

บันทึกหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
รหัสวิชา ว21284

รายวิชา การเขียนโปรแกรม 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ผู้จัดทำ นางสาวภาณิ บุญกะยะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1
สาระที่ 4 เทคโนโลยี

เรื่อง เครื่องมือสำหรับพัฒนาโปรแกรม

เวลา 8 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการ เรียนรู้	การวัดผล และ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมได้	K : 1. นักเรียนสามารถอธิบายการใช้งานเครื่องมือสำหรับการพัฒนาโปรแกรมได้ P: 2. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรม .NET ได้ A: 3. นักเรียนมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน	- การติดตั้งโปรแกรม - การสร้างโปรเจกต์ - การเขียนโปรแกรม .NET	1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการแก้ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	1. แบบฝึกหัดเครื่องมือสำหรับพัฒนาโปรแกรม 2. ทดสอบการสร้างโปรเจกต์	กิจกรรมการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	1. การตอบคำถาม 2. ตรวจสอบชิ้นงาน 3. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ รายบุคคล	Powerpoint

บันทึกหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
รหัสวิชา ว21284

รายวิชา การเขียนโปรแกรม 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ผู้จัดทำ นางสาวภาณี บุญยะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2
สาระที่ 4 เทคโนโลยี

เรื่อง พื้นฐานการเขียนโปรแกรม

เวลา 10 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการ เรียนรู้	การวัดผล และ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
เขียนโปรแกรม ได้อย่างถูกหลัก ไวยากรณ์ทาง ภาษา	K : 1. นักเรียนสามารถ อธิบายการเขียนโปรแกรม พื้นฐานได้ P: 2. นักเรียนสามารถ เขียนโปรแกรมโดยการ ตรวจสอบและควบคุมได้ P: 3. นักเรียนสามารถ เขียนโปรแกรมโดยใช้ ฟังก์ชันและพารามิเตอร์ได้ A: 4. นักเรียนมีวินัย ใฝ่ เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน	- พื้นฐานการเขียนโปรแกรม - การตรวจสอบและควบคุม - ฟังก์ชันและพารามิเตอร์	1. ความสามารถในการ คิด 2. ความสามารถในการ แก้ปัญหา 3. ความสามารถในการ ใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการ ทำงาน	1. แบบฝึกหัด พื้นฐานการ เขียนโปรแกรม 2. แบบทดสอบ ท้ายบทเรียน (10 ข้อ)	กิจกรรมการสอน โดยใช้ปัญหาเป็น ฐาน	1. การตอบ คำถาม 2. ตรวจ ชิ้นงาน 3. สังเกต พฤติกรรมการ เรียนรู้ รายบุคคล	Powerpoint

บันทึกหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว21284

รายวิชา การเขียนโปรแกรม 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้จัดทำ นางสาวภากรณี บุญเกษะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง การออกแบบแบบส่วนแสดงผลด้วยคอนโทรล

เวลา 8 ชั่วโมง

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการ เรียนรู้	การวัดผล และ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
สามารถสร้าง ส่วนติดต่อกับ ผู้ใช้และหน้าต่าง โปรแกรมสำหรับ ใช้งานได้	K : 1. นักเรียนสามารถ อธิบายส่วนติดต่อกับผู้ใช้ได้ P: 2. นักเรียนสามารถ เขียนโปรแกรมสร้างส่วน ติดต่อกับผู้ใช้ได้ A: 3. นักเรียนมีวินัย ใฝ่ เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน	- ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ - Button - TextBox - Widget	1. ความสามารถในการ คิด 2. ความสามารถในการ แก้ปัญหา 3. ความสามารถในการ ใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการ ทำงาน	1. แบบฝึกหัด ส่วนติดต่อกับ ผู้ใช้ 2. โจทย์เขียน โปรแกรม	กิจกรรมการสอน โดยใช้ปัญหาเป็น ฐาน	1. การตอบ คำถาม 2. ตรวจ ชิ้นงาน 3. สังเกต พฤติกรรมการ เรียนรู้ รายบุคคล	Powerpoint

บันทึกหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว21284

รายวิชา การเขียนโปรแกรม 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้จัดทำ นางสาวภาณี บุญกะยะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง สร้างชิ้นงานจากการเขียนโปรแกรม

เวลา 8 ชั่วโมง

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการ เรียนรู้	การวัดผล และ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
สร้างเกมหรือ ชิ้นงานที่เกิดจาก กระบวนการ เขียนโปรแกรม ได้	K : 1. นักเรียนสามารถ อธิบายการสร้างชิ้นงานจาก การเขียนโปรแกรมได้ P: 2. นักเรียนสามารถสร้าง เกมหรือชิ้นงานที่เกิดจาก กระบวนการเขียน โปรแกรมได้ A: 3. นักเรียนมีวินัย ใฝ่ เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน	- การเขียนโปรแกรมเพื่อ สร้างชิ้นงาน - การพัฒนาโปรแกรม ประยุกต์ - กรณศึกษาโปรแกรม ประยุกต์	1. ความสามารถในการ คิด 2. ความสามารถในการ แก้ปัญหา 3. ความสามารถในการ ใช้เทคโนโลยี	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการ ทำงาน	เกมหรือชิ้นงาน จากการเขียน โปรแกรม	กิจกรรมการสอน โดยใช้ปัญหาเป็น ฐาน	1. การตอบ คำถาม 2. ตรวจ ชิ้นงาน 3. สังเกต พฤติกรรมการ เรียนรู้ รายบุคคล	Powerpoint