



แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

รหัส 10401412 วิชา การเขียนโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI
หลักสูตรหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ประเภทวิชาพาณิชยกรรม

จัดทำโดย
อาจารย์ชญาณิศา ลามะ
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยนครพนม

คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการรายวิชา รหัส 10401412 วิชา การเขียนโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสอนและเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยบรรจุรายละเอียดที่แสดงถึงการจัดระบบการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการกำหนดมาตรฐาน ใช้เทคนิควิธีการสอนที่หลากหลาย มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม คุณลักษณะที่พึงประสงค์และปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยนครพนม

รายละเอียดของรายวิชา

สาขาวิชา/คณะ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยนครพนม

หมวดที่ 1. ลักษณะและข้อมูลโดยทั่วไปของรายวิชา

1.รหัสและชื่อรายวิชา รหัส 10401412 วิชา การเขียนโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI
2.จำนวนหน่วยกิต 2 หน่วย
3.หลักสูตร และประเภทของรายวิชา 3.1 หลักสูตร สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 3.2 ประเภทของรายวิชา วิชาชีพสาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
4.อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ชญาณิศ ภาชะ
5.ภาคการศึกษา ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ
6.รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) ไม่มี
7.รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน ไม่มี
8.สถานที่เรียน ห้อง LAB ส่วนกลาง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
9.วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชา ครั้งล่าสุด ไม่มี

5.1 ตารางวิเคราะห์รายวิชา

รหัส รหัส 10401412 วิชา การเขียนโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI 2 หน่วยกิต
 ชั้น ปวช. 3 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

เรียนรู้อะไร ชื่อหน่วยการสอน/การเรียนรู้	ด้านพุทธิพิสัย						ด้านทักษะพิสัย(5)	ด้านจิตพิสัย(5)	รวม(40)	ลำดับความสำคัญ	จำนวนชั่วโมง
	ความรู้ (5)	ความเข้าใจ(5)	นำไปใช้(5)	วิเคราะห์(5)	สังเคราะห์(5)	ประเมินค่า(5)					
1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม GUI	4	5	5	4	4	4	4	5	35		3
2. การเขียนโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI	4	5	5	4	5	4	5	4	36	3	3
3. เริ่มต้นการใช้งาน Visual Basic 6.0	3	4	4	3	4	5	4	4	31	6	3
4. การใช้ Control ใน Visual Basic 6.0	4	5	5	4	5	4	5	5	37	2	3
5. การใช้ Control ใน Visual Basic 6.0 (ต่อ)	4	4	5	4	5	4	4	5	35	4	3
6. ชนิดของข้อมูลและตัวแปร	4	3	5	4	5	4	4	5	34	5	3
7. ตัวดำเนินการ (Operator)	4	4	5	4	4	5	4	5	35	4	3
8. ประโยคคำสั่ง (Statement)	4	4	5	4	4	5	4	5	35	4	3
9. การสร้างเมนู	3	4	4	3	4	5	4	4	31	6	3
10. การออกแบบและพัฒนาโปรแกรม	4	3	5	4	5	4	4	5	34	5	3
รวมคะแนน	34	38	43	34	40	40	38	42	34	24	21
ลำดับความสำคัญ	6	3	1	6	3	5	4	2			

5.2 ตารางวิเคราะห์สมรรถนะการเรียนรู้

รหัส รหัส 10401412 วิชา การเขียนโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI 2 หน่วยกิต
 ชั้น ปวช 3 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

