



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชา การออกแบบด้วยโปรแกรม Visio

รหัสวิชา ง32245

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งาน Visio

เวลา 4 ชั่วโมง

เรื่อง การเปิด-ปิดโปรแกรม การเลือกเทมเพลต การบันทึกไฟล์ การกำหนดหน้ากระดาษ

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน

มาตรฐาน ง 2.1 : เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 3 มฐ. ง. 2.1(1)

อธิบายและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่นๆ

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 3 มฐ. ง. 2.1(3)

สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย โดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉาย และแบบจำลอง เพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน หรือถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผลโดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอชิ้นงาน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 3 มฐ. ง. 2.1(4)

มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในงานที่ผลิตเอง หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผู้อื่นผลิต

### 2. สาระสำคัญ

- ใบความรู้ และการสอน

### 3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนมีความรู้และสามารถเปิด-ปิดโปรแกรม Visio
2. นักเรียนสามารถเลือกใช้เทมเพลต ในการออกแบบได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกไฟล์ Visio ได้
4. นักเรียนสามารถกำหนดหน้ากระดาษให้เหมาะสมกับงานออกแบบได้

#### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และสามารถเปิด-ปิดโปรแกรม Visio
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกใช้เทมเพลต ในการออกแบบได้
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถบันทึกไฟล์ Visio ได้
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถกำหนดหน้ากระดาษให้เหมาะสมกับงานออกแบบได้

#### 5. เนื้อหาสาระ

1. การเปิด-ปิดโปรแกรม Visio
2. การเลือกใช้เทมเพลต ในการออกแบบได้
3. การบันทึกไฟล์ Visio ได้
4. การกำหนดหน้ากระดาษให้เหมาะสมกับงานออกแบบได้

#### 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูอธิบายและสาธิตขั้นตอนในการเปิด – ปิด โปรแกรม Visio
2. ครูอธิบายและสาธิตการออกแบบด้วยเทมเพลต
3. ครูอธิบายและสาธิตการจัดหน้ากระดาษในการออกแบบ
4. ครูอธิบายและสาธิตการบันทึกงานออกแบบ
5. ครูให้นักเรียนปฏิบัติตามตัวอย่างที่ครูมอบหมาย

#### 7. สื่อ และแหล่งเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรเจคเตอร์
3. โปรแกรม Microsoft Visio

#### 8. การวัดผลและประเมินผล

##### วิธีประเมิน

- สังเกตจากการฟัง และการตอบคำถาม
- สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม
- ความสนใจในการเรียน

##### เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

- การปฏิบัติ

##### เกณฑ์ในการประเมิน

- นักเรียนสามารถทำกิจกรรมที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง 80 %

#### 9. การบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

.....

.....

.....

10. กิจกรรมเสนอแนะ

.....  
.....  
.....

11. บันทึกผลหลังสอน

11.1 ผลการสอน

.....  
.....  
.....

11.2 ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....

11.3 แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....  
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

( นายภูริวัฒน์ เกื้อทาน )

วันที่ .....เดือน.....พ.ศ.....

ความเห็นของผู้บังคับบัญชา / ผู้ที่ได้รับมอบหมาย / ข้อเสนอแนะของผู้นิเทศ

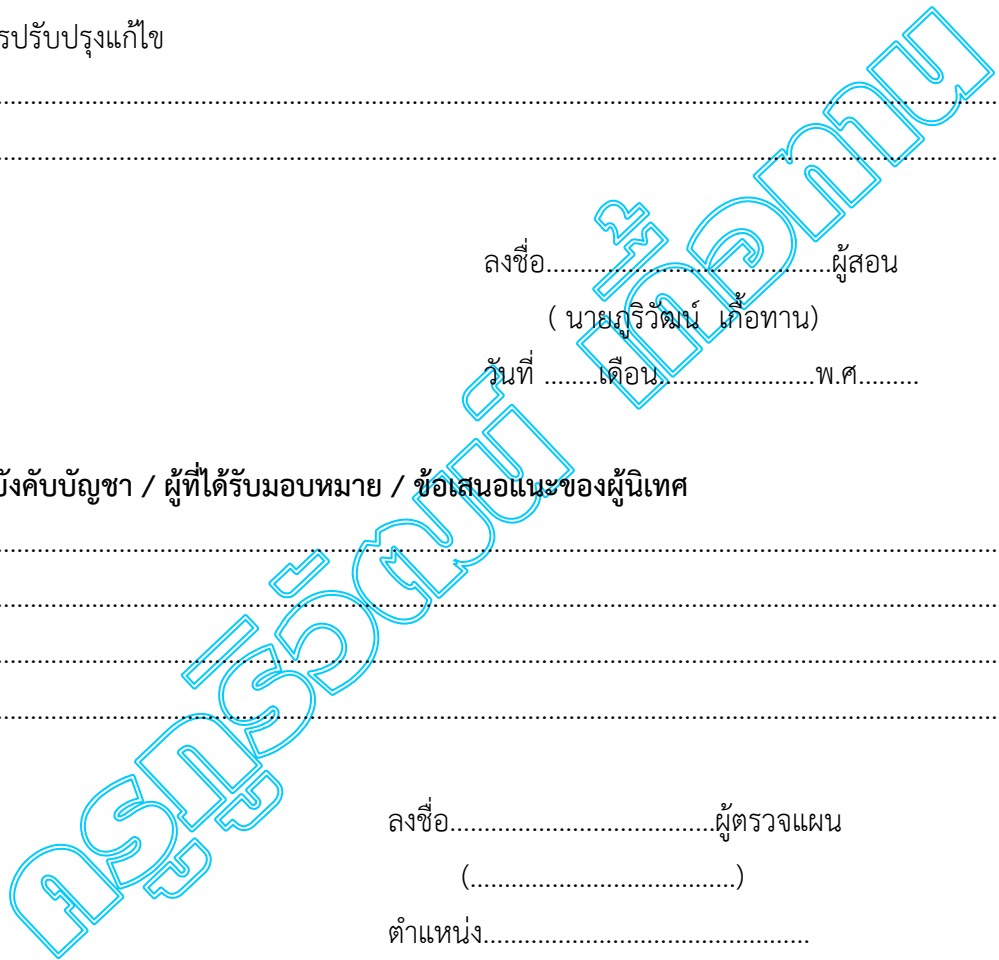
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจแผน

