

	แผนการจัดการเรียนรู้ ชื่อวิชา คอมพิวเตอร์และระบบสารสนเทศเพื่อ งานอาชีพ (2001-2001) ชื่อหน่วย การใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ วินโดวส์	หน่วยที่ 2 สอนครั้งที่ 2 ชั่วโมงรวม 3 จำนวนชั่วโมง 3 ชั่วโมง
ชื่อเรื่อง การใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการวินโดวส์		
หัวข้อเรื่อง <u>ด้านความรู้</u> 1. สามารถบอกความหมายของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ได้ 2. บอกส่วนประกอบของหน้าจอวินโดวส์ได้ (Desktop) 3. บอกส่วนประกอบพื้นฐานของหน้าต่างวินโดวส์ได้ <u>ด้านทักษะ</u> 4. สามารถเรียกใช้งานโปรแกรมในวินโดวส์ได้ 5. สามารถสร้างไฟล์และโฟลเดอร์ได้ <u>ด้านคุณธรรม จริยธรรม</u> 6. ความรับผิดชอบ ความประหยัด ความขยัน ความอดทน แบ่งปัน 7. ความสนใจใฝ่รู้ ความรอบรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง สาระสำคัญ 1. ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ วินโดวส์เอ็กซ์พี (Windows Xp) คือ ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานกันมากที่สุด คำว่า XP มาจากคำว่า eXPerience ส่วน “GUI” (Graphic User Interface) คือการทำงานที่ใช้รูปภาพแทนคำสั่ง และไมโครซอฟท์ พัฒนาวินโดวส์วิสตา (Windows Vista) แทนวินโดวส์ลองฮอร์น ซึ่งคาดว่าจะกำหนดเปิดตัว Windows Vista ต้นปี 2550 พร้อม MS-Office2007		

2. ส่วนประกอบของหน้าจอวินโดวส์ได้ (Desktop) คือหน้าจอที่เป็นศูนย์กลางในการทำงาน โปรแกรมต่างๆ เมื่อมีการเรียกใช้งานโปรแกรมใดก็ตาม โปรแกรมที่เรียกขึ้นมาใช้งานจะปรากฏขึ้นบนหน้าจอวินโดวส์นี้

3. ส่วนประกอบพื้นฐานของหน้าต่างวินโดวส์ โปรแกรมวินโดวส์มีลักษณะสำคัญ คือแสดงผลของโปรแกรมหรือข้อมูลต่างๆ ในกรอบสี่เหลี่ยมหรือหน้าต่างย่อยๆ (ด้านทักษะ ด้านคุณธรรมจริยธรรม)

สมรรถนะวิชาชีพ : ติดตั้งระบบปฏิบัติการ Windows XP จัดการไฟล์และโฟลเดอร์ สร้าง Short cut ตลอดจนการดูแลรักษาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ทั่วไป/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ (ด้านความรู้)
2. เพื่อมีความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบของหน้าจอวินโดวส์ (Desktop:เดสก์ทอป) (ด้านความรู้)
3. เพื่อให้รู้ถึงส่วนประกอบพื้นฐานของหน้าต่างหรือวินโดวส์ (ด้านความรู้)
4. เพื่อมีทักษะในการเรียกใช้งานโปรแกรมในวินโดวส์ (ด้านทักษะ)
5. เพื่อให้สามารถสร้างไฟล์และโฟลเดอร์ได้ (ด้านทักษะ)
6. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่อการเตรียมความพร้อมด้านการเตรียม วัสดุ อุปกรณ์และการปฏิบัติงานอย่างถูกต้อง สำเร็จภายในเวลาที่กำหนด มีเหตุผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและคุณลักษณะ 3D (ด้านทักษะ ด้านคุณธรรมจริยธรรม)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. อธิบายเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ (ด้านความรู้)
2. อธิบายส่วนประกอบของหน้าจอวินโดวส์ (Desktop:เดสก์ทอป) (ด้านความรู้)
3. บอกส่วนประกอบพื้นฐานของหน้าต่างหรือวินโดวส์ (ด้านความรู้)
4. อธิบายการเรียกใช้งานโปรแกรมในวินโดวส์ (ด้านทักษะ)
5. บอกขั้นตอนสร้างไฟล์และโฟลเดอร์ได้ (ด้านทักษะ)
6. เตรียมความพร้อมด้านการเตรียม วัสดุ อุปกรณ์และการปฏิบัติงานอย่างถูกต้อง สำเร็จภายในเวลาที่กำหนด มีเหตุผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและคุณลักษณะ 3D (ด้านคุณธรรม จริยธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียงและคุณลักษณะ3D)
7. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและคุณลักษณะ 3D (ด้านคุณธรรมจริยธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียงและคุณลักษณะ3D)

การบูรณาการกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและคุณลักษณะ 3D

● หลักความพอประมาณ

1. ผู้เรียนจัดสรรเวลาในการฝึกปฏิบัติตามใบงานได้อย่างเหมาะสม
2. กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับเกณฑ์การประเมินและความหมายของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ ส่วนประกอบของหน้าต่างวินโดวส์ ส่วนประกอบพื้นฐานของวินโดวส์
3. ผู้เรียนรู้จักใช้และจัดการวัสดุอุปกรณ์ต่างๆอย่างประหยัดและคุ้มค่า
4. ผู้เรียนปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
5. ผู้เรียนเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่มเพื่อนและสังคม

● หลักความมีเหตุผล

1. เห็นคุณค่าของความหมายของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ ส่วนประกอบของหน้าต่างวินโดวส์ ส่วนประกอบพื้นฐานของวินโดวส์ ได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง
2. จัดแสดงเนื้อหาของบทบาทและความหมายของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ ส่วนประกอบของหน้าต่างวินโดวส์ ส่วนประกอบพื้นฐานของวินโดวส์ได้อย่างถูกต้อง มีเหตุผลและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินธุรกิจและในชีวิตประจำวันได้
3. กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
4. กล้าทักท้วงในสิ่งที่ไม่ถูกต้องอย่างถูกกาลเทศะ
5. กล้ายอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
6. ใช้วัสดุถูกต้องและเหมาะสมกับงาน
7. ไม่มีเรื่องทะเลาะวิวาทกับผู้อื่น
8. คิดสิ่งใหม่ๆที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม
9. มีความคิดวิเคราะห์ในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