หน่วย ที่	หน่วยการเรียนรู้/หัวข้อย่อย	สมรรถนะรายวิชา
1	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม GUI 1.คอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ 2.ภาษาคอมพิวเตอร์ 3.ภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุ	1.อธิบายคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ได้ 2.อธิบายภาษาคอมพิวเตอร์ได้ 3.อธิบายภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุได้
2	การเขียนโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI 1.เริ่มต้นการใช้งานโปรแกรม Visual Basic 2.การกำหนดสถานะแวดล้อมการเขียนโปรแกรมด้วย Visual Basic 3.แถบเครื่องมือ(ToolBar) 4.กล่องเครื่องมือ(ToolBox)	1.บอกขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมได้ 2.อธิบายหลักในการพัฒนาโปรแกรม Visual Basic ได้ 3.บอกความสามารถของโปรแกรม Visual Basic ได้ 4.กำหนดสถานะแวดล้อมการเขียนโปรแกรม Visual Basic ได้ 3.ใช้แถบเครื่องมือ(ToolBar)ได้ 4.ใช้กล่องเครื่องมือ(ToolBox)ได้
3	เริ่มต้นการใช้งาน Visual Basic 6.0 1.การเข้าสู่โปรแกรม Visual Basic 2.การสร้าง Project ใหม่ และเรียก Project เดิมขึ้นมาใช้งาน 3.การกำหนด Properties ให้กับ Form 4.การเพิ่ม และลบ Form ออกจาก Project	1.เปิดโปรแกรม Visual Basic เพื่อใช้งานได้ 2.สร้าง Project ใหม่ และเรียก Project เดิมขึ้นมาใช้งานได้ 3.บันทึก Form และ Project ได้ 4.เพิ่ม และลบ Form ออกจาก Project ได้ 5.กำหนด Properties ให้กับ Form ได้ 6.สั่งให้โปรแกรมทำงาน (Run Programme) ได้ 7.ออกจากโปรแกรมได้
4	การใช้งาน Control ใน Visual Basic 6.0 1.การสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ Label บน Form 2.การสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ TextBox บน Form	1.อธิบายการสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ Label บน Form ได้ 2.อธิบายการสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ TextBox บน Form 3.อธิบายการสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ CommandButton บน Form และการใช้คำสั่ง MsgBox ได้

5	<p>การใช้งาน Control ใน Visual Basic 6.0(ต่อ)</p> <p>1.การสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ OptionButton CheckBox และ Frame</p> <p>2.การสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ control ComboBox และ Control ListBox</p>	<p>1.สร้างและกำหนดคุณสมบัติของ OptionButton CheckBox และ Frame บน Form ได้</p> <p>2.ใช้คำสั่งในการสั่งงานให้ OptionButton CheckBox ทำงานตามคำสั่งได้</p> <p>3.สร้างและกำหนดคุณสมบัติ ListBox และ ComboBox บน Form ได้</p>
6	<p>ชนิดของข้อมูลและตัวแปร</p> <p>1.ชนิดของข้อมูล(Data Type)</p> <p>2.ตัวแปร (Variable)</p>	<p>1.บอกชนิดของข้อมูลได้</p> <p>2.บอกความหมายของตัวแปร (Variable) และนำตัวแปรไปใช้ในการเขียนคำสั่งได้</p> <p>3.ประกาศตัวแปรและการตั้งชื่อตัวแปรได้ถูกต้องกับชนิดของข้อมูล</p>
7	<p>ตัวดำเนินการ (Operator)</p> <p>ตัวดำเนินการ (Operator)</p>	<p>1.บอกความหมายของตัวดำเนินการได้</p> <p>2.บอกความหมายของนิพจน์ได้</p> <p>3.คำนวณโดยใช้ลำดับการทำงานของตัวดำเนินการได้</p> <p>4.เขียนโปรแกรมในการคำนวณโดยใช้ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์</p>
8	<p>ประโยคคำสั่ง (Statement)</p> <p>1.ประโยคคำสั่ง(Statement)</p>	<p>1.บอกความหมายของประโยคคำสั่งได้</p> <p>2.เขียนประโยคแบบเงื่อนไข (Condition Statement) ได้</p> <p>5.เขียนประโยคแบบวนซ้ำ (Iteration Statement) ได้</p>
9	<p>การสร้างเมนู</p> <p>1.การสร้างโปรแกรมที่มีหลายฟอร์ม</p> <p>2.การสร้างฟอร์ม Multiple Document Interface</p> <p>3.การสร้างฟอร์มลูก (Child Form)</p> <p>4.การสร้างเมนูฟอร์ม MDI</p>	<p>1.ออกแบบฟอร์มได้</p> <p>2.สร้างฟอร์มแบบหน้าต่างเดียวได้</p> <p>3.สร้างฟอร์มแบบหลายหน้าต่างได้</p> <p>4.เขียนโปรแกรมให้กับเมนูเพื่อใช้งานได้</p>
10	<p>การออกแบบและพัฒนาโปรแกรม</p> <p>1.หลักการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI</p> <p>2.การ Package โปรแกรมเป็นไฟล์ Setup</p>	<p>การออกแบบและพัฒนาโปรแกรม</p> <p>1.หลักการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI</p> <p>2.การ Package โปรแกรมเป็นไฟล์ Setup</p>

