

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน เลิศมนิวัฒน์  
รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 รหัส ว20254 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เวลา 2 ชั่วโมง  
สอนวันที่ 23-27 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569      ผู้สอน นางสาวบวรลักษณ์ แสนดี

---

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

### มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

#### สาระที่ 4 สาระเทคโนโลยี

ว 4.2 เข้าใจ และใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

#### ตัวชี้วัด

ว 4.2 น. 1/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ใช้สื่อและแหล่งข้อมูลตามข้อกำหนดและข้อตกลง

#### สาระสำคัญ

การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ทำได้โดยรักษาข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัว ของผู้อื่น ก่อนแสดงความคิดเห็น หรือวิจารณ์ผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ให้ตระหนักรถึงผลกระทบที่จะเกิด ขึ้นกับตนเองและผู้อื่น ไม่เขียนข้อความหยาบคาย ไม่แซร์ หรือโพสต์ข้อมูลที่ไม่เหมาะสม รวมถึงป้องกันการเข้าถึง ข้อมูลจากผู้อื่นโดยตั้งค่าความเป็นส่วนตัวหรือรหัสผ่านที่ผู้อื่นไม่สามารถคาดเดาได้ง่าย แต่ตนเองจะต้องจำได้ ง่ายด้วย

ทั้งนี้ต้องติดตั้งโปรแกรมตรวจสอบไวรัส ไม่ติดตั้งโปรแกรมที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตที่ไม่ทราบที่มา หรือจากแหล่งที่ไม่น่าเชื่อถือในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันมัลแวร์ ไม่เปิดไฟล์ที่แนบมากับอีเมล์จากบุคคลที่ไม่ รู้จัก และติดตั้งโปรแกรมแก้ไขจุดบกพร่องของระบบปฏิบัติการ ที่เรียกว่า อัปเดต (Update) หรือแพทช์ (Patch) อย่างสม่ำเสมอ

ใช้สื่อหรือแหล่งข้อมูลต่างๆ ตามข้อตกลงการใช้ เช่น การใช้สัญญา Creative Commons ตามประเภท ของสัญญาให้ถูกต้อง

## สาระการเรียนรู้

- ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เช่น การป้องกันความเป็นส่วนตัวและอัตลักษณ์
- การจัดการอัตลักษณ์ เช่น การตั้งรหัสผ่าน การปกป้องข้อมูลส่วนตัว
- การพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา เช่น ละเมิดความเป็นส่วนตัวผู้อื่น อนาจาร วิจารณ์ผู้อื่นอย่างหยาบคาย
- ข้อตกลง ข้อกำหนดในการใช้สื่อหรือแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น Creative Commons

## จุดประสงค์การเรียนรู้

### 1. ด้านความรู้

1.1 นักเรียนสามารถอธิบายการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยได้

### 2. ด้านทักษะกระบวนการ

2.1 นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยได้

### 3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3.1 นักเรียนมีวินัยในการทำงาน

## สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการคิด  ความสามารถในการแก้ปัญหา  ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี  
ชีวิตงาน/ภาระงาน

- งานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”

## กิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (10 นาที)

- นักเรียนนั่งที่ให้เรียบร้อย และกล่าวทำความเคารพครูผู้สอน

- ครูผู้สอนพูดคุยกับนักเรียนเล็กน้อยตามคำถาม “เป็นอย่างไรบ้างวันหยุดที่ผ่านมา” “นักเรียนได้เริ่มทำงานมาบ้างแล้วหรือยัง” และ “เกมจาก Scratch ทำได้บ้างหรือไม่” เพื่อเป็นการทบทวนและเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

- นักเรียนร่วมกันตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็นของตนเอง

## ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (100 นาที)

- ครูผู้สอนติดตามงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อให้นักเรียนรับทราบกันอีกรอบ รวมถึงให้คำปรึกษาและคำแนะนำเกี่ยวกับงานสอบปลายภาค

- ครูผู้สอนทบทวนงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” โดยให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือสถานที่ชื่อหรือโดดเด่นของชุมชนที่ตนเองเลือกมา นำมาสร้างเกมตอบคำถามจำนวนอย่างน้อย 5 ข้อพร้อมตกแต่งให้สวยงาม ในโปรแกรม Scratch โดยกำหนดให้เป็นเกมตอบคำถามแบบหลายตัวเลือก ก ข ค ง เก็บคะแนนจำนวน 20 คะแนน ตั้งชื่อไฟล์งานว่า สอบปลายภาค\_ชื่อ\_นามสกุล\_ชั้น\_เลขที่ โดยมีกำหนดการส่งงาน 6 มีนาคม 2568

