

บทที่ 4

ผลการศึกษา

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนา IEP (Individualized Education Program) สำหรับการเรียนคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความสามารถของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้ เพื่อ 1) ศึกษาพัฒนาความสามารถนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 2) ศึกษาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรม Paint สำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ 3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง โปรแกรม Paint

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีดังนี้ 1) แผนจัดการเรียนรู้เฉพาะบุคคล(Individualized Education Program : IEP) เรื่อง การใช้โปรแกรม paint จำนวน 9 แผน 2) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง โปรแกรม Paint จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ โดยผู้วิจัยขอเสนอผลการศึกษา ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาความสามารถนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง โปรแกรม Paint

ตอนที่ 3 ประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรม Paint สำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ

ตอนที่ 4 บันทึกหลังการสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 5 ผลการพัฒนาตามแผนจัดการเรียนรู้เฉพาะบุคคล(Individualized Education Program : IEP)

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาความสามารถของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษโดยใช้
บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ดังตารางที่ 4.1 - 4.4

ตารางที่ 4.1 คะแนนความสามารถของการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ของนักเรียนที่มีความ
ต้องการพิเศษโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 9 คน

n=9

ลำดับ	คะแนนความสามารถของการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1					รวม 14 คะแนน	ร้อยละ
	ครั้งที่ 1 2 คะแนน	ครั้งที่ 2 2 คะแนน	ครั้งที่ 3 2 คะแนน	ครั้งที่ 4 4 คะแนน	ครั้งที่ 5 4 คะแนน		
1	2	2	2	4	4	14	100
2	2	2	2	4	4	14	100
3	1	1	2	3	4	11	78.57
4	2	2	2	4	4	14	100
5	2	2	2	4	4	14	100
6	1	1	2	3	4	11	78.57
7	2	2	2	4	4	14	100
8	1	1	2	3	4	11	78.57
9	1	1	2	3	4	11	78.57

จากตารางที่ 4.1 คะแนนความสามารถของการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ของนักเรียน
ที่มีความต้องการพิเศษโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 9 คน พบว่า นักเรียนทุกคนมี
คะแนนคิดเป็นร้อยละ 78.57 – 100

ตารางที่ 4.2 คะแนนความสามารถของการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 9 คน

n=9

ลำดับ	คะแนนความสามารถของการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2					รวม 25 คะแนน	ร้อยละ
	ครั้งที่ 1 5 คะแนน	ครั้งที่ 2 5 คะแนน	ครั้งที่ 3 6 คะแนน	ครั้งที่ 4 4 คะแนน	ครั้งที่ 5 5 คะแนน		
1	3	5	5	5	5	23	92
2	3	4	5	5	5	22	88
3	3	5	3	5	5	21	84
4	5	5	5	5	5	25	100
5	5	5	5	5	5	25	100
6	3	4	5	5	5	22	88
7	5	5	5	5	5	25	100
8	3	5	5	5	5	23	92
9	3	4	4	5	5	21	84

จากตารางที่ 4.2 คะแนนความสามารถของการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 9 คน พบว่า นักเรียนทุกคนมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 84 – 100

ตารางที่ 4.3 คะแนนความสามารถของการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 9 คน

n=9

ลำดับ	คะแนนความสามารถของการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3					รวม 20 คะแนน	ร้อยละ
	ครั้งที่ 1 3 คะแนน	ครั้งที่ 2 5 คะแนน	ครั้งที่ 3 5 คะแนน	ครั้งที่ 4 2 คะแนน	ครั้งที่ 5 5 คะแนน		
1	3	5	5	2	5	20	100
2	2	3	4	2	5	16	80
3	2	4	4	2	5	17	85
4	3	5	5	2	5	20	100
5	3	4	5	2	5	19	95
6	3	5	5	2	5	20	100
7	2	4	4	2	5	17	85
8	2	4	4	2	5	17	85
9	2	3	4	2	5	16	80

จากตารางที่ 4.3 คะแนนความสามารถของการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 9 คน พบว่า นักเรียนทุกคนมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 80 – 100

