แบบบันทึกหน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการใช้งานโปรแกรม Microsoft Visual Studio เบื้องต้น

รหัสวิชา ง32212 ชื่อวิชาการเขียนโปรแกรมขั้นสูง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 เวลา 6 ชั่วโมง

ผู้สอน นายณัฐพล บัวอุไร โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ลำลูกกา

ผลการเรียนรู้

ข้อที่ 1 ใช้งานโปรแกรม Visual Basic 2010 พื้นฐานได้

ข้อที่ 2 ใช้งานคอนโทรลพื้นฐานในการเขียนโปรแกรมได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010 เป็นชุดพัฒนาโปรแกรมสำหรับใช้ในการพัฒนาแอพลิเคชัน หรือโปรแกรมที่สามารถใช้งานได้ง่าย สามารถสร้างแอพลิเคชันง่ายๆ ได้โดยใช้เวลาไม่นาน อีกทั้งยังสามารถใช้พัฒนาแอพลิเคชันขนาดใหญ่ได้อีกด้วย

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การติดตั้งโปรแกรม
2. การสร้างโปรเจ็ค
3. องค์ประกอบของโปรแกรม
4. เครื่องมือและการปรับแต่ง
5. การเริ่มต้นเขียนโปรแกรม
6. ฟังก์ชันพื้นฐานในการพัฒนาโปรแกรม
7. หลักการออกแบบหน้าต่างผู้ใช้งาน

ทักษะ/กระบวนการ

1. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
2. การออกแบบหน้าต่างผู้ใช้งาน
3. การอธิบาย

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

nattapon.com

การวัดและประเมินผล

- การประเมินผลก่อนเรียน
  - สอบถามทักษะและความรู้เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม
- การประเมินผลระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
  - ใบงานที่ 1 การใช้เครื่องมือในการออกแบบโปรแกรม
  - ใบงานที่ 2 การออกแบบหน้าต่างผู้ใช้งาน
  - สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
  - ประเมินทักษะ/กระบวนการใช้โปรแกรม Microsoft Visual Studio
- การประเมินผลหลังเรียน
  - สอบถามความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Microsoft Visual Studio
- การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด)
  - ประเมินการออกแบบหน้าต่างผู้ใช้งาน

การประเมินผลรวบยอด

<u>ชิ้นงาน</u> ได้แก่ การออกแบบหน้าต่างผู้ใช้งาน

<u>ภาระงาน</u> ได้แก่ -

<u>เกณฑ์การประเมิน</u>

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีเยี่ยม (4)	**ดี (3)**	**พอใช้ (2)**	**ควรปรับปรุง (1)**
1. การใช้เครื่องมือ	ใช้เครื่องมือตามรูปแบบที่กำหนดได้อย่างถูกต้อง สามารถปรับแต่งคุณสมบัติได้ตรงกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้	ใช้เครื่องมือตามรูปแบบที่กำหนดได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ สามารถปรับแต่งคุณสมบัติได้ตรงกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้เป็นส่วนใหญ่	ใช้เครื่องมือตามรูปแบบที่กำหนดได้อย่างถูกต้องเป็นบางส่วน สามารถปรับแต่งคุณสมบัติได้ตรงกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้เป็นส่วนน้อย	ไม่สามารถใช้เครื่องมือตามรูปแบบที่กำหนดได้อย่างถูกต้อง และไม่สามารถปรับแต่งคุณสมบัติได้ตรงกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. การกำหนดคุณลักษณะ	กำหนดคุณลักษณะของโปรแกรมได้ตรงกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 100%	กำหนดคุณลักษณะของโปรแกรมได้ตรงกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้น้อยกว่า 80%	กำหนดคุณลักษณะของโปรแกรมได้ตรงกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้น้อยกว่า 60%	กำหนดคุณลักษณะของโปรแกรมได้ตรงกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้น้อยกว่า 40%
3. ความสวยงาม	สามารถจัดรูปแบบเครื่องมือและออกแบบโปรแกรมได้อย่างสวยงาม เป็นโปรแกรมที่เหมาะกับการใช้	สามารถจัดรูปแบบเครื่องมือและออกแบบโปรแกรมได้ เป็นโปรแกรมที่เหมาะกับการใช้งาน	สามารถจัดรูปแบบเครื่องมือและออกแบบโปรแกรมได้อย่างสวยงาม แต่เป็นโปรแกรมที่ไม่เหมาะกับการใช้	สามารถจัดรูปแบบเครื่องมือและออกแบบโปรแกรมได้ แต่เป็นโปรแกรมที่ไม่เหมาะกับการใช้

