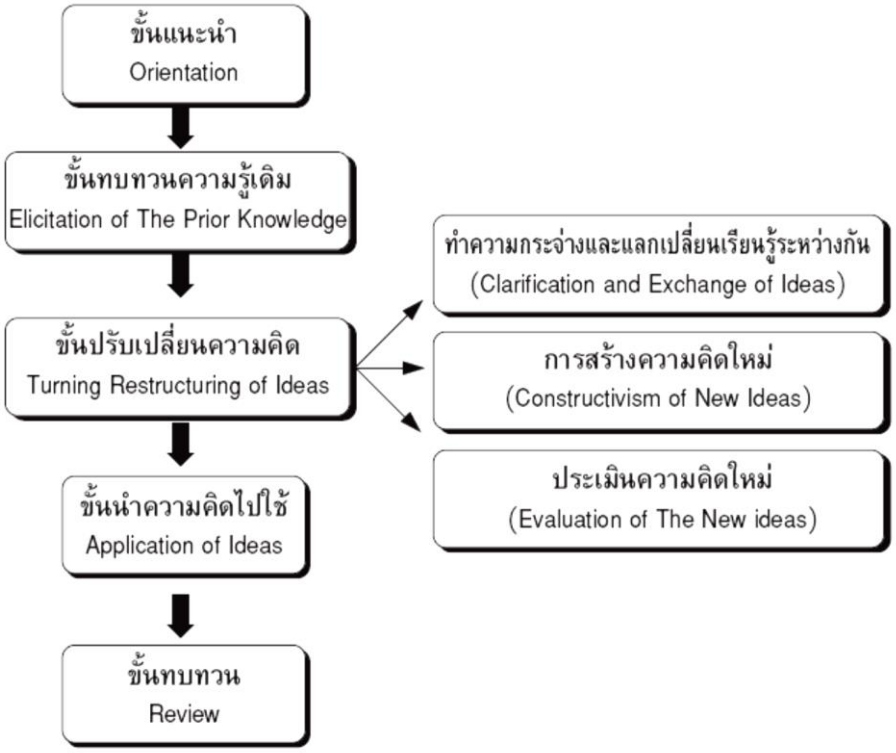
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการคุณสมบัติของฟอร์มแต่ละประเภท (K)
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบฟอร์มให้เหมาะกับงาน (K)
3. นักเรียนสามารถออกแบบฟอร์มให้เหมาะสมกับงาน (P)
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)

4. สาระการเรียนรู้



5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

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



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บเพจที่นักเรียนรู้จัก เป็นต้น	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	-เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างแบบฟอร์ม (Form)	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บตามความเข้าใจของนักเรียน			
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการเรียนรู้ หรือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งอื่นๆ จากภารกิจที่ได้รับมอบหมาย 2. ให้นักเรียนในแต่ละคนศึกษาใบงาน เรื่อง การสร้างแบบฟอร์ม (Form) ร่วมกันจากแหล่งข้อมูลต่างๆ 3. ให้นักเรียนสืบค้นหาข้อมูลและทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการปฏิบัติตามครู ส่งภายในคาบ 4. ครูและนักเรียนร่วมกันตอบคำถามจากใบงาน ที่แต่ละกลุ่มได้หาคำตอบมาแล้ว เพื่อเพิ่มเติมหรืออธิบายในส่วนที่ขาดหาย	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	-ภารกิจการเรียนรู้ -link ที่เกี่ยวข้อง -Video ที่เกี่ยวข้อง	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. ครูชี้แจงการทำสถานการณ์ปัญหา เรื่อง การสร้างแบบฟอร์ม (Form) โดยศึกษาเพิ่มเติมจากเอกสารประกอบการเรียนรู้และสื่อการเรียนอื่นๆ 2. นักเรียนตอบภารกิจจากสถานการณ์ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย (งานเดี่ยว) 3. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้เพื่อตอบคำถามที่ผู้สอนได้มอบหมายให้และทำกิจกรรมตามสถานการณ์ปัญหา 4. นักเรียนแต่ละคนรวมทั้งครูร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้าง	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน	- สถานการณ์ปัญหา	- ชิ้นงานนักเรียน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	แบบฟอร์ม (Form) และทำการจดบันทึกเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์			
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการคุณสมบัติของฟอร์มแต่ละประเภท (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบฟอร์มให้เหมาะกับงาน (K)	- การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถออกแบบฟอร์มให้เหมาะสมกับงาน (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การสร้างแบบฟอร์ม (Form) จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	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

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การใช้งาน Cascading Style Sheet	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

2. สาระสำคัญ

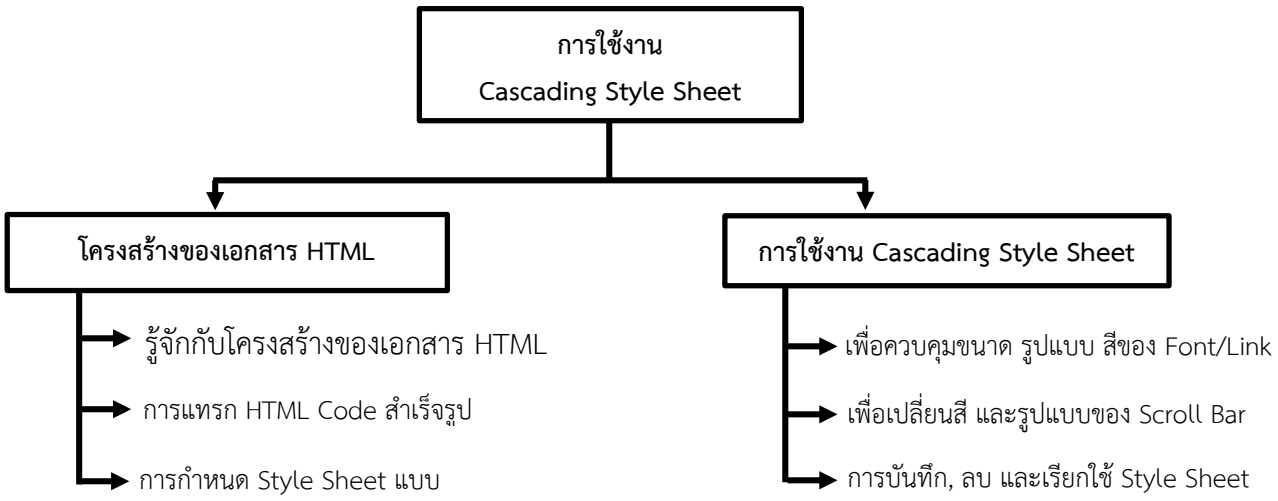
CSS (Cascading Style Sheet) เป็นชุดคำสั่งสำหรับจัดรูปแบบการแสดงผลที่นิยมนำ มาใช้กับเว็บเพจ เพื่อเสริมคุณสมบัติของ HTML ซึ่งจะช่วยให้คุณจัดรูปแบบของเนื้อหาต่างๆ บนเว็บเพจได้อย่างสะดวก รวดเร็ว มีประสิทธิภาพ และเที่ยงตรงตามที่ได้ออกแบบไว้