● หลักความมีภูมิคุ้มกัน

1. มีทักษะติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์รอบข้างอีกทั้งสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างถูกต้อง พร้อมทั้งกำหนดเนื้อหาได้ครบถ้วนถูกต้องตามหลักการจัดแสดงส่วนประสมทางการตลาดที่ดีและมีสาระสำคัญที่สมบูรณ์
3. มีการเตรียมความพร้อมในการเรียนและการปฏิบัติงาน
4. กล้าซักถามปัญหาหรือข้อสงสัยต่างๆอย่างถูกกาลเทศะ
5. แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ด้วยตัวเองอย่างเป็นเหตุเป็นผล
6. ควบคุมอารมณ์ของตนเองได้
7. ควบคุมกิริยาอาการในสถานการณ์ต่างๆได้เป็นอย่างดี

การตัดสินใจและการดำเนินการต่างๆให้อยู่ในระดับพอเพียงหรือตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนั้นต้องอาศัยทั้งความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐานดังนี้

- **เงื่อนไขความรู้**

1. ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดของความหมายของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ ส่วนประกอบของหน้าต่างวินโดวส์ ส่วนประกอบพื้นฐานของวินโดวส์ (ความสนใจใฝ่รู้ ความรอบรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง)
2. มีความรู้ความเข้าใจในความหมายของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ ส่วนประกอบของหน้าต่างวินโดวส์ ส่วนประกอบพื้นฐานของวินโดวส์ ใช้วัสดุอย่างประหยัดและคุณค่า
3. ปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ
4. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

- **เงื่อนไขคุณธรรม**

1. ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนด (ความรับผิดชอบ)
2. ใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างคุ้มค่า ประหยัด (ความประหยัด)
3. มีความเพียรพยายามและกระตือรือร้นในการเรียนและการปฏิบัติงาน (ความขยัน ความอดทน)
4. ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมของส่วนรวม อาสาช่วยเหลืองานครูและผู้อื่น (แบ่งปัน)

เนื้อหาสาระการสอน/การเรียนรู้

- **ด้านความรู้ (ทฤษฎี)**

1. ความหมายของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ 1)

วินโดวส์เอ็กซ์พี (Windows Xp) คือ ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานกันมากที่สุด

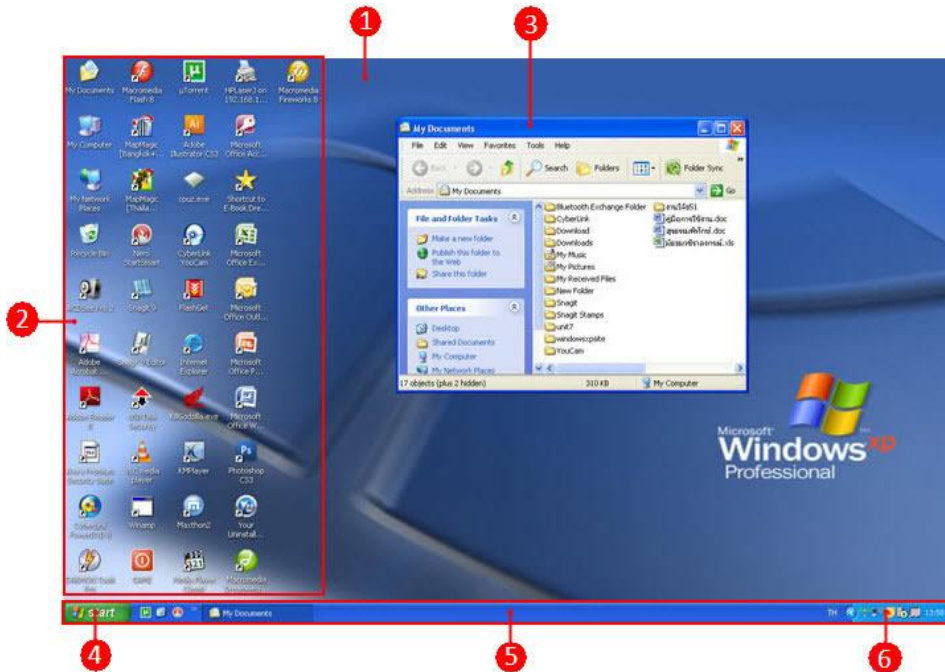
XP

มาจากคำว่า eXPerience ส่วน “GUI” (Graphic User Interface) คือการทำงานที่ใช้รูปภาพแทนคำสั่ง และไมโครซอฟต์ พัฒนาวินโดวส์วิสตา (Windows Vista) แทนวินโดวส์ลองฮอร์น ซึ่งคาดว่าจะกำหนดเปิดตัว Windows Vista ต้นปี 2550 พร้อม MS-Office2007

ชุดโปรแกรมวินโดวส์ XP มี 3 รุ่น

- 1.1 Windows XP Home Edition สำหรับผู้ใช้ตามบ้าน (Home User)
- 1.2 Windows XP Professional คุณสมบัติต่างๆ แบบเต็มรูปแบบ สำหรับผู้ใช้งานทางธุรกิจและผู้ใช้ตามบ้านที่ต้องการเครื่องคอมพิวเตอร์ให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด
- 1.3 Windows XP 64 Bit Edition การประมวลผลแบบ 64 บิต สำหรับผู้ใช้แบบ Workstation

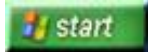
2. ส่วนประกอบของหน้าจอวินโดวส์ (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ 2) คือหน้าจอที่เป็นศูนย์กลางในการทำงานโปรแกรมต่างๆ เมื่อมีการเรียกใช้งานโปรแกรมใดก็ตาม โปรแกรมที่เรียกขึ้นมาใช้งานจะปรากฏขึ้นบนหน้าจอวินโดวส์นี้