nattapon.com

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีเยี่ยม (4)	**ดี (3)**	**พอใช้ (2)**	**ควรปรับปรุง (1)**
	งาน		งาน	งาน
4. ความคิดสร้างสรรค์	นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เครื่องมือหรือปรับแต่งคุณสมบัติส่งผลให้โปรแกรมมีความสวยงามเหมาะสม ตรงกับวัตถุประสงค์การใช้งาน	นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เครื่องมือหรือปรับแต่งคุณสมบัติส่งผลให้โปรแกรมตรงกับวัตถุประสงค์การใช้งาน	นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เครื่องมือหรือปรับแต่งคุณสมบัติแต่ โปรแกรมไม่ตรงกับวัตถุประสงค์การใช้งาน	นักเรียนขาดสร้างสรรค์ในการใช้เครื่องมือหรือปรับแต่งคุณสมบัติ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-16	ดีมาก
11-13	ดี
8-10	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

nattapon.com

✎ **กิจกรรมการเรียนรู้**

ครั้งที่/เวลา	ผลการเรียนรู้	การประเมินผล (ชิ้นงาน/ภาระงาน)	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้
1 (2 ชั่วโมง)	ข้อที่ 1. ใช้งานโปรแกรม Visual Basic 2010 พื้นฐานได้	1. อธิบายวิธีการสร้างโปรเจ็ค 2. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	**กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน** 1. ครูเกริ่นนำเกี่ยวกับความสำคัญของการเขียนโปรแกรมอนาคตและอาชีพเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม 2. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความหมายของการเขียนโปรแกรม ภาษาในการเขียนโปรแกรม 3. ครูให้นักเรียนดูตัวอย่างที่ได้จากการเขียนโปรแกรมด้วยชุดพัฒนาโปรแกรม Microsoft Visual Studio **กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้** 1. ครูให้นักเรียนเปิดโปรแกรม Microsoft Visual Studio และเลือกภาษา Visual Basic 2. ครูอธิบายวิธีการสร้างโปรเจ็คใหม่ด้วยภาษา Visual Basic และให้นักเรียนทุกคนปฏิบัติตาม 3. ครูแนะนำส่วนประกอบของโปรแกรม และการใช้งานเมนูต่างๆ เบื้องต้น 4. นักเรียนศึกษาเรื่องการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 5. ครูถามคำถามนักเรียน และให้นักเรียนทุกคนร่วมกันตอบคำถาม **กิจกรรมสรุปการเรียนรู้** 1. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับวิธีการเปิดโปรแกรม กรใช้งานโปรแกรม และองค์ประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Microsoft Visual Studio เบื้องต้น	1. ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2010 เบื้องต้น 2. โปรแกรม Microsoft Visual Studio 2010

