

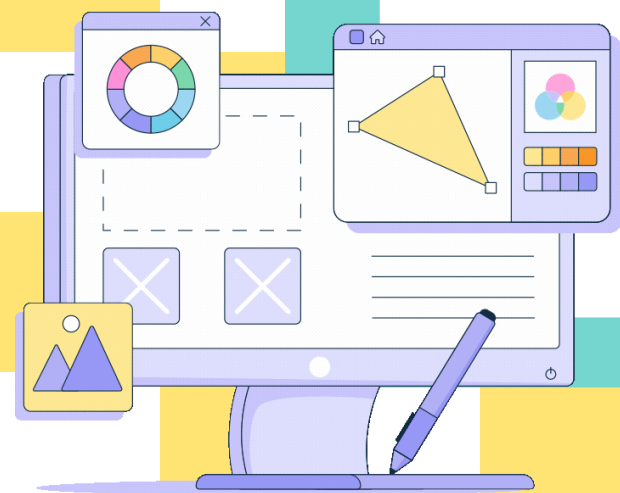
รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

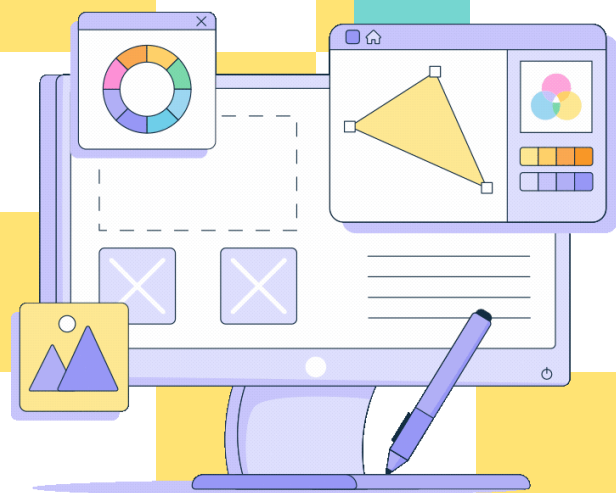
เรื่อง บันทึกการทำโปรเจกต์ (2)

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด



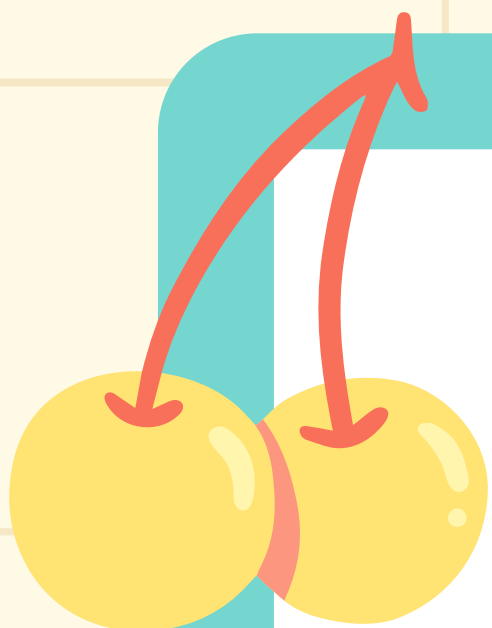


บันทึกการทำโปรเจกต์ (2)



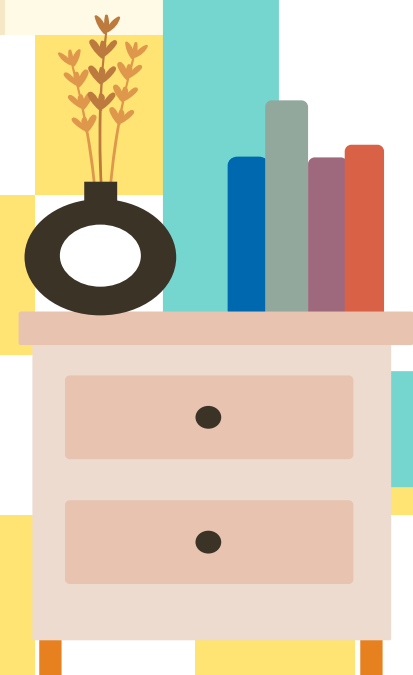
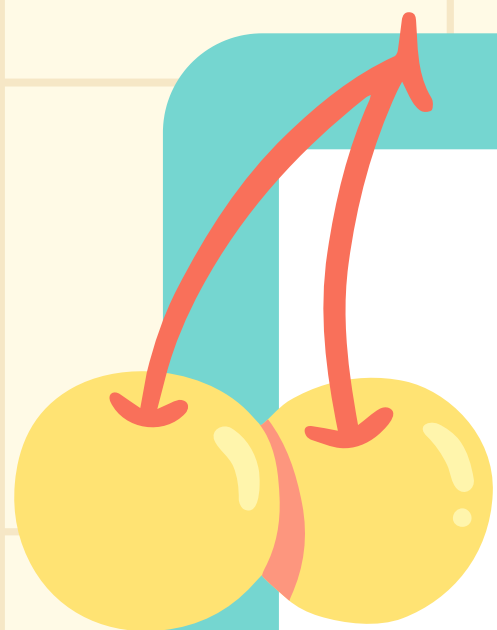
จุดประสงค์การเรียนรู้

