

## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มารู้อักคอมพิวเตอร์กันเถอะ  
เวลา 1 ชั่วโมง

แผนที่ 1 เรื่อง ความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

### มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนรู้จักหน้าที่และวิธีการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้

### 3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์
- 3.2 ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

### 4. สื่อ - อุปกรณ์

- 4.1 โปรแกรม Paint
- 4.2 โปรแกรม Tuxpaint
- 4.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- 4.4 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 4.5 ใบความรู้
- 4.6 ใบงาน

## 5. กระบวนการจัดการ

### 5.1 ชั้นเตรียม

5.1.1 ครูผู้สอนเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ใ้  
ความรู้

ใบงานให้พร้อม

5.1.2 ครูผู้สอนเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

### 5.2 ชั้นดำเนินการ

5.2.1 ครูสนทนาเกี่ยวกับเรื่องคอมพิวเตอร์ ก่อนให้นักเรียนดู บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

5.2.2 ครูอธิบายความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์พร้อมกับให้นักเรียนเรียนจากบทเรียน  
คอมพิวเตอร์

ช่วยสอน

5.2.3 ครูแจกกระดาษให้นักเรียนวาดภาพคอมพิวเตอร์หลังจากเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแล้ว

5.2.4 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความหมายและประโยชน์อีกครั้งหนึ่ง

5.2.5 นักเรียนฝึกจับเมาส์ลากไปมา

## 6. กระบวนการวัดและประเมินผล

### 6.1 เครื่องมือในการวัดและประเมินผล

6.1.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามกิจกรรมที่กำหนด โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และ  
ความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม

6.1.2 ประเมินผลงานในแบบประเมินผลงาน

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

ระดับที่ 4 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมากที่สุด

ระดับที่ 3 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมาก

ระดับที่ 2 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับพอใช้

ระดับที่ 1 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับ ต้องปรับปรุง

## 7. แหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้

7.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

7.3 หนังสือเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี

7.4 อินเทอร์เน็ต

## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มารูจักคอมพิวเตอร์กันเถอะ  
เวลา 1 ชั่วโมง

แผนที่ 2 เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ (อุปกรณ์หลัก)

### มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์

**มาตรฐาน ง 3.1** เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด ป.1/2** บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนรู้จักหน้าที่และวิธีการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้
- 4.

### 3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 ส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์คืออะไร
- 3.2 หน้าที่การทำงานของจอภาพ
- 3.3 หน้าที่การทำงานของแป้นพิมพ์
- 3.4 หน้าที่การทำงานของเมาส์
- 3.5 หน้าที่การทำงานของ CPU (หน่วยประมวลผลกลาง)

### 4. สื่อ – อุปกรณ์

- 4.1 โปรแกรม Paint
- 4.2 โปรแกรม Tuxpaint
- 4.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- 4.4 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 4.5 ใบความรู้
- 4.6 ใบงาน

## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### 5.1 ชั้นเตรียม

5.1.1 ครูผู้สอนเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ใบความรู้ ใบงานให้พร้อม

5.1.2 ครูผู้สอนเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

### 5.2 ชั้นดำเนินการ

5.2.1 ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา

5.2.2 ครูสนทนากับนักเรียนในเรื่องของส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์โดยสอบถามนักเรียนว่าหากขาด

อุปกรณ์ตัวใดแล้วเครื่องคอมพิวเตอร์จะทำงานไม่ได้ นักเรียนช่วยกันตอบ

5.2.3 นักเรียนศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) พร้อมกับครูอธิบายตามบทเรียนไปด้วย

5.2.4 นักเรียนช่วยกันตอบคำถามครู และทำกิจกรรมจากใบงาน

5.2.5 นักเรียนฝึกทักษะการใช้เมาส์และฝึกลากเมาส์ไปมา

## 6. กระบวนการวัดและประเมินผล

### 6.1 เครื่องมือในการวัดและประเมินผล

6.1.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามกิจกรรมที่กำหนด โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และ ความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม

6.1.2 ประเมินผลงานในแบบประเมินผลงาน

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

ระดับที่ 4 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมากที่สุด

ระดับที่ 3 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมาก

ระดับที่ 2 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับพอใช้

ระดับที่ 1 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับ ต้องปรับปรุง

## 7. แหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้

7.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

7.3 หนังสือเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี

7.4 อินเทอร์เน็ต

## แผนการจัดการเรียนรู้

สาระที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มารู้จักคอมพิวเตอร์กันเถอะ เวลา 1 ชั่วโมง