2.1 เดสก์ท็อป (Desktop) คือพื้นที่บนจอภาพทั้งหมด ใช้วางส่วนต่างๆ เช่น ไอคอน (Icon) ทาสก์บาร์ (Taskbar) สามารถ ปรับเปลี่ยนภาพบนเดสก์ท็อปได้ตามต้องการ

2.2 ไอคอน (Icon) เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงเป็นภาพภาพใช้แทนโปรแกรมหรืออื่นๆ

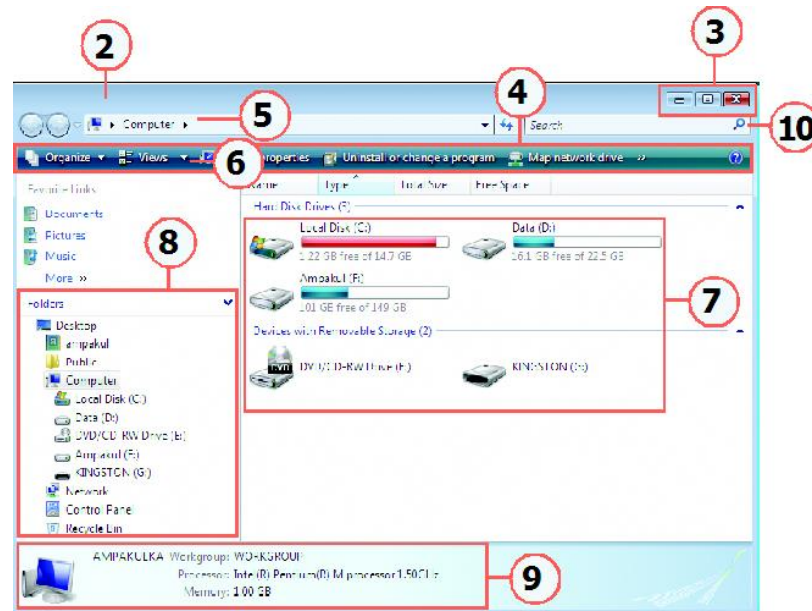
2.3 หน้าต่าง (Window) คือพื้นที่ทำงานของแต่ละโปรแกรม (สังเกตว่า Window ไม่มีตัว s ต่อท้าย)

2.4 ปุ่ม Start หรือ Start Menu เมื่อลองคลิกเมาส์ที่ปุ่ม  นี้ จะมีเมนูย่อยๆ เรียงกันเป็นแผงออกมา ให้เลือกจะทำอะไรต่อไป เมนูนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นของการทำงานต่างๆ ใน Windows ซึ่งมีส่วนประกอบย่อยภายในเมนู

2.5 ทาสก์บาร์ (Taskbar) คือแถบที่อยู่ด้านล่างของจอ เป็นที่แสดงรายชื่อหน้าต่างที่เปิดใช้งานอยู่ในขณะนั้น และยังแสดงแถบเครื่องมือ (Toolbar) ต่างๆ เช่น Language Bar หรือ Quick Launch เป็นต้น ส่วนพื้นที่ด้านขวาจะแสดง สถานะการทำงานของระบบ เช่น เวลาปัจจุบัน

2.6 System Tray ใช้บอกเวลา และแสดงไอคอนหรือสถานะของโปรแกรมหรืออุปกรณ์ต่างๆ

3. ส่วนประกอบพื้นฐานของหน้าต่างวินโดวส์ (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ 3) ส่วนประกอบต่างๆ ของหน้าต่างวินโดวส์หรือไดอะล็อกบ็อกซ์โปรแกรมวินโดวส์มีลักษณะสำคัญ คือ แสดงผลของโปรแกรมหรือข้อมูลต่างๆในกรอบสี่เหลี่ยมหรือหน้าต่างย่อยๆ โดยมีส่วนประกอบดังนี้



1. คลิกปุ่ม Start-->Computer
2. ไตต์ลบาร์ ดับเบิลคลิกเพื่อย่อ/ขยายหน้าต่างทำงาน
3. คอนโทรลเมนู ปุ่มควบคุมการทำงาน
4. เมนูบาร์หรือแถบเมนู แสดงคำสั่งสามารถเปลี่ยนไปมาได้
5. แอดเดรสบาร์ แถบที่อยู่ใช้เลือกใดรั่วเป็นตำแหน่งที่อยู่ตามรูปแบบ URL
6. ปุ่ม Views เลือกแสดงขนาดไอคอน ลดหรือเพิ่มขนาด เล็ก กลาง ใหญ่ได้
7. ไอคอนต่างๆ ของหน้าต่าง Computer ดับเบิลคลิกเลือกใดรั่ว
8. คลิกเลือกโฟลเดอร์ จะแสดงโฟลเดอร์ที่อยู่ภายใน
9. แถบ Preview Pane แสดงคุณสมบัติของไฟล์หรือโฟลเดอร์พร้อมแสดงรูป
10. Search Box ช่องสำหรับค้นหาข้อมูล ไฟล์ในเครื่องคอมพิวเตอร์

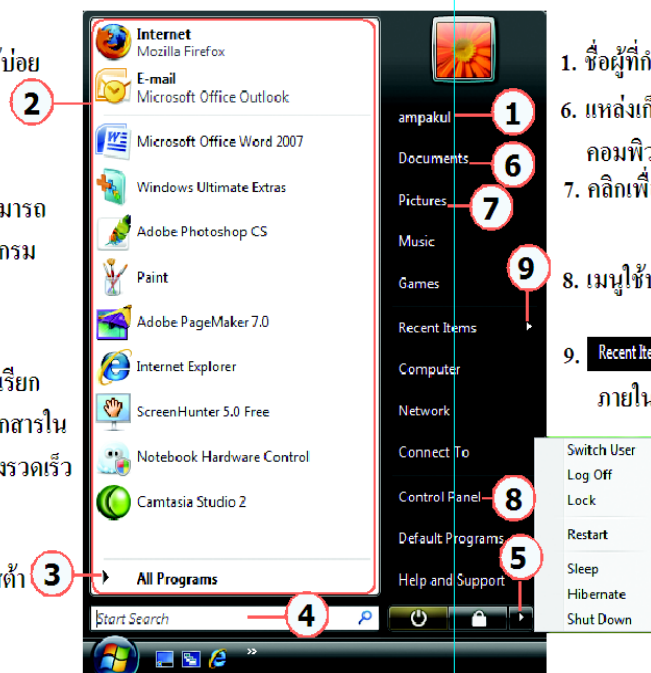
4. การเรียกใช้งานโปรแกรมในวินโดวส์ (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ 4)

