



แผนการจัดการเรียนรู้
รายวิชา

วิทยาการคำนวณ

หน่วยที่ ๑
การแก้ปัญหา

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖



ระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่

๖

จัดทำโดย

นางสุราทิพย์ สารพันธ์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนพระตำหนักมหาราช

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



แผนการจัดการเรียนรู้

รหัสวิชา ว๑๖๒๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง การแก้ปัญหา เวลา ๖ ชั่วโมง
หน่วยย่อยที่ ๔ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน เวลา ๒ ชั่วโมง
สัปดาห์ที่ ๓.๔ วันที่ ๒.๑๖ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘ ครูผู้สอน นางสุธาทิพย์ สาระพันธ์

๑. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว ๔.๒ เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริง
อย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน
และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ป.๖/๑ ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการอธิบายและออกแบบวิธีการแก้ปัญหา
ที่พบในชีวิตประจำวัน

๒. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

การแสดงวิธีในการแก้ปัญหาหรือแสดงขั้นตอนการทำงาน สามารถเขียนเป็นผังงานได้
การแสดงขั้นตอนการทำงานมีทั้งแบบปฏิบัติงานตามลำดับ และแบบที่มีการตัดสินใจซึ่งต้องระบุ
การทำงานเมื่อเป็นจริงและ/หรือเท็จ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์

๓. สาระการเรียนรู้ (หลักสูตรแกนกลาง)

การเขียนผังงานแสดงขั้นตอนการทำงาน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ๑) อธิบายขั้นตอนการทำงานและผลลัพธ์ของผังงาน (K)
- ๒) เขียนผังงานแสดงขั้นตอนการแก้ปัญหา (P)
- ๓) เห็นความสำคัญของการใช้ผังงานในการทำงานในชีวิตประจำวัน (A)

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ๑. ความสามารถในการสื่อสาร
- ๒. ความสามารถในการคิด
- ๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ๔. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ๕. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> ๑. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | <input type="checkbox"/> ๕. อยู่อย่างพอเพียง |
| <input type="checkbox"/> ๒. ซื่อสัตย์สุจริต | <input checked="" type="checkbox"/> ๖. มุ่งมั่นในการทำงาน |
| <input type="checkbox"/> ๓. มีวินัย | <input type="checkbox"/> ๗. รักความเป็นไทย |
| <input checked="" type="checkbox"/> ๔. ใฝ่เรียนรู้ | <input type="checkbox"/> ๘. มีจิตสาธารณะ |

๗. กระบวนการจัดการเรียนรู้



๗.๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนด้วยการเช็คชื่อผ่านการให้คะแนนดาวด้วยสื่อนำเสนอ ClassPoint ที่ครูผู้สอนจัดทำขึ้น

๒. ครูทบทวนความรู้จากชั่วโมงที่แล้วเกี่ยวกับการแสดงวิธีการแก้ปัญหาด้วยรหัสจำลอง หมายถึง การอธิบายการทำงานหรือการแก้ปัญหอย่งเป็นขั้นตอนที่เห็นชัดเจนสามารถตรวจสอบได้ และการทำงานบางอย่างสามารถสลับลำดับกันได้

๓. ครูเชื่อมโยงความรู้ โดยใช้ไฟล์มัลติมีเดียจากเว็บไซต์ OBEC Content Center ด้วยเกม “Dragon ตะลุยรหัสจำลองและผังงาน”

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๓๘๘๑๗>

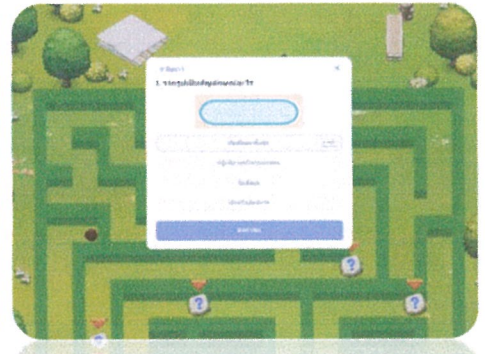


ซึ่งจะแบ่งออกเป็น ๖ Level ดังนี้

- ๑) Level ๑ การวางแผนแก้ปัญหา
- ๒) Level ๒ รหัสจำลอง
- ๓) Level ๓ ผังงาน
- ๔) Level ๔ Multichannel cave
- ๕) Level ๕ สรุปความรู้การใช้ผังงาน
- ๖) Level ๖ การใช้ผังงาน

ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน คุณครูให้ผู้เรียนทำ **Level ๑ การวางแผนแก้ปัญหา** และ **Level ๒ รหัสจำลอง**

๔. ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การแสดงวิธีการแก้ปัญหาด้วยผังงาน ผ่านเว็บไซต์ ZepQuiz ตามลิงก์ <https://quiz.zep.us/th/play/vJ๗bXr> จำนวน ๑๐ ข้อ



๗.๒ ชั้นกระบวนการสอน

๑. ครูอธิบายความหมายของสัญลักษณ์และหน้าที่ของผังงาน โดยใช้ไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากเว็บไซต์ OBEC Content Center เรื่อง รหัสจำลองและผังงาน ชั้น ป.๖ ตามลิงก์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๔๕๕๓๗>



๒. ครูสอบถามถึงสัญลักษณ์ผังงานที่คิดว่าแตกต่างกันอย่างไร และในการเขียนผังงานมีองค์ประกอบอะไรบ้าง

(แนวคำตอบ : สัญลักษณ์มีลักษณะแตกต่างกันและการทำงานก็แตกต่างกันด้วย โดยมีสัญลักษณ์เริ่มต้น/จบ การปฏิบัติงาน การตัดสินใจ มีลูกศรแสดงทิศทางไหลของลำดับจากขั้นตอนแรกจนถึงขั้นตอนสุดท้าย)

๓. ครูให้นักเรียนทบทวนความหมายและการทำงานของสัญลักษณ์ของผังงาน ด้วยการเล่นเกมใน **Level ๓ ผังงาน** เกม Dragon ตะลุยรหัสล่าลงและผังงาน โดยใช้ไฟล์มัลติมีเดียจากเว็บไซต์ OBEC Content Center ตามลิงก์

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๓๘๘๑๗>



๔. กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วยการตอบคำถามภายใน ๑๐ วินาที เลือกซ้ายหรือขวา ในด่าน **Level ๔ Multichannel Cave** เกม Dragon ตะลุยรหัสล่าลงและผังงาน โดยใช้ไฟล์มัลติมีเดียจากเว็บไซต์ OBEC Content Center ตามลิงก์

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๓๘๘๑๗>

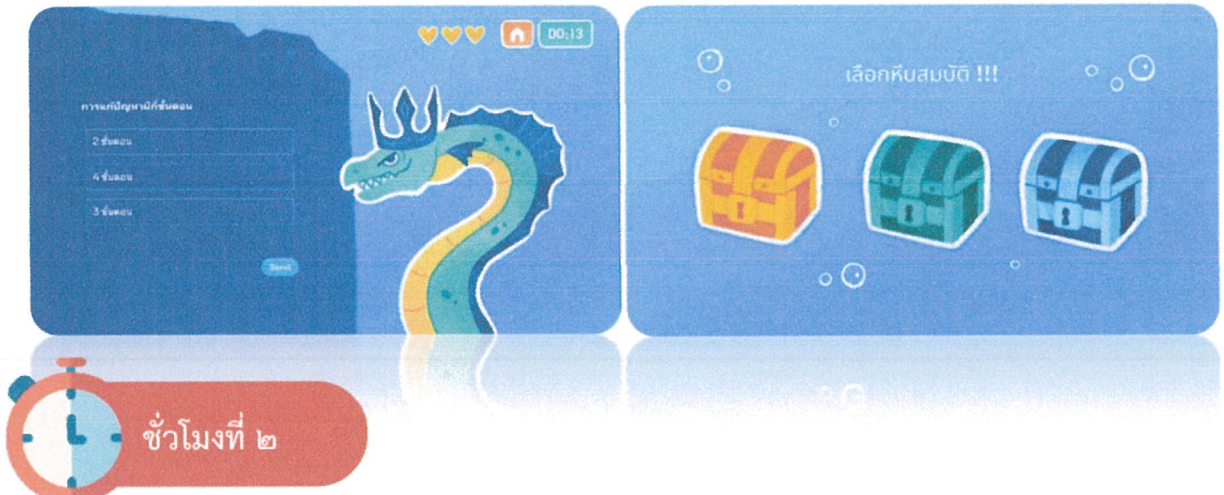


๕. นักเรียนศึกษาการใช้ผังงาน โดยการเลือกวางข้อความให้ตรงกับสัญลักษณ์ที่กำหนดให้ ในด่าน **Level ๕ สรุปความรู้การใช้ผังงาน** เกม Dragon ตะลุยรหัสล่าลงและผังงาน โดยใช้ไฟล์มัลติมีเดียจากเว็บไซต์ OBEC Content Center ตามลิงก์