ใน Dreamweaver เมื่อคุณกำหนดคุณสมบัติของเว็บเพจใน Page Properties และจัดรูปแบบข้อความด้วย Option บนพาเนล Properties นั้น สไตล์ CSS จะถูกนำมาใช้แทนคำสั่ง HTML โดยอัตโนมัติแต่สำหรับเนื้อหาอื่นๆ หากต้องการใช้ CSS คุณมักจะต้องสร้างและกำหนดสไตล์ให้กับเนื้อหาเหล่านั่นเอง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

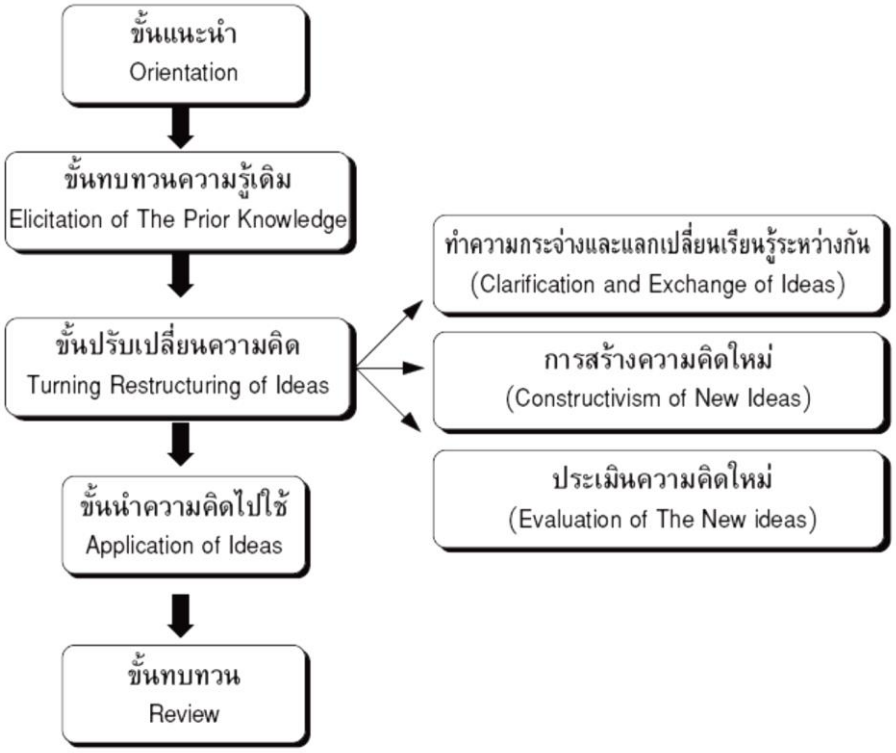
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการคุณสมบัติของ CSS (Cascading Style Sheet) (K)
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ CSS เพื่อปรับแต่งเว็บเพจ HTML (K)
3. นักเรียนสามารถออกแบบและปรับแต่งเว็บเพจด้วย CSS ได้ (P)
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)

4. สาระการเรียนรู้



5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

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



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	**กิจกรรมการเรียนรู้**	**ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น**	**สื่อ/แหล่งเรียนรู้**	**ผลงานของผู้เรียน**
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บเพจที่นักเรียนรู้จัก เป็นต้น	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	-เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างแบบฟอร์ม (Form)	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บตามความเข้าใจของนักเรียน			
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการเรียนรู้ หรือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งอื่นๆ จากภารกิจที่ได้รับมอบหมาย 2. ให้นักเรียนในแต่ละคนศึกษาใบงาน เรื่อง การใช้งาน Cascading Style Sheet ร่วมกันจากแหล่งข้อมูลต่างๆ 3. ให้นักเรียนสืบค้นหาข้อมูลและทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการปฏิบัติตามครู ส่งภายในคาบ 4. ครูและนักเรียนร่วมกันตอบคำถามจากใบงาน ที่แต่ละกลุ่มได้หาคำตอบมาแล้ว เพื่อเพิ่มเติมหรืออธิบายในส่วนที่ขาดหาย	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	-ภารกิจการเรียนรู้ -link ที่เกี่ยวข้อง -Video ที่เกี่ยวข้อง	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. ครูชี้แจงการทำสถานการณ์ปัญหา การใช้งาน Cascading Style Sheet โดยศึกษาเพิ่มเติมจากเอกสารประกอบการเรียนรู้และสื่อการเรียนอื่นๆ 2. นักเรียนตอบภารกิจจากสถานการณ์ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย (งานเดี่ยว) 3. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้เพื่อตอบคำถามที่ผู้สอนได้มอบหมายให้และทำกิจกรรมตามสถานการณ์ปัญหา 4. นักเรียนแต่ละคนรวมทั้งครูร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้งาน	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน	- สถานการณ์ปัญหา	- ชิ้นงานนักเรียน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	Cascading Style Sheet และทำการจดบันทึกเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์			
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการคุณสมบัติของ CSS (Cascading Style Sheet) (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ CSS เพื่อปรับแต่งเว็บเพจ HTML (K)	- การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถออกแบบและปรับแต่งเว็บเพจด้วย CSS ได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การใช้งาน Cascading Style Sheet จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	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

ภารกิจการเรียนรู้

ให้นักเรียนสร้าง CSS Styles ตามที่กำหนดให้ต่อไปนี้

1. **- Selector CSS Style : CSS01**

- Selector Tyle : Make Custom Style (ID)

- Rule Define : This document only

- Font family : TH Sarabun

- Font-size : 18

- Font weight : Bold

- Font Style : Normal

- Color : #F9C

2. **- Selector CSS Style : CSS02**

- Selector Tyle : Make Custom Style (ID)

- Rule Define : This document only

- Font family : MS Serif

- Font-size : 20

- Font weight : Bold

- Font Style : Italic

- Color : #0CF

3. ให้นักเรียนพิมข้อความลงบนไฟล์ HTML

- ชื่อ นามสกุล รหัสนักเรียน โรงเรียน *(โดยใช้ CSS Style : CSS01)*

- ชื่อ ข้อมูลเพิ่มเติมอื่นๆ *(โดยใช้ CSS Style : CSS02)*

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การสร้าง Template และ Library	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

2. สาระสำคัญ

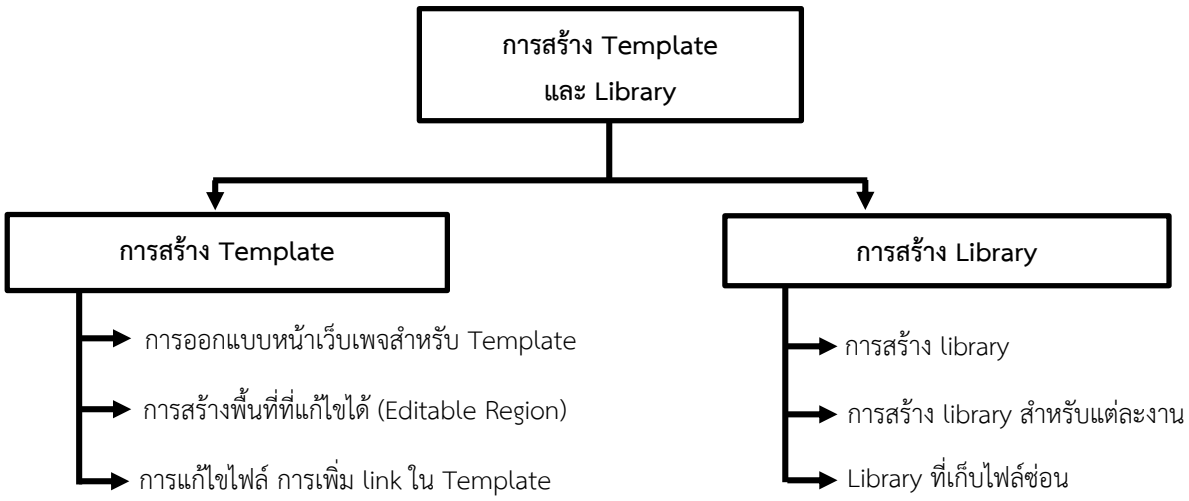
ในการสร้างเว็บไซต์นั้น จะต้องประกอบไปด้วยเว็บเพจที่หลากหลายเว็บเพจ และในบางครั้งนั้นในแต่ละหน้าของเว็บเพจจะประกอบไปด้วยข้อมูล รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหม รูปแบบ หรืออื่นๆที่มีลักษณะเหมือนกันในทุกๆไฟล์ แต่ตะมีเพียงบางส่วนที่แตกต่าง รวมถึงการแก้ไขข้อมูลและใส่ link ทีละไฟล์งาน

