

**ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องรายวิชา**  
**ระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้/จุดประสงค์การเรียนรู้**

รายวิชา การเขียนโปรแกรม 2 รหัสวิชา ว21284 เวลา 40 ชั่วโมง  
 กลุ่มสาระเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

| มาตรฐานการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | ผลการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                        | จุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | สาระการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม | 1. ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมได้<br>2. เขียนโปรแกรมได้อย่างถูกต้องหลักไวยากรณ์ทางภาษา<br>3. สามารถสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้และหน้าต่างโปรแกรมสำหรับใช้งานได้<br>4. สร้างชิ้นงานที่เกิดจากกระบวนการเขียนโปรแกรมได้ | K : 1. นักเรียนสามารถอธิบายการเขียนโปรแกรมพื้นฐานได้<br>K : 2. นักเรียนสามารถอธิบายการเขียนโปรแกรมพื้นฐานได้<br>K : 3. นักเรียนสามารถอธิบายส่วนติดต่อกับผู้ใช้ได้<br>K : 4. นักเรียนสามารถอธิบายการสร้างชิ้นงานจากการเขียนโปรแกรมได้<br>P: 5. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรม .NET ได้<br>P: 6. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรมโดยการตรวจสอบและควบคุมได้<br>P: 7. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้ | - การติดตั้งโปรแกรม<br>- การสร้างโปรเจกต์<br>- การเขียนโปรแกรม .NET<br>- พื้นฐานการเขียนโปรแกรม<br>- การตรวจสอบและควบคุม<br>- ฟังก์ชันและพารามิเตอร์<br>- ส่วนติดต่อกับผู้ใช้<br>- Button<br>- TextBox<br>- Widget<br>- การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงาน<br>- การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์<br>- กรณีศึกษาโปรแกรมประยุกต์ |

| มาตรฐานการเรียนรู้ | ผลการเรียนรู้ | จุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                             | สาระการเรียนรู้ |
|--------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
|                    |               | <p>ฟังค์ชันและพารามิเตอร์ได้</p> <p>P: 8. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรมสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้ได้</p> <p>P: 9. นักเรียนสามารถสร้างเกมหรือชิ้นงานที่เกิดจากกระบวนการเขียนโปรแกรมได้</p> <p>A: 10. นักเรียนมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน</p> |                 |