หมวดที่ 2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เข้าใจคำสั่ง โครงสร้างและหลักไวยากรณ์ของภาษา
2. วิเคราะห์การแก้ปัญหาเชิงขั้นตอนวิธีและออกแบบโปรแกรมอย่างง่าย
3. สามารถสังเคราะห์คำสั่งในโปรแกรมภาษา ให้ออกมาเป็นโปรแกรมที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ ถูกต้อง
4. สามารถเขียนโปรแกรมจัดการเพิ่มข้อมูล
5. มีกิจนิสัยและส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ดี ในการใช้คอมพิวเตอร์

2. มาตรฐานรายวิชา

1. วิเคราะห์การแก้ปัญหาเชิงขั้นตอนวิธีด้วยคอมพิวเตอร์
2. ทำการสังเคราะห์เครื่องมือและคำสั่งในภาษาโปรแกรมให้เป็นภาษาที่ใช้งานได้ตามความต้องการ
3. เขียนโปรแกรมจัดการเพิ่มข้อมูล

3. คำอธิบายรายวิชา

ให้เลือกรียนโปรแกรมภาษาแบบ GUI ตามความต้องการโดยครอบคลุมสาระสำคัญต่อไปนี้
ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการวิเคราะห์ขั้นตอนวิธีในการแก้ปัญหาการออกแบบ ส่วนแสดงผลและการติดต่อกับผู้ใช้ การใช้เครื่องมือในโปรแกรม โครงสร้างและไวยากรณ์ของการเขียนคำสั่ง การสังเคราะห์เครื่องมือและสั่งให้เป็นโปรแกรมที่ต้องการ การสร้างโปรแกรมจัดการเพิ่มข้อมูล

หมวดที่ 3. ลักษณะและการดำเนินการ

1. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
51 ชั่วโมง	ไม่มี	ไม่มี	12 ชั่วโมง

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

3 ชั่วโมง/สัปดาห์

หมวดที่ 4. การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรม ที่ต้องพัฒนา

- ความมีมนุษยสัมพันธ์
- ความมีวินัย
- ความรับผิดชอบ
- ความเชื่อมั่นในตนเอง
- ความสนใจใฝ่รู้
- ความรักสามัคคี
- ความกตัญญูกตเวที
- การตรงต่อเวลา

1.2 วิธีการสอน

- ใช้การจัดการเรียนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center) โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาเป็นผู้ควบคุมการจัดการเรียนการสอน (Friend Assisted Instruction) ร่วมกับอาจารย์ โดยแบ่งกิจกรรมดังนี้
 - นักศึกษาผลิตสื่อการเรียนการสอน โดยจัดทำบัตรคำชี้แจง บัตรเนื้อหา บัตรคำถาม บัตรเฉลย
 - นักศึกษานำเสนอตามเนื้อหาที่แต่ละคนได้รับ
 - ถามและตอบข้อสงสัย
 - แยกเข้าศูนย์การเรียนรู้แต่ละศูนย์ พร้อมทั้งอ่านข้อมูลจากบัตรเนื้อหาแล้วตอบคำถาม
 - เมื่อตอบคำถามเสร็จให้ส่งให้ผู้ควบคุมศูนย์ตรวจ จากกนั้นย้ายศูนย์จนกว่าจะเข้าครบทุกศูนย์
 - หลังจากนั้นส่งสมุดเพื่อให้อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบความสมบูรณ์

1.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินผลจากกิจกรรมกลุ่มการนำเสนอ การถามและตอบข้อสงสัย พฤติกรรมที่แสดงออกในชั้นเรียน
- การตรวจสอบการมีวินัยต่อการเรียน การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียนและการส่งงาน
- การส่งงานพิเศษ
- การสอบกลางภาคและปลายภาค
- คะแนน คุณธรรมและจริยธรรม

บูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

หลักความพอประมาณ

นักศึกษารู้จักการซื้อสินค้าต้องพอประมาณกับราคา คุณภาพของสินค้า และพอประมาณกับปริมาณของสินค้า และมีประโยชน์ในการใช้งาน

หลักความมีเหตุผล

นักศึกษามีเหตุผลในการพิจารณาเลือกซื้อสินค้า ว่าจำเป็นในการที่จะใช้หรือบริโภคในชีวิตประจำวันมากน้อยเพียงไร