เพื่อความประหยัดเวลาในการสร้างไฟล์นั้นมาใหม่ การแก้ไขไฟล์งาน การใส่ link เว็บเพจที่จะต้องทำการแก้ไขไปทีละไฟล์ ในโปรแกรม Dreamweaver นั้นเราสามารถสร้างไฟล์ต้นแบบ “Template” เพื่อลดปัญหาเหล่านั้นและเพิ่มความสะดวกสบาย

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

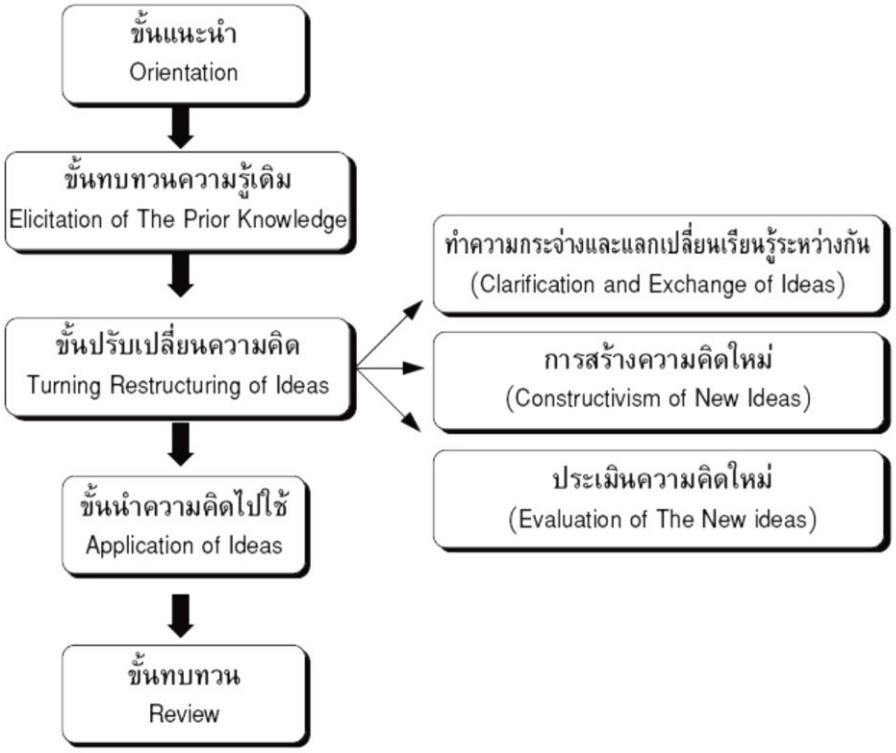
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้าง Template และ Library (K)
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความสามารถของ Template (K)
3. นักเรียนสามารถออกแบบและสร้าง Template และ Library (P)
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)

4. สาระการเรียนรู้



5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

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



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงตัวอย่างความยุ่งยากที่พยเจอในการสร้างไฟล์เว็บเพจที่ทำหลายๆไฟล์ และเมื่อมีการแกแก้ไขในบางจุด เป็นต้น	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	-เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การสร้าง Template และ Library	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนเว็บตามความเข้าใจของนักเรียน			
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการเรียนรู้ หรือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งอื่นๆ จากภารกิจที่ได้รับมอบหมาย 2. ให้นักเรียนในแต่ละคนศึกษาใบงาน เรื่อง การสร้าง Template และ Library ร่วมกันจากแหล่งข้อมูลต่างๆ 3. ให้นักเรียนสืบค้นหาข้อมูลและทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการปฏิบัติตามครู ส่งภายในคาบ 4. ครูและนักเรียนร่วมกันตอบคำถามจากใบงาน ที่แต่ละกลุ่มได้หาคำตอบมาแล้ว เพื่อเพิ่มเติมหรืออธิบายในส่วนที่ขาดหาย	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	-ภารกิจการเรียนรู้ -link ที่เกี่ยวข้อง -Video ที่เกี่ยวข้อง	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. ครูชี้แจงการทำสถานการณ์ปัญหา การสร้าง Template และ Library โดยศึกษาเพิ่มเติมจากเอกสารประกอบการเรียนรู้และสื่อการเรียนอื่นๆ 2. นักเรียนตอบภารกิจจากสถานการณ์ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย (งานเดี่ยว) 3. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้เพื่อตอบคำถามที่ผู้สอนได้มอบหมายให้และทำกิจกรรมตามสถานการณ์ปัญหา 4. นักเรียนแต่ละคนรวมทั้งครูร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้าง	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน	- สถานการณ์ปัญหา	- ชิ้นงานนักเรียน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	Template และ Library และทำการจดบันทึกเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์			
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้าง Template และ Library (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความสามารถของ Template (K)	- การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถออกแบบและสร้าง Template และ Library (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การสร้าง Template และ Library จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	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

ภารกิจการเรียนรู้

ให้นักเรียนออกแบบและสร้างเว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องที่นักเรียนสนใจมา 1 เรื่อง แล้วให้สร้างไฟล์เว็บเพจนั้นดังนี้

1. สร้างให้เป็น Template
2. Template นั้นจะต้องมีพื้นที่ที่แก้ไขได้ (Editable Region) อย่างน้อย 2 จุด
3. ในส่วนของ Library ให้มีดังนี้
    - 3.1 Folder ชื่อ Picture สำหรับเก็บไฟล์ภาพที่สร้างเว็บเพจทั้งหมด
    - 3.2 Folder ชื่อ HTML สำหรับเก็บไฟล์ HTML ทั้งหมด
    - 3.3 Folder ชื่อ Video สำหรับเก็บไฟล์ Video ทั้งหมด
4. ใน Library นี้จะต้องมี Folder ชื่อ Template

จากนั้นให้นักเรียนรวมไฟล์ทั้งหมดส่งในรูปแบบ .rar โดยตั้งชื่อไฟล์เป็นรหัสนักเรียน

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง การอัพโหลดเว็บไซต์โดย FileZilla	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