แผนที่ 3 เรื่อง อุปกรณ์ต่อพ่วงคอมพิวเตอร์

### มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

**มาตรฐาน ง 3.1** เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด ป.1/2** บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนรู้จักหน้าที่และวิธีการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้

### 3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 อุปกรณ์ต่อพ่วงคืออะไร
- 3.2 เครื่องพิมพ์ทำหน้าที่อย่างไร
- 3.3 เครื่องสแกนเนอร์ทำหน้าที่อย่างไร
- 3.4 โทรศัพท์มือถือเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์อย่างไร
- 3.5 กล้องดิจิทัลเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์อย่างไร

### 4. สื่อ - อุปกรณ์

- 4.1 โปรแกรม Paint
- 4.2 โปรแกรม Tuxpaint
- 4.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- 4.4 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 4.5 ใบความรู้
- 4.6 ใบงาน

## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### 5.1 ชั้นเตรียม

5.1.1 ครูผู้สอนเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ใบความรู้ ใบงานให้พร้อม

5.1.2 ครูผู้สอนเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

### 5.2 ชั้นดำเนินการ

5.2.1 ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา

5.2.2 ครูอธิบายถึงอุปกรณ์ต่อพ่วงความหมายของอุปกรณ์ต่อพ่วง และสาธิตวิธีการทำงานของอุปกรณ์ต่อพ่วง กับคอมพิวเตอร์ว่าสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างไร

5.2.3 ครูให้นักเรียนทบทวนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอีกครั้งหนึ่ง

5.2.4 นักเรียนทำกิจกรรมใบงานหลังจากที่ครูอธิบายและทดสอบการใช้งานเสร็จ

5.2.5 นักเรียนฝึกทักษะการใช้เมาส์

## 6. กระบวนการวัดและประเมินผล

### 6.1 เครื่องมือในการวัดและประเมินผล

6.1.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามกิจกรรมที่กำหนด โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และ ความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม

6.1.2 ประเมินผลงานในแบบประเมินผลงาน

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

ระดับที่ 4 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมากที่สุด

ระดับที่ 3 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมาก

ระดับที่ 2 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับพอใช้

ระดับที่ 1 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับ ต้องปรับปรุง

## 7. แหล่งการเรียนรู้

### 7.1 ใบความรู้

7.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

7.3 หนังสือเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี

7.4 อินเทอร์เน็ต

## แผนการจัดการเรียนรู้

สาระที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มารู้อักคอมพิวเตอร์กันเถอะ เวลา 1 ชั่วโมง

แผนที่ 4 เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์

### มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

**มาตรฐาน ง 3.1** เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด ป.1/2** บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนรู้จักหน้าที่และวิธีการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้

### 3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 คอมพิวเตอร์กับมนุษย์ทำงานเหมือนกันอย่างไร
- 3.2 หน่วยรับเข้ามีอุปกรณ์อะไรบ้าง ทำหน้าที่อย่างไร
- 3.3 หน่วยประมวลผลกลาง คืออะไร ทำหน้าที่อย่างไร
- 3.4 หน่วยส่งออกคืออะไร ทำหน้าที่อย่างไร

### 4. สื่อ – อุปกรณ์

- 4.1 โปรแกรม Paint
- 4.2 โปรแกรม Tuxpaint
- 4.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- 4.4 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 4.5 ใบความรู้
- 4.6 ใบงาน

## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### 5.1 ชั้นเตรียม

5.1.1 ครูผู้สอนเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ใ้  
ความรู้ใบงานให้พร้อม

5.1.2 ครูผู้สอนเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

### 5.2 ชั้นดำเนินการ

5.2.1 ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา

5.2.2 ครูอธิบายกลไกการทำงานของคน ตั้งแต่สมองสั่งการจนถึงการกระทำต่าง ๆ ประสบความสำเร็จ

5.2.3 ครูเปิดบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน พร้อมทั้งอธิบายหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์เปรียบเทียบกับ  
การทำงานของมนุษย์

5.2.4 นักเรียนฝึกจับเมาส์และลากเมาส์ไปมา โดยใช้โปรแกรมฝึกทักษะการใช้เมาส์

## 6. กระบวนการวัดและประเมินผล

### 6.1 เครื่องมือในการวัดและประเมินผล

6.1.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามกิจกรรมที่กำหนด โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และ  
ความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม

6.1.2 ประเมินผลงานในรูปแบบประเมินผลงาน

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

ระดับที่ 4 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมากที่สุด

ระดับที่ 3 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมาก

ระดับที่ 2 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับพอใช้

ระดับที่ 1 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับ ต้องปรับปรุง

## 7. แหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้

7.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

7.3 หนังสือเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี

7.4 อินเทอร์เน็ต



## แผนการจัดการเรียนรู้

สาระที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มารู้จักคอมพิวเตอร์กันเถอะ