เขียนบันทึกการทำโปรเจกต์ได้ถูกต้อง
จากนั้น สามารถเขียนโปรแกรม Scratch
เพื่อสร้างชิ้นงานตามความสนใจ

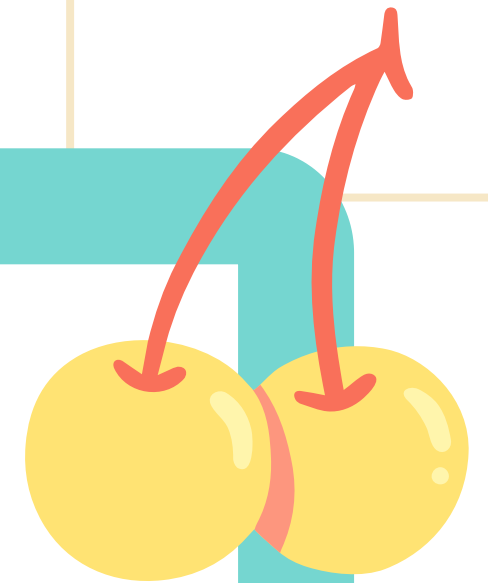


สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน

แก้ปัญหาโดยเขียนโปรแกรมตามที่ออกแบบไว้
เพื่อให้ได้ชิ้นงานตามที่กำหนด รับผิดชอบหน้าที่ของ
ตนเองและร่วมกับเพื่อนในทีมเพื่อทำงานให้สำเร็จ



รายงานความคืบหน้า



ให้นักเรียนรายงานความคืบหน้าในการทำโปรเจกต์ จากนี้ร่วมกัน
อภิปรายว่ามีงานใดบ้างที่ต้องทำเพิ่มเติมในชั่วโมงนี้

ประโยชน์ :

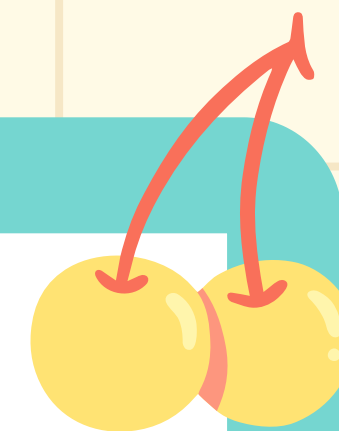
.....

ปัญหาอุปสรรค :

.....



การสร้างโปรเจกต์



ประโยชน์ของการเขียนบันทึกสำหรับการสร้างโปรเจกต์

ช่วยให้เราสามารถทบทวนการทำงาน ตรวจสอบความก้าวหน้า
ในการทำงาน ใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น
และติดตามให้การทำงานเป็นไปตามแผน จากนั้นครูให้นักเรียน
ยกตัวอย่างของการเขียนบันทึกการทำงานตามแนวคิดของนักเรียน



ใบงาน 19 บันทึกการทำโปรเจกต์ (2)

เกี่ยวกับโปรเจกต์

งานที่ทำสำเร็จในวันนี้

งานมีข้อผิดพลาดหรือไม่ แก้ไขอย่างไร

ผลงานที่ต้องทำครั้งต่อไป

เกี่ยวกับการทำงานกลุ่ม

หน้าที่ที่ฉันรับผิดชอบ

สิ่งที่ฉันช่วยเหลือเพื่อน ๆ

ปัญหาอุปสรรคที่พบคืออะไร แก้ไขได้อย่างไร

วันที่..... ลงชื่อ

ใบงานที่ 19



เรื่อง

บันทึกการทำโปรเจกต์ (2)



บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนทำโปรเจกต์ให้เสร็จสมบูรณ์และทำใบงาน 19 บันทึกการทำโปรเจกต์ (2) จากนั้นนำเสนอผลการทำงาน จากบันทึกการทำโปรเจกต์และอภิปรายร่วมกัน



บทบาทนักเรียน

นักเรียนลงมือทำโปรเจกต์ จากนั้นนำเสนอผลการทำงาน จากบันทึกการทำโปรเจกต์และอภิปรายร่วมกัน



ใบงาน 19 บันทึกการทำโปรเจกต์ (2)

เกี่ยวกับโปรเจกต์

งานที่ทำสำเร็จในวันนี้

.....