ตารางที่ 4.4 คะแนนความสามารถของการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1-3 ของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 9 คน

n=9

ลำดับ	คะแนนความสามารถของการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1-3			รวม 59 คะแนน	ร้อยละ	ผ่านคะแนน ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 70
	หน่วยที่ 1 14 คะแนน	หน่วยที่ 2 25 คะแนน	หน่วยที่ 3 20 คะแนน			
1	14	23	20	57	96.61	ผ่าน
2	14	22	16	52	88.14	ผ่าน
3	11	21	17	49	83.05	ผ่าน
4	14	25	20	59	100.00	ผ่าน
5	14	25	19	58	98.31	ผ่าน
6	11	22	20	53	89.83	ผ่าน
7	14	25	17	56	94.92	ผ่าน
8	11	23	17	51	86.44	ผ่าน
9	11	21	16	48	81.36	ผ่าน

จากตารางที่ 4.4 คะแนนความสามารถของการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1-3 ของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 9 คน พบว่า นักเรียนทุกคนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษที่มีต่อบทเรียน
คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง โปรแกรม Paint

ตารางที่ 4.5 คะแนน/คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษที่มีต่อบทเรียน
คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง โปรแกรม Paint จำนวน 15 ครั้ง นักเรียน จำนวน 9 คน

n=9

ลำดับ	พฤติกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ จำนวน 15 ครั้ง															คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	8	9	9	9	9	7	9	8	6	8	8	8	9	7	7	8.07	ดีมาก
2	9	9	9	9	9	7	7	8	7	7	8	7	7	7	7	7.80	ดี
3	8	7	7	8	9	7	7	8	7	8	9	9	6	7	8	7.67	ดี
4	8	9	9	9	9	9	9	8	9	9	9	9	9	8	9	8.80	ดีมาก
5	9	9	9	9	9	9	9	8	9	9	9	9	8	9	9	8.87	ดีมาก
6	8	7	7	8	9	8	7	6	7	9	8	7	8	7	7	7.53	ดี
7	9	9	9	9	7	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	8.87	ดีมาก
8	7	9	8	8	9	7	6	5	8	7	7	7	5	6	6	7.00	ดี
9	7	8	9	8	8	7	6	5	6	7	6	5	5	6	6	6.60	ดี

จากตารางที่ 4.5 คะแนน/คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง โปรแกรม Paint จำนวน 15 ครั้ง นักเรียน จำนวน 9 คน พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมอยู่ในระดับ ดีมาก 4 คน คิดเป็นร้อยละ 44.44 นักเรียนมีพฤติกรรมอยู่ในระดับดี 5 คน คิดเป็นร้อยละ 55.56

ตอนที่ 3 ผลประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง
โปรแกรม Paint สำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ

ตารางที่ 4.6 ประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรม Paint
สำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ

ลำดับ	คะแนนความสามารถของการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1-3			รวม 59 คะแนน	ร้อยละ	คะแนน ทดสอบ	ร้อยละ
	หน่วยที่ 1 14 คะแนน	หน่วยที่ 2 25 คะแนน	หน่วยที่ 3 20 คะแนน				
1	14	23	20	57	96.61	8.07	89
2	14	22	16	52	88.14	7.80	86.66
3	11	21	17	49	83.05	7.67	85.18
4	14	25	20	59	100.00	8.80	91.11
5	14	25	19	58	98.31	8.87	98.51
6	11	22	20	53	89.83	7.53	83.7
7	14	25	17	56	94.92	8.87	98.51
8	11	23	17	51	86.44	7.00	77.77
9	11	21	16	48	81.36	6.60	73.33
				E1	81.86	E2	87.08

จากตารางที่ 4.6 ประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง
โปรแกรม Paint สำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ พบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียน
คอมพิวเตอร์ช่วยสอน E1/E2=81.86/87.08

ตอนที่ 4 บันทึกหลังการสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรม Paint สำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ

บันทึกครั้งที่ 1

1. ครูให้นักเรียนเริ่มเปิดโปรแกรม โดยการให้นักเรียนจับเมาส์แล้วคลิกไปที่ปุ่ม start แล้วคลิกที่ปุ่ม programs (เลือกเมนู)

2. ครูให้นักเรียนแต่ละคนปิดหน้าจอแล้วเริ่มเปิดโปรแกรมใหม่โดยให้นักเรียนกดไปที่ ปุ่ม start แล้วให้นักเรียนกดค้างไว้ หลังจากนั้นครูเดินดูเป็นรายคนว่าทำถูกต้องหรือไม่ เมื่อเห็นว่าทุกคนทำถูกต้องแล้ว ครูจึงให้คลิกเมาส์ไปที่ปุ่ม programs (เลือกเมนู) แล้วครูดูว่านักเรียนทำถูกต้องหรือไม่