- นักเรียนสามารถทำงานได้โดยไม่ต้องมีเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถใช้โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือโน้ตบุ๊ก ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ในการเข้าร่วมกิจกรรม

- ครูผู้สอนอธิบาย เรื่อง รายละเอียดงานที่ต้องทำในส่วนที่นักเรียนต้องการทราบเพิ่มเติม

- นักเรียนขอคำปรึกษาเกี่ยวกับงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”

- ครูผู้สอนให้คำปรึกษาแก่นักเรียนรายบุคคลเพื่อขยายความเข้าใจในหัวข้อการทำงานสอบปลายภาค และให้คำแนะนำแก่นักเรียน

- ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายปัญหาที่นักเรียนถามในชั้นเรียน และร่วมกับสรุปรายละเอียดของงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อเป็นการบทบทวนความเข้าใจในเนื้อหาและร่วมกันแสดงความเห็นในชั้นเรียน

## ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปบทเรียน (10 นาที)

- นักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปรายงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อให้นักเรียนเข้าใจขั้นงานรายละเอียด การตั้งชื่อชิ้นงาน วิธีและกำหนดการส่งงานตรงกันอีกรอบ

- ครูผู้สอนกล่าวชื่นชมนักเรียนที่ทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น พร้อมทั้งบอกกล่าวแก่นักเรียนว่า ท้องถิ่นของเราเราต้องนำเสนอให้น่าสนใจ การที่เรารู้จักชุมชนของเราเป็นอย่างดี ทำให้วัฒนธรรมของเราไม่เลือนหายไปไหน

- เมื่อหมดเวลาเรียนนักเรียนเก็บเก้าอี้ คีย์บอร์ด และมาส์เข้าที่ พร้อมทั้งสำรวจของตนเองรวมไปถึงขยะบริเวณรอบๆ โต๊ะและเก็บไปให้เรียบร้อย

- หัวหน้าห้องบอกทำความสะอาดพครูผู้สอนเพื่อไปเรียนในรายวิชาต่อไป

## สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. [https://www.canva.com/design/DAG-LOkKBDg/5K5GGUVsJfx42wun3WVAw/view?utm\\_content=DAG-LOkKBDg&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utm\\_id=ha10e3fc79b](https://www.canva.com/design/DAG-LOkKBDg/5K5GGUVsJfx42wun3WVAw/view?utm_content=DAG-LOkKBDg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=ha10e3fc79b)
2. [https://youtu.be/Yop31p4w3tY?si=Nqt47MDL\\_Gfy6OAj](https://youtu.be/Yop31p4w3tY?si=Nqt47MDL_Gfy6OAj)
3. <https://www.youtube.com/watch?v=9-v5SoLBwM>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=jJiOgYeNM-0>
5. <https://scratch.mit.edu/projects/1267598218>
6. <https://scratch.mit.edu/projects/1267625325>

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถอธิบาย ความหมายและขั้นตอนการ รวบรวมข้อมูลได้ (K)	- นักเรียนทำงานสอบ ปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ ของดีท้องถิ่น”	- แบบประเมินงานสอบ ปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ ของดีท้องถิ่น”	มากกว่าร้อยละ 80
2. นักเรียนสามารถรวม ข้อมูลได้ (P)	- นักเรียนทำงานสอบ ปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ ของดีท้องถิ่น”	- แบบประเมินงานสอบ ปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ ของดีท้องถิ่น”	มากกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนมีวินัยในการ ทำงาน (A)	- สังเกตพฤติกรรมระหว่าง เรียน (รายบุคคล)	- แบบประเมินพฤติกรรม ระหว่างเรียน (รายบุคคล)	มากกว่าร้อยละ 80

## เครื่องมือวัด

- งานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ ของดีท้องถิ่น”
- แบบประเมินงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ ของดีท้องถิ่น”
- แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

## บันทึกหลังการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.5-1.9

### จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้

นักเรียนให้ความร่วมมือและมีความตั้งใจในการดำเนินงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” โดยสามารถเข้ามายิงความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยเข้ากับการออกแบบเกมตอบคำถามในโปรแกรม Scratch ได้อย่างเหมาะสม นักเรียนสามารถนำข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือสถานที่เด่นในชุมชนมาสร้างเป็นคำถามแบบปรนัยได้อย่างสร้างสรรค์ แสดงให้เห็นถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยีและความรับผิดชอบต่อชีวิตงานของตนเอง รวมทั้งมีการซักถามและขอคำปรึกษาเพื่อพัฒนางานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนยังมีความสับสนในการออกแบบโครงสร้างเกม เช่น การตั้งค่าปุ่มคำตอบ การตรวจคำตอบ และการนับคะแนนในโปรแกรม Scratch ทำให้ต้องใช้เวลาในการอธิบายและให้คำแนะนำเพิ่มเติม นอกจากนี้ นักเรียนบางส่วนยังใช้เวลาในการเรียนรู้ความรู้และข้อมูลเกี่ยวกับของดีท้องถิ่นให้ถูกต้องและกระชับ รวมถึงมีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และความเสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ตในบางช่วงเวลา

### ข้อเสนอแนะ/แนวทางปรับปรุง

ควรจัดเตรียมตัวอย่างเกมตอบคำถามใน Scratch หรือแนวทางการสร้างเกมแบบเป็นขั้นตอน เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจการทำงานของโปรแกรมได้ง่ายยิ่งขึ้น และควรเน้นการวางแผนโครงสร้างเกมและเนื้อหาคำถามก่อนเริ่มลงมือทำชีวิตงาน เพื่อลดความสับสนและช่วยให้นักเรียนบริหารเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักรถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีจริยธรรมควบคู่ไปกับการนำเสนอห้องถิ่นของตนเอง

ลงชื่อ.....ดร.สิงหนาท.....ครุผู้สอน

(นางสาววรลักษณ์ แสนดี)

ลงชื่อ.....ครูพี่เลี้ยง  
(นางอาทิตยา ชำนาญจุ้ย)

ลงชื่อ.....หัวหน้ากลุ่มสาระ  
(นางสาวจิตราดี โพธิ์ศรี)

แบบประเมินงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของตีท้องถิ่น”

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เกณฑ์การประเมิน	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ขึ้นงานถูกต้อง สมบูรณ์	เนื้อหาในขึ้นงาน ถูกต้องครบถ้วน สมบูรณ์ ไม่มี ข้อผิดพลาด	เนื้อหาในขึ้นงาน ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	เนื้อหาในขึ้นงานมี ข้อผิดพลาดหลายจุด หรือไม่ครบถ้วน	เนื้อหาในขึ้นงานมี ข้อผิดพลาดมาก ไม่ถูกต้องหรือไม่ สมบูรณ์
2. ความเป็น ระเบียบของ ขึ้นงาน	ขึ้นงานมีความ สะอาดเรียบร้อย จัดการงานเป็น ระบบ ระเบียบ สวยงาม	ขึ้นงานมีความ สะอาดเรียบร้อยดี จัดการงานเป็น ระบบ	ขึ้นงานค่อนข้าง เรียบร้อย แต่ไม่การ จัดการงานที่ไม่เป็น ระบบบางส่วน	ขึ้นงานไม่เรียบร้อย ไม่สะอาด และ จัดการงานไม่เป็น ระบบ

เกณฑ์การให้คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

พฤติกรรมที่คาดหวัง	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ความมีวินัย	ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/ โรงเรียนอย่าง เคร่งครัด สม่ำเสมอ	ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/โรงเรียน เป็นส่วนใหญ่	ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/โรงเรียน บางครั้ง ต้องมีการ เตือน	ไม่ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/ โรงเรียนบ่อยครั้ง
2. ความรับผิดชอบ	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมาย และหน้าที่ของ ตนเองอย่างเต็มที่ ส่งงานตรงเวลา	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมายและ หน้าที่ของตนเองได้ ดี ส่งงานตรงเวลา เป็นส่วนใหญ่	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมายและ หน้าที่ของตนเองได้ บางส่วน ต้องมีการ ติดตาม	ไม่รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมาย และหน้าที่ของ ตนเอง
3. มนุษย์สัมพันธ์	มีความสัมพันธ์ที่ ดีกับเพื่อนและครู ให้ความ ช่วยเหลือผู้อื่น มี น้ำใจ	มีความสัมพันธ์ที่ดี กับเพื่อนและครูเป็น ส่วนใหญ่	มีความสัมพันธ์กับ เพื่อนและครูได้ แต่ ไม่ค่อยให้ความ ช่วยเหลือผู้อื่น	มีปัญหาในการ สร้างความสัมพันธ์ กับเพื่อนและครู
4. ขยันหม่นเพียร	ตั้งใจเรียน กระตือรือร้นใน การทำงานและ แสวงหาความรู้ เพิ่มเติมอยู่เสมอ	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ <sup>1</sup> มอบหมายได้ดี	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ <sup>1</sup> มอบหมายได้ บางครั้ง ต้องมีการ กระตุ้น	ไม่ตั้งใจเรียนและ ไม่กระตือรือร้นใน การทำงาน