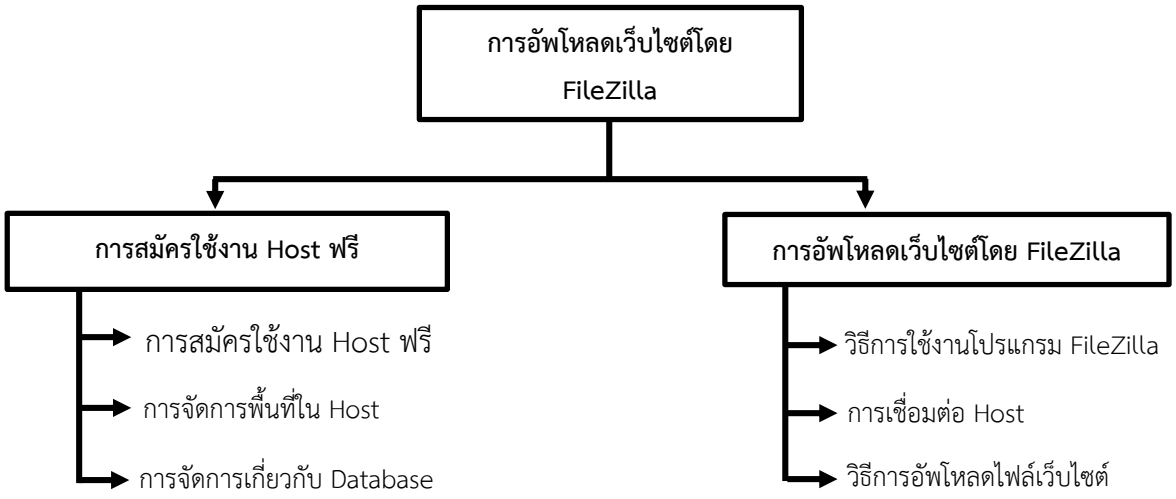
2. สาระสำคัญ

ในการสร้างเว็บไซต์นั้น เมื่อเราต้องการที่จะเผยแพร่ผลงานที่ได้เราได้สร้างขึ้นมานั้นสู่สาธารณะชน เราจำเป็นต้องมี Host สำหรับฝากไฟล์เว็บไซต์ของเรา เพื่อให้คนทั่วไปสามารถเข้ามาชมเว็บของเราได้ โดยจะต้องใช้โปรแกรม FileZilla เป็นตัวช่วยในการถ่ายโอนข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์เราไปยัง Host ที่เราได้ทำการสมัครไว้เรียบร้อยแล้วกับผู้ให้บริการ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

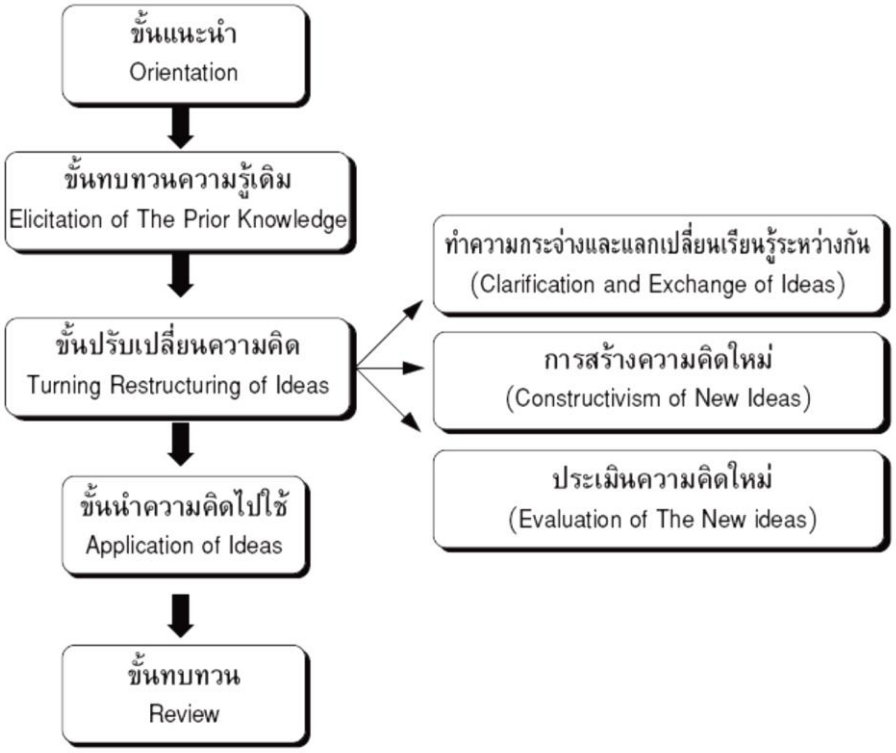
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสมัคร Host สำหรับฝากไฟล์เว็บไซต์ (K)
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรม FileZilla (K)
3. นักเรียนสามารถสมัคร Host ฟรีเพื่อใช้งานได้ (P)
4. นักเรียนสามารถอัพโหลดไฟล์เว็บไซต์ขึ้น Host ได้ (P)
5. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (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	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงพื้นที่ที่ให้เราฝากข้อมูลไว้ฟรีไม่ว่าจะฝากรูปแบบใดๆ เป็นต้น	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	-เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การอัพโหลดเว็บไซต์โดย FileZilla	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับการฝากไฟล์แบบเว็บไซต์ตามความเข้าใจของนักเรียน			
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการเรียนรู้ หรือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งอื่นๆ จากภารกิจที่ได้รับมอบหมาย 2. ให้นักเรียนในแต่ละคนศึกษาใบงาน เรื่อง การอัพโหลดเว็บไซต์โดย FileZilla ร่วมกันจากแหล่งข้อมูลต่างๆ 3. ให้นักเรียนสืบค้นหาข้อมูลและทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการปฏิบัติตามครู ส่งภายในคาบ 4. ครูและนักเรียนร่วมกันตอบคำถามจากใบงาน ที่แต่ละกลุ่มได้หาคำตอบมาแล้ว เพื่อเพิ่มเติมหรืออธิบายในส่วนที่ขาดหาย	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	-ภารกิจการเรียนรู้ -link ที่เกี่ยวข้อง -Video ที่เกี่ยวข้อง	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. ครูชี้แจงการทำสถานการณ์ปัญหา การอัพโหลดเว็บไซต์โดย FileZilla โดยศึกษาเพิ่มเติมจากเอกสารประกอบการเรียนรู้และสื่อการเรียนอื่นๆ 2. นักเรียนตอบภารกิจจากสถานการณ์ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย (งานเดี่ยว) 3. นักเรียนนำสิ่งที่จดบันทึกหรือทำการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้เพื่อตอบคำถามที่ผู้สอนได้มอบหมายให้และทำกิจกรรมตามสถานการณ์ปัญหา 4. นักเรียนแต่ละคนรวมทั้งครูร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการอัพโหลด	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน	- สถานการณ์ปัญหา	- ชิ้นงานนักเรียน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	เว็บไซต์โดย FileZilla และทำการจดบันทึกเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์			
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสมัคร Host สำหรับฝากไฟล์เว็บไซต์ (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรม FileZilla (K)	- การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถสมัคร Host ฟรีเพื่อใช้งานได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนสามารถอัพโหลดไฟล์เว็บไซต์ขึ้น Host ได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู - สถานการณ์ปัญหา	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน - คำตอบสถานการณ์ปัญหา	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน - นักเรียนทำสถานการณ์ปัญหาได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง การอัพโหลดเว็บไซต์โดย FileZilla จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	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