ข้อสังเกต

1. มีนักเรียนที่มีปัญหาทางด้านร่างกายไม่สามารถใช้มือจับเมาส์ได้ตามปกติ จึงต้องใช้มือซ้ายมาช่วยคลิกเมาส์ ซึ่งในส่วนนี้ครูได้ช่วยเหลือโดยใช้เมาส์ขนาดใหญ่กว่าปกติแต่ครูก็ติดตามดูแลตลอดเวลา

2. มีนักเรียนที่มีปัญหาทางด้านสติปัญญา จึงไม่ค่อยมีสมาธิในการเรียนรู้ ครูจึงต้องกระตุ้นเป็นรายบุคคลและต้องคอยติดตามดูแลตลอดเวลา

บันทึกครั้งที่ 2

1. ครูให้นักเรียนเริ่มปฏิบัติต่อจากการเรียนครั้งที่ 1 เมื่อนักเรียนคลิกที่ปุ่ม programs (เลือกเมนู) แล้วครูให้นักเรียนกดตรงเมนู Accessories

2. ครูให้นักเรียนแต่ละคนปิดหน้าจอแล้วเริ่มเปิด โปรแกรมใหม่โดยให้นักเรียนกดไปที่ ปุ่ม start คลิกเมาส์ไปที่ปุ่ม programs (เลือกเมนู) แล้วให้นักเรียนเลือกเมนู Accessories แล้วครูเดินดูเป็นรายบุคคลว่าทำถูกต้องหรือไม่

3. เมื่อนักเรียนเลือกเมนู Accessories แล้วให้นักเรียนเลื่อนเมาส์มาคลิกที่คำว่า Paint โปรแกรม paint ก็จะเปิดขึ้นมา

4. ครูให้นักเรียนปิดโปรแกรมลงแล้วให้นักเรียนเปิดโปรแกรมโดยการกดปุ่ม start คลิกไปที่ปุ่ม programs (เลือกเมนู) แล้วให้นักเรียนเลือกเมนู Accessories แล้วเลื่อนเมาส์มาคลิกที่คำว่า Paint โดยครูเดินดูโดยรวม เมื่อนักเรียนทำเสร็จครูให้นักเรียนปิด โปรแกรม แล้วเริ่มเปิดโปรแกรมใหม่อีกครั้ง โดยในครั้งนี้ครูจะดูนักเรียนเป็นรายบุคคล

ข้อสังเกต

1. มีนักเรียนมีปัญหาในการลำดับขั้นตอนในการเข้าโปรแกรม ครูจึงต้องคอยแนะนำเป็นรายบุคคล

2. นักเรียนที่ปัญหาทางด้านร่างกายเริ่มใช้เมาส์ได้คล่องขึ้น และมีความพยายามในการใช้นิ้วคลิกเมาส์

บันทึกครั้งที่ 3

1. ครูให้นักเรียนเปิดโปรแกรมตามขั้นตอนที่ครูสอนไปในครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 โดยในครั้งนี้นักเรียนฝึกปฏิบัติในการเข้าโปรแกรม โดยครูจะคอยดูแลและแนะนำนักเรียนเป็นรายบุคคล

ข้อสังเกต

มีนักเรียนบางคนที่ต้องคอยให้คำแนะนำในการเข้าโปรแกรม

บันทึกครั้งที่ 4

1. ครูให้นักเรียนเปิดโปรแกรมตามขั้นตอนที่ครูสอนตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนถึงขั้นตอนสุดท้าย โดยครูยังมีครูคอยให้คำแนะนำเล็กน้อย

ข้อสังเกต

นักเรียนทุกคนสามารถเปิดโปรแกรมได้ถูกต้องโดยครูไม่ต้องแนะนำ

บันทึกครั้งที่ 5

1. ครูให้นักเรียนเปิดโปรแกรมตามขั้นตอนที่ครูสอนตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนถึงขั้นตอนสุดท้าย ด้วยตัวเอง

ข้อสังเกต

1. นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรมได้ถูกต้อง

2. นักเรียนที่มีปัญหาทางด้านร่างกาย ใช้เมาส์ได้คล่องขึ้น

แล้วถามนักเรียนว่าเครื่องมือนี้มีหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูก็จะให้นักเรียนฝึกใช้เครื่องมือ นั้น โดย ครูคอยแนะนำนักเรียนเป็นรายบุคคล