2. แอปโปรแกรมที่เรียกใช้บ่อย

3. เมนู All Programs สามารถเข้าไปเรียกใช้งานโปรแกรมที่ติดตั้งอยู่ในเครื่อง

4. Start Search เป็นการเรียกโปรแกรมหรือค้นหาเอกสารในเครื่องคอมพิวเตอร์อย่างรวดเร็ว

5. ปุ่ม Shut Down ปิดออกจากวินโดวส์ตัว



1. ชื่อผู้ที่กำลังใช้งานคอมพิวเตอร์

6. แหล่งเก็บเอกสารภายในเครื่องคอมพิวเตอร์

7. คลิกเพื่อเปิดโฟลเดอร์ Pictures

8. เมนูใช้ปรับแต่งอุปกรณ์ต่าง ๆ

9. Recent Items เมนูที่มีเมนูย่อยภายในอีก ทำเมนูจะมีรูป

5. การสร้างไฟล์และโฟลเดอร์ (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ 5)

การจัดการไฟล์ให้เป็นหมวดหมู่ โดยการแยกเก็บไว้ในโฟลเดอร์เพื่อสะดวกในการค้นหาภายหลัง การสร้างโฟลเดอร์สามารถทำได้ดังนี้

1. คลิกขวาบนพื้นเดสก์ทอป ปรากฏเมนู

2. คลิกที่รายการ New-->Folder

3. จะปรากฏโฟลเดอร์ใหม่ชื่อ New Folder

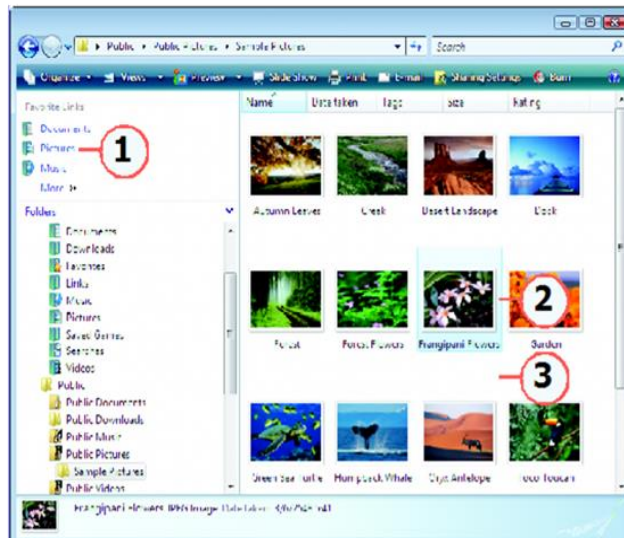
4. พิมพ์ชื่อโฟลเดอร์ที่ต้องการ



นางสาวอมรรัตน์ ไชแก้ว

การเลือกไฟล์มีวิธีการเลือกอยู่ 4 วิธี

วิธีที่ 1 การเลือกไฟล์แบบไฟล์เดียว



1. คลิกที่โฟลเดอร์ Pictures

ดับเบิลคลิกโฟลเดอร์

Sample Pictures

2. คลิกเมาส์ที่ไฟล์ที่ต้องการเลือก