เวลา 2 ชั่วโมง

แผนที่ 5 เรื่อง เมาส์ (1)

### มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

**มาตรฐาน ง 3.1** เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด ป.1/2** บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ได้
2. นักเรียนรู้จักหน้าที่และวิธีการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้

### 3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 ประเภทของเมาส์
- 3.2 หน้าที่ของแผ่นรองเมาส์
- 3.3 ลักษณะของตัวชี้เมาส์
- 3.4 วิธีการเลื่อนเมาส์ไปมา
- 3.5 การจับเมาส์ให้ถูกวิธี

### 4. สื่อ – อุปกรณ์

- 4.1 โปรแกรม Paint
- 4.2 โปรแกรม Tuxpaint
- 4.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- 4.4 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 4.5 ใบความรู้
- 4.6 ใบงาน

## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### 5.1 ชั้นเตรียม

5.1.1 ครูผู้สอนเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ใบความรู้

ใบงานให้พร้อม

5.1.2 ครูผู้สอนเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

### 5.2 ชั้นดำเนินการ

5.2.1 ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา

5.2.2 ครูให้นักเรียนเรียนตามบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องเมาส์ ประเภทต่าง ๆ พร้อมกับซักถามนักเรียน

ควบคุมไปด้วย

5.2.3 ครูนำแผ่นรองเมาส์มาให้ให้นักเรียนดูและอธิบายถึงหน้าที่ของแผ่นรองเมาส์

5.2.4 ครูหยิบเมาส์ไปมาและชี้ให้นักเรียนดูตัวชี้เมาส์

5.2.5 ครูสาธิตการจับเมาส์ให้นักเรียนดู และให้ปฏิบัติตาม

5.2.6 นักเรียนฝึกกิจกรรมคลิกลากเมาส์ไปมา

## 6. กระบวนการวัดและประเมินผล

### 6.1 เครื่องมือในการวัดและประเมินผล

6.1.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามกิจกรรมที่กำหนด โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และ ความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม

6.1.2 ประเมินผลงานในแบบประเมินผลงาน

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

ระดับที่ 4 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมากที่สุด

ระดับที่ 3 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมาก

ระดับที่ 2 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับพอใช้

ระดับที่ 1 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับ ต้องปรับปรุง

## 7. แหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้

7.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

7.3 หนังสือเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี

7.4 อินเทอร์เน็ต

## แผนการจัดการเรียนรู้

สาระที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มารู้จักคอมพิวเตอร์กันเถอะ เวลา 2 ชั่วโมง

แผนที่ 6 เรื่อง เม้าส์ (2)

### มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

**มาตรฐาน ง 3.1** เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด ป.1/2** บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

- นักเรียนสามารถบอกความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ได้
- นักเรียนรู้จักหน้าที่และวิธีการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
- นักเรียนสามารถดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้

### 3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 ส่วนประกอบต่าง ๆ บนตัวเม้าส์ทำหน้าที่อย่างไร
- 3.2 วิธีการคลิกเม้าส์
- 3.3 วิธีการดับเบิลคลิกเม้าส์
- 3.4 วิธีการคลิกลากเม้าส์
- 3.5 วิธีการคลิกขวาเพื่อเรียกเมนูลัดขึ้นมา

### 4. สื่อ – อุปกรณ์

- 4.1 โปรแกรม Paint
- 4.2 โปรแกรม Tuxpaint
- 4.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- 4.4 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 4.5 ใบความรู้
- 4.6 ใบงาน

## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### 5.1 ชั้นเตรียม

5.1.1 ครูผู้สอนเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ใบความรู้ ใบงานให้พร้อม

5.1.2 ครูผู้สอนเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

### 5.2 ชั้นดำเนินการ

5.2.1 ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา

5.2.2 ครูนำเมาส์ตัวอย่างมาประกอบการสอนให้นักเรียนทุกคนจับเมาส์ นักเรียนทุกคนสังเกตที่เมาส์ ครูซักถามถึงปุ่มต่าง ๆ บนเมาส์ว่ามีหน้าที่อย่างไรบ้าง

5.2.3 ครูสอนการคลิกเมาส์ ให้นักเรียนเล่นเกมฝึกทักษะการใช้เมาส์ ครูเก็บบันทึกสถิติการคลิกเมาส์ของนักเรียน

5.2.4 ครูสอนการดับเบิลคลิกเมาส์ ให้นักเรียนเล่นเกมฝึกทักษะการใช้เมาส์ ครูเก็บบันทึกสถิติการคลิกเมาส์ของนักเรียน