ข้อสังเกต

มีนักเรียนที่มีปัญหาทางด้านร่างกาย ไม่สามารถคลิกเมาส์ค้างได้เป็นเวลานาน ซึ่งใน ส่วนนี้ครูได้ช่วยเหลือโดยการให้กำลังใจและให้นักเรียนฝึกคลิกเมาส์ค้างไว้ทีละนิด และนานขึ้น

บันทึกครั้งที่ 7

1. ครูให้นักเรียนนำเมาส์ไปชี้ที่เครื่องมือรูปแว่นขยาย หลังจากนั้นครูจะเดินดูนักเรียน ทุกคนว่าชี้ถูกหรือไม่ เมื่อดูว่านักเรียนชี้ถูกทุกคนแล้วครูก็จะบอกหน้าที่การทำงานของเครื่องมือ นั้น แล้วสาธิตให้นักเรียนดูว่าเครื่องมือ นั้นทำหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูให้นักเรียนลองใช้เครื่องมือ แล้วถามนักเรียนว่าเครื่องมือนี้มีหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูก็จะให้นักเรียนฝึกใช้เครื่องมือ นั้น โดย ครูคอยแนะนำนักเรียนเป็นรายบุคคล

2. ครูให้นักเรียนนำเมาส์ไปชี้ที่เครื่องมือรูปดินสอ หลังจากนั้นครูจะเดินดูนักเรียน ทุก คนว่าชี้ถูกหรือไม่เมื่อดูว่านักเรียนชี้ถูกทุกคนแล้วครูก็จะบอกหน้าที่การทำงานของเครื่องมือ นั้น แล้วสาธิตให้นักเรียนดูว่าเครื่องมือ นั้นทำหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูให้นักเรียนลองใช้เครื่องมือ แล้วถามนักเรียนว่าเครื่องมือนี้มีหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูก็จะให้นักเรียนฝึกใช้เครื่องมือ นั้น โดย ครูคอยแนะนำนักเรียนเป็นรายบุคคล

3. ครูให้นักเรียนนำเมาส์ไปชี้ที่เครื่องมือรูปแปรงทาสี หลังจากนั้นครูจะเดินดูนักเรียน ทุกคนว่าชี้ถูกหรือไม่ เมื่อดูว่านักเรียนชี้ถูกทุกคนแล้วครูก็จะบอกหน้าที่การทำงานของเครื่องมือ นั้น แล้วสาธิตให้นักเรียนดูว่าเครื่องมือ นั้นทำหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูให้นักเรียนลองใช้เครื่องมือ แล้วถามนักเรียนว่าเครื่องมือนี้มีหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูก็จะให้นักเรียนฝึกใช้เครื่องมือ นั้น โดย ครูคอยแนะนำนักเรียนเป็นรายบุคคล

4. ครูให้นักเรียนนำเมาส์ไปชี้ที่เครื่องมือรูปกระป๋องสเป หลังจากนั้นครูจะเดินดู นักเรียนทุกคนว่าชี้ถูกหรือไม่ เมื่อดูว่านักเรียนชี้ถูกทุกคนแล้วครูก็จะบอกหน้าที่การทำงานของ เครื่องมือ นั้น แล้วสาธิตให้นักเรียนดูว่าเครื่องมือ นั้นทำหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูให้นักเรียน ลองใช้เครื่องมือ แล้วถามนักเรียนว่าเครื่องมือนี้มีหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูก็จะให้นักเรียนฝึกใช้ เครื่องมือ นั้น โดยครูคอยแนะนำนักเรียนเป็นรายบุคคล

5. ครูให้นักเรียนนำเมาส์ไปชี้ที่เครื่องมือรูปตัวเอใหญ่ หลังจากนั้นครูจะเดินดูนักเรียน ทุกคนว่าชี้ถูกหรือไม่ เมื่อดูว่านักเรียนชี้ถูกทุกคนแล้วครูก็จะบอกหน้าที่การทำงานของเครื่องมือ นั้น

แล้วสาธิตให้นักเรียนดูว่าเครื่องมือนี้ทำหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูให้นักเรียนลองใช้เครื่องมือ แล้วถามนักเรียนว่าเครื่องมือนี้มีหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูก็จะให้นักเรียนฝึกใช้เครื่องมือ นั้น โดยครูคอยแนะนำนักเรียนเป็นรายบุคคล