ให้มีแถบสีฟ้า

3. คลิกเมาส์ที่พื้นว่างเพื่อยกเลิก

การเลือกแถบสีฟ้าจะหายไป

วิธีที่ 2 การเลือกไฟล์หลาย ๆ ไฟล์แบบไม่ต่อเนื่องหรืออยู่ห่างกัน



1. คลิกเมาส์ที่ไฟล์แรกที่ต้องการเลือก

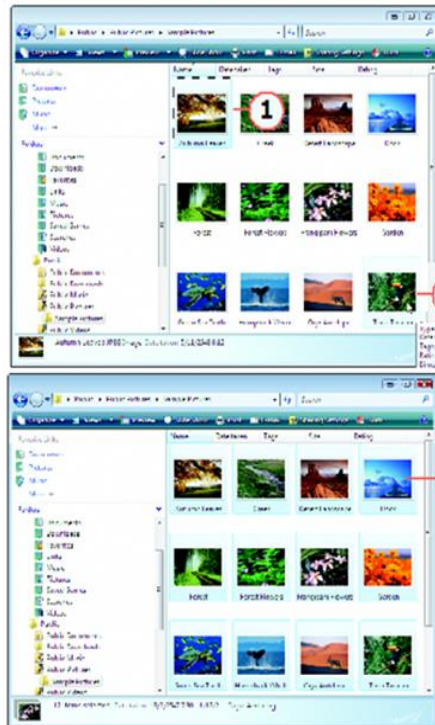
2. กดปุ่ม <Ctrl> บนคีย์บอร์ดค้างไว้

3. คลิกเมาส์ที่ไฟล์ที่ต้องการเลือก

ไฟล์ต่อไปหากไม่ต้องการให้คลิก
เมาส์ซ้ำที่ไฟล์นั้น



วิธีที่ 3 การเลือกไฟล์หลาย ๆ ไฟล์แบบต่อเนื่อง



1. คลิกเมาส์ไฟล์แรกให้มีแถบสีฟ้า

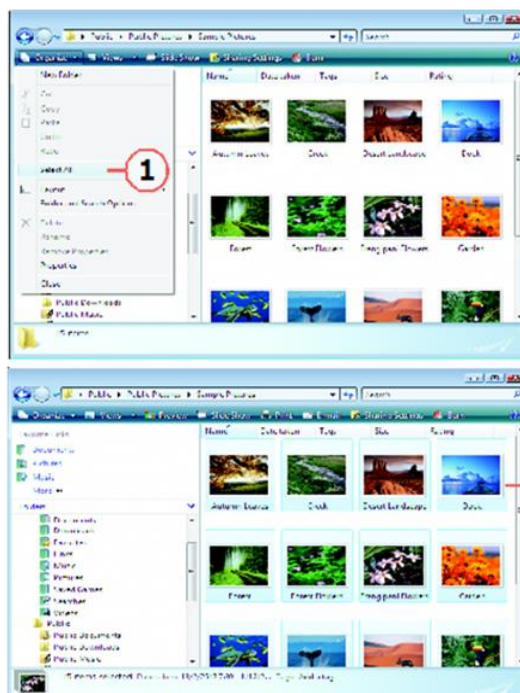
2. กดปุ่ม Shift บนคีย์บอร์ดค้างไว้



3. คลิกเลือกไฟล์สุดท้ายที่ต้องการเลือก

4. ไฟล์จะถูกเลือกแบบต่อเนื่อง

วิธีที่ 4 การเลือกไฟล์ทั้งหมด

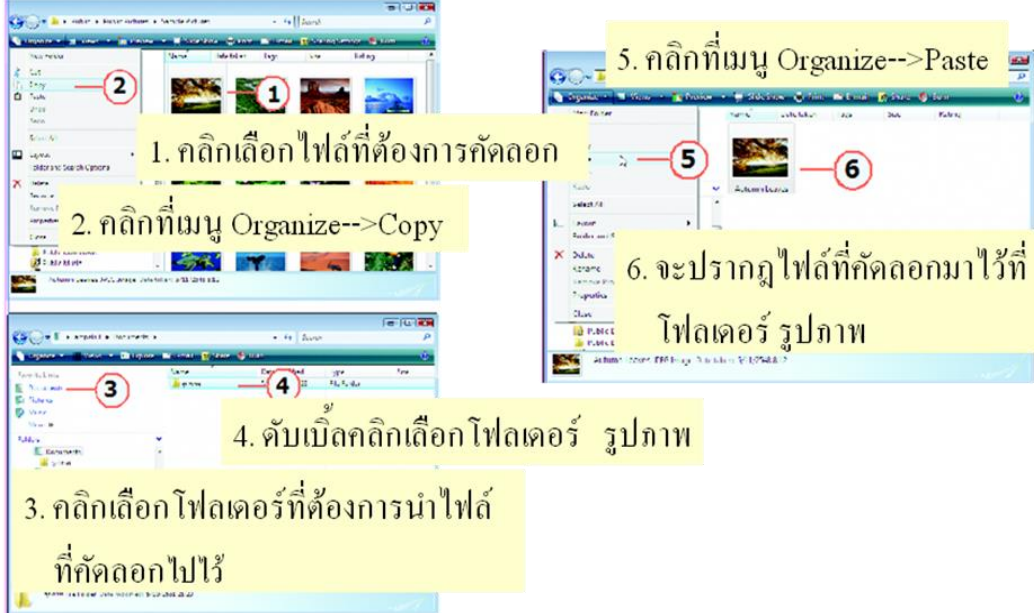


1. คลิกที่เมนู Organize-->Select All หรือ
กดปุ่มบนคีย์บอร์ด Ctrl+A

2. ไฟล์หน้าต่างที่ทำงานอยู่จะถูกเลือกทั้งหมด
สังเกตไฟล์ทุกไฟล์มีแถบสีฟ้า

นางสาวอมรรัตน์ ไชแก้ว

การคัดลอกไฟล์ด้วยเมนู



1. คลิกเลือกไฟล์ที่ต้องการคัดลอก

2. คลิกที่เมนู Organize-->Copy

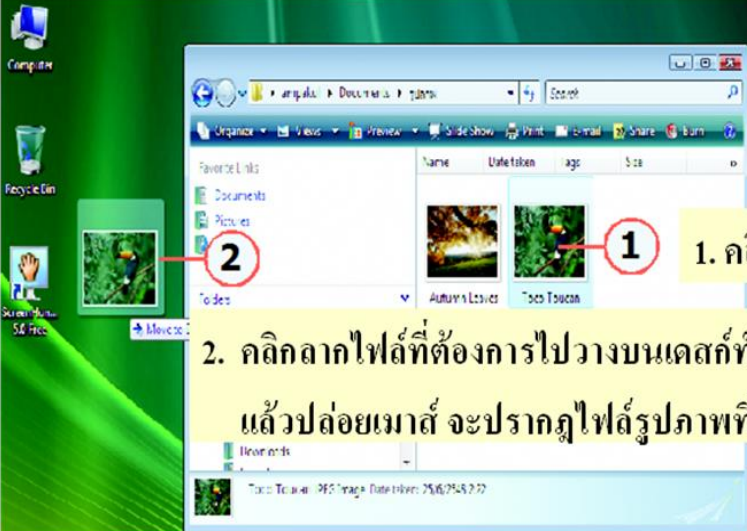
3. คลิกเลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการนำไฟล์ที่คัดลอกไปไว้

