



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

รหัสวิชา ว21103

รายวิชา วิทยาการคำนวณ 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

ชื่อหน่วย ซอฟต์แวร์และการเลือกใช้

เวลา 4 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง ความหมายและประเภทของ
ซอฟต์แวร์ เวลา 1 ชั่วโมง

ชื่อครูผู้สอน นางสาวสพณิดา อินทจันทร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหา
ที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยี
สารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหา
ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ม.1/3 รวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ ประมวลผล ประเมินผล นำ
เสนอข้อมูลและสารสนเทศตามวัตถุประสงค์ โดยใช้ซอฟต์แวร์หรือ
บริการบนอินเทอร์เน็ตที่หลากหลาย

2. สาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด)

ซอฟต์แวร์ (Software) คือ โปรแกรมชุดคำสั่งที่เขียนขึ้นเพื่อควบคุม
การทำงานของคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ แตกต่างจากฮาร์ดแวร์
(Hardware) ที่เป็นชิ้นส่วนอุปกรณ์ที่จับต้องได้ โดยซอฟต์แวร์แบ่งออกเป็น
2 ประเภทหลัก คือ 1. ซอฟต์แวร์ระบบ และ 2. ซอฟต์แวร์ประยุกต์ ทั้งนี้
ซอฟต์แวร์ระบบ (System Software) ทำหน้าที่ช่วยจัดการและควบคุมการ
ทำงานของคอมพิวเตอร์ เช่น ระบบปฏิบัติการ (Operating System: OS)
ได้แก่ Windows, Android และ iOS เป็นต้น

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ด้านความรู้ (K) อธิบายความหมายและประเภทของซอฟต์แวร์ได้ และบอกความแตกต่างระหว่างฮาร์ดแวร์กับซอฟต์แวร์ รวมถึงระบุชื่อระบบปฏิบัติการได้ถูกต้อง
- ด้านทักษะ/กระบวนการ(P) จำแนกประเภทขององค์ประกอบคอมพิวเตอร์ (ฮาร์ดแวร์/ซอฟต์แวร์ระบบ/ ซอฟต์แวร์ประยุกต์) จากสถานการณ์ที่กำหนดได้อย่างถูกต้อง
- ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) มีความรับผิดชอบในการทำงาน มีวินัยในการเรียนและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

4. สาระการเรียนรู้

- 1) ความหมายของซอฟต์แวร์ (Software) และฮาร์ดแวร์ (Hardware)
- 2) ประเภทของซอฟต์แวร์ (ซอฟต์แวร์ระบบ และ ซอฟต์แวร์ประยุกต์)
- 3) ซอฟต์แวร์ระบบ (System Software)
- 4) ซอฟต์แวร์ประยุกต์ (Application Software)

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement)

- 1) ครูถามถึงสมาร์ตโฟนที่นักเรียนใช้งานอยู่เป็นยี่ห้อใด และนักเรียนใช้แอปพลิเคชันอะไรบ้าง เพื่อเป็นการเชื่อมโยงความรู้เดิมในเรื่องฮาร์ดแวร์ และความรู้ใหม่ในเรื่องซอฟต์แวร์ให้นักเรียนเกิดความรู้ความพร้อมในเรื่องที่จะเรียนในเบื้องต้น
- 2) นักเรียนร่วมอภิปรายและตอบคำถาม
- 3) ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเรื่องฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์

ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration)

- 1) นักเรียนศึกษาชื่อซอฟต์แวร์ที่ใช้ทำงานกับคอมพิวเตอร์เพิ่มเติม
- 2) นักเรียนคิดวิเคราะห์และจำแนกข้อมูลที่สืบค้นได้ด้วยตนเอง
- 3) ครูใช้วิธีสุ่มนักเรียนเพื่อตอบคำถามและนำเสนอแนวคิดของตนเองให้เพื่อนในชั้นเรียนฟัง

ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)

- 1) ครูอธิบายความหมายของซอฟต์แวร์ และเปรียบเทียบกับฮาร์ดแวร์
- 2) ครูอธิบายประเภทของซอฟต์แวร์ ว่าแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1.ซอฟต์แวร์ระบบ 2.ซอฟต์แวร์ประยุกต์
- 3) ครูอธิบายความหมายของซอฟต์แวร์ระบบและ ซอฟต์แวร์ประยุกต์ พร้อมยกตัวอย่าง

ขั้นขยายความรู้ (Elaboration)

- 1) ครูแสดงชื่อโปรแกรมและอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ละข้อ ให้นักเรียนทั้งห้องช่วยกันวิเคราะห์และตอบอย่างรวดเร็วว่าข้อใด คือ "ฮาร์ดแวร์", "ซอฟต์แวร์ระบบ" หรือ "ซอฟต์แวร์ประยุกต์"
- 2) ให้นักเรียนทั้งห้องช่วยกันวิเคราะห์และตอบคำถามอย่างรวดเร็ว
- 3) นักเรียนอภิปรายร่วมกันถึงความสำคัญของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์

ขั้นประเมินผล (Evaluation)

- 1) นักเรียนแต่ละคนทำใบกิจกรรมที่ 3.1 เรื่อง ประเภทของซอฟต์แวร์ ผ่าน Google Classroom
- 1) ครูตรวจสอบผลการเรียนรู้จากคำตอบของนักเรียนรายบุคคล
- 1) ครูสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมระหว่างกิจกรรม

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

1) สไลด์นำเสนอหน่วยที่ 3 เรื่อง ความหมายและประเภทของซอฟต์แวร์

2) ใบกิจกรรม เรื่อง ที่ 3.1 ประเภทของซอฟต์แวร์

3) Google Classroom

แหล่งเรียนรู้

1) อินเทอร์เน็ต

2) ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

8. การวัดและประเมินผล

รายการประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบกิจกรรมที่ 3.1	แบบประเมินกิจกรรม	ผ่านร้อยละ 60
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)	สังเกตการจำแนกประเภทของซอฟต์แวร์	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

9. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....
.....)

ตำแหน่ง.....

.....

วันที่.....**เดือน**.....**พ.ศ.**.....

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการแก้ปัญหาและพัฒนา

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

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(นางสาวสุพณิดา อินทจันทร์)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ใบงาน 3.1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 : ซอฟต์แวร์และการเลือกใช้
ใบงานที่ 3.1 เรื่อง ประเภทของซอฟต์แวร์

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....

	☰ ☰ +
☰ ☰ +	1.ซอฟต์แวร์ หมายถึงอะไร ตอบ
	2.ซอฟต์แวร์แบ่งออกได้กี่ชนิด อะไรบ้าง ตอบ
	3.ซอฟต์แวร์ระบบมีความสำคัญต่อฮาร์ดแวร์อย่างไร ตอบ
	4.โปรแกรมรรถประโยชน์ มีประโยชน์ต่อเครื่องคอมพิวเตอร์อย่างไร ตอบ
	5. โปรแกรมรรถประโยชน์ มีโปรแกรมอะไรบ้าง ตอบ