6. ครูให้นักเรียนนำเมาส์ไปชี้ที่เครื่องมือรูปตัววงรี หลังจากนั้นครูจะเดินดูนักเรียนทุกคนว่าชี้ถูกหรือไม่ เมื่อดูว่านักเรียนชี้ถูกทุกคนแล้วครูก็จะบอกหน้าที่การทำงานของเครื่องมือ นั้น แล้วสาธิตให้นักเรียนดูว่าเครื่องมือนี้ทำหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูให้นักเรียนลองใช้เครื่องมือ แล้วถามนักเรียนว่าเครื่องมือนี้มีหน้าที่อะไร หลังจากนั้นครูก็จะให้นักเรียนฝึกใช้เครื่องมือ นั้น โดยครูคอยแนะนำนักเรียนเป็นรายบุคคล

ข้อสังเกต

มีนักเรียนที่มีปัญหาทางด้านร่างกาย สามารถคลิกเมาส์ค้าง ได้นานขึ้น

บันทึกครั้งที่ 9

1. ครูบอกนักเรียนว่าในโปรแกรม paint นั้นเมื่อเราวาดรูปลงไป ในโปรแกรม เราสามารถเพิ่มสีลงไป ในรูปภาพที่เราวาดได้ด้วย ซึ่งกล่องสีนั้นจะอยู่ข้างๆ กล่องเครื่องมือ หลังจากนั้นครูจะเดินดูนักเรียนรายบุคคลว่ารู้ตำแหน่งของกล่องสีหรือไม่

2. ครูให้นักเรียนใช้เครื่องมือรูปดินสอ รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี วาดรูปอย่างละหนึ่งรูป โดยครูคอยช่วยเหลือนักเรียนวาดรูปเป็นรายบุคคล

3. เมื่อนักเรียนทุกคนวาดรูปตามที่ครูสั่งเสร็จเรียบร้อย ครูก็ให้นักเรียนนำเมาส์ไปชี้ตรงรูปถึงสี หลังจากนั้นให้นักเรียนเลือกสีจากกล่องสีแล้วนำไประบายลงในรูปที่เราวาด ในขั้นตอนนี้ครูจะคอยช่วยเหลือนักเรียนเป็นรายบุคคลเมื่อดูว่านักเรียนสามารถลงสีได้คล่องแล้วครูจึงให้นักเรียนปิดเอกสารเก่าและเปิดเอกสารใหม่ขึ้นมา

4. ครูให้นักเรียนวาดภาพตามที่ครูสั่ง ทีละภาพ เมื่อเสร็จนี้ภาพครูจะดูว่านักเรียนวาดได้หรือไม่เป็นรายบุคคล

5. เมื่อครบ 5 ภาพ ครูจะให้นักเรียนระบายสีภาพตามที่ครูบอก โดยครูคอยช่วยเหลือให้คำแนะนำ

ข้อสังเกต

นักเรียนออกทีสติกจะระบายสีตามใจตัวเองโดยไม่สนคำสั่งครู ในส่วนนี้ครูให้การช่วยเหลือ โดยการนั่งข้างๆและบอกคำสั่งซ้ำๆ และคอยพูดให้นักเรียนเกิดความสนใจโดยตั้งกฎเกณฑ์ว่าถ้าปฏิบัติตามที่ครูสั่งจะให้เล่นเกมส์ หรือให้ทานขนม

ครั้งที่ 10

1. ครูให้นักเรียนวาดภาพโดยใช้เครื่องมือที่เรียนมาโดยครูจะเป็นคนกำหนดให้นักเรียนวาด เมื่อนักเรียนวาดเสร็จครูจะให้นักเรียนระบายสีตามที่ครูกำหนด

ข้อสังเกต

นักเรียนมีความสนใจในการปฏิบัติตามคำสั่งมากขึ้นเมื่อครูตั้งกฎเกณฑ์ว่าถ้าใครทำเสร็จและถูกต้องครูจะให้เล่นเกมได้

บันทึกครั้งที่ 11

1. ครูสอนให้นักเรียนวาดรูปทรงเรขาคณิต ซึ่งรูปทรงเรขาคณิตนั้น จะอยู่ด้านบนข้างๆ กับกล่องสี ครูให้นักเรียนชี้เมาส์ที่รูปทรงเรขาคณิต เมื่อนักเรียนชี้เสร็จครูจะให้นักเรียนชี้เมาส์ค้างไว้ หลังจากนั้นครูจะดูนักเรียนเป็นรายบุคคลว่านักเรียนชี้เมาส์ถูกหรือไม่

2. เมื่อนักเรียนชี้เมาส์ถูกแล้ว ต่อไปครูก็บอกว่ามีรูปเรขาคณิตอะไรบ้างที่ละรูป เมื่อครูบอกรูปเรขาคณิตครบแล้ว ครูก็ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติโดยการให้ลองวาดรูปเรขาคณิต ที่ละรูป โดยครูคอยช่วยเหลือเป็นรายบุคคล