4. ดับเบิลคลิกเลือกโฟลเดอร์ รูปภาพ

5. คลิกที่เมนู Organize-->Paste

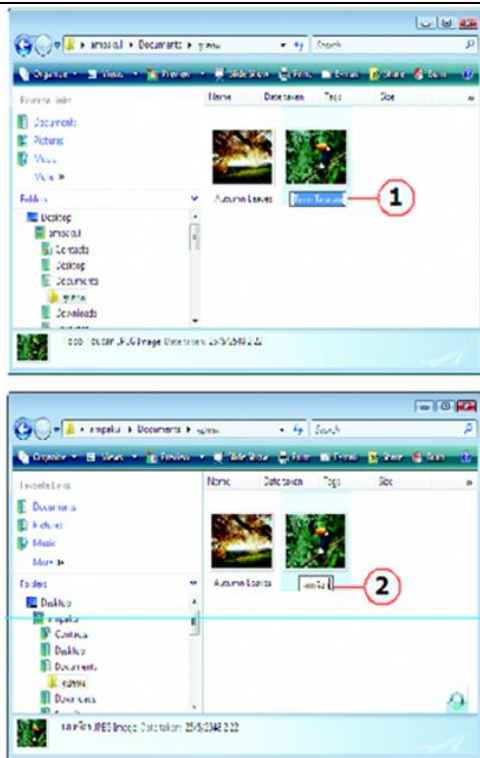
6. จะปรากฏไฟล์ที่คัดลอกมาไว้ในโฟลเดอร์ รูปภาพ

การย้ายไฟล์อย่างรวดเร็วด้วยเมาส์



1. คลิกเลือกไฟล์ที่ต้องการย้าย

2. คลิกลากไฟล์ที่ต้องการไปวางบนเดสก์ท็อป แล้วปล่อยเมาส์ จะปรากฏไฟล์รูปภาพที่ย้าย



1. คลิกไฟล์ที่ต้องการเปลี่ยนชื่อ หรือกดคีย์ F2

หรือคลิกที่เมนู Organize --> Rename

จะปรากฏแถบสีฟ้า



2. พิมพ์ชื่อใหม่ที่ต้องการแทนชื่อเดิม เช่น

นกเงือก แล้วกดคีย์ Enter หรือ

คลิกเมาส์ที่พื้นว่าง

- ด้านทักษะ (ปฏิบัติ) (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ 4-5)

1. ใบงานที่ 2 เรื่องการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการวินโดวส์
2. แบบฝึกหัดท้ายบทเรียน

- ด้านคุณธรรม/จริยธรรม/จรรยาบรรณ/บูรณาการปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และคุณลักษณะ 3D (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ 6-7)

1. การเตรียมความพร้อมด้านการเตรียม วัสดุ อุปกรณ์นักเรียนจะต้องกระจายงานได้ทั่วถึง และตรงตามความสามารถของสมาชิกทุกคน มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียงกันและนักศึกษาทุกคนจะต้องรู้จักใช้และจัดการกับวัสดุอุปกรณ์เหล่านั้นอย่างฉลาดและรอบคอบ สามารถนำวัสดุอุปกรณ์ในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด งานจะสำเร็จได้นักศึกษาจะต้องมีความขยันอดทน มีความเพียรพยายามและกระตือรือร้นในการเรียนและการปฏิบัติงานและรู้จักแบ่งปันให้ความร่วมมือกับการทำกิจกรรมของส่วนรวม อาสาช่วยเหลืองานครูและผู้อื่น ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและหลักคุณลักษณะ 3D

2. ความมีเหตุผลในการปฏิบัติงาน ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและหลักคุณลักษณะ 3D นักศึกษาจะต้องมีการใช้เทคนิคที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ ปฏิบัติงานด้วยความละเอียดรอบคอบ นักศึกษาจะมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีได้นักศึกษาจะต้องมีความน่าสนใจ ใฝ่รู้ รอบรู้ รอบคอบและระมัดระวัง

กิจกรรมการเรียนการสอน	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. ทบทวนบทเรียนที่ผ่านมาด้วยโปรแกรม PowerPoint บทที่ 1 การใช้คอมพิวเตอร์ และระบบสารสนเทศ 2. พูดคุยเกี่ยวกับเนื้อหาในบทที่ 2 บอกสาระสำคัญของการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการวินโดวส์ ขั้นสอน 1. ครูอธิบายการทำงานของโปรแกรมระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 2. ครูสาธิตให้นักเรียนดูเกี่ยวกับส่วนประกอบต่าง ๆ ของวินโดวส์ การใช้เมาส์ และตัวชี้เมาส์ การเรียกใช้โปรแกรม ส่วนประกอบพื้นฐานของหน้าต่างวินโดวส์ การจัดการกับไดรว์ ไฟล์ และโฟลเดอร์ การจัดการไฟล์และโฟลเดอร์ ด้วยโปรแกรม Windows Explorer การจัดการเดสก์ทอปและการสร้างชอร์ตคัต 3. ครูสังเกต และช่วยนักศึกษาแก้ไขปัญหาขณะฝึกปฏิบัติ ขั้นสรุปและการประยุกต์ 1. ครูและนักเรียนสรุปบทเรียนร่วมกัน 2. ครูให้นักเรียนปฏิบัติตามใบงานที่ 2	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน 1. นักเรียนดู และฟัง ชักถามข้อสงสัยในบทเรียนที่ผ่านมา 2. นักเรียนบอกสาระสำคัญของการใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการวินโดวส์ ขั้นสอน 1. นักเรียนดูตามหนังสือเรียนคอมพิวเตอร์เพื่อ งานอาชีพ ฟัง ชักถามข้อสงสัย 2. นักเรียนฝึกปฏิบัติตามการสาธิตเกี่ยวกับส่วนประกอบต่าง ๆ ของวินโดวส์ การใช้เมาส์ และตัวชี้เมาส์ การเรียกใช้โปรแกรม ส่วนประกอบพื้นฐานของหน้าต่างวินโดวส์ การจัดการกับไดรว์ ไฟล์ และโฟลเดอร์ การจัดการไฟล์และโฟลเดอร์ ด้วยโปรแกรม Windows Explorer การจัดการเดสก์ทอปและการสร้างชอร์ตคัต 3. นักเรียนฝึกปฏิบัติตามการสาธิตและหนังสือเรียนในบทที่ 2 ขั้นสรุปและการประยุกต์ 1. นักเรียนสรุปบทเรียนและครูเพิ่มเติมให้ 2. นักเรียนฝึกปฏิบัติตามใบงานที่ 2

การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3 D แก่ผู้เรียน

- **ด้านประชาธิปไตย(Democracy)**

1. การรายงานหน้าชั้นเรียนได้อย่างอิสระ
2. การให้ผู้ฟังแสดงความคิดเห็นภายในชั้นเรียนได้อย่างอิสระ

