

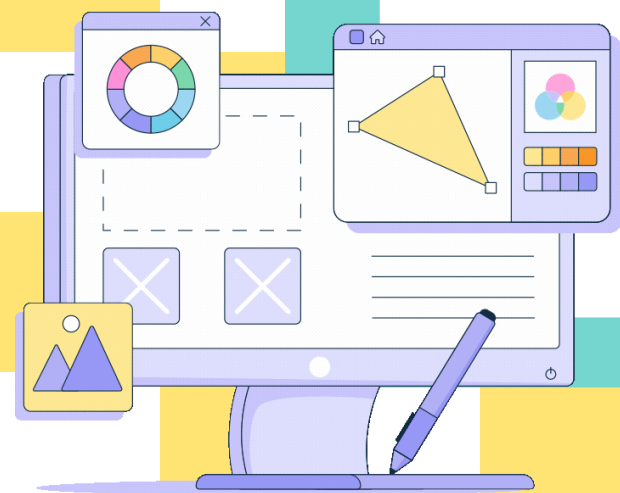
รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

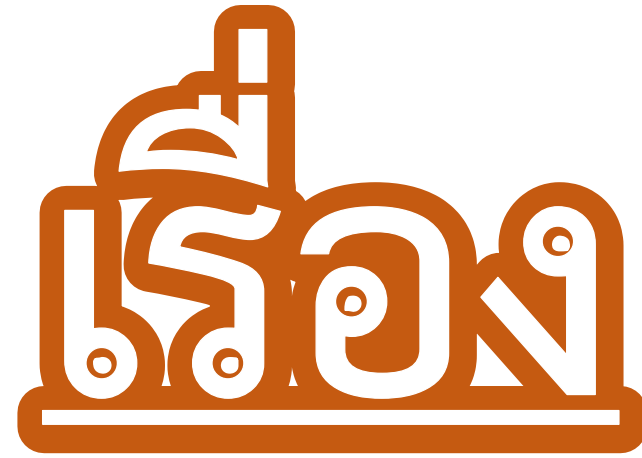
เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