5.2.5 ครูสอนการคลิกลากเมาส์ ให้นักเรียนเล่นเกมฝึกทักษะการใช้เมาส์ ครูเก็บบันทึกสถิติการคลิกเมาส์ของนักเรียน

5.2.6 ครูสอนการคลิกขวาเพื่อเรียกเมนูลัดขึ้นมา นักเรียนทดสอบการคลิกขวา ครูอธิบายคำสั่งต่าง ๆ บนเมนูลัด

## 6. กระบวนการวัดและประเมินผล

### 6.1 เครื่องมือในการวัดและประเมินผล

6.1.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามกิจกรรมที่กำหนด โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม

6.1.2 ประเมินผลงานในแบบประเมินผลงาน

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

ระดับที่ 4 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมากที่สุด

ระดับที่ 3 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมาก

ระดับที่ 2 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับพอใช้

ระดับที่ 1 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับ ต้องปรับปรุง

## 7. แหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้

7.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

7.3 หนังสือเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี

7.4 อินเทอร์เน็ต

## แผนการจัดการเรียนรู้

สาระที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มารู้จักคอมพิวเตอร์กันเถอะ เวลา 2 ชั่วโมง

แผนที่ 7 เรื่อง ส่วนต่าง ๆ ของแผงแป้นอักขระ

### มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

**มาตรฐาน ง 3.1** เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด ป.1/2** บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

5. นักเรียนสามารถบอกความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ได้
6. นักเรียนรู้จักหน้าที่และวิธีการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
7. นักเรียนสามารถดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้

### 3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 หน้าที่ของแป้นฟังก์ชัน
- 3.2 หน้าที่ของแป้นตัวอักษร
- 3.3 หน้าที่ของแป้นตัวเลข
- 3.4 หน้าที่ของแป้นควบคุม

### 4. สื่อ – อุปกรณ์

- 4.1 โปรแกรม Paint
- 4.2 โปรแกรม Tuxpaint
- 4.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- 4.4 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 4.5 ใบความรู้
- 4.6 ใบงาน

## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### 5.1 ชั้นเตรียม

5.1.1 ครูผู้สอนเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ใบความรู้ ใบงานให้พร้อม

5.1.2 ครูผู้สอนเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

### 5.2 ชั้นดำเนินการ

5.2.1 ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา

5.2.2 ครูนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สอนควบคู่ไปกับการให้นักเรียนดูที่แป้นพิมพ์ของนักเรียนและลองฝึกทักษะการพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft word

5.2.3 ครูให้นักเรียนเล่นเกมฝึกทักษะ Tuxtype ซึ่งเป็นเกมฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์

5.2.4 ครูอธิบายหน้าที่ต่าง ๆ ของแป้นฟังก์ชัน แป้นตัวอักษร แป้นตัวเลข แป้นควบคุม และให้นักเรียนฝึกทักษะด้วยโปรแกรม Microsoft word และเกม Tuxtype

## 6. กระบวนการวัดและประเมินผล

### 6.1 เครื่องมือในการวัดและประเมินผล

6.1.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามกิจกรรมที่กำหนด โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และ ความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม

6.1.2 ประเมินผลงานในแบบประเมินผลงาน

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

ระดับที่ 4 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมากที่สุด

ระดับที่ 3 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมาก

ระดับที่ 2 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับพอใช้

ระดับที่ 1 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับ ต้องปรับปรุง

## 7. แหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้

7.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

7.3 หนังสือเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี

7.4 อินเทอร์เน็ต

## แผนการจัดการเรียนรู้

สาระที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มารู้จักคอมพิวเตอร์กันเถอะ เวลา 2 ชั่วโมง

แผนที่ 8 เรื่อง การวางนิ้วบนแป้นพิมพ์

### มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

**มาตรฐาน ง 3.1** เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด ป.1/2** บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

6. นักเรียนสามารถบอกความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ได้
8. นักเรียนรู้จักหน้าที่และวิธีการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
9. นักเรียนสามารถดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้

### 3. สาระการเรียนรู้

3.1 วิธีการวางนิ้วบนแป้นพิมพ์

3.2 แป้นเหย้า ASDF JKL;

### 4. สื่อ – อุปกรณ์

4.1 โปรแกรม Paint

4.2 โปรแกรม Tuxpaint

4.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

4.4 เครื่องคอมพิวเตอร์

4.5 ใบความรู้

4.6 ใบงาน

## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### 5.1 ชั้นเตรียม

5.1.1 ครูผู้สอนเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ใบความรู้ ใบงานให้พร้อม