nattapon.com

ครั้งที่/ เวลา	ผลการเรียนรู้	การประเมินผล (ชิ้นงาน/ภาระงาน)	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้/ แหล่งเรียนรู้
2 (2 ชั่วโมง)	ข้อที่ 2. ใช้งานคอนโทรลพื้นฐานในการเขียนโปรแกรมได้	1. ใบงานที่ 1 การใช้เครื่องมือในการออกแบบโปรแกรม 2. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	**กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน** 1. นักเรียนร่วมกันทบทวนความรู้เกี่ยวกับวิธีการเปิดโปรแกรม กรใช้งานโปรแกรม องค์ประกอบต่างๆ ของโปรแกรม และวิธีการสร้างโปรเจ็คใหม่ **กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้** 1. นักเรียนทุกคนศึกษาเกี่ยวกับวิธีการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2010 โดยครูผู้สอนเป็นผู้อธิบาย และสาธิตวิธีการทำงานต่างๆ 2. นักเรียนศึกษาวิธีการใช้เครื่องมือ การออกแบบโปรแกรม โดยใช้เครื่องมือต่างๆ การปรับแต่งหน้าจอ และการปรับแต่งคุณลักษณะต่างๆ ของหน้าจอ โดยครูผู้สอนเป็นผู้อธิบาย และสาธิตวิธีการทำงานต่างๆ 3. นักเรียนทำความรู้จักกับส่วนการออกแบบโปรแกรม ส่วนของการเขียนโปรแกรม ส่วนของการแสดงหน้าต่างโปรแกรม โดยครูผู้สอนเป็นผู้อธิบาย และสาธิตวิธีการทำงานต่างๆ 4. นักเรียนศึกษาวิธีการบันทึกงาน การทดสอบโปรแกรม 5. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนสอบถามปัญหาข้อสงสัย 6. นักเรียนศึกษาใบความรู้ เรื่องการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2010 เบื้องต้น 7. ครูมอบหมายให้นักเรียนทุกคนทำใบงานที่ 1 การใช้เครื่องมือในการออกแบบโปรแกรม และส่งก่อนหมดเวลาเรียน	1. ใบความรู้ เรื่องการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2010 เบื้องต้น 2. โปรแกรม Microsoft Visual Studio 2010

nattapon.com

ครั้งที่/ เวลา	ผลการเรียนรู้	การประเมินผล (ชิ้นงาน/ภาระงาน)	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้/ แหล่งเรียนรู้
			กิจกรรมสรุปการเรียนรู้ 1. ครูถามคำถามนักเรียนเกี่ยวกับองค์ประกอบและส่วนสำคัญต่างๆ ของโปรแกรมที่ได้เรียนมาในชั่วโมง 2. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับอีกครั้ง 3. ครูสรุปเพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนยังสรุปไม่ครบถ้วน	
3 (2 ชั่วโมง)	ข้อที่ 2. ใช้งานคอนโทรลพื้นฐานในการเขียนโปรแกรมได้	1. ใบงานที่ 2 การออกแบบหน้าต่างผู้ใช้งาน 2. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	**กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน** 1. ครูทบทวนเรื่องการใช้คอนโทรลพื้นฐานในการเขียนโปรแกรมให้นักเรียนทุกคนฟังอีกครั้ง 2. ครูถามคำถามเพื่อทบทวนความรู้นักเรียน **กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้** 1. นักเรียนทำใบงานที่ 2 การออกแบบหน้าต่างผู้ใช้งาน โดยใช้พื้นฐานความรู้ที่ได้เรียนมา และจากใบความรู้ เรื่องการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2010 เบื้องต้น 2. ครูคอยตรวจสอบและตอบปัญหาข้อสงสัยกับนักเรียน 3. นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 4. เพื่อนๆ และครูร่วมกันวิพากษ์วิจารณ์งานของผู้นำเสนอและให้ข้อเสนอแนะติชมเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข **กิจกรรมสรุปการเรียนรู้** 1. นักเรียนสรุปความรู้ ปัญหาอุปสรรค และแนวทางการแก้ไขที่ได้รับจากการทำงานในครั้งนี้ 2. ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมและอธิบายความรู้เพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนยังสรุปไม่ครบถ้วน	1. ใบความรู้ เรื่องการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2010 เบื้องต้น 2. โปรแกรม Microsoft Visual Studio 2010

nattapon.com

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- สื่อการเรียนรู้
  - โปรแกรม Microsoft Visual Studio 2010
  - ตัวอย่างโปรแกรมที่สร้างด้วย Microsoft Visual Basic
  - วีดีทัศน์การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
  - ใบความรู้ที่ 1 เรื่องการใช้งานโปรแกรม Visual Studio 2010 เบื้องต้น
  - ใบงานที่ 1 เรื่องการใช้เครื่องมือในการออกแบบโปรแกรม
  - ใบงานที่ 2 เรื่องการออกแบบหน้าต่างผู้ใช้งาน
- แหล่งการเรียนรู้
  - ห้องสมุด
  - แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

    www.nattapon.com

    www.youtube.com

nattapon.com