- **ด้านคุณธรรม จริยธรรมและความเป็นไทย(Decency)**

1. ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามกำหนด (ความรับผิดชอบ)
2. ใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างคุ้มค่า ประหยัด (ความประหยัด)
3. มีความเพียรพยายามและกระตือรือร้นในการเรียนและการปฏิบัติงาน (ความขยัน ความอดทน)
4. ให้ความร่วมมือกับการทำกิจกรรมของส่วนรวม อาสาช่วยเหลืองานครูและผู้อื่น (แบ่งปัน)

- **ด้านภูมิคุ้มกันภัยจากยาเสพติด(Drug-Free)**

การปลูกฝังให้นักเรียน นักศึกษาเอาใจใส่ในการเรียนรู้ดูหนังสืออย่างสม่ำเสมอและส่งเสริมให้เล่นกีฬาอยู่เสมอ เพื่อให้ร่างกายแข็งแรงความจำดี เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่งผลทำให้ห่างไกลจากยาเสพติดอย่างแท้จริง

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรม

ก่อนเรียน

1. นักเรียนทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา ดูจากโปรแกรม PowerPoint บทที่ 1
นักเรียนดูขั้นตอนการทำงานจากหนังสือเรียนคอมพิวเตอร์เพื่องานอาชีพ

ขณะเรียน

1. ให้นักเรียนดูขั้นตอนการทำงานจากหนังสือเรียนคอมพิวเตอร์เพื่องานอาชีพ
2. ให้นักเรียนปฏิบัติตามการสาธิตที่ละหัวข้อ

หลังเรียน

1. ให้นักเรียนทำใบงาน 2 บทที่ 2
2. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทที่ 2 ตอนที่ 1 และตอนที่ 2

สื่อการเรียนรู้การสอน

สื่อสิ่งพิมพ์

หนังสือเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานอาชีพ (2001-0001)

ใบงาน

แบบประเมินการทำงานกลุ่ม และรายบุคคล

แบบทดสอบหลังเรียน

แบบเฉลย แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สื่อโสตทัศน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. วัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ของเครื่องคอมพิวเตอร์
3. เครื่องฉายโปรเจคเตอร์
4. โปรแกรมระบบปฏิบัติการวินโดวส์ Vista หรือรุ่นที่สูงกว่า

การวัดและประเมินผล

ก่อนเรียน

1. วิธีวัดผล
 - 1.1 ให้นักเรียนทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา
2. เครื่องมือวัดและประเมินผล
 - 2.1 ใช้วิธีถาม-ตอบ
 - 2.2 สังเกตและประเมินผลพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3. เกณฑ์การประเมินผล

3.1 สังเกตและประเมินผลพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ขณะเรียน

1. วิธีวัดผล

- 1.1 ใช้วิธีตอบคำถามในห้องเรียน
- 1.2 สังเกตจากการฝึกปฏิบัติจริง
- 1.3 สังเกตความสนใจในการเรียน
- 1.4 ผลงานของนักเรียน

2. เครื่องมือวัดและประเมินผล

- 2.1 ตรวจสอบงานที่ฝึกปฏิบัติบนหน้าจอบ
- 2.2 สังเกตและประเมินผลพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะอัน

พึง

ประสงค์

3. เกณฑ์การประเมินผล

- 3.1 ให้นักเรียนสลับกันดูผลงานของแต่ละบุคคล ถูกต้องหรือไม่ เกณฑ์ผ่านคือ 50%
- 3.2 ตรวจสอบผลงานที่ปฏิบัติ บนหน้าจอบ

หลังเรียน

1. วิธีวัดผล

- 1.1 ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทที่ 2 ตอนที่ 1 และตอนที่ 2
- 1.2 สังเกตความสนใจในการทำแบบฝึกหัด
- 1.3 ตรวจสอบผลงานของนักเรียน

2. เครื่องมือวัดและประเมินผล

- 2.1 ตรวจสอบงานที่ฝึกปฏิบัติบนหน้าจอบ เกณฑ์ผ่านคือ 50%
- 2.2 สังเกตและประเมินผลพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะอัน

พึง

ประสงค์

3. เกณฑ์การประเมินผล

- 3.1 ให้นักเรียนสลับกันดูผลงานของแต่ละบุคคล ถูกต้องหรือไม่ เกณฑ์ผ่านคือ 50%
- 3.2 ตรวจสอบผลงานที่ปฏิบัติ บนหน้าจอบ
- 3.3 แบบประเมินผลการเรียนรู้ บทที่ 2 เกณฑ์ผ่าน 50% ขึ้นไป

บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการสอนของครู

.....

.....

.....

.....

.....

(.....)
หัวหน้าแผนกวิชา.....

(.....)
รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

ใบงานที่ 2

2.1 ให้นักเรียนทบทวนคุณลักษณะของไฟล์และโฟลเดอร์ต่างๆ จากรูปไอคอนต่อไปนี้

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 
6. 
7. 
8. 
9. 
10. 