5.1.2 ครูผู้สอนเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

### 5.2 ชั้นดำเนินการ

5.2.1 ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา

5.2.2 ครูให้นักเรียนชুমือขึ้นทั้ง 2 ข้าง และให้นับนิ้วลงไปเริ่มจากนิ้วก้อยซ้าย นับไปเรื่อย ๆ พร้อมกับให้นักเรียน พูดยตาม

5.2.3 นักเรียนค่อย ๆ วางนิ้วลงไปบนแป้นพิมพ์ทีละนิ้วเริ่มจากนิ้วก้อยมือซ้าย

5.2.4 นักเรียนฝึกทักษะการพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft word

## 6. กระบวนการวัดและประเมินผล

### 6.1 เครื่องมือในการวัดและประเมินผล

6.1.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามกิจกรรมที่กำหนด โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม

### 6.1.2 ประเมินผลงานในแบบประเมินผลงาน

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

ระดับที่ 4 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมากที่สุด

ระดับที่ 3 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมาก

ระดับที่ 2 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับพอใช้

ระดับที่ 1 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับ ต้องปรับปรุง

## 7. แหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้

7.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

7.3 หนังสือเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี

7.4 อินเทอร์เน็ต



## แผนการจัดการเรียนรู้

สาระที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มารู้อักคอมพิวเตอร์กันเถอะ เวลา 3 ชั่วโมง

แผนที่ 9 เรื่อง แป้นพิมพ์ที่ควรรู้จัก

### มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

**มาตรฐาน ง 3.1** เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

**ตัวชี้วัด ป.1/2** บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

7. นักเรียนสามารถบอกความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ได้
10. นักเรียนรู้จักหน้าที่และวิธีการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
11. นักเรียนสามารถดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้

### 3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 หน้าที่ของแป้น esc
- 3.2 หน้าที่ของแป้น shift
- 3.3 หน้าที่ของแป้น caplocks
- 3.4 หน้าที่ของแป้น del
- 3.5 หน้าที่ของแป้น backspace
- 3.6 หน้าที่ของแป้น spacebar

### 4. สื่อ – อุปกรณ์

- 4.1 โปรแกรม Paint
- 4.2 โปรแกรม Tuxpaint
- 4.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- 4.4 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 4.5 ใบความรู้
- 4.6 ใบงาน

## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### 5.1 ชั้นเตรียม

5.1.1 ครูผู้สอนเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ใบความรู้ ใบงานให้พร้อม

5.1.2 ครูผู้สอนเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

### 5.2 ชั้นดำเนินการ

5.2.1 ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา

5.2.2 ครูอธิบายหน้าที่ของแป้น esc ว่ามีไว้สำหรับยกเลิก

5.2.3 ครูอธิบายหน้าที่ของแป้น shift ใช้ควบคู่กับตัวอักษรเพื่อพิมพ์ตัวอักษรด้านบน

5.2.4 ครูอธิบายหน้าที่ของแป้น caplocks ใช้สำหรับพิมพ์ตัวอักษรที่อยู่ด้านบน

5.2.5 ครูอธิบายหน้าที่ของแป้น Del ใช้ลบตัวอักษรตรงตำแหน่งที่เคอร์เซอร์กระพริบอยู่

5.2.6 ครูอธิบายหน้าที่ของแป้น backspace ใช้ลบตัวอักษรย้อนกลับ

5.2.7 ครูอธิบายหน้าที่ของแป้น spacebar ใช้เคาะเว้นวรรคตัวอักษร

5.2.8 นักเรียนฝึกทักษะการใช้แป้นต่าง ๆ ตามที่ครูสอน

5.2.9 ครูให้นักเรียนทำใบงานเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจ

## 6. กระบวนการวัดและประเมินผล

### 6.1 เครื่องมือในการวัดและประเมินผล

6.1.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามกิจกรรมที่กำหนด โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และ ความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม

6.1.2 ประเมินผลงานในแบบประเมินผลงาน

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

ระดับที่ 4 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมากที่สุด

ระดับที่ 3 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมาก

ระดับที่ 2 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับพอใช้

ระดับที่ 1 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับ ต้องปรับปรุง

## 7. แหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้

7.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

7.3 หนังสือเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี

7.4 อินเทอร์เน็ต

## แผนการจัดการเรียนรู้

สาระที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มารู้จักคอมพิวเตอร์กันเถอะ เวลา 1 ชั่วโมง

แผนที่ 10 เรื่อง แป้นตัวเลข

### มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด ป.1/2 บอกประโยชน์ของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

8. นักเรียนสามารถบอกความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ได้
12. นักเรียนรู้จักหน้าที่และวิธีการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
13. นักเรียนสามารถดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้