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง Project1 – ติดตามความก้าวหน้า	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

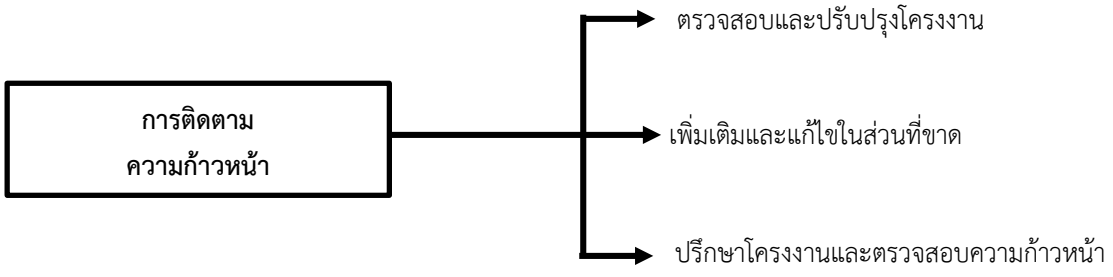
2. สาระสำคัญ

ในการจัดทำโครงงานของนักเรียนนั้นนอกจากการที่นักเรียนนั้นจะได้เรียนรู้กระบวนการ ขั้นตอนของการทำโครงงานแล้ว ในส่วนของการติดตามความก้าวหน้า การปรึกษาหารือกับอาจารย์ที่ปรึกษาถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำโครงงาน ผู้เรียนจะได้รับคำแนะนำเพื่อไปปรับปรุงและพัฒนางานของนักเรียนให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

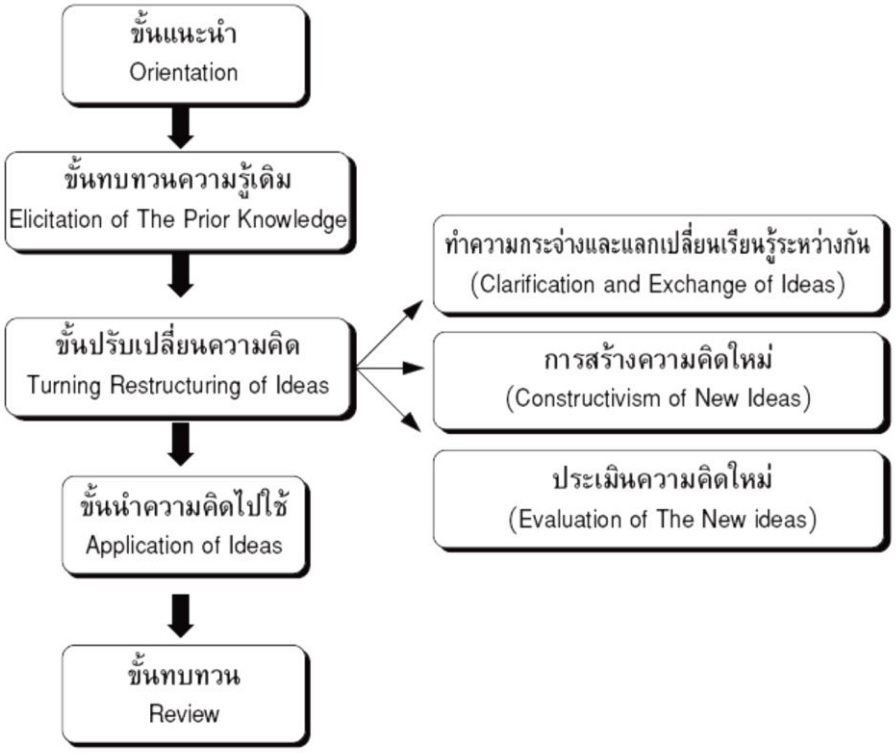
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการจัดทำโครงงาน (K)
2. นักเรียนสามารถนำคำแนะนำไปปรับปรุงละพัฒนางานได้ (P)
3. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)

4. สาระการเรียนรู้



5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

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



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงความก้าวหน้าของการจัดทำโครงงานในกลุ่มของนักเรียน	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- ความคืบหน้าของโครงงาน	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับปัญหาที่พบ หรือข้อสงสัยต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างการทำโครงงาน			
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนศึกษาและทำโครงงานของนักเรียนต่อไป 2. นักเรียนเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานทีละกลุ่ม เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของโครงงาน 3. อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานและนักเรียนช่วยกันทำโครงงาน ปรึกษาและให้คำแนะนำการทำโครงงาน 4. นักเรียนนำเอาคำแนะนำนั้นไปปรับปรุงโครงงานของนักเรียน	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	- ความคืบหน้าของโครงงาน	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. นักเรียนปรับปรุงแก้ไขโครงงานของนักเรียนหลังจากปรึกษา และรับคำแนะนำไปแล้ว 2. นักเรียนทำโครงงานของกลุ่มนักเรียนเองภายในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ต่อไป	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน		- ชิ้นงานนักเรียน
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา			

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการจัดทำโครงงาน (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถนำคำแนะนำไปปรับปรุงละพัฒนางานได้ (P)	- การซักถามจากครู	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถออกแบบและปรับแต่งเว็บเพจด้วย CSS ได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง Project1 – ติดตามความก้าวหน้า จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	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

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง Project2 – ติดตามความก้าวหน้า	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

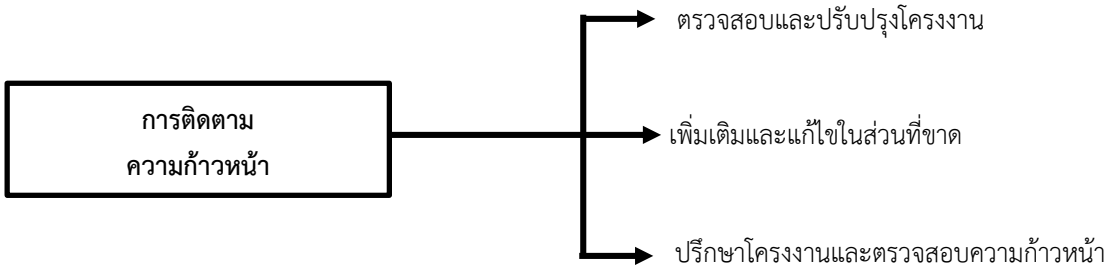
2. สาระสำคัญ

ในการจัดทำโครงงานของนักเรียนนั้นนอกจากการที่นักเรียนนั้นจะได้เรียนรู้กระบวนการ ขั้นตอนของการทำโครงงานแล้ว ในส่วนของการติดตามความก้าวหน้า การปรึกษาหารือกับอาจารย์ที่ปรึกษาถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำโครงงาน ผู้เรียนจะได้รับคำแนะนำเพื่อไปปรับปรุงและพัฒนางานของนักเรียนให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