แบบทดสอบ

จงทำเครื่องหมายกากบาท (X) หน้าข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดคือระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
 - ก. Desktop
 - ข. Operating System
 - ค. Windows XP, Windows Vista
 - ง. Windows Center
2. หน้าจอของวินโดวส์มีหน้าที่อย่างไร
 - ก. เป็นหน้าต่างเฉพาะของโปรแกรม
 - ข. ศูนย์กลางในการทำงานของโปรแกรม
 - ค. ถูกทั้งข้อ ก. และข้อ ข.
 - ง. ไม่มีข้อถูกต้อง
3. ข้อใดคือการขยับเมาส์ที่ถูกวิธี
 - ก. ขยับตามความถนัดของผู้ใช้
 - ข. ขยับไปทางซ้ายหรือขวาอย่างเดียว
 - ค. ขยับไปทางซ้ายและทางขวาและอยู่ภายในแผ่นรองเมาส์
 - ง. ถูกทั้งข้อ ข. และ ค.
4. ตัวชี้เมาส์ (Mouse Pointer) ทำหน้าที่อะไร
 - ก. เป็นตัวเคลื่อนที่ของเมาส์
 - ข. ขณะทำกิจกรรมเมาส์จะเป็นลูกศรรอคอย
 - ค. ขณะเลือกเมาส์จะเป็นรูปลูกศรรอคอย
 - ง. ถูกทุกข้อ
5. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบของปุ่มสตาร์ท (Start)
 - ก. ชื่อผู้ที่กำลังใช้งาน
 - ข. เมนูเรียกใช้งานโปรแกรม
 - ค. ไตเติลบาร์และทาสก์บาร์
 - ง. ถูกทั้งข้อ ก. และ ข.
6. ปุ่มใดคือการซ่อน/ย่อหน้าต่างโปรแกรมทั้งหมดพร้อมๆกัน
 - ก.  Minimize
 - ข.  Maximize
 - ค.  Restore Down
 - ง.  Full Screen
7. ปุ่ม  ทำหน้าที่อย่างไร
 - ก. ปิดหน้าต่างโปรแกรมพร้อมกัน
 - ข. การย่อหน้าต่างโปรแกรม
 - ค. การขยายหน้าต่างโปรแกรม
 - ง. ถูกหมดทุกข้อ

8. ข้อใดคือการเลือกและ สลับหน้าต่างโปรแกรมใช้งาน

ก. กดปุ่ม Tab

ข. กดปุ่ม Shift +Tab

ค. กดปุ่ม Ctrl +Tab

ง. กดปุ่ม Alt +Tab

9. โฟลเดอร์ (Folder) หมายถึงข้อใด

ก. ใช้สำหรับเป็นที่เก็บเอกสารต่าง ๆ

ข. เอกสารที่ใช้เก็บข้อมูลเรื่องต่าง ๆ

ค. แฟ้มที่ใช้เก็บไฟล์

ง. ถูกหมดทุกข้อ

10. ไดรฟ์ (Drive) คืออะไร

ก. ใช้สำหรับเป็นที่เก็บเอกสารต่าง ๆ

ข. เอกสารที่ใช้เก็บข้อมูลเรื่องต่าง ๆ

ค. แฟ้มที่ใช้เก็บไฟล์

ง. ถูกหมดทุกข้อ

11. ไฟล์ (File) หมายถึงข้อใด

ก. ใช้สำหรับเป็นที่เก็บเอกสารต่าง ๆ

ข. เอกสารที่ใช้เก็บข้อมูลเรื่องต่าง ๆ

ค. แฟ้มที่ใช้เก็บไฟล์

ง. ถูกหมดทุกข้อ

12. Documents and Setting ใช้เก็บสิ่งใด

ก. โฟลเดอร์ที่ใช้สำหรับเก็บไฟล์

ข. ไดรฟ์ที่ใช้สำหรับเก็บไฟล์

ค. โฟลเดอร์ที่ใช้สำหรับเก็บโปรแกรม

ง. ถูกทั้งข้อ ก. และค.

13. Program Files ใช้เก็บสิ่งใด

ก. โฟลเดอร์ที่ใช้สำหรับเก็บไฟล์

ข. ไดรฟ์ที่ใช้สำหรับเก็บไฟล์

ค. โฟลเดอร์ที่ใช้สำหรับเก็บโปรแกรม

ง. ถูกทั้งข้อ ก. และ ค

14. ไอคอนนี้  ใช้เก็บไฟล์ข้อใด

ก. ไฟล์รูปภาพ

ข. ไฟล์ทั่วไป

ค. ไฟล์วิดีโอและภาพยนตร์

ง. ไฟล์เอกสาร

15. การตั้งชื่อไฟล์ยาวได้สูงสุดไม่เกินกี่ตัวอักษร

ก. 255 ตัวอักษร

ข. 256 ตัวอักษร

ค. 259 ตัวอักษร

ง. 512 ตัวอักษร

แบบประเมินรายบุคคล (แบบประเมินผลงาน)

ผู้ประเมิน(ชื่อ)..... ☐ ตนเอง ☐ เพื่อน ☐ ครู

รายการประเมิน	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)	คะแนน	หมายเหตุ
1. ความสมบูรณ์ของเนื้อหาสาระ 2. การใช้อุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องใช้ 3. ความคิดสร้างสรรค์ 4. หลักฐานที่ใช้ประกอบการให้เหตุผล 5. การสะท้อนความคิดเห็น 6. ประโยชน์การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน					
รวม					
คะแนนเฉลี่ย					

เกณฑ์การประเมิน ดี คะแนนสูงกว่า 2.70
 พอใช้ คะแนนอยู่ระหว่าง 1.3 – 2.70
 ปรับปรุงคะแนนต่ำกว่า 1.30

หมายเหตุ เกณฑ์การประเมินที่ใช้ในการตัดสินต้องได้มาจากคะแนนเฉลี่ยของผู้ประเมินทั้งหมด

ตัวอย่าง ข้อ 1. ความสมบูรณ์ของเนื้อหาสาระ ได้คะแนนการประเมินดังนี้

ตนเอง ให้ดี ได้คะแนนประเมิน 3

เพื่อน ให้พอใช้ ได้คะแนนประเมิน 2

ครู ให้พอใช้ ได้คะแนนประเมิน 2

ได้คะแนนเฉลี่ย $\frac{3+2+2}{3} = 2.33$

จากคะแนนเฉลี่ยที่ได้แสดงว่าในข้อ 1. เกณฑ์ประเมินอยู่ในเกณฑ์ พอใช้

แบบประเมินทักษะกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....

รายชื่อสมาชิก 1.

2.

3.

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนน			ข้อคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดเป้าหมายร่วม				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ				
3	การปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินและปรับปรุงงาน				
5					
รวม					

ผู้ประเมิน.....

วันที่เดือน.....พ.ศ.

นางสาวอมรรัตน์ ไชแก้ว