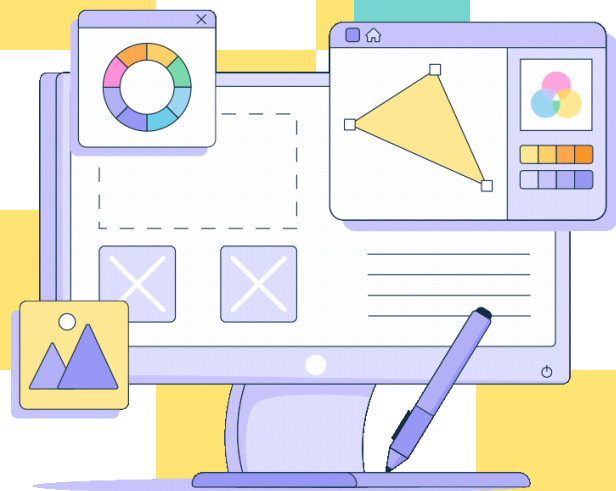
เรื่อง นำเสนอโปรเจกต์

ครูผู้สอน ครูสุนทรี ศรีสะอาด



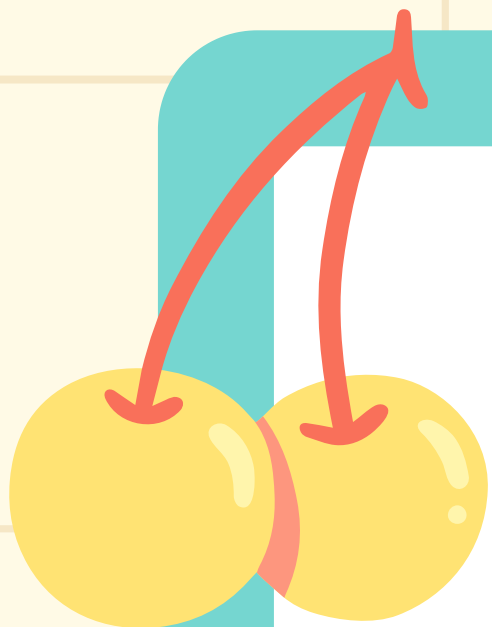


นำเสนอโปรเจกต์



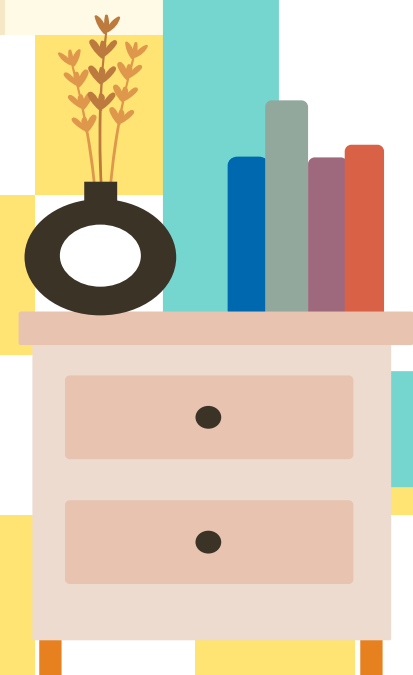
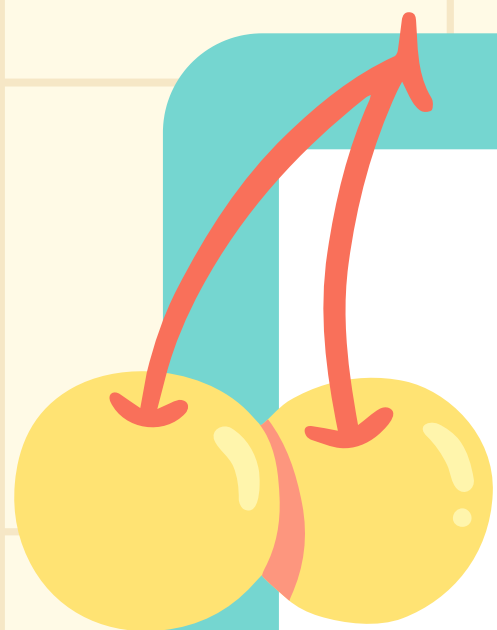
จุดประสงค์การเรียนรู้

เขียนบันทึกการนำเสนอผลงาน จากนั้น
เขียนโปรแกรม Scratch เพื่อสร้างชิ้นงานตาม
ความสนใจ นำเสนอผลงานได้ และมีความมุ่งมั่น
ในการแก้ปัญหาจนสำเร็จ

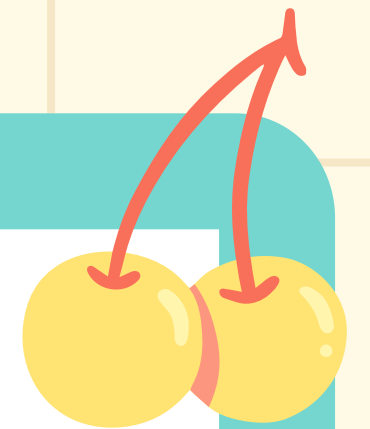


สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน

สร้างชิ้นงานตามความสนใจโดยใช้โปรแกรม
Scratch นำเสนอผลงานและร่วมกันทำงาน
จนสำเร็จ



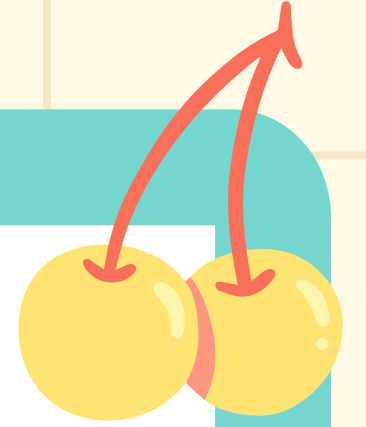
ข้อตกลงการนำเสนอผลงาน



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

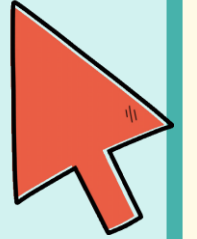
ใบงาน 20 บันทึกการนำเสนอผลงาน

กลุ่มที่/ ชื่อกลุ่ม	สิ่งที่ดี/น่าสนใจ	สิ่งที่ควรปรับปรุง

ลงชื่อผู้บันทึก

1.
2.
3.