### 3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 หน้าที่ของแป้น number lock
- 3.2 หน้าที่ของแป้นตัวเลข

### 4. สื่อ – อุปกรณ์

- 4.1 โปรแกรม Paint
- 4.2 โปรแกรม Tuxpaint
- 4.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- 4.4 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 4.5 ใบความรู้
- 4.6 ใบงาน

## 5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### 5.1 ชั้นเตรียม

5.1.1 ครูผู้สอนเตรียมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความหมายและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ใบความรู้ ใบงานให้พร้อม

5.1.2 ครูผู้สอนเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานของนักเรียน

### 5.2 ชั้นดำเนินการ

5.2.1 ครูทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา

5.2.2 นักเรียนฝึกทักษะการเปิดปิดไฟสถานะตรงแป้น number lock นักเรียนสังเกตข้อแตกต่างของแป้นพิมพ์ แล้วตอบคำถามครูพร้อมกัน

5.2.3 นักเรียนฝึกทักษะการพิมพ์โดยใช้โปรแกรม Microsoft word และ tuxtype

## 6. กระบวนการวัดและประเมินผล

### 6.1 เครื่องมือในการวัดและประเมินผล

6.1.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตามกิจกรรมที่กำหนด โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม

6.1.2 ประเมินผลงานในรูปแบบประเมินผลงาน

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

ระดับที่ 4 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมากที่สุด

ระดับที่ 3 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับดีมาก

ระดับที่ 2 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับพอใช้

ระดับที่ 1 หมายถึง ผลการเรียนรู้ในระดับ ต้องปรับปรุง

## 7. แหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้

7.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

7.3 หนังสือเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยี

7.4 อินเทอร์เน็ต

ใบงาน

ใบงานแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1  
เรื่องความหมายของคอมพิวเตอร์  
และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

ใบงานที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนระบายสีรูปภาพคอมพิวเตอร์ ที่กำหนดให้

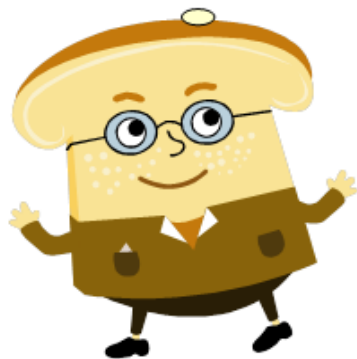


ครูสุนันทา สร้อยสวัสดิ์ ผู้สอนและจัดทำ

ไปงานแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1  
เรื่องความหมายของคอมพิวเทอร์  
และประโยชน์ของคอมพิวเทอร์

คำชี้แจง นักเรียนตอบคำถามครู  
เรื่องประโยชน์ของคอมพิวเทอร์

ประโยชน์ของคอมพิวเทอร์มี  
อะไรบ้างเอ่ย บอกครูมา 4 ข้อ  
ครับ



1

2

3

4



ครูสุนันทา สร้อยสวัสดิ์ ผู้สอนและจัดทำ

# ใบงานแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่องความหมายของคอมพิวเตอร์ และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง นักเรียนคลีกลากอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่อยู่กระจัด  
กระจาย ดังภาพข้างล่างนี้ แล้วเอามาประกอบรวมกัน  
ภายในวงกลมให้พร้อมใช้งานได้นะครับ

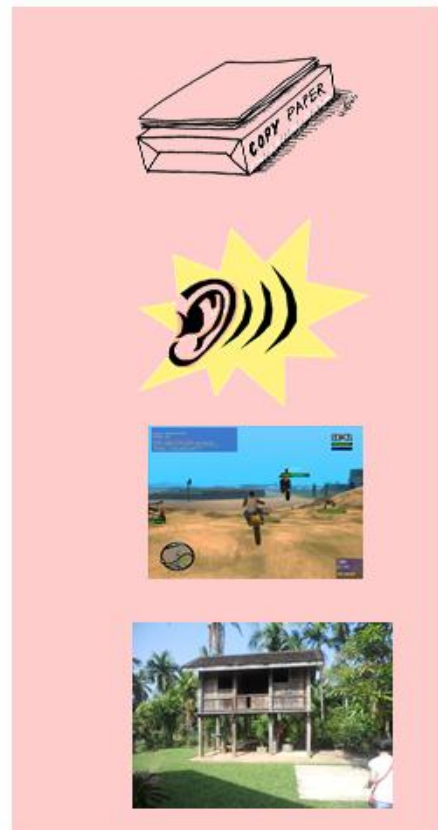


ครูสุนันทา สร้อยสวัสดิ์ ผู้สอนและจัดทำ



## ใบงานแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องอุปกรณ์ต่อพ่วงของคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง จับคู่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ต่อไปนี้ สัมพันธ์กันอย่างไร  
นะครับ