ข้อสังเกต

มีนักเรียนบางคนสับสนกับรูปเรขาคณิตหลายเหลี่ยม ครูจึงคอยช่วยเหลือโดยการให้นักเรียนนับเหลี่ยมของรูปแต่ละรูป ซึ่งทำให้นักเรียนหายสับสน

บันทึกครั้งที่ 12

1. ครูบอกนักเรียนว่าเมื่อเราวาดชิ้นงานในโปรแกรม paint เสร็จ เราต้องบันทึกผลงานของเราเก็บไว้ เพื่อนำไปให้พ่อแม่ ครู ได้ดูผลงานของเราหลังจากนั้น ครูจึงให้นักเรียนเปิดโปรแกรม paint ขึ้นมาแล้ววาดรูปเรขาคณิต รูปใดก็ได้ แล้วครูเดินดูนักเรียนเป็นรายบุคคลว่าวาดรูปเสร็จหรือยัง

2. เมื่อวาดรูปเสร็จแล้วครูให้นักเรียน เลื่อนเมาส์ไปที่เมนูบาร์ แล้วคลิกเลือกที่ file ครูให้นักเรียนชี้เมาส์ค้างไว้ แล้วครูดูนักเรียนเป็นรายบุคคลว่านักเรียนชี้ถูกหรือไม่

3. เมื่อนักเรียนชี้เมาส์ ไปที่ คำสั่ง file เสร็จแล้ว ก็จะมีหน้าต่างปรากฏขึ้นมาให้นักเรียนเลือกคำว่า save as ครูให้นักเรียนชี้เมาส์ค้างไว้ แล้วครูดูนักเรียนเป็นรายบุคคลว่านักเรียนชี้ถูกหรือไม่

4. ให้นักเรียนนำเมาส์ไปชี้ช่องชื่อ File name ครูดูนักเรียนเป็นรายบุคคลว่านักเรียนชี้ถูกหรือไม่

5. ให้นักเรียนกดปุ่ม Delete ครูดูนักเรียนเป็นรายบุคคลว่านักเรียนรู้จักปุ่ม Delete หรือไม่

6. ให้นักเรียน พิมพ์ชื่อตัวเองลงในช่อง File name ครูดูนักเรียนเป็นรายบุคคลว่านักเรียนพิมพ์ชื่อตัวเองถูกหรือไม่

7. เมื่อนักเรียนพิมพ์ชื่อเสร็จ ให้นักเรียนกด ปุ่ม Enter เป็นการเสร็จสิ้นการบันทึก ครู ให้นักเรียนปิด โปรแกรมแล้วเปิดใหม่ แล้วให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามที่ครูสอนอีกครั้ง โดยครูจะคอย ช่วยเหลือเป็นรายบุคคล

ข้อสังเกต

นักเรียนจะสับสนในการ Save ผลงาน ครูคอยช่วยเหลือโดยการนั่งบอกทีละขั้นเป็น รายบุคคล โดยการบอกแบบซ้ำ ทำซ้ำ ย้ำ ทวน ประมาณ 2-3 ครั้ง นักเรียนสามารถปฏิบัติได้

บันทึกครั้งที่ 13

ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการ Save ผลงานตัวเอง โดยในครั้งนี้ครูจะลดการช่วยเหลือลง

บันทึกครั้งที่ 14

ครูให้นักเรียนวาดรูปเรขาคณิตตามจินตนาการ โดยให้นักเรียนระบายสีรูปที่วาดให้ สวยงาม พร้อมทั้งบันทึกงาน โดยให้เขียนชื่อตัวเองตอน save ผลงาน ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติโดยมี ครูคอยช่วยเหลือนักเรียนรายบุคคล

ข้อสังเกต

นักเรียนยังขาดจินตนาการในการวาด ครูจึงคอยแนะนำว่านักเรียนชอบอะไรให้วาดรูป นั้น ซึ่งนักเรียนแต่ละคนก็สามารถวาดรูปที่ตัวเองชอบได้

บันทึกครั้งที่ 15

ครูให้นักเรียนวาดรูปเรขาคณิตตามจินตนาการ โดยให้นักเรียนระบายสีรูปที่วาดให้ สวยงาม พร้อมทั้งบันทึกงาน โดยให้เขียนชื่อตัวเองตอน save ผลงาน ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติด้วย ตนเอง