พฤติกรรมที่คาดหวัง	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
5. ความรอบคอบ	ทำงานอย่าง ละเอียดถี่ถ้วนตรวจสอบ สอบความถูกต้อง ก่อนส่งงานเสมอ	ทำงานอย่าง ละเอียดถี่ถ้วนเป็น ส่วนใหญ่ มี ข้อผิดพลาด เล็กน้อย	ทำงานค่อนข้าง รอบคอบ แต่มี ข้อผิดพลาดที่ สามารถแก้ไขได้	ทำงานไม่รอบคอบ มีข้อผิดพลาด บ่อยครั้ง

สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย

## ชีวิৎศึกษา

# สอนปฏิฯ ภาค

สำหรับ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1

## หัวข้อ

01

ชีวิৎศึกษาสอนปฏิฯ ภาค

04

วิธีการส่งงาน

02

คำชี้แจง

05

กำหนดการส่งงาน

03

รายละเอียดงานที่  
ต้องทำ

06

ตัวอย่างชีวิৎศึกษา

07

สื่อประกอบการเรียนรู้





# រាយ ឥឡូវត្រា ចុះការណ៍ ពាន់កា

0 0 0 0 0

1. ឯករើលីនទិញ  
ឯករើលីនកូដាថីន  
ក្រុមហ៊ុនកូដាថីន  
ក្រុមហ៊ុនកូដាថីន  
ក្រុមហ៊ុនកូដាថីន  
ក្រុមហ៊ុនកូដាថីន

0 0 0 0 0

2. កោរពទិញអីជាគាម  
ឯករើលីនទិញ 5  
គាមភាព នៅថ្ងៃ  
គាមភាពកូដាថីន  
ក្រុមហ៊ុនកូដាថីន  
ក្រុមហ៊ុនកូដាថីន  
ក្រុមហ៊ុនកូដាថីន

# រាយ ឥឡូវត្រា ចុះការណ៍ ពាន់កា

0 0 0 0 0

3. ផ្តល់លើកការ  
ពាន់កា និង ពាន់កា  
គ្រប់គ្រងមីនី  
ពាន់ការ និង ពាន់ការ  
និង ពាន់ការ  
និង ពាន់ការ  
និង ពាន់ការ

0 0 0 0 0

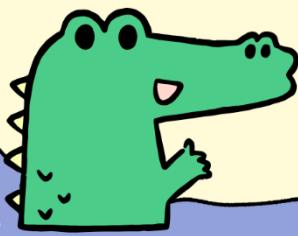
4. ពាកេដំឡើង  
សរុបភាព  
សាមារតានិភ័យ  
អីនិងដឹងទិញ  
អីនិងដឹងទិញ  
អីនិងដឹងទិញ  
អីនិងដឹងទិញ  
អីនិងដឹងទិញ

## ชิ้นงาน สัตว์

ต้องซื้อไฟล์งานว่า  
สอบปลายภาค\_ชื่อ นามสกุล\_ชั้น\_เลขที่

วิธีการติดต่อ

กด Share ในโปรแกรม Scratch และคัดลอก  
ลิงค์ส่งใน Classroom



## กำหนดเวลา

วันศุกร์ที่ ๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เวลา 18.00 น.