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๓๘๘๑๗>

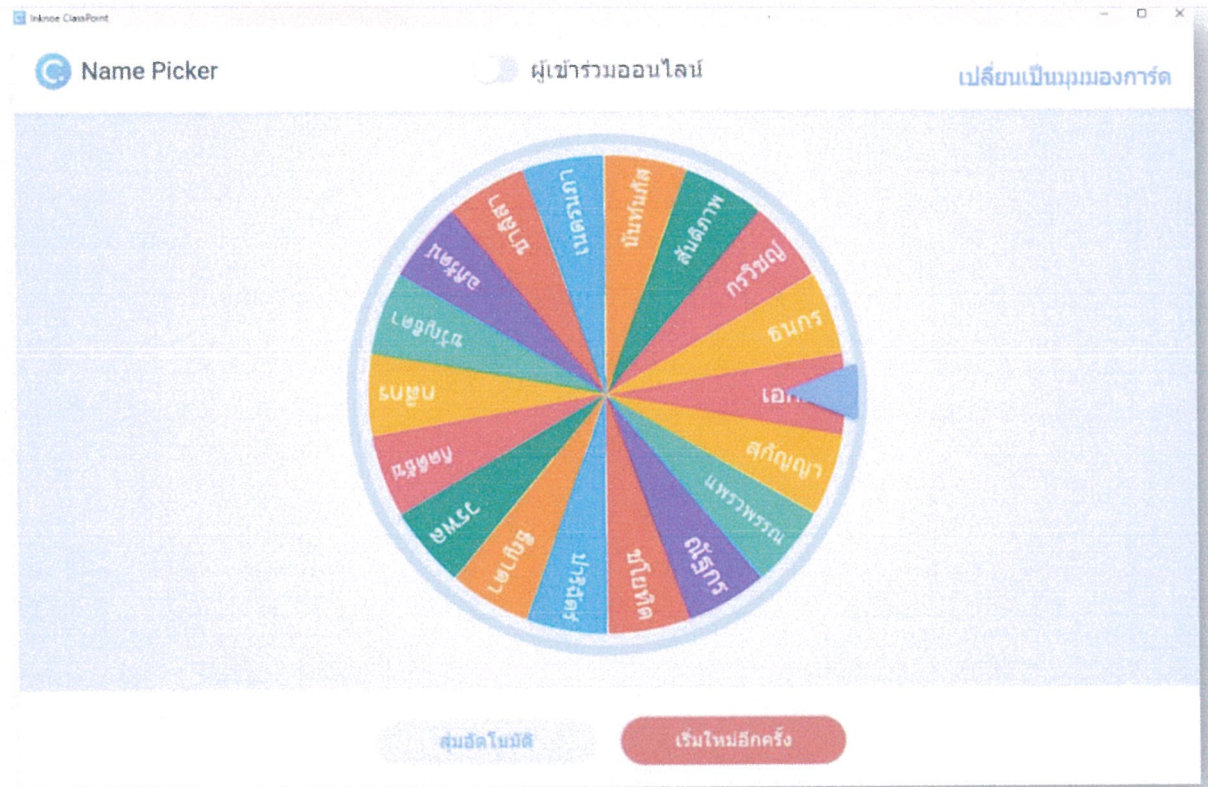


๖. นักเรียนสรุปความรู้ เรื่อง การใช้สัญลักษณ์ผังงาน โดยการตอบคำถาม ๓ ตัวเลือก ภายในเวลา ๑๕ วินาที ด้าน **Level ๖ ด้านสุดท้าย** เกม Dragon ตะลุยรหัสล่าทอง และผังงาน โดยใช้ไฟล์มัลติมีเดียจากเว็บไซต์ OBEC Content Center ตามลิงก์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๓๘๘๑๗>





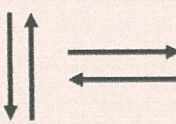


๗.๒ ชั้นกระบวนการสอน (ต่อ)

๑. ครูทบทวนความหมายของสัญลักษณ์ผังงานจากชั่วโมงที่แล้ว โดยการสุ่มนักเรียน โดยใช้ Name Picker ใน ClassPoint ที่ครูสร้างขึ้น



(แนวคำตอบ :

สัญลักษณ์	ชื่อเรียก	ความหมายของสัญลักษณ์
	เริ่มต้นและจบ	จุดเริ่มต้นและสิ้นสุดของผังงาน
	การนำข้อมูลเข้า-ออก แบบทั่วไป	รับและแสดงข้อมูล โดยไม่ระบุอุปกรณ์
	การปฏิบัติงาน	การประมวลผลข้อมูล
	การตัดสินใจ	การตัดสินใจ เพื่อพิจารณาเงื่อนไข
	ทิศทางการทำงาน	ทิศทางการทำงาน ใช้เชื่อมต่อสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อแสดงทิศทางการทำงาน ของโปรแกรม

๒. ครูอธิบายวิธีการเขียนโปรแกรมด้วยผังงาน โดยครูศึกษาสื่อประเภทหนังสือ เรื่อง แผนการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบโปรแกรมด้วยผังงาน จากเว็บไซต์ OBEC Content Center ตามลิงก์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๔๐๔๒๗> และสรุปความหมายของผังงานให้นักเรียน ดังนี้

ผังงาน หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยในการเขียนโปรแกรม โดยเขียนเป็นเครื่องหมายภาพสัญลักษณ์แสดงลำดับขั้นตอนการทำงาน

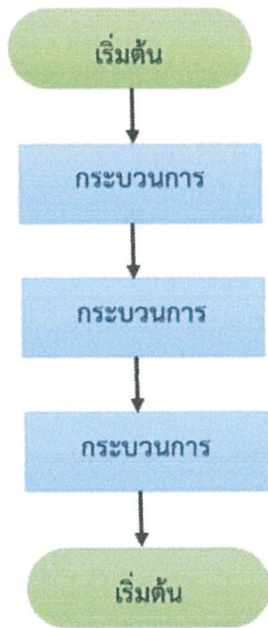
การเขียนแผนผัง เป็นการถ่ายทอดความเข้าใจที่ได้จากการวิเคราะห์งานให้อยู่ในรูปภาพหรือสัญลักษณ์ ผู้เขียนโปรแกรมจะสามารถเข้าใจลำดับขั้นตอนการเขียนโปรแกรมได้อย่างรวดเร็วและง่ายขึ้น และง่ายต่อการตรวจสอบความถูกต้องของลำดับขั้นตอนในวิธีการประมวลผล การเขียนแผนผังแสดงลำดับขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม สามารถเขียนได้ ๓ แบบ คือ

๑. การเขียนแผนผังแบบลำดับ เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานตามลำดับก่อน - หลัง โดยมีลักษณะเรียงเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ

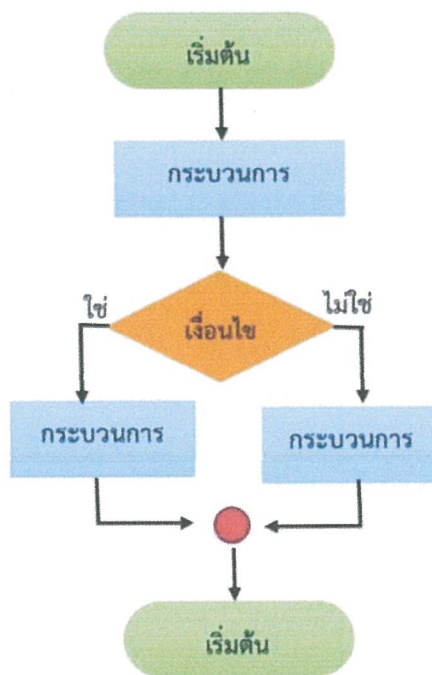
๒. การเขียนแผนผังแบบทางเลือก เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานที่มีการกำหนดเงื่อนไข โดยถ้าเงื่อนไขเป็นจริงทำกิจกรรมหนึ่ง แต่ถ้าเงื่อนไขไม่เป็นจริงจะทำอีกกิจกรรมหนึ่ง

๓. การเขียนแผนผังแบบทำซ้ำ เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานที่ต้องการทำกระบวนการต่าง ๆ ซ้ำกันหลายรอบ โดยผลลัพธ์ที่ได้จากการทำงานซ้ำในแต่ละครั้งนั้นไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน ซึ่งมีรูปแบบดังนี้

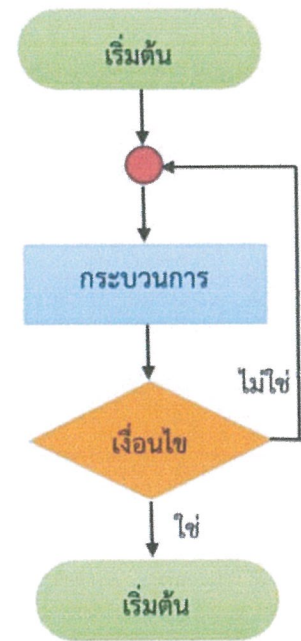
การเขียนแผนผังแบบลำดับ



การเขียนแผนผังแบบทางเลือก



การเขียนแผนผังแบบทำซ้ำ



๓. ครูอธิบายว่า ในการเขียนผังงานจะต้องใช้สัญลักษณ์ที่ได้ศึกษาจากชั่วโมงที่แล้ว มาใช้แทนขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม

๔. ครูให้นักเรียนศึกษารูปแบบของผังงานแต่ละประเภท จากสื่อมัลติมีเดีย เกมการแก้ปัญหาด้วยผังงาน จากเว็บไซต์ OBEC Content Center ตามลิงก์

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/multimedia/๑๓๕๙๔๕>



ซึ่งแต่ละรูปแบบก็จะมีสถานการณ์ให้ฝึกเขียนผังงาน รูปแบบละ ๓ สถานการณ์



๕. ครูให้เวลานักเรียนในการเขียนผังงาน สถานการณ์ละ ๒ นาที จากนั้นทำการสุ่มนักเรียน โดยใช้ Name Picker ใน ClassPoint ที่ครูสร้างขึ้น ให้นักเรียนอธิบายวิธีการทำผังงานในสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมายให้เพื่อนทั้งห้องได้ทราบคำตอบ

๖. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบที่ถูกต้อง

๗. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การแสดงวิธีการแก้ปัญหาด้วยผังงาน ผ่านเว็บไซต์ ZepQuiz ตามลิงก์ <https://quiz.zep.us/th/play/LBYxRd> จำนวน ๑๐ ข้อ