(.....)

ตำแหน่ง.....

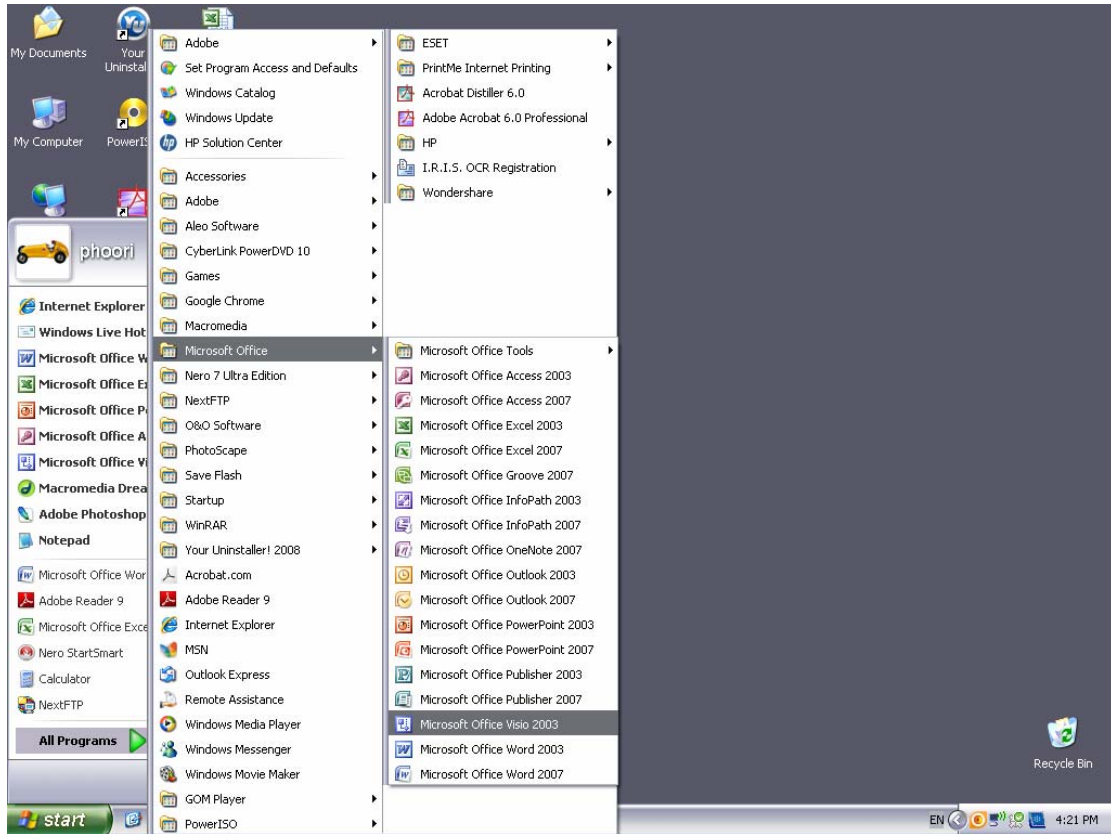
วันที่ .....เดือน.....พ.ศ.....





## การเปิดใช้งานโปรแกรม Visio 2003

เมื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ เข้าสู่สภาวะพร้อมแล้ว จะพบปุ่ม Start ปรากฏอยู่หน้าจอ Desktop การเปิดโปรแกรม Visio 2003 Professional ทำได้โดย คลิกที่ Start > All Program > Microsoft Visio 2003 (Professional สำหรับ Windows XP)



## ส่วนประกอบของหน้าจอการใช้งานของโปรแกรม Visio 2003 Professional

เมื่อเปิดโปรแกรมฯ ขึ้นมาจะปรากฏหน้าต่าง ดังรูป