ข้อสังเกต

นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานในการวาดรูปตามที่ตัวเองชอบ

ตอนที่ 5 ผลการพัฒนาตามแผนจัดการเรียนรู้เฉพาะบุคคล(Individualized Education

Program : IEP)

นักเรียนคนที่ 1

ระดับความสามารถในปัจจุบัน	เป้าหมาย	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เป้าหมายระยะสั้น)	สรุปผลการพัฒนา
<p>กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</p> <p>รู้ใหม่อันอยู่ใน</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ถูกต้อง</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนเข้าโปรแกรม paint โดยมีครูคอยแนะนำ</p>	<p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ด้วยตัวเอง</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2</p> <p>เครื่องมือนำรู้</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้</p>	<p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</p> <p>เรขาคณิตพหุคูณและบันทึกให้ดี</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถวาดรูปเรขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถวาดรูปเรขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>1. ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนวาดรูปเรขาคณิตตามจินตนาการ นักเรียนสามารถวาดรูปได้ และสามารถบันทึกผลงานได้</p>	<p>นักเรียนสามารถวาดรูปเรขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>

นักเรียนคนที่ 2

ระดับความสามารถในปัจจุบัน	เป้าหมาย	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เป้าหมายระยะสั้น)	สรุปผลการพัฒนา
<p>กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</p> <p>รู้ไหมฉันอยู่ไหน</p> <p>จุดเด่น นักเรียนสามารถเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>จุดด้อย นักเรียนไม่สามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ถูกต้อง</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนเข้าโปรแกรม paint โดยมีครูคอยแนะนำ</p>	<p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ด้วยตัวเอง</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2</p> <p>เครื่องมือน่ารู้</p> <p>จุดเด่น นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย นักเรียนไม่สามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้</p>	<p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</p> <p>เรขาคณิตพหุคูณและบันทึกให้ตี</p> <p>จุดเด่น นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย นักเรียนไม่สามารถวาดรูปเรขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถวาดรูปเรขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>1. ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนวาดรูปเรขาคณิตตามจินตนาการ นักเรียนสามารถวาดรูปได้ และสามารถบันทึกผลงานได้</p>	<p>นักเรียนสามารถวาดรูปเรขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>

นักเรียนคนที่ 3

ระดับความสามารถในปัจจุบัน	เป้าหมาย	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เป้าหมายระยะสั้น)	สรุปผลการพัฒนา
<p>กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</p> <p>รู้ไหมมันอยู่ที่ไหน</p> <p>จุดเด่น นักเรียนสามารถเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>จุดด้อย นักเรียนไม่สามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ถูกต้อง</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนเข้าโปรแกรม paint โดยมีครูคอยแนะนำ</p>	<p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ด้วยตัวเอง</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2</p> <p>เครื่องมือน่ารู้</p> <p>จุดเด่น นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย นักเรียนไม่สามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้</p>	<p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</p> <p>เรขาคณิตพหุคูณและบันทึกให้ตี</p> <p>จุดเด่น นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย นักเรียนไม่สามารถวาดรูปเรขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถวาดรูปเรขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>1. ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนวาดรูปเรขาคณิตตามจินตนาการ นักเรียนสามารถวาดรูปได้ และสามารถบันทึกผลงานได้</p>	<p>นักเรียนสามารถวาดรูปเรขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>

นักเรียนคนที่ 4

ระดับความสามารถในปัจจุบัน	เป้าหมาย	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เป้าหมายระยะสั้น)	สรุปผลการพัฒนา
<p>กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</p> <p>รู้ไหมฉันอยู่ไหน</p> <p>จุดเด่น นักเรียนสามารถเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>จุดด้อย นักเรียนไม่สามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ถูกต้อง</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนเข้าโปรแกรม paint โดยมีครูคอยแนะนำ</p>	<p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ด้วยตัวเอง</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2</p> <p>เครื่องมือช่าง</p> <p>จุดเด่น นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย นักเรียนไม่สามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้</p>	<p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</p> <p>เรขาคณิตพาเพลินและบันทึกให้ดี</p> <p>จุดเด่น นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย นักเรียนไม่สามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>1. ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนวาดรูปเลขาคณิตตามจินตนาการ นักเรียนสามารถวาดรูปได้ และสามารถบันทึกผลงานได้</p>	<p>นักเรียนสามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>