๗.๓ ขั้นสรุป

๑. ครูร่วมกับนักเรียนอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการเขียนลำดับขั้นตอนการทำงาน โดยใช้ผังงาน ซึ่งมีทั้งปฏิบัติงานตามลำดับและแบบที่มีการตัดสินใจ ผังงานทำให้เห็นขั้นตอนที่ชัดเจน ตรวจสอบการทำงานได้ และการทำงานบางขั้นตอนสามารถสลับได้

๒. ครูให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ การจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการสอนจาก OBEC Content Center ผ่าน Google Form ตามลิงก์ <https://forms.gle/๗๙๖UQAFPJCHdUJ๕๔๗>

๘. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ๑) คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์จาก OBEC Content
 - ๑.๑ มัลติมีเดีย : Dragon ตะลุยรหัสล่าลงและผังงาน
 - ๑.๒ มัลติมีเดีย : เกมการแก้ปัญหาด้วยผังงาน
 - ๑.๓ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ : รหัสล่าลงและผังงาน ชั้น ป.๖
 - ๑.๔ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ : แผนการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบโปรแกรมด้วยผังงาน
- ๒) สื่อนำเสนอ ClassPoint เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน
- ๓) ZepQuiz
 - ๓.๑ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การแสดงวิธีการแก้ปัญหาด้วยผังงาน
 - ๓.๒ แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การแสดงวิธีการแก้ปัญหาด้วยผังงาน
- ๔) Google Form

๙. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
๑. ด้านความรู้ (K) อธิบายขั้นตอนการทำงานและผลลัพธ์ของผังงาน	- แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน - ประเมินการตอบคำถามในชั้นเรียน	- แบบทดสอบ - แบบประเมินความรู้	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
๒. ด้านทักษะกระบวนการ (P) เขียนผังงานแสดงขั้นตอนการแก้ปัญหา	ประเมินทักษะกระบวนการ	- แบบประเมินทักษะกระบวนการ	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับคุณภาพ “พอใช้” ขึ้นไป
๓. คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) เห็นความสำคัญของการใช้ผังงานในการทำงานในชีวิตประจำวัน	- ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ - ประเมินความพึงพอใจ	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ -แบบประเมินความพึงพอใจ	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

(ลงชื่อ).....ผู้สอน
(นางสุรชาติพย์ สารพันธ์)
วันที่ ๓๑ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

บันทึกการตรวจสอบและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

อนุญาตให้ใช้สอนได้ เพราะเป็นแผนการสอนที่มีองค์ประกอบของแผนครบถ้วน
นำไปใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนต่อไปได้

ไม่อนุญาต เพราะ.....

(ลงชื่อ) ว่าที่เรือโท.....

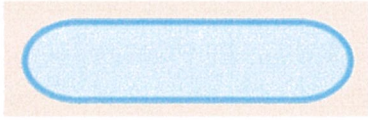
(ยศติชน บุญเทศ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพระตำหนักมหาราช

วันที่ ๓๑ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

แบบทดสอบก่อน - หลังเรียน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง แก้ปัญหาด้วยผังงาน

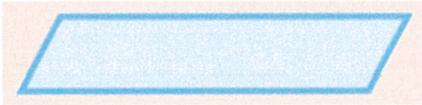
๑. จากรูปเป็นสัญลักษณ์อะไร



- ก. เริ่มต้นและสิ้นสุด
- ข. ปฏิบัติงานหรือประมวลผล
- ค. รับข้อมูล
- ง. เงื่อนไขตัดสินใจ

เฉลย ก. เริ่มต้นและสิ้นสุด

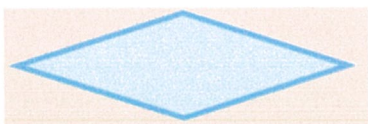
๒. จากรูปเป็นสัญลักษณ์อะไร



- ก. เริ่มต้นและสิ้นสุด
- ข. ปฏิบัติงานหรือประมวลผล
- ค. รับข้อมูล
- ง. เงื่อนไขตัดสินใจ

เฉลย ค. รับข้อมูล

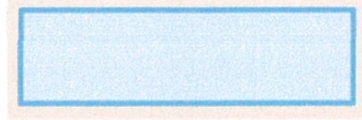
๓. จากรูปเป็นสัญลักษณ์อะไร



- ก. เริ่มต้นและสิ้นสุด
- ข. ปฏิบัติงานหรือประมวลผล
- ค. รับข้อมูล
- ง. เงื่อนไขตัดสินใจ

เฉลย ง. เงื่อนไขตัดสินใจ

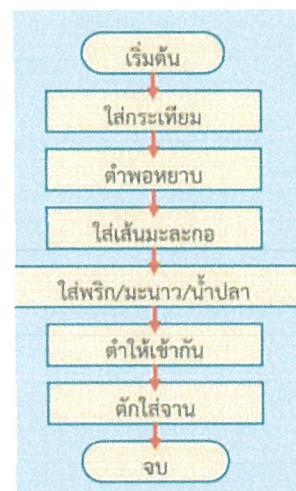
๔. จากรูปเป็นสัญลักษณ์อะไร



- ก. เริ่มต้นและสิ้นสุด
- ข. ปฏิบัติงานหรือประมวลผล
- ค. รับข้อมูล
- ง. เงื่อนไขตัดสินใจ

เฉลย ข. ปฏิบัติงานหรือประมวลผล

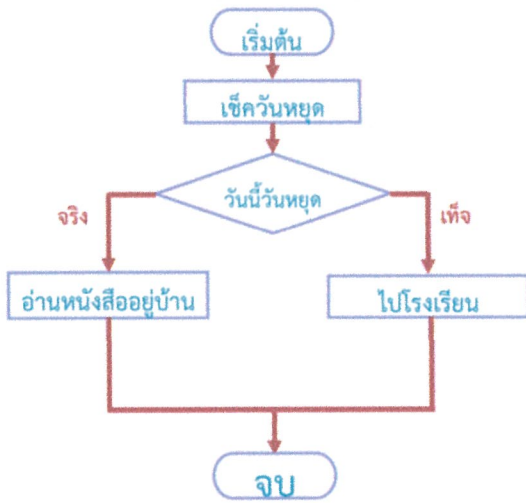
๕. จากรูปเป็นผังงานรูปแบบใด



- ก. ผังงานแบบลำดับ
- ข. ผังงานแบบทำซ้ำ
- ค. ผังงานแบบทางเลือก
- ง. ผังงานแบบไม่มีสิ้นสุด

เฉลย ก. ผังงานแบบลำดับ

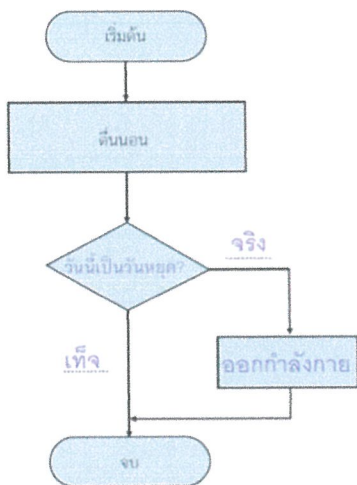
๖. จากรูปเป็นผังงานรูปแบบใด



- ก. ผังงานแบบลำดับ
- ข. ผังงานแบบทำซ้ำ
- ค. ผังงานแบบทางเลือก
- ง. ผังงานแบบไม่มีสิ้นสุด

เฉลย ค. ผังงานแบบทางเลือก

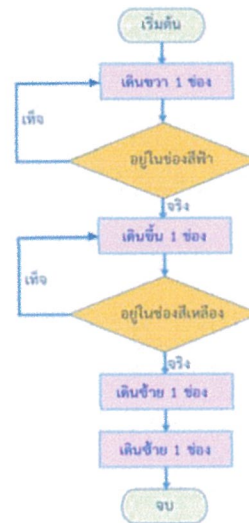
๗. จากรูปเป็นผังงานรูปแบบใด



- ก. ผังงานแบบลำดับ
- ข. ผังงานแบบทำซ้ำ
- ค. ผังงานแบบทางเลือก
- ง. ผังงานแบบไม่มีสิ้นสุด

เฉลย ข. ผังงานแบบทำซ้ำ

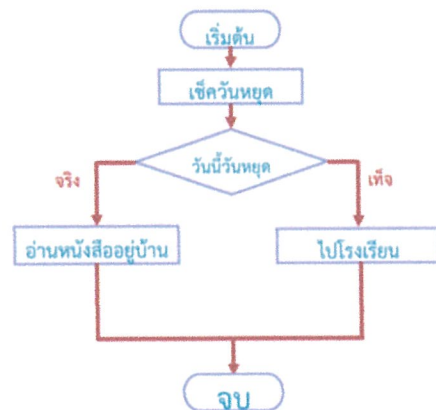
๘. จากรูปเป็นผังงานรูปแบบใด



- ก. ผังงานแบบลำดับ
- ข. ผังงานแบบทำซ้ำ
- ค. ผังงานแบบทางเลือก
- ง. ผังงานแบบไม่มีสิ้นสุด

เฉลย ค. ผังงานแบบทางเลือก

๘. จากผังงาน “ถ้าวันนี้เป็นวันหยุด จะเกิดอะไรขึ้น”



- ก. เช็ควันหยุด
- ข. อ่านหนังสืออยู่บ้าน
- ค. ไปเที่ยว
- ง. ไปโรงเรียน

เฉลย ข. อ่านหนังสืออยู่บ้าน

๑๐. จากผังงาน “ไอศกรีมรสโดนใจ”
คือข้อใด



ก



ข



ค



ง

เฉลย ก.