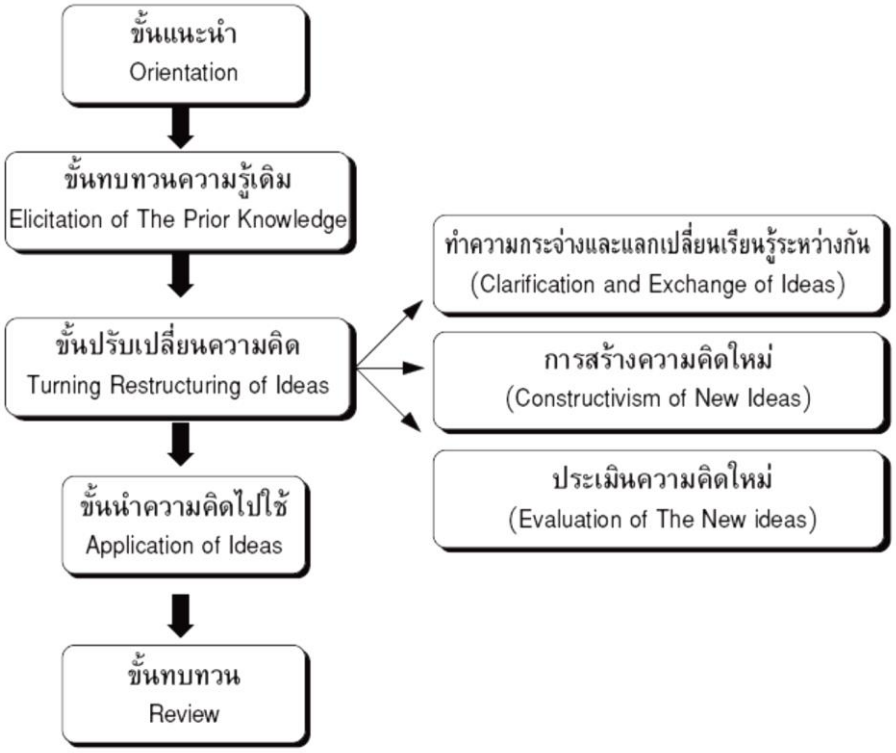
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการจัดทำโครงงาน (K)
2. นักเรียนสามารถนำคำแนะนำไปปรับปรุงละพัฒนางานได้ (P)
3. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)

4. สาระการเรียนรู้



5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

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



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงความก้าวหน้าของการจัดทำโครงงานในกลุ่มของนักเรียน	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- ความคืบหน้าของโครงงาน	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับปัญหาที่พบ หรือข้อสงสัยต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างการทำโครงงาน			
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนศึกษาและทำโครงงานของนักเรียนต่อไป 2. นักเรียนเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานทีละกลุ่ม เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของโครงงาน 3. อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานและนักเรียนช่วยกันทำโครงงาน ปรึกษาและให้คำแนะนำการทำโครงงาน 4. นักเรียนนำเอาคำแนะนำนั้นไปปรับปรุงโครงงานของนักเรียน	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	- ความคืบหน้าของโครงงาน	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. นักเรียนปรับปรุงแก้ไขโครงงานของนักเรียนหลังจากปรึกษา และรับคำแนะนำไปแล้ว 2. นักเรียนทำโครงงานของกลุ่มนักเรียนเองภายในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ต่อไป	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน		- ชิ้นงานนักเรียน
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา			

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการจัดทำโครงงาน (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถนำคำแนะนำไปปรับปรุงละพัฒนางานได้ (P)	- การซักถามจากครู	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถออกแบบและปรับแต่งเว็บเพจด้วย CSS ได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง Project1 – ติดตามความก้าวหน้า จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	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

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง Project3 – ติดตามความก้าวหน้า	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

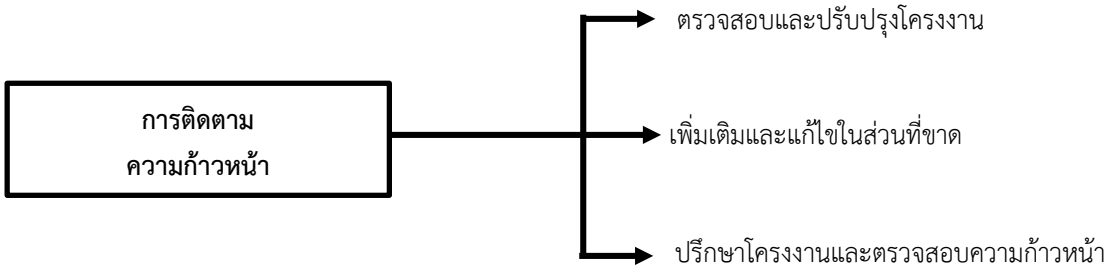
2. สาระสำคัญ

ในการจัดทำโครงงานของนักเรียนนั้นนอกจากการที่นักเรียนนั้นจะได้เรียนรู้กระบวนการ ขั้นตอนของการทำโครงงานแล้ว ในส่วนของการติดตามความก้าวหน้า การปรึกษาหารือกับอาจารย์ที่ปรึกษาถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำโครงงาน ผู้เรียนจะได้รับคำแนะนำเพื่อไปปรับปรุงและพัฒนางานของนักเรียนให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

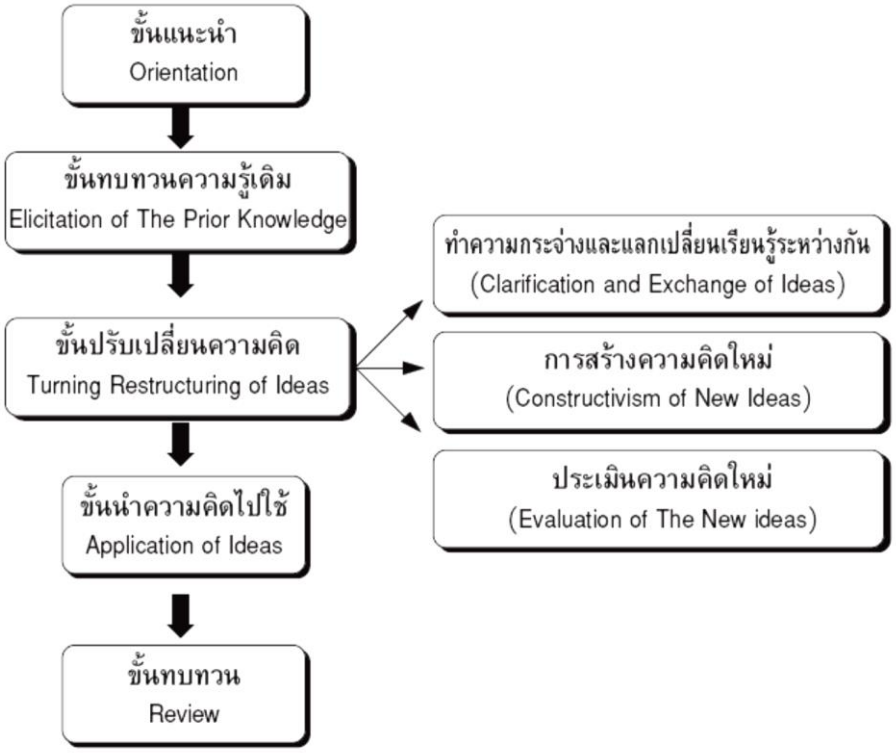
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการจัดทำโครงงาน (K)
2. นักเรียนสามารถนำคำแนะนำไปปรับปรุงละพัฒนางานได้ (P)
3. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)