นักเรียนคนที่ 5

ระดับความสามารถในปัจจุบัน	เป้าหมาย	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เป้าหมายระยะสั้น)	สรุปผลการพัฒนา
<p>กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</p> <p>รู้ไหมฉันอยู่ไหน</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ถูกต้อง</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนเข้าโปรแกรม paint โดยมีครูคอยแนะนำ</p>	<p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ด้วยตัวเอง</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2</p> <p>เครื่องมือช่าง</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้</p>	<p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</p> <p>เรขาคณิตพาเพลินและบันทึกให้ดี</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>1. ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนวาดรูปเลขาคณิตตามจินตนาการ นักเรียนสามารถวาดรูปได้ และสามารถบันทึกผลงานได้</p>	<p>นักเรียนสามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>

นักเรียนคนที่ 6

ระดับความสามารถในปัจจุบัน	เป้าหมาย	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เป้าหมายระยะสั้น)	สรุปผลการพัฒนา
<p>กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</p> <p>รู้ไหมฉันอยู่ไหน</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ถูกต้อง</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนเข้าโปรแกรม paint โดยมีครูคอยแนะนำ</p>	<p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ด้วยตัวเอง</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2</p> <p>เครื่องมือหน้ารู้</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้</p>	<p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</p> <p>เรขาคณิตพาเพลินและบันทึกให้ดี</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>1. ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนวาดรูปเลขาคณิตตามจินตนาการ นักเรียนสามารถวาดรูปได้ และสามารถบันทึกผลงานได้</p>	<p>นักเรียนสามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>

นักเรียนคนที่ 7

ระดับความสามารถในปัจจุบัน	เป้าหมาย	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เป้าหมายระยะสั้น)	สรุปผลการพัฒนา
<p>กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</p> <p>รู้ไหมฉันอยู่ไหน</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ถูกต้อง</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนเข้าโปรแกรม paint โดยมีครูคอยแนะนำ</p>	<p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ด้วยตัวเอง</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2</p> <p>เครื่องมือหน้ารู้</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้</p>	<p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</p> <p>เรขาคณิตพาเพลินและบันทึกให้ดี</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>1. ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนวาดรูปเลขาคณิตตามจินตนาการ นักเรียนสามารถวาดรูปได้ และสามารถบันทึกผลงานได้</p>	<p>นักเรียนสามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>

นักเรียนคนที่ 8

ระดับความสามารถในปัจจุบัน	เป้าหมาย	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เป้าหมายระยะสั้น)	สรุปผลการพัฒนา
<p>กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</p> <p>รู้ไหมฉันอยู่ไหน</p> <p>จุดเด่น นักเรียนสามารถเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>จุดด้อย นักเรียนไม่สามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ถูกต้อง</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนเข้าโปรแกรม paint โดยมีครูคอยแนะนำ</p>	<p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ด้วยตัวเอง</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2</p> <p>เครื่องมือหน้ารู้</p> <p>จุดเด่น นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย นักเรียนไม่สามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้</p>	<p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</p> <p>เรขาคณิตพาเพลินและบันทึกให้ดี</p> <p>จุดเด่น นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย นักเรียนไม่สามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>1. ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนวาดรูปเลขาคณิตตามจินตนาการ นักเรียนสามารถวาดรูปได้ และสามารถบันทึกผลงานได้</p>	<p>นักเรียนสามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>

นักเรียนคนที่ 9

ระดับความสามารถในปัจจุบัน	เป้าหมาย	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เป้าหมายระยะสั้น)	สรุปผลการพัฒนา
<p>กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</p> <p>รู้ไหมฉันอยู่ไหน</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ถูกต้อง</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนเข้าโปรแกรม paint โดยมีครูคอยแนะนำ</p>	<p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้ด้วยตัวเอง</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2</p> <p>เครื่องมือหน้ารู้</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถเข้าโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>	<p>1.ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้</p>	<p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</p> <p>เรขาคณิตพาเพลินและบันทึกให้ดี</p> <p>จุดเด่น</p> <p>นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม paint ได้</p> <p>จุดด้อย</p> <p>นักเรียนไม่สามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>ภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียนสามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>	<p>1. ภายใน 1 สัปดาห์ เมื่อผู้สอนกำหนดให้นักเรียนวาดรูปเลขาคณิตตามจินตนาการ นักเรียนสามารถวาดรูปได้ และสามารถบันทึกผลงานได้</p>	<p>นักเรียนสามารถวาดรูปเลขาคณิตและบันทึกผลงานได้</p>