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน ๕ คะแนนขึ้นไป = “ผ่าน”

คะแนน ๐ - ๔ = “ไม่ผ่าน”

แบบประเมินด้านความรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน

คำชี้แจง : ให้ครูตรวจใบงานของนักเรียนแล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับผลการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน			สรุป คะแนน (คะแนน เต็ม ๓ คะแนน)
		อธิบายขั้นตอนการทำงานและผลลัพธ์ของผังงาน			
		ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ควรปรับปรุง (๑)	
๑	ด.ช.กสิกร บุญเสน่ห์	✓			๓
๒	ด.ช.ณัฐกร รัตนิน	✓			๓
๓	ด.ช.กิตติชัย แสงอุบล	✓			๓
๔	ด.ช.เอกภพ รัตนะมโนชญ์	✓			๓
๕	ด.ช.อมิรัตน์ นพตากุล	✓			๓
๖	ด.ช.ธนกร พงษ์ยินดี	✓			๓
๗	ด.ช.กรวิชญ์ ขาวสะอาด	✓			๓
๘	ด.ช.วรพล จันทร์รา	✓			๓
๙	ด.ช.สันติภาพ ดีทน	✓			๓
๑๐	ด.ช.ชโยทิต สงสุวรรณ	✓			๓
๑๑	ด.ญ.สุกัญญา สาระ	✓			๓
๑๒	ด.ญ.ขวัญธิดา รื่นรอยทรัพย์	✓			๓
๑๓	ด.ญ.เนตรนภา ภูมิสวัสดิ์	✓			๓
๑๔	ด.ญ.ธิญาดา โพธิ์งาม		✓		๒
๑๕	ด.ญ.แพรวพรรณ อังคนาวิน	✓			๓
๑๖	ด.ญ.ชาลิสสา หมั่นหนองทุ่ม	✓			๓
๑๗	ด.ญ.นันทน์ภัส คงนิ่ม	✓			๓
๑๘	ด.ญ.ปาริฉัตร พานศรีหามาต	✓			๓

เกณฑ์การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ประเด็นการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ควรปรับปรุง (๑)
อธิบายขั้นตอนการทำงานและผลลัพธ์ของผังงาน	อธิบายลำดับการทำงานและผลลัพธ์ของผังงานได้ถูกต้อง และครบถ้วน	อธิบายลำดับการทำงานหรือผลลัพธ์ของผังงานได้ถูกต้อง อย่างไม่อย่างหนึ่ง	อธิบายลำดับการทำงานและผลลัพธ์ของผังงานไม่ถูกต้อง

เกณฑ์การตัดสิน

- คะแนน ๓ หมายถึง ระดับ ดี
- คะแนน ๒ หมายถึง ระดับ พอใช้
- คะแนน ๑ หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (๒) ขึ้นไป

แบบประเมินด้านความรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน

คำชี้แจง : ให้ครูตรวจแบบทดสอบก่อนของผู้เรียนแล้วแปลผล

ที่	ชื่อ-สกุล	แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน	
		คะแนน (๑๐)	แปลผล
๑	ด.ช.กสิกร บุญแสนท์	๕	พอใช้
๒	ด.ช.ณัฐกร รัตนนิล	๕	พอใช้
๓	ด.ช.กิตติธัช แสงอุบล	๒	ควรปรับปรุง
๔	ด.ช.เอกภพ รัตนะมโนชญ์	๕	พอใช้
๕	ด.ช.อภิรัตน์ นพตาภูล	๕	พอใช้
๖	ด.ช.ธนกร พงษ์ยินดี	๕	พอใช้
๗	ด.ช.กรวิชัย ชาวสะอาด	๘	ดี
๘	ด.ช.วรพล จันทรา	๑	ควรปรับปรุง
๙	ด.ช.สันติภาพ ดีทน	๒	ควรปรับปรุง
๑๐	ด.ช.ชโยทิต สงสุวรรณ	๒	ควรปรับปรุง
๑๑	ด.ญ.สุกัญญา สาระ	๑	ควรปรับปรุง
๑๒	ด.ญ.ขวัญธิดา รื่นรวยทรัพย์	๒	ควรปรับปรุง
๑๓	ด.ญ.เนตรนภา ภูมิสวัสดิ์	๖	พอใช้
๑๔	ด.ญ.ธิญาดา โพธิ์งาม	๖	พอใช้
๑๕	ด.ญ.แพรวพรรณ อังคนาวิน	๒	ควรปรับปรุง
๑๖	ด.ญ.ชาลิสา หมั่นหนองทุ่ม	๘	ดี
๑๗	ด.ญ.นันทน์ภัส คงนิม	๕	พอใช้
๑๘	ด.ญ.ปาริฉัตร พานศรีหามาต	๓	ควรปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ๗ - ๑๐ หมายถึง ระดับ ดี
 คะแนน ๔ - ๖ หมายถึง ระดับ พอใช้
 คะแนน ๐ - ๓ หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (๔ - ๖) ขึ้นไป

แบบประเมินด้านความรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน

คำชี้แจง : ให้ครูตรวจแบบทดสอบหลังของผู้เรียนแล้วแปลผล

ที่	ชื่อ-สกุล	แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน	
		คะแนน (๑๐)	แปลผล
๑	ด.ช.กสิกร บุญแสนท์	๑๐	ดี
๒	ด.ช.ณัฐกร รัตนิล	๕	พอใช้
๓	ด.ช.กิตติธัช แสงอุบล	๖	พอใช้
๔	ด.ช.เอกภพ รัตนมะโนชญ์	๗	ดี
๕	ด.ช.อภิรัตน์ นพตากุล	๗	ดี
๖	ด.ช.ธนกร พงษ์ยินดี	๘	ดี
๗	ด.ช.กรวิชัย ขาวสะอาด	๘	ดี
๘	ด.ช.วรพล จันทรา	๖	พอใช้
๙	ด.ช.สันติภาพ ดีทน	๖	พอใช้
๑๐	ด.ช.ชโยทิต สงสุวรรณ	๖	พอใช้
๑๑	ด.ญ.สุกัญญา สาระ	๖	พอใช้
๑๒	ด.ญ.ขวัญธิดา รื่นรวยทรัพย์	๘	ดี
๑๓	ด.ญ.เนตรนภา ภูมิสวัสดิ์	๘	ดี
๑๔	ด.ญ.ธิญาดา โพธิ์งาม	๕	พอใช้
๑๕	ด.ญ.แพรวพรรณ อังคนาวิน	๗	ดี
๑๖	ด.ญ.ชาลิสสา หมั่นหนองทุ่ม	๗	ดี
๑๗	ด.ญ.นันทน์ภัส คงนิม	๘	ดี
๑๘	ด.ญ.ปาริฉัตร พานศรีหามาต	๑๐	ดี

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ๗ - ๑๐ หมายถึง ระดับ ดี
 คะแนน ๔ - ๖ หมายถึง ระดับ พอใช้
 คะแนน ๐ - ๓ หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (๔ - ๖) ขึ้นไป

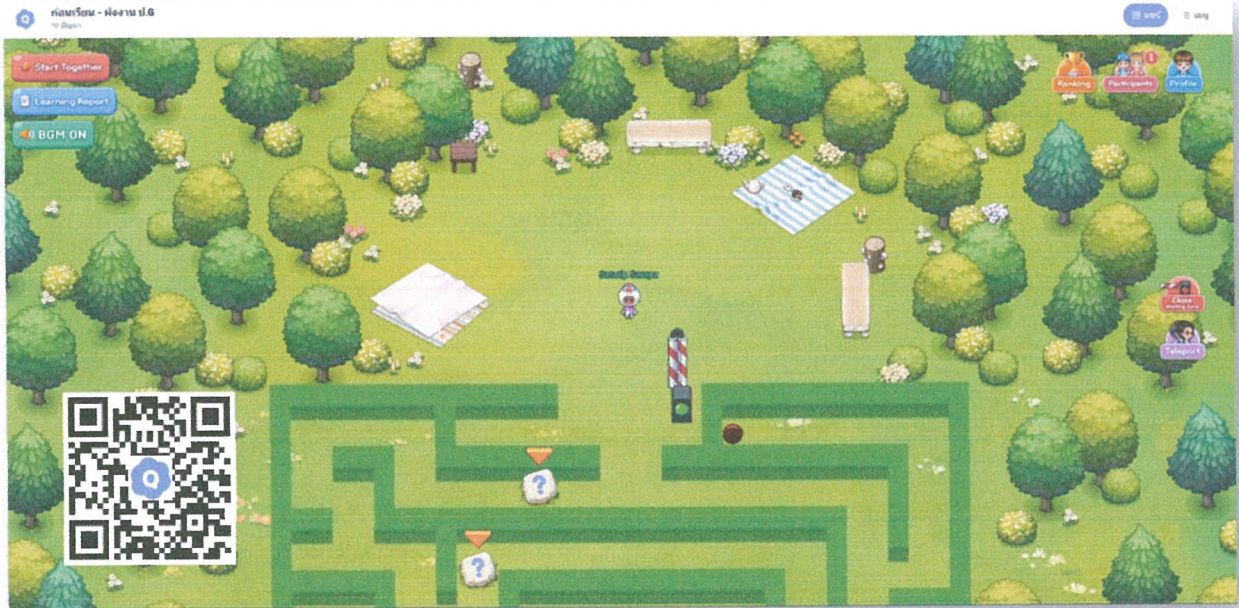
ผลการทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพระตำหนักมหาราช

ที่	ชื่อ - สกุล	ก่อนเรียน		หลังเรียน		เพิ่ม/ลด	
		10	ร้อยละ	10	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ
1	ด.ช.กสิกร บุญเสนห์	5	50.00	9	90.00	4	40.00
2	ด.ช.ณัฐกร รัตนิล	4	40.00	5	50.00	1	10.00
3	ด.ช.กิตติธัช แสงอุบล	2	20.00	6	60.00	4	40.00
4	ด.ช.เอกภพ รัตนะมโนชญ์	4	40.00	7	70.00	3	30.00
5	ด.ช.อภิรัตน์ นพตากุล	5	50.00	7	70.00	2	20.00
6	ด.ช.ธนกร พงษ์ยินดี	5	50.00	8	80.00	3	30.00
7	ด.ช.กรวิชญ์ ขาวสะอาด	8	80.00	8	80.00	0	0.00
8	ด.ช.วรพล จันทรา	1	10.00	6	60.00	5	50.00
9	ด.ช.สันตภาพ ตันท	2	20.00	6	60.00	4	40.00
10	ด.ช.ชโยทิต สงสุวรรณ	2	20.00	5	50.00	3	30.00
11	ด.ญ.สุกัญญา สาระ	1	10.00	5	50.00	4	40.00
12	ด.ญ.ขวัญธิดา รินรวัยทรัพย์	2	20.00	8	80.00	6	60.00
13	ด.ญ.เนตรนภา ภูมิสวัสดิ์	6	60.00	8	80.00	2	20.00
14	ด.ญ.ธัญดา ไพธังาม	6	60.00	4	40.00	-2	-20.00
15	ด.ญ.แพรวพรรณ อังคนาวิน	2	20.00	7	70.00	5	50.00
16	ด.ญ.ชาลิสา หมั่นหนองทุ่ม	8	80.00	7	70.00	-1	-10.00
17	ด.ญ.นันทนภัส คงนัม	4	40.00	8	80.00	4	40.00
18	ด.ญ.ปาริฉัตร พานศรีหามาต	3	30.00	9	90.00	6	60.00
เฉลี่ย		3.89	38.89	6.83	68.33	2.94	29.44



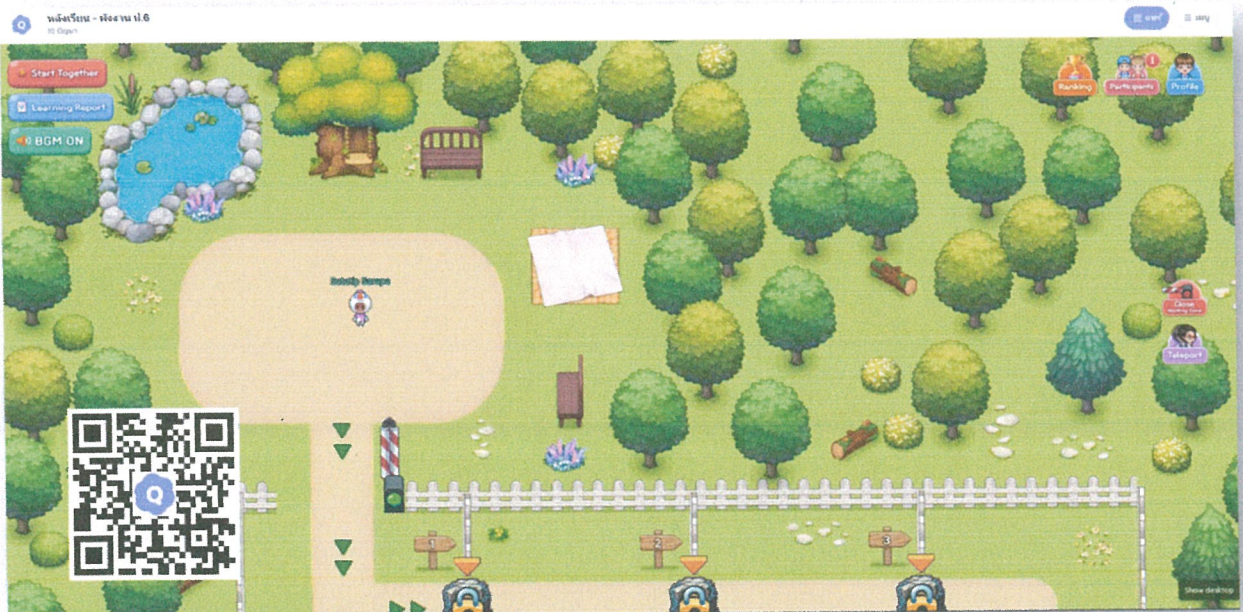
เกมจากเว็บไซต์ Zep Quiz : แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยพลังงาน

ลิงก์เข้าชมเว็บไซต์ : <https://quiz.zep.us/th/play/vJ7bXr>



เกมจากเว็บไซต์ Zep Quiz : แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยพลังงาน

ลิงก์เข้าชมเว็บไซต์ : <https://quiz.zep.us/th/play/LBYxRd>



Statistics by Student

Submitted order ↑ By accuracy rate ▾ By time taken ▾

Completion rate : 100% (17/17)

Name	Accuracy	Total time	# 1 Q	# 2 Q	# 3 Q	# 4 Q	# 5 Q	# 6 Q	# 7 Q	# 8 Q	# 9 Q
กสิกร (1) Details >	50% 5/10	3' 15"	✗ 25"	✗ 18"	○ 15"	○ 12"	✗ 22"	○ 16"	○ 14"	✗ 19"	✗ 23"
วรดล(8) Details >	10% 1/10	3' 51"	✗ 18"	✗ 17"	✗ 9"	○ 7"	✗ 24"	✗ 20"	✗ 13"	✗ 19"	✗ 1' 30"
ธัญภา(14) Details >	60% 6/10	2' 47"	○ 10"	○ 13"	○ 11"	✗ 7"	○ 25"	○ 27"	✗ 14"	✗ 13"	✗ 23"
กรวิษณ์ (7) Details >	80% 8/10	3' 48"	○ 24"	✗ 11"	○ 11"	✗ 7"	○ 28"	○ 44"	○ 10"	○ 15"	○ 37"
ธนกร (6) Details >	50% 5/10	3' 50"	✗ 33"	✗ 9"	○ 9"	○ 24"	✗ 25"	○ 36"	✗ 19"	✗ 27"	○ 28"
บันนกันภัส(17) Details >	40% 4/10	2' 27"	✗ 29"	✗ 11"	○ 13"	○ 6"	✗ 16"	✗ 13"	✗ 13"	○ 13"	✗ 15"
ณัฐกร (2) Details >	40% 4/10	2' 58"	○ 37"	✗ 19"	✗ 9"	✗ 7"	✗ 20"	✗ 25"	✗ 10"	○ 18"	○ 15"

รายงานผลคะแนนก่อนเรียน จากเว็บไซต์ Zep Quiz

Submitted order ↑ By accuracy rate ▾ By time taken ▾

Completion rate : 100% (17/17)

Name	Accuracy	Total time	# 1 Q	# 2 Q	# 3 Q	# 4 Q	# 5 Q	# 6 Q	# 7 Q	# 8 Q	# 9 Q
ปาริฉัตร(18) Details >	30% 3/10	1' 42"	○ 5"	✗ 8"	✗ 9"	✗ 6"	○ 10"	✗ 7"	✗ 7"	✗ 11"	✗ 20"
นฤชิตา (12) Details >	20% 2/10	1' 53"	○ 11"	✗ 10"	✗ 8"	✗ 8"	✗ 10"	✗ 10"	✗ 2"	✗ 13"	✗ 20"
สันติภาพ(9) Details >	20% 2/10	1' 41"	✗ 15"	✗ 7"	✗ 6"	○ 4"	✗ 9"	○ 15"	✗ 6"	✗ 10"	✗ 12"
ฉวีรัตน์(5) Details >	50% 5/10	3' 23"	✗ 18"	✗ 13"	○ 12"	○ 11"	○ 20"	○ 19"	✗ 24"	✗ 20"	✗ 29"
เนตรนภา (13) Details >	60% 6/10	2' 40"	○ 10"	✗ 10"	○ 8"	○ 8"	✗ 33"	○ 18"	○ 16"	○ 13"	✗ 27"
กิตติชัย (3) Details >	20% 2/10	2' 52"	✗ 17"	✗ 10"	✗ 8"	✗ 15"	✗ 16"	✗ 18"	○ 23"	✗ 11"	✗ 18"
เลกภพ(4) Details >	40% 4/10	2' 22"	✗ 20"	✗ 7"	✗ 7"	○ 7"	○ 23"	○ 11"	✗ 16"	✗ 13"	○ 26"
แพรวพรรณ(15) Details >	20% 2/10	3' 45"	○ 18"	✗ 12"	✗ 16"	✗ 22"	✗ 27"	✗ 17"	✗ 20"	✗ 11"	✗ 52"
สุภาทิพย์ (0) Details >	10% 1/10	4' 35"	✗ 23"	✗ 2' 22"	✗ 8"	✗ 4"	✗ 8"	✗ 6"	○ 6"	✗ 6"	✗ 1' 3"
ชาลิสา(16) Details >	80% 8/10	2' 28"	○ 15"	✗ 11"	○ 11"	○ 7"	○ 15"	○ 13"	○ 14"	○ 18"	✗ 26"

Statistics by Student

Submitted order ↑ By accuracy rate ▾ By time taken ▾

Completion rate : 100% (17/17)