ครูสุนันทา สร้อยสวัสดิ์ ผู้สอนและจัดทำ

## ใบงานแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องอุปกรณ์ต่อพ่วงของคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกภาพอุปกรณ์ใดที่อุปกรณ์หลัก และอุปกรณ์ใดเป็นอุปกรณ์ต่อพ่วง เลือกลงในวงกลมเลยครับ



อุปกรณ์หลัก

อุปกรณ์ต่อพ่วง



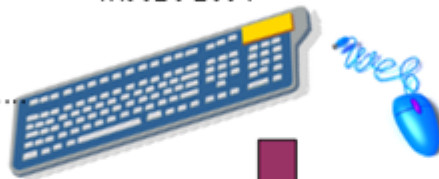
ครูสุวิมล ตรีสุขสวัสดิ์ ผู้สอนและจัดทำ

### ใบงานแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนวาดภาพระบายสีตามภาพขั้นตอนการทำงานของ  
คอมพิวเตอร์ต่อไปนี้พร้อมกับเขียนชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์  
ด้านล่างของภาพ



หน่วยรับเข้า



หน่วยประมวลผลกลาง



หน่วยส่งออก



ครูสุนันทา สร้อยสวัสดิ์ ผู้สอนและจัดทำ

## ใบงานแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องเมาส์

คำชี้แจง ให้นักเรียนฝึกวาดรูปเมาส์ด้วยโปรแกรม Paint ตามตัวอย่างข้างล่างนี้  
นะคะ



ครูสุพรรณทว สร้อยสวัสดิ์ ผู้สอนและจัดทำ

## ใบงานแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่องเมอส์

คำชี้แจง ให้นักเรียนฝึกคลิกเมอส์ด้วยโปรแกรมเกมส์ฝึกทักษะการใช้  
เมอส์ แล้วบันทึกลงในแบบบันทึกความก้าวหน้าในการใช้  
เมอส์



แบบบันทึกความก้าวหน้าของการใช้เมอส์

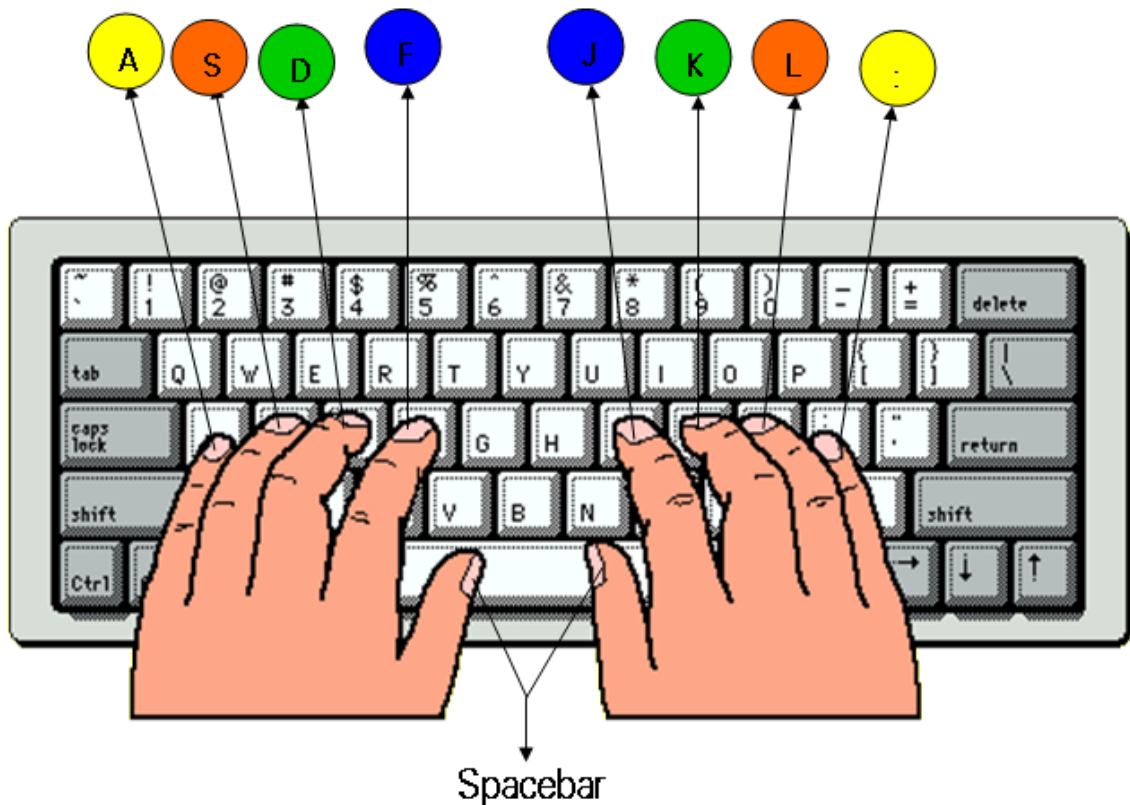
วิธีคลิก	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4
คลิก				
ดับเบิลคลิก				
คลิกลาก				