Dateline

## ต้ออย่าง ชีวิৎกาจ

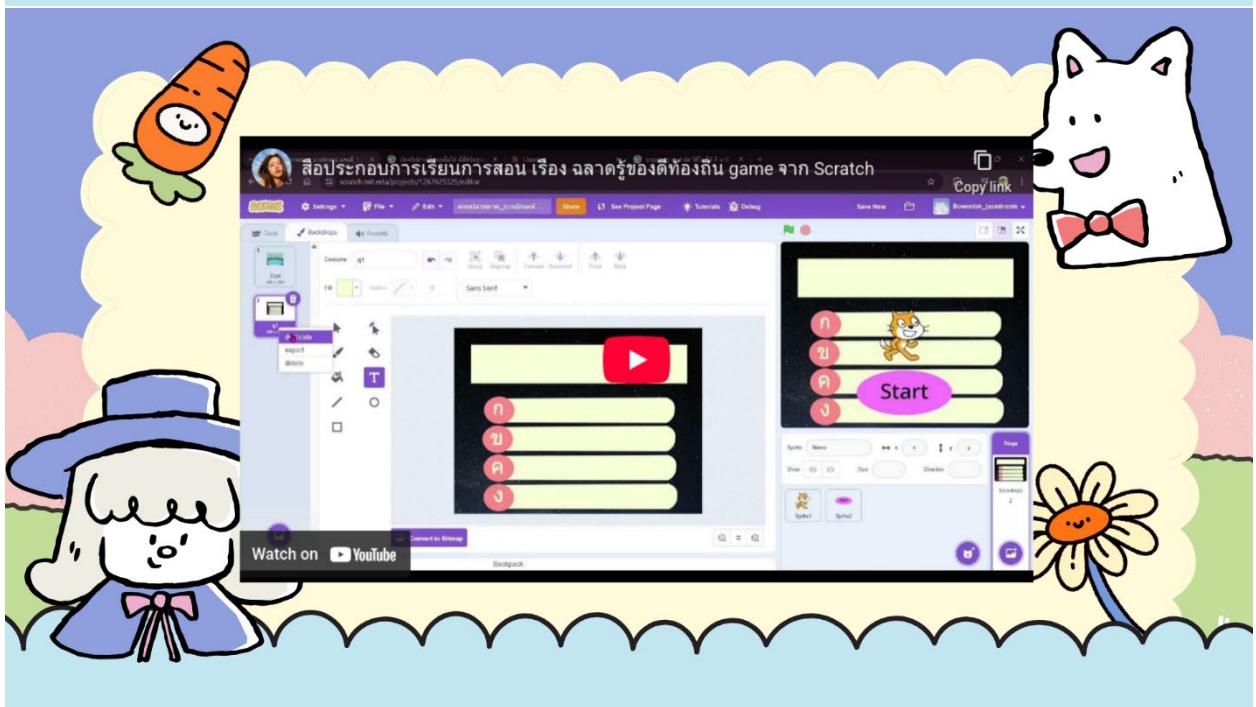
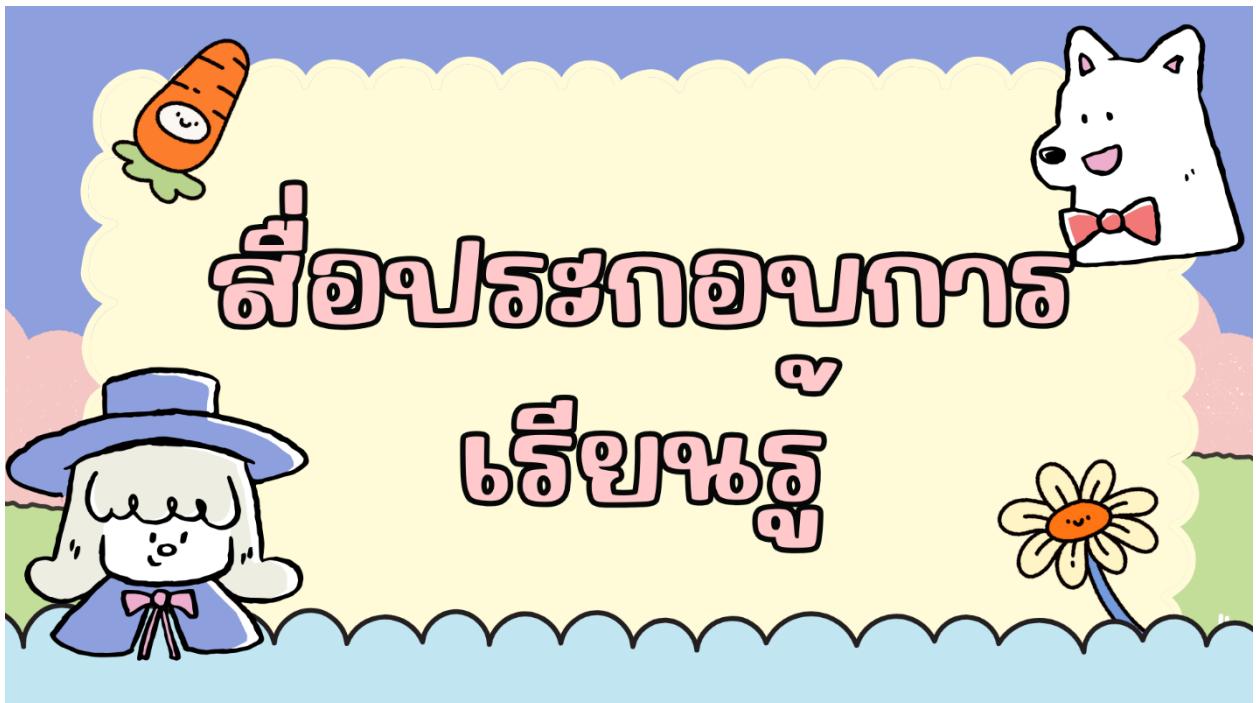
เมนูไข่ป่ามได้รับรางวัลอะไร<sup>score 1</sup>  
ในปี พ.ศ. 2567?