หลักการมีภูมิคุ้มกัน

นักศึกษามีการวางแผนก่อนที่จะเป็นผู้ซื้อสินค้าโดยรู้จักอ่านส่วนประกอบของสินค้า วันผลิตสินค้า วันหมดอายุของสินค้า และประโยชน์ของสินค้า และรู้จักเปรียบเทียบราคาสินค้าหลาย ๆ ร้าน เพื่อมิให้ถูกหลอกในการซื้อสินค้าได้

เงื่อนไขความรู้

นักศึกษามีความรู้ในการเลือกซื้อสินค้าที่จำเป็น มีคุณภาพ ราคาเหมาะสมกับปริมาณ และไม่เลือกซื้อสินค้าตามโฆษณาชวนเชื่อ และต้องไม่เป็นสินค้าฟุ่มเฟือย

เงื่อนไขคุณธรรม

นักศึกษามีความประหยัด ไม่ฟุ่มเฟือย มีวินัยในตนเอง ในการซื้อสินค้า

2. ความรู้

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. อาจารย์แนะนำตัวเอง ประวัติการศึกษา ประสบการณ์ในการทำงาน เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้เกิดขึ้นกับนักศึกษา

ขั้นสอน

2. อาจารย์แจกประมวลรายวิชา (Course Syllabus) เพื่อให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจขอบข่ายในการเรียนรายวิชาหลักการจัดการ
3. อาจารย์และนักศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับจุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา และคำอธิบายรายวิชา
4. ข้อตกลงในการวัดผลและประเมินผลการเรียนรายวิชาหลักการจัดการ ดังนี้
 - 4.1 จิตพิสัยและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
 - 4.2 การประเมินผลตามสภาพจริงโดยจะมีการเก็บคะแนนจากการเรียนรู้แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

เรียนรู้

การทดสอบย่อยจะทำการทดสอบเมื่อเรียนครบ 3 แผนการเรียนรู้

การส่งงาน ทุกครั้งที่อาจารย์มอบหมายงานให้จะกำหนดน้ำหนักของคะแนนให้นักศึกษาทราบก่อนล่วงหน้า และกำหนดวันส่งงานโดยให้นักศึกษาเป็นผู้กำหนด แต่มีเงื่อนไขว่าเมื่อถึงกำหนดส่งงานจะต้องส่งให้ตรงเวลา หากส่งช้าจะถูกหักคะแนนวันละ 1 คะแนน

ขั้นสรุปและการประยุกต์

5. นักศึกษาถามเกี่ยวกับแนวทางในการศึกษาวิชา หลักการจัดการ เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการเรียนรายวิชาดังกล่าว
6. อาจารย์ตอบคำถามและกระตุ้นให้กำลังใจในการเรียน พร้อมทั้งนิเทศเพื่อกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ เป้าหมายหรือแนวทางในการศึกษาต่อ

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ประมวลรายวิชาหลักการจัดการ (Course Syllabus)
2. แผ่นใสแนะนำตัวเองของอาจารย์

การวัดและประเมินผล

วิธีวัดผล

1. สังเกตพฤติกรรมในด้านความสนใจ การแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย
2. สังเกตพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เครื่องมือวัดผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล
2. แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เกณฑ์การประเมินผล

1. ผ่านการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลร้อยละ 50
2. ประเมินตามสภาพจริงที่เป็นอยู่ เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผนส่งเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไม่พึงประสงค์

กิจกรรมเสนอแนะ

ให้นักศึกษา ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการจัดการเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ลักษณะและจุดมุ่งหมายและความสำคัญของการจัดการ พร้อมนำมาเสนอในชั้นเรียนร่วมกัน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญา ที่ต้องพัฒนา

- สามารถคิดวิเคราะห์ แสดงความคิดเห็นต่อปัญหาทั้งในชั้นเรียน
- สามารถใช้ความรู้ทางทฤษฎีเพื่อการพัฒนาปรับปรุงการปฏิบัติงานในสถานการณ์จริง

3.2 วิธีการสอน

- การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning : PBL)
- ฝึกตอบปัญหาในชั้นเรียนและการแสดงความคิดเห็นต่อปัญหา และระดมสมองในการแก้ไข

ปัญหา จากกรณีศึกษาตามประเด็นปัญหาที่กำหนดไว้แล้ว

- มอบหมายงานกลุ่ม

3.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากการตอบปัญหาและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน
- การนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- การสอบย่อย การสอบกลางภาคและปลายภาค

