	บันทึกแผนการจัดการเรียนรู้	กลุ่มสาระฯ **วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**
	ภาคเรียนที่ **1/2568**	ระดับชั้น **ประถมศึกษาปีที่ 6**
	ครูผู้สอน **นายเดชธกร ดาวล้ำเลิศ**	วันที่สอน **วันศุกร์ที่ 12 กันยายน 2568**
รายวิชา **เทคโนโลยี** หน่วยที่ **2** เรื่อง **การเขียนโปรแกรมตัวละครเปลี่ยนท่าทาง**		

ด้านความรู้ (K)

1. อธิบายการเขียนโปรแกรมตัวละครเปลี่ยนท่าทาง

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

2. เขียนโปรแกรมตัวละครเปลี่ยนท่าทาง

ด้านคุณลักษณะ (A)

3. เห็นประโยชน์ของการเขียนโปรแกรมตัวละครเปลี่ยนท่าทาง

การวัดและประเมินผล

1. ประเมินความรู้ เรื่อง การเขียนโปรแกรมตัวละครเปลี่ยนท่าทาง (K) ด้วยแบบทดสอบ
2. ประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม (P) ด้วยแบบประเมิน
3. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน (A) ด้วยแบบประเมิน

    * ผ่าน 40 คน (ร้อยละ 100)

    * ไม่ผ่าน 0 คน (ร้อยละ 0)

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางแก้ไข

-

ข้อเสนอแนะ

-

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td>บันทึกแผนการจัดการเรียนรู้</td><td>กลุ่มสาระฯ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</td></tr>
<tr><td>ภาคเรียนที่ 1/2568</td><td>ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6</td></tr>
<tr><td>ครูผู้สอน นายเดชธกร ดาวล้ำเลิศ</td><td>วันที่สอน วันศุกร์ที่ 12 กันยายน 2568</td></tr>
<tr><td colspan="3">รายวิชา เทคโนโลยี หน่วยที่ 2 เรื่อง การเขียนโปรแกรมตัวละครเปลี่ยนท่าทาง</td></tr>
</table>

....

....

....

(นายเดชธกร ดาวล้ำเลิศ)

ครูผู้สอน

<u>ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา</u>

ทราบ/อนุมัติ

☐ การจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับกระบวนการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสม

☐ แผนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรสถานศึกษา

อื่น ๆ ....

แผนการจัดการเรียนรู้

(นายกุลธวัช เสือสะอาด)

ผู้อำนวยการโรงเรียนปากคลองชวดใหญ่