

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
รายวิชาวิทยาการคำนวณ 1 รหัสวิชา ว21104  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การโปรแกรมด้วย Scratch  
เรื่อง เรียนรู้คำสั่งเคลื่อนที่ (เดินเล่นกันเถอะ)  
ครูผู้สอน นางสาวยุภา บุญสระ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
ภาคเรียนที่ 1 / 2567  
เวลา 2 ชั่วโมง  
เวลา 2 ชั่วโมง  
โรงเรียนเจียงทองพิทยาคม

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ว 4.2 เข้าใจ และใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ม.1/1 ออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงนามธรรมเพื่อแก้ปัญหาหรืออธิบายการทำงานที่พบในชีวิตจริง

ม.1/2 ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ นักเรียนสามารถ

นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งเคลื่อนที่

ด้านทักษะ/กระบวนการ นักเรียนมีความสามารถ

นักเรียนสามารถใช้บล็อกคำสั่งเคลื่อนที่ได้

ด้านคุณลักษณะ

มีวินัย

ใฝ่เรียนรู้

มุ่งมั่นในการทำงาน

### 3. สาระการเรียนรู้

- บล็อกคำสั่งเคลื่อนที่
- สั่งงานให้ตัวละครเดิน

### 4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา

### 5. กระบวนการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Method : 5E)

#### ขั้นสร้างความสนใจ (engagement : E1)

- ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
- นักเรียนเล่นเกม Kahoot เกี่ยวกับโปรแกรม Scratch
- ครูแสดงตัวอย่างการเกี่ยวกับการเรียนรู้คำสั่งเคลื่อนที่ (เดินเล่นกันเถอะ)
- ครูตั้งคำถามสร้างพลังคิด เพื่อให้ นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ และนักเรียนตอบคำถาม

#### ขั้นสำรวจและค้นหา (exploration : E2)

- นักเรียนเรียนรู้คำสั่งเคลื่อนไหวที่ (เดินเล่นกันเถอะ) จากครูผู้สอน
- นักเรียนศึกษาเรียนรู้คำสั่งเคลื่อนไหวที่ (เดินเล่นกันเถอะ) จากการทบทวนบทเรียน

### ชั้นอธิบายความรู้ (elaboration : E3)

- ครูตั้งคำถามให้นักเรียนได้ทบทวน และ ครูช่วยเสริมในเนื้อหาที่ขาดไป
- นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้คำสั่งเคลื่อนไหวที่ (เดินเล่นกันเถอะ)

### ชั้นขยายความรู้ (elaboration : E4)

- ครูสุ่มตัวแทนนักเรียน นำเสนอเกี่ยวกับ การเรียนรู้คำสั่งเคลื่อนไหวที่ (เดินเล่นกันเถอะ) โดยครูและเพื่อนร่วมกันวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์

### ชั้นประเมิน (evaluation : E5)

- ประเมินนักเรียนจากใบงานที่ 4.2 เรื่อง การเรียนรู้คำสั่งเคลื่อนไหวที่ (เดินเล่นกันเถอะ)
- ประเมินนักเรียนจากการสังเกต
- ประเมินนักเรียนจากแบบทดสอบหลังเรียน

## 6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

### 6.1 สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 สสวท.
2. ใบงานที่ 1.1 เรื่อง แนวคิดเชิงนามธรรม

### 6.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องคอมพิวเตอร์

## 7. การวัดผลและประเมินผล

สิ่งที่วัด	ชิ้นงาน/ภาระงาน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือการประเมิน	ผู้ประเมิน	เกณฑ์ประเมิน
1. นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่งเคลื่อนไหวที่(K)	- ใบงานที่ 4.2 เรื่อง การเรียนรู้คำสั่งเคลื่อนไหวที่ (เดินเล่นกันเถอะ) - แบบทดสอบหลังเรียน	ตรวจใบงานที่ 4.2 เรื่อง การเรียนรู้คำสั่งเคลื่อนไหวที่ (เดินเล่นกันเถอะ)	แบบประเมินใบงาน	ครู	ได้คะแนนร้อยละ 70 ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
2. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการแยกคุณลักษณะที่สำคัญและคุณลักษณะที่ไม่สำคัญออกจากปัญหา (P)	การปฏิบัติงานกับคอมพิวเตอร์ ตามคำสั่ง/หัวข้อที่กำหนด	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ครู	ได้คะแนนร้อยละ 70 ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

3. มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน(A)	-	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกต พฤติกรรม	ครู	ได้คะแนนร้อยละ 70 ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
--	---	----------------	--------------------	-----	---

### 7.1 เกณฑ์การประเมิน

#### 1) ด้านความรู้

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
1. ใบงาน กิจกรรม 1.1	นักเรียนทำ ใบงาน ได้ถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนทำ ใบงาน ได้ถูกต้อง ร้อยละ 70 – 79	นักเรียนทำ ใบงาน ได้ถูกต้อง ร้อยละ 50 – 69	นักเรียนทำ ใบงาน ได้ถูกต้อง ต่ำกว่าร้อยละ 50

#### การแปลความหมาย

ระดับ 4 หมายถึง ระดับคุณภาพดีมาก      ระดับ 3 หมายถึง ระดับคุณภาพดี  
 ระดับ 2 หมายถึง ระดับคุณภาพพอใช้      ระดับ 1 หมายถึง ระดับคุณภาพปรับปรุง

หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 70 ขึ้นไป

#### 2) ด้านทักษะ/กระบวนการ

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
1. การปฏิบัติงานกับ คอมพิวเตอร์	นักเรียน ปฏิบัติงานกับ คอมพิวเตอร์ได้ ถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียน ปฏิบัติงานกับ คอมพิวเตอร์ ได้ถูกต้อง ร้อยละ 70 – 79	นักเรียน ปฏิบัติงานกับ คอมพิวเตอร์ได้ ถูกต้อง ร้อย ละ 50 – 69	นักเรียน ปฏิบัติงานกับ คอมพิวเตอร์ ได้ถูกต้อง ต่ำกว่าร้อยละ 50

#### การแปลความหมาย

ระดับ 4 หมายถึง ระดับคุณภาพดีมาก      ระดับ 3 หมายถึง ระดับคุณภาพดี  
 ระดับ 2 หมายถึง ระดับคุณภาพพอใช้      ระดับ 1 หมายถึง ระดับคุณภาพปรับปรุง

หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์ประเมินระดับพอใช้ขึ้นไป

3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
มีวินัย	ทำงานสะอาดเรียบร้อย และปฏิบัติตนอยู่ใน ข้อตกลงที่กำหนดให้ ร่วมกันทุกครั้ง	ทำงานส่วนใหญ่ สะอาดเรียบร้อย และปฏิบัติตน อยู่ในข้อตกลงที่ กำหนดให้ร่วมกัน เป็นส่วนใหญ่	ทำงานไม่สะอาด เรียบร้อยและปฏิบัติ ตนอยู่ในข้อตกลงที่ กำหนดให้ร่วมกันเป็น บางครั้งต้องอาศัย การแนะนำ	ทำงานไม่สะอาด เรียบร้อยและไม่ ปฏิบัติตนอยู่ใน ข้อตกลงที่ กำหนดให้ร่วมกัน
ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียร พยายามในการเรียนรู้ เข้าร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้ต่างๆ	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความ เพียรพยายามในการ เรียนรู้	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ ในการเรียนรู้	ไม่ตั้งใจเรียน
มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบใน การปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จมี การปรับปรุงและ พัฒนาการงานให้ ดีขึ้นด้วยตนเอง	ตั้งใจและรับผิดชอบ ในการปฏิบัติหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมายให้ สำเร็จ มีการปรับปรุง และพัฒนาการ ทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบ ในการปฏิบัติหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมายให้ สำเร็จ	ไม่ตั้งใจหรือไม่ รับผิดชอบในการ ปฏิบัติหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมาย

การแปลความหมาย

- ระดับ 4 หมายถึง ระดับคุณภาพดีมาก
- ระดับ 3 หมายถึง ระดับคุณภาพดี
- ระดับ 2 หมายถึง ระดับคุณภาพพอใช้
- ระดับ 1 หมายถึง ระดับคุณภาพปรับปรุง

หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์ประเมินระดับพอใช้ขึ้นไป

แบบบันทึกคะแนนด้านความรู้

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ใบงาน (5 คะแนน)	รวมคะแนน (5 คะแนน)	ร้อยละ	ระดับ คุณภาพ	
					ผ่าน	ไม่ผ่าน
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						



แบบบันทึกการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการ

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ปฏิบัติงานกับ คอมพิวเตอร์ (๕ คะแนน)	รวม (8 คะแนน)	เฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	
					ผ่าน	ไม่ผ่าน
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						

## บันทึกผลหลังการสอน

### ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K) นักเรียนมีความรู้ (K)

ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็น ร้อยละ.....

.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนมีทักษะกระบวนการ (P)

ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็น ร้อยละ.....

.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็น ร้อยละ.....

.....

### ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

### ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

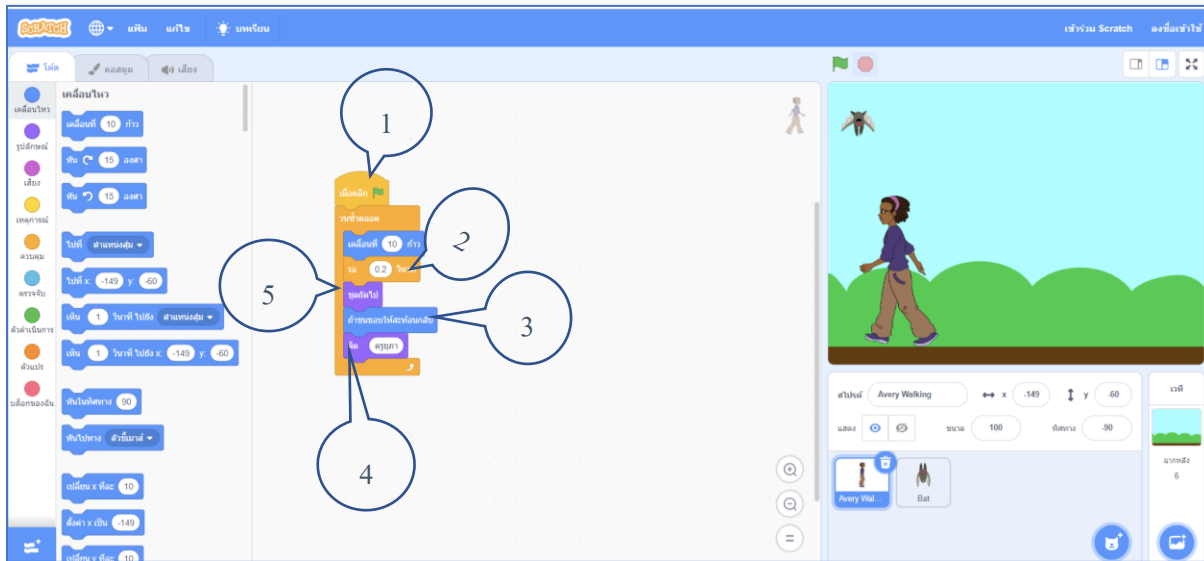
ลงชื่อ.....

(นางสาวยุภา บุญสระ)

ครูผู้สอน



**ใบงานที่ 4.1**  
**การเรียนรู้คำสั่งเคลื่อนที่ (เดินเล่นกันเถอะ)**  
 ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์



1. หมายเลข 1 ทำหน้าที่อะไร.....
2. หมายเลข 2 ทำหน้าที่อะไร.....
3. หมายเลข 3 ทำหน้าที่อะไร.....
4. หมายเลข 4 ทำหน้าที่อะไร.....
5. หมายเลข 5 ทำหน้าที่อะไร.....

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....ห้อง.....