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- ความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมายทั้งรายบุคคลและงานกลุ่ม
- สามารถปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ในทุกสถานภาพ
- วางตัวและร่วมแสดงความคิดเห็นในกลุ่มได้อย่างเหมาะสม

4.2 วิธีการสอน

- จัดกิจกรรมเสริมในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนที่นักศึกษามีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาอื่น และบุคคลภายนอก
- มอบหมายงานกลุ่มและมีการเปลี่ยนกลุ่มทำงานตามกิจกรรมที่มอบหมาย เพื่อให้นักศึกษา

ทำงานได้กับผู้อื่น โดยไม่ยึดติดกับเฉพาะเพื่อนที่ใกล้ชิด

- กำหนดความรับผิดชอบของนักศึกษาแต่ละคนในการทำงานกลุ่ม อย่างชัดเจน

4.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- ประเมินความรับผิดชอบจากรายงานกลุ่มของนักศึกษาด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และด้านความรับผิดชอบ

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ต้องพัฒนาสามารถคัดเลือกแหล่งข้อมูล

- การค้นคว้าหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต
- การนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย
- สามารถใช้ภาษาไทยในการนำเสนอด้วยการเขียนและการพูดได้อย่างเหมาะสม

5.2 วิธีการสอน

- ใช้ PowerPoint ที่น่าสนใจ ชัดเจน ง่ายต่อการติดตามทำความเข้าใจ ประกอบการสอนในชั้นเรียน
- การสอนโดยมีการนำเสนอข้อมูลจากการค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นตัวอย่างกระตุ้นให้นักศึกษาเห็นประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอและสืบค้นข้อมูล
- การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ
- การมอบหมายงานที่ต้องมีการนำเสนอทั้งในรูปเอกสารและด้วยวาจาประกอบสื่อเทคโนโลยี

5.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินทักษะการใช้ภาษาเขียนจากรายงานและงานที่ได้รับมอบหมาย
- ประเมินทักษะการใช้สื่อและการใช้ภาษาพูดจากการนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ประเมินรายงานการสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมวดที่ 5. แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการและการประเมินผล
วิชา การเขียนโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย/สาระการ เรียนรู้	สัปดาห์ ที่	ชั่วโมง ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์
-	<p>ปฐมนิเทศ</p> <p>1.จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา ตาม หลักสูตรฯ</p> <p>2.แนวทางวัดผลและการ ประเมินผล</p>	1	1-1	<p>1.บอกจุดประสงค์ รายวิชา มาตรฐาน รายวิชา และคำอธิบาย รายวิชาตามหลักสูตรฯ ได้</p> <p>2.บอกแนวทางวัดผล และการประเมินผลการ เรียนรู้ได้</p>	<p>ความมีมนุษยสัมพันธ์</p> <p>ความมีวินัย</p> <p>ความรับผิดชอบ</p> <p>ความเชื่อมั่นในตนเอง</p> <p>ความสนใจใฝ่รู้</p> <p>ความรักสามัคคี</p> <p>ความกตัญญูกตเวที</p>
1	<p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ การเขียนโปรแกรม GUI</p> <p>1.คอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์</p> <p>2.ภาษาคอมพิวเตอร์</p> <p>3.ภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุ</p>		2-4	<p>1.อธิบายคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ได้</p> <p>2.อธิบาย ภาษาคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>3.อธิบายภาษา โปรแกรมเชิงวัตถุได้</p>	

2	<p>การเขียนโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI</p> <p>1. เริ่มต้นการใช้งานโปรแกรม Visual Basic</p> <p>2. การกำหนดสถานะแวดล้อมการเขียนโปรแกรมด้วย Visual Basic</p> <p>3. แถบเครื่องมือ (ToolBar)</p> <p>4. กล่องเครื่องมือ (ToolBox)</p>	2	5-6	<p>1. บอกขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมได้</p> <p>2. อธิบายหลักในการพัฒนาโปรแกรม Visual Basic ได้</p> <p>3. บอกความสามารถของโปรแกรม Visual Basic ได้</p> <p>4. กำหนดสถานะแวดล้อมการเขียนโปรแกรม Visual Basic ได้</p> <p>3. ใช้แถบเครื่องมือ (ToolBar) ได้</p> <p>4. ใช้กล่องเครื่องมือ (ToolBox) ได้</p>	
---	---	---	-----	---	--