ใบงานที่ 20



เรื่อง

บันทึกการนำเสนอผลงาน



บทบาทครูปลายทาง

ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม
ออกมานำเสนอผลงานและกลุ่ม
ที่รับฟังการนำเสนอทำการบันทึก
ข้อมูลการนำเสนอลงในใบงาน 20
เรื่อง บันทึกการนำเสนอผลงาน



บทบาทนักเรียน

นักเรียนออกมานำเสนอ
ผลงานหน้าชั้นเรียน และกลุ่มที่
รับฟังการนำเสนอทำการบันทึก
ข้อมูลการนำเสนอลงในใบงาน 20
เรื่อง บันทึกการนำเสนอผลงาน



ใบงาน 20 บันทึกการนำเสนอผลงาน

กลุ่มที่	สิ่งที่ดี/น่าสนใจ	สิ่งที่ควรปรับปรุง

ใบงาน 20 บันทึกการนำเสนอผลงาน

กลุ่มที่	สิ่งที่ดี/น่าสนใจ	สิ่งที่ควรปรับปรุง

ลงชื่อผู้บันทึก

1.
2.



นักเรียนนำเสนอผลงาน



สรุปบทเรียน



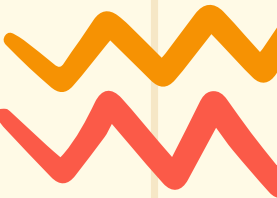
บทบาทครูปลายทาง

ครูและนักเรียนร่วมกัน
อภิปรายความรู้ที่ได้จากการทำ
กิจกรรม ถึงสิ่งสำคัญที่ทำให้
โปรเจกต์สำเร็จตามวัตถุประสงค์
และเป็นไปตามแผนงานที่กำหนด



บทบาทนักเรียน

นักเรียนร่วมกันอภิปรายความรู้
ที่ได้จากการทำกิจกรรม ถึงสิ่ง
สำคัญที่ทำให้โปรเจกต์สำเร็จตาม
วัตถุประสงค์และเป็นไปตาม
แผนงานที่กำหนด



สรุปบทเรียน

โปรแกรม Scratch ใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน เช่น นิทาน แอนิเมชัน เกม ซึ่งช่วยส่งเสริมการอย่างเป็นลำดับขั้นตอน เป็นระบบ และคิดสร้างสรรค์ การปฏิบัติตามขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นลำดับ และการรับผิดชอบหน้าที่ของตนเอง ช่วยให้ทำงานได้สำเร็จ การสื่อสารอย่างเป็นลำดับ พูดชัดเจน เข้าใจง่าย และมีความมั่นใจในตนเองช่วยให้การนำเสนอผลงานมีความน่าสนใจ



แบบประเมินตนเอง
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การเขียนโปรแกรม
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง นำเสนอโปรเจกต์
 รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รหัสวิชา ภาคเรียนที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 คำชี้แจง : ทำเครื่องหมายในช่องระดับที่ฉันทำได้ตามระดับความสามารถของตนเองและสิ่งที่ฉันตั้งใจจะทำให้ ดี
 ขึ้น

สิ่งที่ฉันได้ทำ	ระดับที่ฉันทำได้				สิ่งที่ฉันตั้งใจจะทำให้ดีขึ้น
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	
1. ฉันสามารถสร้างโปรเจกต์ Scratch ตามความสนใจได้					<input type="checkbox"/>
2. ฉันสามารถทำงานตามขั้นตอนในการแก้ปัญหา					<input type="checkbox"/>
3. ฉันสามารถทำงานและร่วมมือกับเพื่อนได้					<input type="checkbox"/>
4. ฉันสามารถนำเสนอผลงานได้					<input type="checkbox"/>
5. ฉันมีความมุ่งมั่น และพยายามแก้ปัญหาจนเสร็จ					<input type="checkbox"/>
6. ฉันมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนในโปรแกรม Scratch					<input type="checkbox"/>

2. สิ่งที่ยังทำได้ดีและภูมิใจ (สามารถเขียนได้มากกว่า 3 อย่าง)

3. สิ่งที่ยังไม่เข้าใจ/ยังทำได้ไม่ดี (สามารถเขียนได้มากกว่า 3 อย่าง)

4. สิ่งที่ยังตั้งใจจะทำให้ดีขึ้นในการเรียนหน่วยต่อไป (สามารถเขียนได้มากกว่า 3 อย่าง)

แบบประเมินตนเอง