Name	Accuracy	Total time	# 1 Q	# 2 Q	# 3 Q	# 4 Q	# 5 Q	# 6 Q	# 7 Q	# 8 Q	# 9 Q
ปาร์ตี้(18) Details >	90% 9/10	1' 43 "	3"	18"	7"	10"	9"	8"	9"	15"	13"
สัญญาตา(14) Details >	40% 4/10	1' 45 "	7"	7"	12"	9"	12"	8"	12"	13"	13"
เนตรนภา(13) Details >	80% 8/10	1' 50 "	3"	10"	11"	8"	8"	10"	13"	9"	15"
ลวิศนัน(5) Details >	70% 7/10	2' 8 "	4"	10"	6"	7"	16"	13"	19"	18"	20"
ชชาติสา(16) Details >	70% 7/10	1' 50 "	4"	8"	15"	16"	14"	7"	11"	12"	9"
กิดดิษฐ์(3) Details >	60% 6/10	2' 13 "	4"	10"	9"	12"	19"	18"	9"	14"	18"
ขวัญธิลา(12) Details >	80% 8/10	2' 18 "	8"	8"	7"	13"	16"	12"	22"	18"	20"

รายงานผลคะแนนหลังเรียน จากเว็บไซต์ Zep Quiz

Submitted order ↑ By accuracy rate ▾ By time taken ▾

Completion rate : 100% (17/17)

Name	Accuracy	Total time	# 1 Q	# 2 Q	# 3 Q	# 4 Q	# 5 Q	# 6 Q	# 7 Q	# 8 Q	# 9 Q
สันติภาพ(9) Details >	60% 6/10	1' 55 "	11"	9"	10"	6"	13"	17"	11"	10"	9"
กสิกร (1) Details >	90% 9/10	1' 32 "	5"	7"	4"	5"	10"	6"	5"	16"	24"
ณัฐกร (2) Details >	50% 5/10	2' 11 "	3"	9"	12"	19"	16"	12"	18"	12"	16"
วรพล(8) Details >	60% 6/10	2' 27 "	4"	7"	12"	12"	22"	13"	10"	11"	23"
สุธาทิพย์ (0) Details >	20% 2/10	57 "	1"	5"	3"	5"	8"	5"	5"	5"	4"
เลกภพ(4) Details >	70% 7/10	1' 54 "	6"	10"	9"	8"	10"	9"	15"	7"	18"
ฉันทน์นัฐ(17) Details >	80% 8/10	2' 2 "	7"	11"	9"	17"	11"	14"	6"	8"	18"
กรวิญญู (7) Details >	80% 8/10	1' 59 "	5"	9"	21"	9"	8"	12"	6"	14"	24"
แพรวพรรณ(15) Details >	70% 7/10	2' 7 "	11"	15"	13"	8"	14"	15"	12"	9"	14"
ธนกร(6) Details >	80% 8/10	2' 27 "	14"	8"	6"	10"	13"	9"	8"	15"	22"

แบบประเมินด้านทักษะกระบวนการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน

คำชี้แจง : ให้ครูตรวจใบงานของนักเรียนแล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับผลการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน			สรุปคะแนน (คะแนนเต็ม ๓ คะแนน)
		เขียนผังงานแสดงขั้นตอนการแก้ปัญหา			
		ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ควรปรับปรุง (๑)	
๑	ด.ช.กสิกร บุญเสน่ห์	✓			๓
๒	ด.ช.ณัฐกร รัตนิล		✓		๒
๓	ด.ช.กิตติธัช แสงอุบล	✓			๓
๔	ด.ช.เอกภพ รัตนะมโนชญ์	✓			๓
๕	ด.ช.อภิรัตน์ นพตากุล	✓			๓
๖	ด.ช.ธนกร พงษ์ยินดี	✓			๓
๗	ด.ช.กรวิษณุ ขาวสะอาด	✓			๓
๘	ด.ช.วรพล จันทรา		✓		๒
๙	ด.ช.สันติภาพ ดีทน		✓		๒
๑๐	ด.ช.ชโยทิต สงสุวรรณ	✓			๓
๑๑	ด.ญ.สุกัญญา สาระ	✓			๓
๑๒	ด.ญ.ขวัญธิดา รื่นรวยทรัพย์	✓			๓
๑๓	ด.ญ.เนตรนภา ภูมิสวัสดิ์	✓			๓
๑๔	ด.ญ.ธิญาดา โพธิงาม		✓		๒
๑๕	ด.ญ.แพรวพรรณ อังคนาวิน	✓			๓
๑๖	ด.ญ.ชาลิสา หมั่นหนองพุ่ม	✓			๓
๑๗	ด.ญ.นันทน์ภัส คงน้อม	✓			๓
๑๘	ด.ญ.ปาริฉัตร พานศรีหามาต	✓			๓

เกณฑ์การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ประเด็นการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ควรปรับปรุง (๑)
เขียนผังงานแสดง ขั้นตอนการแก้ปัญหา	เขียนผังงานแสดง ขั้นตอนการทำงานได้ ถูกต้อง กระชับ ชัดเจน และครบถ้วน	เขียนผังงานแสดง ขั้นตอนการทำงานได้ ถูกต้อง ชัดเจน ตั้งแต่ ๕๐% ขึ้นไป	เขียนผังงานแสดง ขั้นตอนการทำงานได้ ถูกต้อง ชัดเจน น้อยกว่า ๕๐%

เกณฑ์การตัดสิน

- คะแนน ๓ หมายถึง ระดับ ดี
- คะแนน ๒ หมายถึง ระดับ พอใช้
- คะแนน ๑ หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

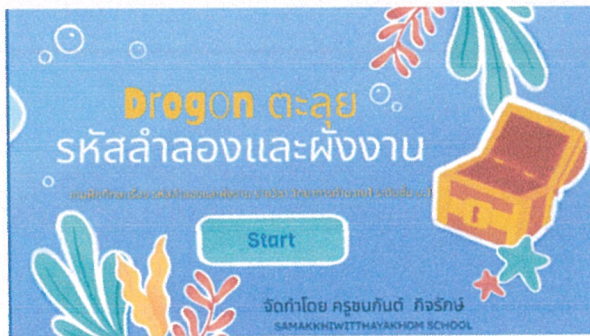
เกณฑ์การผ่าน

ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (๒) ขึ้นไป

สื่อมีลิขสิทธิ์เดียวจาก OBEC CONTENT CENTER : Dragon ทะลุรหัสล่าลงและฝังงาน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 101 ดาวโหลด : 29

ลิงก์เข้าชมเว็บไซต์ : <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/138817>



มีลิขสิทธิ์

Dragon ทะลุรหัสล่าลงและฝังงาน

สนับสนุน



คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 101 ดาวโหลด : 29

ดูออนไลน์

คะแนน

< แชร

รายงาน

❤️ บันทึก

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ: ชนกันต์ กิ่งรักษ์
หน่วยงาน/สำนักพิมพ์: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย
หมวดหมู่: วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, มัธยมศึกษาปีที่ 1
Tag: เกมฝึกทักษะ

เกมฝึกทักษะ: การออกแบบการแก้ปัญหา รหัสล่า...

รายละเอียด

ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ รายวิชา วิทยาการคำนวณ1 ระดับชั้น ม.1 เรื่อง การแก้ปัญหา การออกแบบการแก้ปัญหา ด้วยรหัสล่าลง และฝังงาน เกมฝึกทักษะ:



อ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า และห้ามดัดแปลง



สื่อมัลติมีเดียจาก OBEC CONTENT CENTER : เกมแก้ไขปัญหาด้วยผังงาน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 255 ดาวโหลด : 152

ลิงก์เข้าชมเว็บไซต์ : <https://contentcenter.obec.go.th/detail/multimedia/135945>



มัลติมีเดีย

เกมแก้ไขปัญหาด้วยผังงาน

สนับสนุน



คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 255 ดาวโหลด : 152

ดูออนไลน์



คะแนน



แชร์



รายงาน



บันทึก

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ

อารียา ศรีสมัย

หน่วยงาน/สำนักพิมพ์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1

หมวดหมู่

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, ประถมศึกษาปีที่ 4, ประถมศึกษาปีที่ 5, ประถมศึกษาปีที่ 6

Tag

#เกมผังงาน

รายละเอียด

เกมแก้ไขปัญหาด้วยผังงาน เป็นเกมการศึกษาวิชาวิทยาการคำนวณระดับชั้นประถมศึกษา เรื่องผังงาน มีรูปแบบการเล่น 3 รูปแบบคือ แบบลำดับ แบบทางเลือก แบบทำซ้ำ



อ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า และห้ามดัดแปลง



คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 12 ดาวโหลด : 6

ลิงก์เข้าชมเว็บไซต์ : <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/145537>



หนังสือ

รหัสจำลองและผังงาน ชั้น ป.6

สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 12 ดาวโหลด : 6

อ่านเล่มนี้

★ คะแนน

← แชร

รายงาน

♥ บันทึก

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ	ศุภนิน สมฤทธิ์
หน่วยงาน/สำนักพิมพ์	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 2
หมวดหมู่	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, ประถมศึกษาปีที่ 6
Page	17 หน้า
PublishDate	01/07/67
Tag	

รายละเอียด

สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาการเรียน ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหาภายหลังได้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันและมีความรู้ใหม่เกิดขึ้นในการเรียน