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย/สาระการเรียนรู้	สัปดาห์ ที่	ชั่วโมง ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์
2	5.หน้าต่าง Project Explorer 6.หน้าต่าง Code Editor 7.หน้าต่าง Properties Window 8.Form Layout Window	2 (ต่อ)	7-8	5.ใช้หน้าต่าง Project Explorer ได้ 6.ใช้หน้าต่าง Code Editor ได้ 7.ใช้หน้าต่าง Properties Window ได้ 8.ใช้ Form Layout Window ได้	
3	เริ่มต้นการใช้งาน Visual Basic 6.0 1.การเข้าสู่โปรแกรม Visual Basic 2.การสร้าง Project ใหม่ และเรียก Project เดิมขึ้นมาใช้งาน 3.การกำหนด Properties ให้กับ Form 4.การเพิ่ม และลบ Form ออกจาก Project	3	9-12	1.เปิดโปรแกรม Visual Basic เพื่อใช้งานได้ 2.สร้าง Project ใหม่ และเรียก Project เดิมขึ้นมาใช้งานได้ 3.บันทึก Form และ Project ได้ 4.เพิ่ม และลบ Form ออกจาก Project ได้ 5.กำหนด Properties ให้กับ Form ได้	ความมีมนุษยสัมพันธ์ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความสนใจใฝ่รู้ ความรักสามัคคี ความกตัญญูกตเวที
3	5.การสั่งให้โปรแกรม ทำงาน (Run Programe) 6.การบันทึก Form และ Project 7.การออกจากโปรแกรม	4	13-16	6.สั่งให้โปรแกรม ทำงาน (Run Programe) ได้ 7.ออกจากโปรแกรมได้	

4	การใช้งาน Control ใน Visual Basic 6.0 1.การสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ Label บน Form 2.การสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ TextBox บน Form	5	17-20	1.อธิบายการสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ Label บน Form ได้ 2.อธิบายการสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ TextBox บน Form 3.อธิบายการสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ	
4	3.การสร้างและกำหนดคุณสมบัติของ CommandButton บน Form และการใช้คำสั่ง MsgBox	6	21-24	CommandButton บน Form และการใช้คำสั่ง MsgBox ได้	

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย/สาระการเรียนรู้	สัปดาห์ ที่	ชั่วโมง ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และ คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
5	<p>การใช้งาน Control ใน Visual Basic 6.0(ต่อ)</p> <p>1.การสร้างและกำหนด คุณสมบัติของ OptionButton CheckBox และ Frame</p> <p>2.การสร้างและกำหนด คุณสมบัติของ control ComboBox และ Control ListBox</p>	7	25-28	<p>1.สร้างและกำหนดคุณสมบัติ ของOptionButton CheckBox และ Frame บน Form ได้</p> <p>2.ใช้คำสั่งในการสั่งงานให้ OptionButton CheckBox ทำงานตามคำสั่งได้</p> <p>3.สร้างและกำหนดคุณสมบัติ ListBox และ ComboBox บน Form ได้</p> <p>4.เขียนคำสั่งใน ListBox และ ComboBox ให้โปรแกรม ทำงานตามคำสั่งได้</p>	<p>ความมีมนุษย สัมพันธ์</p> <p>ความมีวินัย</p> <p>ความรับผิดชอบ</p> <p>ความเชื่อมั่นใน ตนเอง</p> <p>ความสนใจใฝ่รู้</p> <p>ความรักสามัคคี</p> <p>ความกตัญญู กตเวที</p>
5	<p>3.การสร้างและกำหนด คุณสมบัติของ Drive ListBox Dir ListBox และ File ListBox</p>	8	29-32	<p>5.สร้างและกำหนดคุณสมบัติ ของ Drive ListBox Dir ListBox และ File ListBox บน Form ได้</p> <p>6.เขียนคำสั่งในDrive ListBox Dir ListBox และ File ListBox ให้โปรแกรม ทำงานตามคำสั่งได้</p>	
-	สอบกลางภาคเรียน	9	33-36		
6	<p>ชนิดของข้อมูลและตัวแปร</p> <p>1.ชนิดของข้อมูล(Data Type)</p> <p>2.ตัวแปร (Variable)</p>	10	37-40	<p>1. บอกชนิดของข้อมูลได้</p> <p>2.บอกความหมายของตัว แปร (Variable) และนำตัวแปรไป ใช้ในการเขียนคำสั่งได้</p>	

