**หน่วยการเรียนรู้**

**กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (เทคโนโลยี) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**

**รหัสวิชา ว20234 รายวิชา เว็บโปรแกรมมิ่ง**

**จำนวน 1.5 หน่วยกิต จำนวน 60 ชั่วโมง**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **หน่วยการเรียนรู้ที่ / ชื่อหน่วย** | **เวลา (ชั่วโมง)** | **สมรรถนะ/ทักษะกระบวนการสอน/รูปแบบการสอน** | **สื่อ** | **การวัดประเมินผล** |
| **1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเว็บโปรแกรมมิ่งเบื้องต้น**  1.1 ความหมาย รูปแบบ และองค์ประกอบ  ของเว็บโปรแกรมมิ่ง  1.2 การออกแบบโครงสร้างของเว็บโปรแกรมมิ่ง  1.3 หลักการออกแบบและพัฒนาเว็บโปรแกรมมิ่ง  ให้ทันสมัยและน่าสนใจ | **(9)**  3  3  3 | **สมรรถนะ**  1.ความสามารถในการคิด  2.ความสามารถในการแก้ปัญหา  3.ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี  ทักษะกระบวนการ  1. การสืบค้นข้อมูลทางอินเตอร์เน็ต  2. การอธิบาย  3. การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีฯ  4.สรุปเนื้อหาในการเรียนรู้  **รูปแบบการสอน**  1. 3P Model  2. Inquiry Cycles (5Es)  3. CIPPA Model | 1. หนังสือเรียนหรือเอกสาร  ประกอบการเรียน  2. คอมพิวเตอร์และอินเตอร์เน็ต  3. ใบงาน/แบบฝึกหัด/  แบบทดสอบ  4. Presentation  5. เครื่องฉาย Project | 1. การตอบคำถาม  2. แบบฝึกหัด  3. ผลงานนำเสนอ  4. แบบสังเกตพฤติกรรม |
| **2. ภาษาที่ใช้สำหรับออกแบบและสร้างเว็บโปรแกรมมิ่งเบื้องต้น**  2.1 ภาษาที่ใช้สำหรับออกแบบและสร้างเว็บโปรแกรมมิ่ง  2.2 หลักการสร้างและพัฒนาเว็บไซต์โดยใช้ภาษาโปรแกรมมิ่ง | **(18)**  3  15 | **สมรรถนะ**  1.ความสามารถในการคิด  2.ความสามารถในการแก้ปัญหา  3.ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี  ทักษะกระบวนการ  1. การสืบค้นข้อมูลทางอินเตอร์เน็ต  2. การอธิบาย  3. การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีฯ  4.สรุปเนื้อหาในการเรียนรู้  **รูปแบบการสอน**  1. 3P Model  2. Inquiry Cycles (5Es)  3. CIPPA Model | 1. หนังสือเรียนหรือเอกสาร  ประกอบการเรียน  2. คอมพิวเตอร์และอินเตอร์เน็ต  3. ใบงาน/แบบฝึกหัด/  แบบทดสอบ  4. Presentation  5. เครื่องฉาย Project | 1. การตอบคำถาม  2. แบบฝึกหัด  3. ผลงานนำเสนอ  4. แบบสังเกตพฤติกรรม |
| **3. การสร้างและพัฒนาเว็บโปรแกรมมิ่ง**  3.1 การสร้างและพัฒนาเว็บโปรแกรมมิ่งเบื้องต้น  3.2 การสร้างและพัฒนาฐานข้อมูลเบื้องต้น | **(32)**  26  6 | **สมรรถนะ**  1.ความสามารถในการคิด  2.ความสามารถในการแก้ปัญหา  3.ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี  ทักษะกระบวนการ  1. การสืบค้นข้อมูลทางอินเตอร์เน็ต  2. การอธิบาย  3. การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีฯ  4.สรุปเนื้อหาในการเรียนรู้  **รูปแบบการสอน**  1. 3P Model  2. Inquiry Cycles (5Es)  3. CIPPA Model | 1. หนังสือเรียนหรือเอกสาร  ประกอบการเรียน  2. คอมพิวเตอร์และอินเตอร์เน็ต  3. ใบงาน/แบบฝึกหัด/  แบบทดสอบ  4. Presentation  5. เครื่องฉาย Project | 1. การตอบคำถาม  2. แบบฝึกหัด  3. ผลงานนำเสนอ  4. แบบสังเกตพฤติกรรม |