4. สาระการเรียนรู้



5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

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



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงความก้าวหน้าของการจัดทำโครงงานในกลุ่มของนักเรียน	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- ความคืบหน้าของโครงงาน	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับปัญหาที่พบ หรือข้อสงสัยต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างการทำโครงงาน			
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนศึกษาและทำโครงงานของนักเรียนต่อไป 2. นักเรียนเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานทีละกลุ่ม เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของโครงงาน 3. อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานและนักเรียนช่วยกันทำโครงงาน ปรึกษาและให้คำแนะนำการทำโครงงาน 4. นักเรียนนำเอาคำแนะนำนั้นไปปรับปรุงโครงงานของนักเรียน	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	- ความคืบหน้าของโครงงาน	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. นักเรียนปรับปรุงแก้ไขโครงงานของนักเรียนหลังจากปรึกษา และรับคำแนะนำไปแล้ว 2. นักเรียนทำโครงงานของกลุ่มนักเรียนเองภายในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ต่อไป	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน		- ชิ้นงานนักเรียน
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา			

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการจัดทำโครงงาน (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถนำคำแนะนำไปปรับปรุงละพัฒนางานได้ (P)	- การซักถามจากครู	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถออกแบบและปรับแต่งเว็บเพจด้วย CSS ได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง Project1 – ติดตามความก้าวหน้า จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	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

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง Project4 – ติดตามความก้าวหน้า	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

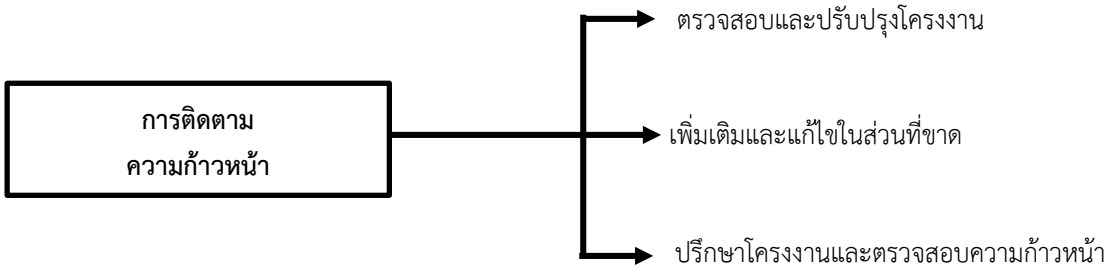
2. สาระสำคัญ

ในการจัดทำโครงงานของนักเรียนนั้นนอกจากการที่นักเรียนนั้นจะได้เรียนรู้กระบวนการ ขั้นตอนของการทำโครงงานแล้ว ในส่วนของการติดตามความก้าวหน้า การปรึกษาหารือกับอาจารย์ที่ปรึกษาถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำโครงงาน ผู้เรียนจะได้รับคำแนะนำเพื่อไปปรับปรุงและพัฒนางานของนักเรียนให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

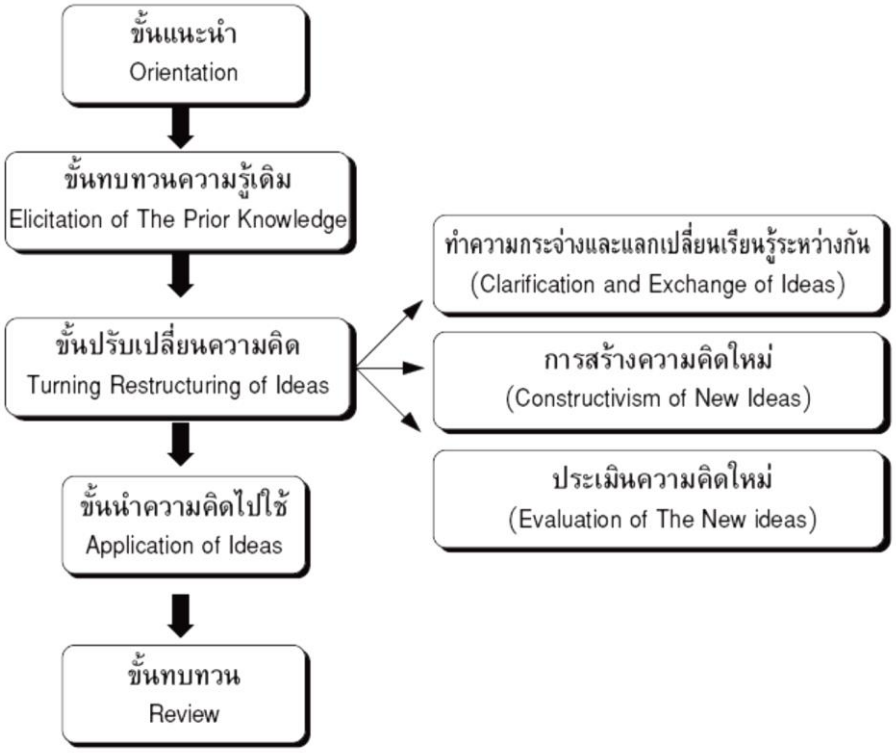
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการจัดทำโครงงาน (K)
2. นักเรียนสามารถนำคำแนะนำไปปรับปรุงละพัฒนางานได้ (P)
3. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)

4. สาระการเรียนรู้



5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

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



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงความก้าวหน้าของการจัดทำโครงงานในกลุ่มของนักเรียน	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- ความคืบหน้าของโครงงาน	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับปัญหาที่พบ หรือข้อสงสัยต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างการทำโครงงาน			
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนศึกษาและทำโครงงานของนักเรียนต่อไป 2. นักเรียนเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานทีละกลุ่ม เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของโครงงาน 3. อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานและนักเรียนช่วยกันทำโครงงาน ปรึกษาและให้คำแนะนำการทำโครงงาน 4. นักเรียนนำเอาคำแนะนำนั้นไปปรับปรุงโครงงานของนักเรียน	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	- ความคืบหน้าของโครงงาน	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. นักเรียนปรับปรุงแก้ไขโครงงานของนักเรียนหลังจากปรึกษา และรับคำแนะนำไปแล้ว 2. นักเรียนทำโครงงานของกลุ่มนักเรียนเองภายในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ต่อไป	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน		- ชิ้นงานนักเรียน
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน 3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา			

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการจัดทำโครงงาน (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถนำคำแนะนำไปปรับปรุงละพัฒนางานได้ (P)	- การซักถามจากครู	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถออกแบบและปรับแต่งเว็บเพจด้วย CSS ได้ (P)	- การสังเกต - การซักถามจากครู	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง Project1 – ติดตามความก้าวหน้า จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	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

	โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25	
	กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14
	วิชา ง 31201 การสร้าง Web-Application 1	จำนวน 0.5 หน่วยกิต
	เรื่อง Project4 – ติดตามความก้าวหน้า	จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์
	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	ห้องเรียน COM 1
ผู้สอน	นายเจนรบ โกรธา	