6	3.ค่าคงที่(Constant)	11	41-44	<p>3. ประกาศตัวแปรและการตั้งชื่อตัวแปร ได้ถูกต้องกับชนิดของข้อมูล</p> <p>4. กำหนดค่าให้กับตัวแปร (Assignment) ได้</p> <p>5. กำหนดค่าคงที่ (Constant) ในการเขียนคำสั่งได้</p> <p>6. บอกขอบเขตและการใช้งานของตัวแปรแต่ละชนิดได้</p> <p>7. กำหนดค่าและใช้ตัวแปรแบบ Static ได้</p>	
---	----------------------	----	-------	--	--

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย/สาระการเรียนรู้	สัปดาห์ ที่	ชั่วโมง ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และ คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
7	ตัวดำเนินการ (Operator) ตัวดำเนินการ (Operator)	12	45-48	1.บอกความหมายของตัว ดำเนินการได้ 2.บอกความหมายของนิพจน์ ได้ 3.คำนวณโดยใช้ลำดับการ ทำงานของ ตัวดำเนินการได้ 4.เขียน โปรแกรมในการ คำนวณโดยใช้ ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์ 5.เขียน โปรแกรมในการใช้ตัว ดำเนินการเปรียบเทียบได้ 6.เขียน โปรแกรมในการใช้ตัว ดำเนินการทางตรรกะได้	ความมีมนุษย สัมพันธ์ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความเชื่อมั่นใน ตนเอง ความสนใจใฝ่รู้ ความรักสามัคคี ความกตัญญู กตเวทิต์
8	ประโยคคำสั่ง (Statement) 1.ประโยคคำสั่ง(Statement)	13	49-52	1.บอกความหมายของ ประโยคคำสั่งได้	
8	2.ประโยคแบบเงื่อนไข (Condition Statement) 3.ประโยคแบบวนซ้ำ (Iteration Statement)	14	53-56	2.เขียนประโยคแบบเงื่อนไข (Condition Statement) ได้ 5.เขียนประโยคแบบวนซ้ำ (Iteration Statement) ได้	

9	การสร้างเมนู 1.การสร้างโปรแกรมที่มีหลายฟอร์ม 2.การสร้างฟอร์ม Multiple Document Interface 3.การสร้างฟอร์มลูก (Child Form) 4.การสร้างเมนูฟอร์ม MDI	15	57-60	1.ออกแบบฟอร์มได้ 2.สร้างฟอร์มแบบหน้าต่างเดี่ยวได้ 3.สร้างฟอร์มแบบหลายหน้าต่างได้ 4.เขียนโปรแกรมให้กับเมนูเพื่อใช้งานได้	
---	---	----	-------	--	--

10	การออกแบบและพัฒนาโปรแกรม 1.หลักการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI 2.การ Package โปรแกรมเป็นไฟล์ Setup	16	61-64	1.ออกแบบและพัฒนาโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ GUI ได้ 2.วิเคราะห์งานได้ 3.ออกแบบฟอร์มและออกแบบรายงานได้ 4.ทดสอบโปรแกรมได้ 5.Package โปรแกรมเป็นไฟล์Setupได้ 6.ติดตั้งโปรแกรมลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ได้	ความมีมนุษยสัมพันธ์ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความสนใจใฝ่รู้ ความรักสามัคคี ความกตัญญู กตเวทิต์
10	3.การติดตั้งโปรแกรมลงในเครื่องคอมพิวเตอร์	17	65-68		
-	สอบปลายภาคเรียน	18	69-72		

5.2 แผนการประเมินผลการเรียนรู้		
วิธีการประเมินผลนักศึกษา	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
สอบกลางภาค	10	30%
สอบปลายภาค	20	30%
วิเคราะห์กรณีศึกษา ค้นคว้า การนำเสนอรายงาน การทำงานกลุ่มและผลงาน การอ่านและสรุปบทความ การส่งงานตามที่มอบหมาย	ตลอดภาค การศึกษา	20%
คะแนนคุณธรรม จริยธรรม การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม	ตลอดภาค การศึกษา	20%

หมวดที่ 6. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

<p>1.หนังสือ และเอกสารประกอบการสอนหลัก</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารคำสอนวิชา หลักการจัดการ 2. สื่อจากเพาเวอร์พอยท์
<p>2.หนังสือ เอกสาร และข้อมูลอ้างอิง ที่สำคัญ</p> <p>- ข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต</p>