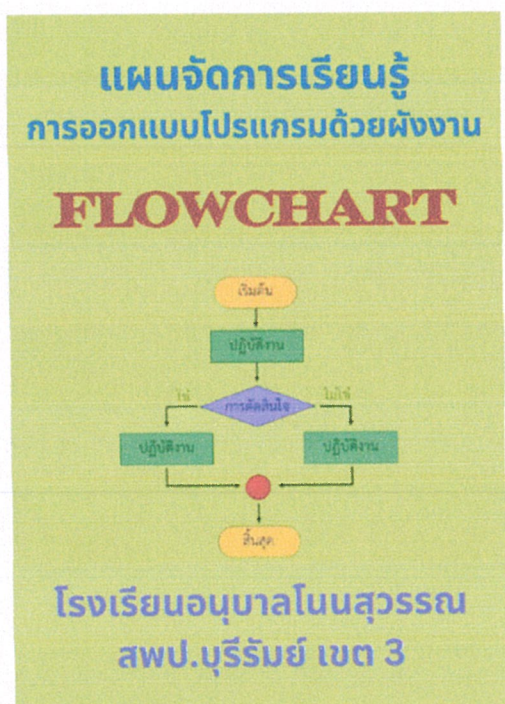


อ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า และห้ามดัดแปลง



คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 15 ดาวโหลด : 3

ลิงก์เข้าชมเว็บไซต์ : <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/140427>



หนังสือ

แผนการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบโปรแกรมด้วยผังงาน

สับสนุน



คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 15 ดาวโหลด : 3

อ่านเล่มนี้

คะแนน

← แชร

รายงาน

♥ บันทึก

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ	ยุวดี สุดสายเนตร
หน่วยงาน/สำนักพิมพ์	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3
หมวดหมู่	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, ประถมศึกษาปีที่ 5
Page	13 หน้า
PublishDate	10 กรกฎาคม 2567
Tag	

รายละเอียด

แผนการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบโปรแกรมด้วยผังงาน



อ้างอิงแหล่งที่มา





ClassPoint : การแก้ปัญหาด้วยผังงาน

ลิงก์ดาวน์โหลด :

https://drive.google.com/drive/folders/1UUnhRlKq_mrz0uHt9wL5qf0hmS6EnhU?usp



บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1



ชั่วโมงที่ 2



แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน

คำชี้แจง : ให้ครูตรวจใบงานของนักเรียนแล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับผลการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ลักษณะ/พฤติกรรมบ่งชี้				คะแนนที่ได้
		๑. ใฝ่เรียนรู้		๒. มุ่งมั่นในการทำงาน		
		มี (๑)	ไม่มี (๐)	มี (๑)	ไม่มี (๐)	
๑	ด.ช.กสิกร บุญแสนท์	✓		✓		๒
๒	ด.ช.ณัฐกร รัตนนิล	✓		✓		๒
๓	ด.ช.กิตติธัช แสงอุบล	✓		✓		๒
๔	ด.ช.เอกภพ รัตนะมโนชญ์	✓		✓		๒
๕	ด.ช.อภิรัตน์ นพதாகุล	✓		✓		๒
๖	ด.ช.ธนกร พงษ์ยินดี	✓		✓		๒
๗	ด.ช.กรวิชัย ขาวสะอาด	✓		✓		๒
๘	ด.ช.วรพล จันทรา	✓		✓		๒
๙	ด.ช.สันติภาพ ดีहन	✓		✓		๒
๑๐	ด.ช.ชโยทิต สงสุวรรณ	✓		✓		๒
๑๑	ด.ญ.สุกัญญา สาระ	✓		✓		๒
๑๒	ด.ญ.ขวัญธิดา รื่นรวยทรัพย์	✓		✓		๒
๑๓	ด.ญ.เนตรนภา ภูมิสวัสดิ์	✓		✓		๒
๑๔	ด.ญ.ธิญาดา โพธิ์งาม	✓		✓		๒
๑๕	ด.ญ.แพรวพรรณ อังคนาวิน	✓		✓		๒
๑๖	ด.ญ.ชาลิสสา หมั่นหนองพุ่ม	✓		✓		๒
๑๗	ด.ญ.นันทน์ภัส คณินิม	✓		✓		๒
๑๘	ด.ญ.ปาริฉัตร พานศรีหามาต	✓		✓		๒

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ๑ - ๒ หมายถึง ผ่าน
 คะแนน ๐ หมายถึง ไม่ผ่าน

เกณฑ์การผ่าน

ประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน



แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอน
ด้วยสื่อการสอนจาก OBEC Content Center

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้สร้างขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนจัดบรรยากาศในชั้นเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการสอนจาก OBEC Content Center ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพระตำหนักมหาราช ปีการศึกษา 2568
2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามระดับความพึงพอใจของนักเรียน ดังนี้
 - 5 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
 - 4 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
 - 3 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
 - 2 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
 - 1 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น เมื่อครูใช้วิธีการสอนร่วมกับระบบ OBEC Content Center					
2. นักเรียนได้เรียนรู้สื่อดิจิทัลที่น่าสนใจและทันสมัย					
3. นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมอย่างหลากหลาย					
4. นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองจากระบบ OBEC Content Center ได้ทุกที่ ทุกเวลา					
5. นักเรียนสามารถใช้ระบบ OBEC Content Center ในการทบทวนบทเรียนและนำไปใช้ได้จริง					
6. สื่อการเรียนการสอนจาก OBEC Content Center มีความสวยงาม น่าสนใจ					
7. สื่อการเรียนการสอนจาก OBEC Content Center ใช้งานง่าย					
8. นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อ OBEC Content Center ได้ง่าย					
9. การใช้สื่อการเรียนการสอนจาก OBEC Content Center ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนน่าเรียน					
10. ความพึงพอใจโดยรวมจากการเรียนการรู้ร่วมกับสื่อ OBEC Content Center					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....



Google Forms : แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการสอนจาก OBEC Content Center

ลิงก์เข้าชมเว็บไซต์ : <https://forms.gle/T9bUQAFPJCHdUJ547>

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการสอนจาก OBEC Content Center

การประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการสอนจาก OBEC Content Center

1. หมายถึง น้อยที่สุด
2. หมายถึง น้อย
3. หมายถึง ปานกลาง
4. หมายถึง มาก
5. หมายถึง มากที่สุด

vichakarn.pratamnak@gmail.com ส่งแบบสุ่ม


👤 ไม่ใช้ร่วมกับ

* ระบุว่า เป็นคำถามที่จำเป็น

เพศ *

ชาย

หญิง



สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการสอนจาก OBEC Content Center

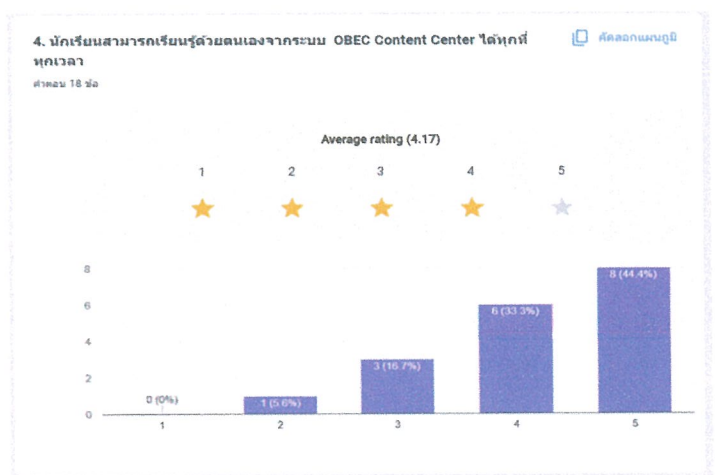
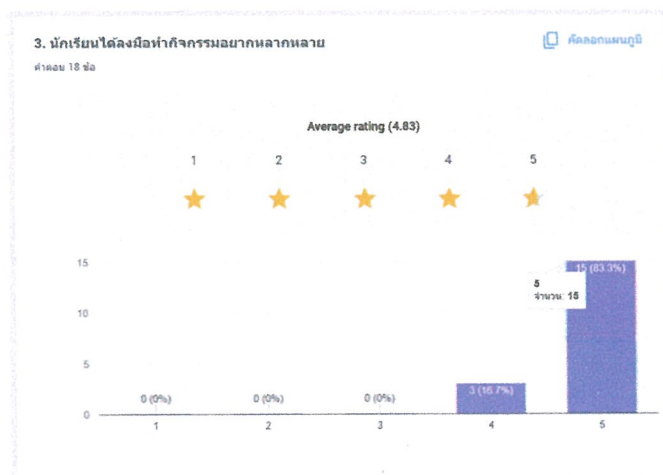
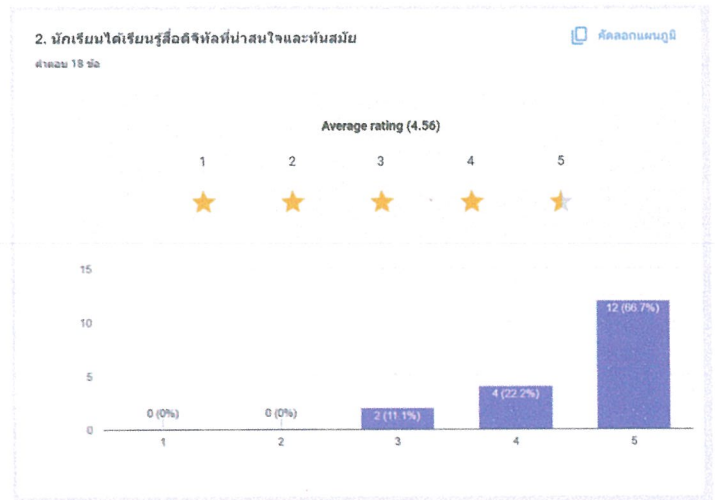
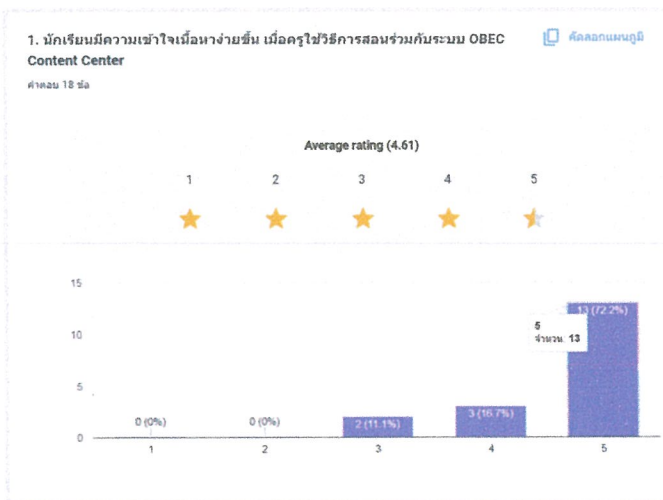
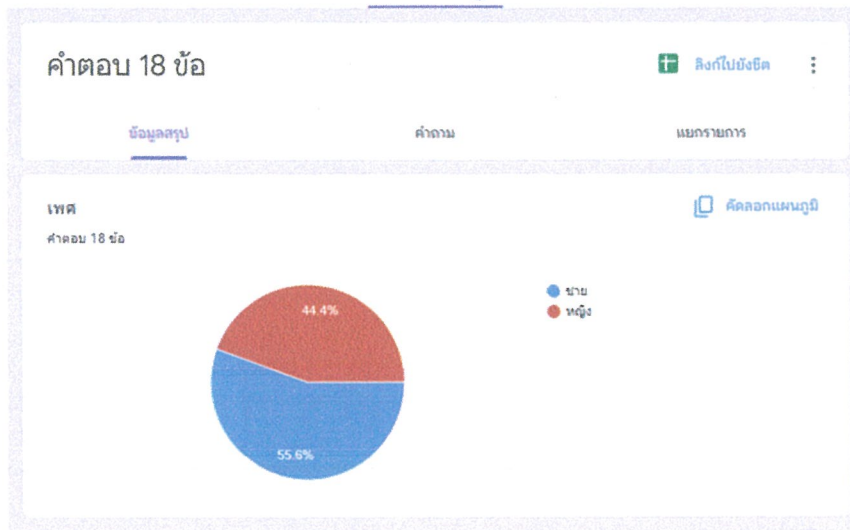


สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการสอนจาก OBEC Content Center

รายการประเมิน	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		น้อยที่สุด	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น เมื่อครูใช้วิธีการสอนร่วมกับระบบ OBEC Content Center	13	72.20	3	16.70	2	11.11	-	-	-	-
2. นักเรียนได้เรียนรู้สื่อดิจิทัลที่น่าสนใจและทันสมัย	12	66.70	4	22.20	2	11.1	-	-	-	-
3. นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมหลากหลาย	15	83.30	3	16.70	-	-	-	-	-	-
4. นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองจากระบบ OBEC Content Center ได้ทุกที่ ทุกเวลา	8	44.40	6	33.30	3	16.70	1	5.60	-	-
5. นักเรียนสามารถใช้ระบบ OBEC Content Center ในการทบทวนบทเรียนและนำไปใช้ได้จริง	9	50.00	5	27.80	3	16.70	-	-	1	5.60
6. สื่อการเรียนการสอนจาก OBEC Content Center มีความสวยงาม น่าสนใจ	17	94.40	1	5.60	-	-	-	-	-	-
7. สื่อการเรียนการสอนจาก OBEC Content Center ใช้งานง่าย	11	61.10	5	27.80	2	11.10	-	-	-	-
8. นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อ OBEC Content Center ได้ง่าย	9	50.00	5	27.80	2	11.10	1	5.6	1	5.6
9. การใช้สื่อการเรียนการสอนจาก OBEC Content Center ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนน่าเรียน	14	77.80	4	22.20	-	-	-	-	-	-
10. ความพึงพอใจโดยรวมจากการเรียนการรู่วมกับสื่อ OBEC Content Center	16	88.90	2	11.1	-	-	-	-	-	-

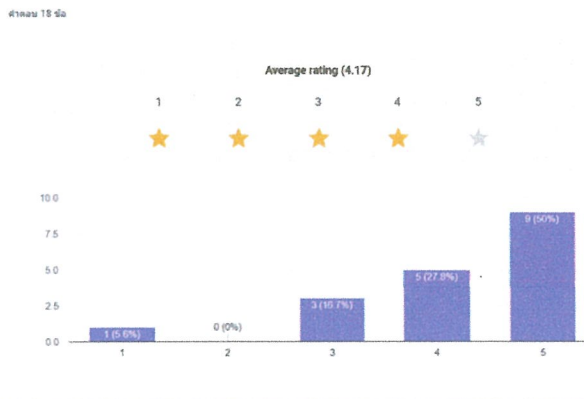
สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอน

คำถาม การตอบกลับ 18 การตั้งค่า



สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอน

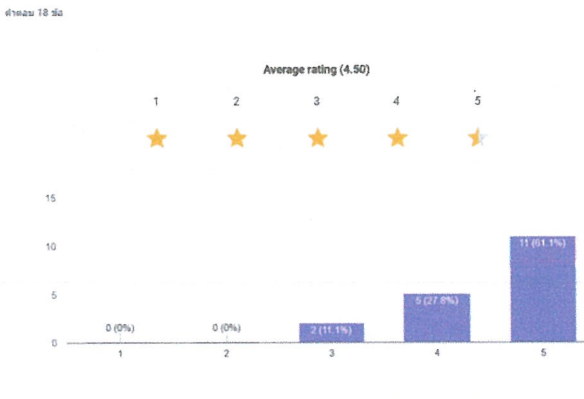
5. นักเรียนสามารถใช้ระบบ OBEC Content Center ในการทบทวนบทเรียนและนำไปใช้ได้จริง



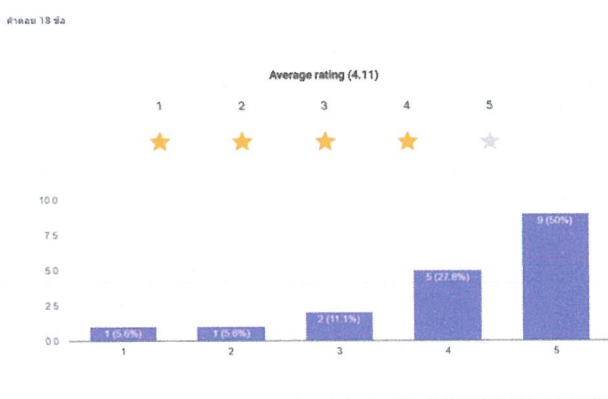
6. สื่อการเรียนการสอนจาก OBEC Content Center มีความสวยงาม น่าสนใจ



7. สื่อการเรียนการสอนจาก OBEC Content Center ใช้งานง่าย



8. นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อ OBEC Content Center ได้ง่าย



9. การใช้สื่อการเรียนการสอนจาก OBEC Content Center ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนน่าเรียน



10. ความพึงพอใจโดยรวมจากการเรียนการร่วมกับสื่อ OBEC Content Center



บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลจากการจัดการเรียนรู้

- ด้านความรู้... นักเรียน ร้อยละ ๙๕.๕๕ (จำนวน ๑๗ คน) อธิบายลำดับขั้นตอนการทำงาน และผลลัพธ์ของผังงานได้ถูกต้อง ครบถ้วน
- ด้านทักษะกระบวนการ... นักเรียน ร้อยละ ๗๗.๗๘ (จำนวน ๑๕ คน) เขียนแผนผังแสดงขั้นตอนการทำงานได้ถูกต้อง ชะ: ชัย และ ครบถ้วน
- ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์... นักเรียน ร้อยละ ๑๐๐ (จำนวน ๑๘ คน) มีการใฝ่เรียนรู้ และ: ฝังมั่นในทกรทำงาน
- ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน... นักเรียน ร้อยละ ๑๐๐ (จำนวน ๑๘ คน) มีความสามารถ การสื่อสาร, การคิด, การแก้ปัญหา, สังคม: ชีวิต และ: การใช้เทคโนโลยี

ปัญหา / อุปสรรค

- ไม่พบปัญหาและอุปสรรค
- พบปัญหา คือ... นักเรียน ร้อยละ: ๕๕.๕๖ (จำนวน ๑ คน) อธิบายลำดับขั้นตอนการทำงาน ของผังงานได้ไม่ครบถ้วน เนื่องจากยังไม่สามารถจำหน้าที่ของสัญลักษณ์ได้

ข้อเสนอแนะ / วิธีแก้ไข

- ไม่มีข้อเสนอแนะ
- มีแนวทางแก้ไข คือ... ให้นักเรียน และ: ทบทวนการอ่านขั้นตอนที่ สัญลักษณ์ในการทำงานของผังงาน และ: เชื่อมโยง การแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ที่ใกล้เคียงกับนักเรียน

(ลงชื่อ)..... ผู้สอน

(นางสุธาทิพย์ สาระพันธ์)

วันที่ ๑๖ เดือน มิ.ย. พ.ศ. ๖๕

ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

- ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้/ตัวชี้วัด
- มีข้อเสนอแนะ

(ลงชื่อ) ว่าที่เรือโท.....

(ยุตติชน บุญเทศ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพระตำหนักมหาราช

วันที่ ๑๖ เดือน มิ.ย. พ.ศ. ๖๕



แผนการจัดการเรียนรู้
รายวิชา
วิทยาการคำนวณ
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

โรงเรียนพระตำหนักมหาราช

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต ๓
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