1. มาตรฐานการเรียนรู้

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

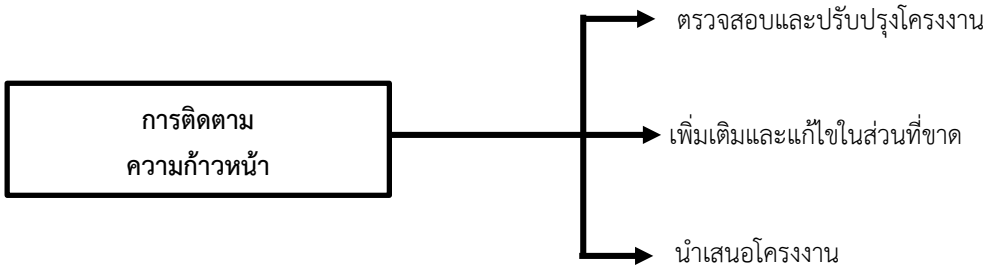
2. สาระสำคัญ

ในการจัดทำโครงงานของนักเรียนนั้นนอกจากการที่นักเรียนนั้นจะได้เรียนรู้กระบวนการ ขั้นตอนของการทำโครงงานแล้ว ในส่วนของการติดตามความก้าวหน้า การปรึกษาหารือกับอาจารย์ที่ปรึกษาถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำโครงงาน ผู้เรียนจะได้รับคำแนะนำเพื่อไปปรับปรุงและพัฒนางานของนักเรียนให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

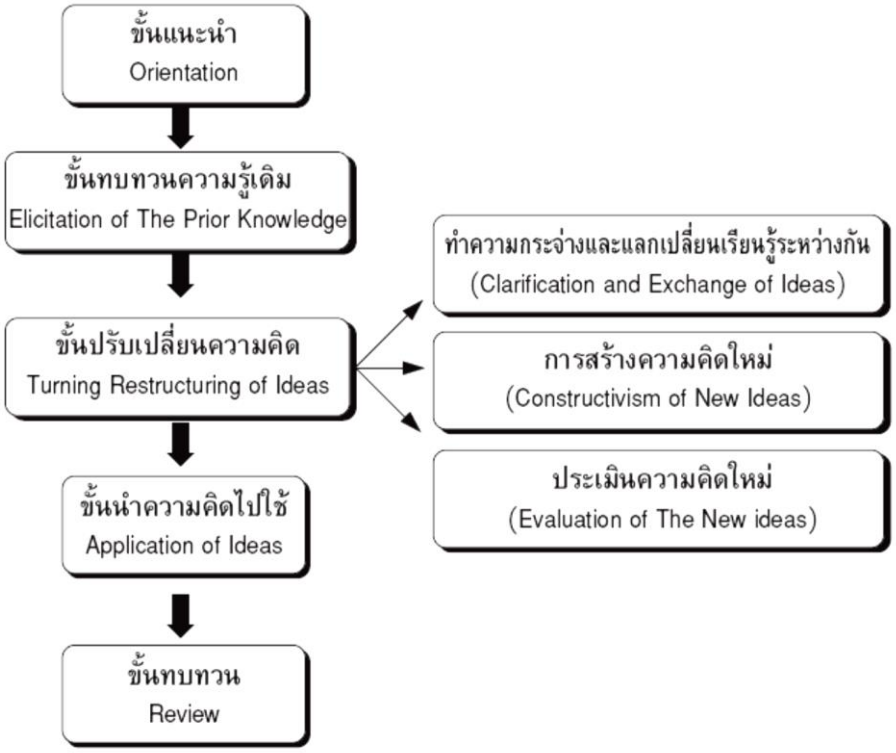
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการจัดทำโครงงาน (K)
2. นักเรียนสามารถนำคำแนะนำไปปรับปรุงละพัฒนางานได้ (P)
3. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)

4. สาระการเรียนรู้



5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

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



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
ขั้นนำ	-แจ้งจุดประสงค์การเรียนในชั่วโมงและบอกเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนว่ามีอะไรบ้าง			
ขั้นกระบวนการเรียนรู้				
ขั้นที่ 1 : จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนถามนักเรียนถึงความก้าวหน้าของการจัดทำโครงงานในกลุ่มของนักเรียน	- กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง -การวิเคราะห์ และการหาคำตอบ	- ความคืบหน้าของโครงงาน	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	2. กระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับปัญหาที่พบ หรือข้อสงสัยต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างการทำโครงงาน			
ขั้นที่ 2 : ปรับเปลี่ยนความคิด	1. ให้นักเรียนศึกษาและทำโครงงานของนักเรียนต่อไป 2. นักเรียนเตรียมการนำเสนองานและนำเสนอโครงงาน 3. อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานและนักเรียนช่วยกันให้คำแนะนำและตรวจสอบโครงงาน 4. นักเรียนนำเอาคำแนะนำนั้นไปปรับปรุงโครงงานของนักเรียน	-กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน -กระบวนการช่วยเหลือ - แก้ปัญหา หาความรู้ร่วมกัน - แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน -การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและหาข้อสรุปร่วมกัน	- ความคืบหน้าของโครงงาน	-หน้าผลงานของผู้เรียนที่ร่วมกันเรียนรู้และสรุป
ขั้นที่ 3 : นำความคิดไปใช้	1. นักเรียนปรับปรุงแก้ไขโครงงานของนักเรียนหลังจากปรึกษา และรับคำแนะนำไปแล้ว 2. นักเรียนทำโครงงานของกลุ่มนักเรียนเองภายในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ต่อไป	-กระบวนการแก้ปัญหา - การร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การนำเสนอผลงาน		- ชิ้นงานนักเรียน
ขั้นที่ 4 : ทบทวน	1.ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปถึงเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา 2.ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่มีข้อมูลคลาดเคลื่อน	- การปฏิบัติทางคอมพิวเตอร์		
ขั้นสรุป				
สรุปและประเมินผล	1.ผู้สอนสรุปบทเรียนและทบทวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือตัวแทนกลุ่ม 2.ผู้สอนกล่าวชมเชยชิ้นงานของผู้เรียนที่ทำผ่านเกณฑ์เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำงาน	- การแลกเปลี่ยนความรู้ การสรุปร่วมกัน - ประเมินความสามารถของตนเอง และกลุ่มอื่นๆ	- แบบสรุป - แบบประเมิน	

รูปแบบการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	ทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้น	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ผลงานของผู้เรียน
	3.ให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหา			

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสาร คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
2. ใบงานที่ 1 และ สถานการณ์ปัญหา
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง https://www.facebook.com/
4. แหล่งข้อมูลอื่นๆจากทางอินเทอร์เน็ต

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ/แบบประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการจัดทำโครงงาน (K)	- การสังเกต - การซักถามจากครู	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถนำเสนองานได้ (P)	- การซักถามจากครู	- ดูจากการตอบคำถามในการร่วมกิจกรรม	- นักเรียนช่วยตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ สรุปว่าผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนไม่คัดลอกผลงานของคนอื่น และนักเรียนมีความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ (A)	- การสังเกต	- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน	- นักเรียนตั้งใจทำงาน ส่งภายในเวลาที่กำหนด และไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น

8. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายเจนรบ โกรธา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

บันทึกผลหลังการสอน
ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ด้านความรู้ (K)

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

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

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

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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

ลงชื่อ .....
(นายเจนรบ โกรธา)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แบบสังเกตพฤติกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง Present จำนวน 1 คาบ

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม	เกณฑ์การประเมิน				
		การมีส่วนร่วมตอบคำถามในชั้นเรียน	การแสดงออกของพฤติกรรมระหว่างเรียน	การช่วยเหลือในการทำงาน	การแสดงความคิดเห็นการซักถามของผู้เรียน	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