ครูสุนันทา สร้อยสวัสดิ์ ผู้สอนและจัดทำ

## 4. ขวานแผนกการจัดทําเครื่องทํานาน เรื่อง ทําขานนิ้วบนแป้นพิมพ์

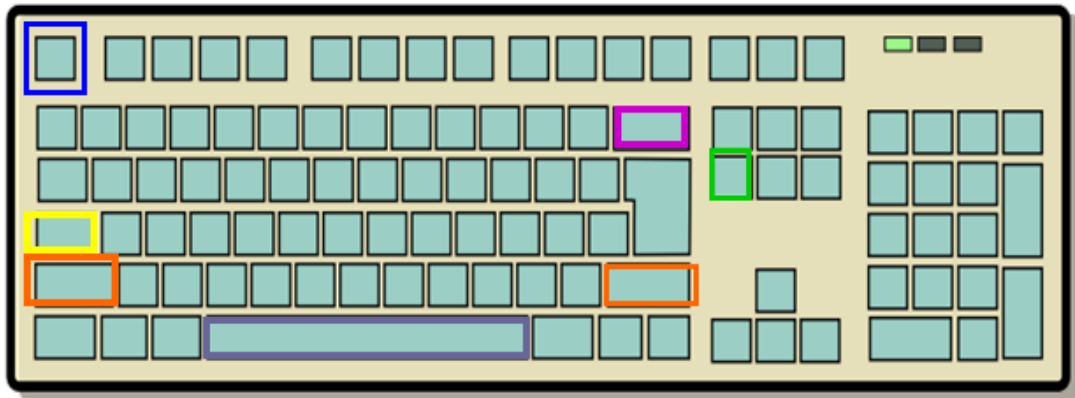
คำชี้แจง ให้นักเรียนวางมือบนแป้นพิมพ์ตรงตำแหน่ง ASDF JKL; ตามตัวอย่างการวางนิ้วมืองดภาพข้างล่าง



ดร.สุนันทา สร้อยสวัสดิ์ ผู้สอนและจัดทำ

# ไขวามแฉนการขัฒการเกือนนัที่ 8 เกือว แชนที่ศวกรุขัค

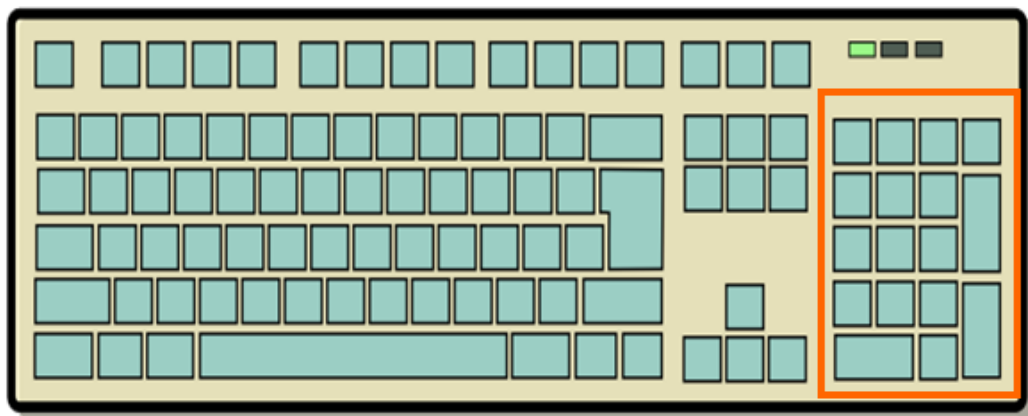
คำชี้แจง ใหนักเรียนเติมแแปน **esc, shift, capslock, del, backspace,**  
**Spacebar** ตรงตำแหน่งบนแแปนพิมพ์ที่กำหนดให้ ใให้ถูกต้อง



ศุสนันทา สัออสวัสดี ุ้สอนและขัฒทำ

## ขบวนการจดทักเรียนที่ ๑ เรื่อง แป้นตัวเลข

คำชี้แจง ให้นักเรียนเติมตัวเลขลงในช่องบนแป้นพิมพ์ที่กำหนดให้  
ให้ถูกต้อง



ครูสุนันทา สร้อยสวัสดิ์ ผู้สอนและจัดทำ