.....

งานมีข้อผิดพลาดหรือไม่ แก้ไขอย่างไร

.....

.....

ผลงานที่ต้องทำครั้งต่อไป

.....

.....

ใบงาน 19 บันทึกการทำโปรเจกต์ (2)

เกี่ยวกับการทำงานกลุ่ม

หน้าที่ที่ฉันรับผิดชอบ

.....

.....

.....

สิ่งที่ฉันช่วยเหลือเพื่อน ๆ

.....

.....

.....

ใบงาน 19 บันทึกการทำโปรเจกต์ (2)

ปัญหาอุปสรรคที่พบคืออะไร แก้ไขได้อย่างไร

.....

.....

.....

วันที่..... ลงชื่อ

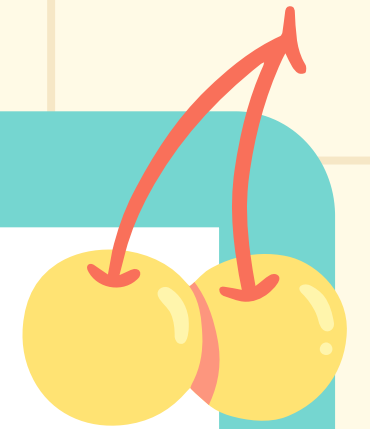




นักเรียนนำเสนอคำตอบในใบงาน



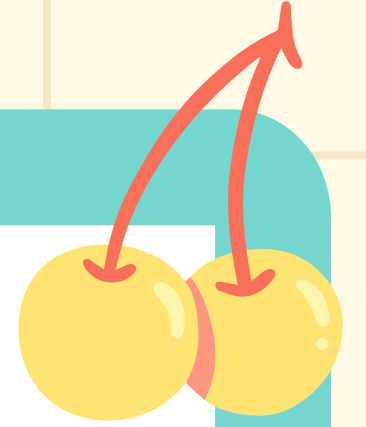
ข้อตกลงการนำเสนอผลงาน



1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานกลุ่มละ 5 นาที
2. นำเสนอวัตถุประสงค์และแนวคิดในการสร้างโปรเจกต์
3. นำเสนอผลการทำงานของโปรเจกต์
4. นักเรียนทุกคนในกลุ่มแบ่งบทบาทหน้าที่และมีส่วนร่วมในการนำเสนอ



เกณฑ์การประเมิน



รายการประเมิน	ระดับความสามารถ (คะแนน)			
	ดีมาก(4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
เขียนโปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงานตามความสนใจ	โปรแกรมทำงานได้ผลลัพธ์ตามที่ออกแบบไว้ ไม่มีข้อผิดพลาด โปรแกรมมีความน่าสนใจ	โปรแกรมทำงานได้ผลลัพธ์ตามที่ออกแบบไว้ ไม่มีข้อผิดพลาด แต่ขาดความน่าสนใจ	โปรแกรมทำงานได้ผลลัพธ์ตามที่ออกแบบไว้บางส่วน ไม่มีข้อผิดพลาด	โปรแกรมทำงานได้ผลลัพธ์ตามที่ออกแบบไว้บางส่วน และมีข้อผิดพลาด
การนำเสนอผลงาน	นำเสนอข้อมูลครบถ้วน สื่อสารได้ชัดเจน เข้าใจง่าย	นำเสนอข้อมูลครบถ้วน สื่อสารได้เข้าใจ	นำเสนอข้อมูลไม่ครบถ้วน สื่อสารได้ชัดเจน เข้าใจง่าย	นำเสนอข้อมูลไม่ครบถ้วน สื่อสารไม่ชัดเจน

สรุปบทเรียน



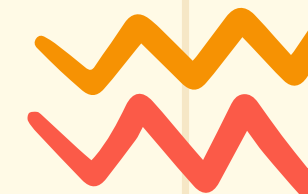
บทบาทครูปลายทาง

ครูและนักเรียนร่วมกัน
อภิปรายความรู้ที่ได้จากการ
ทำกิจกรรม และการทำงาน



บทบาทนักเรียน

นักเรียนร่วมกันอภิปราย
ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม
และการทำงาน



สรุปบทเรียน

โปรแกรม Scratch สามารถตั้งค่าเรื่องราวของเกมและภาพเคลื่อนไหว และแบ่งปันสิ่งที่สร้างในชุมชนออนไลน์ได้ ซึ่งจะช่วยให้เยาวชนเรียนรู้และส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ด้วยเหตุผลอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังเรียนรู้การทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21



บทเรียนในครั้งถัดไป

เรื่อง

นำเสนอโปรเจกต์





สิ่งที่ต้องเตรียม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Scratch 3
3. ใบงาน 20 เรื่อง นำเสนอโปรเจกต์