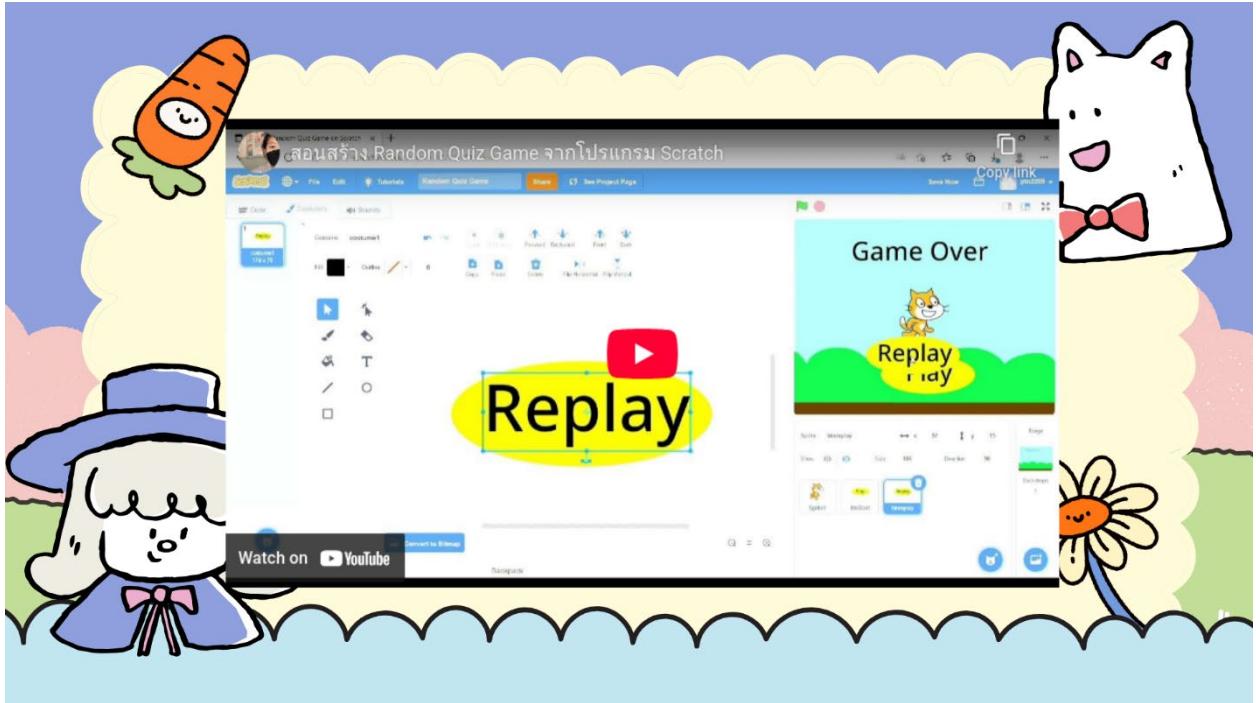
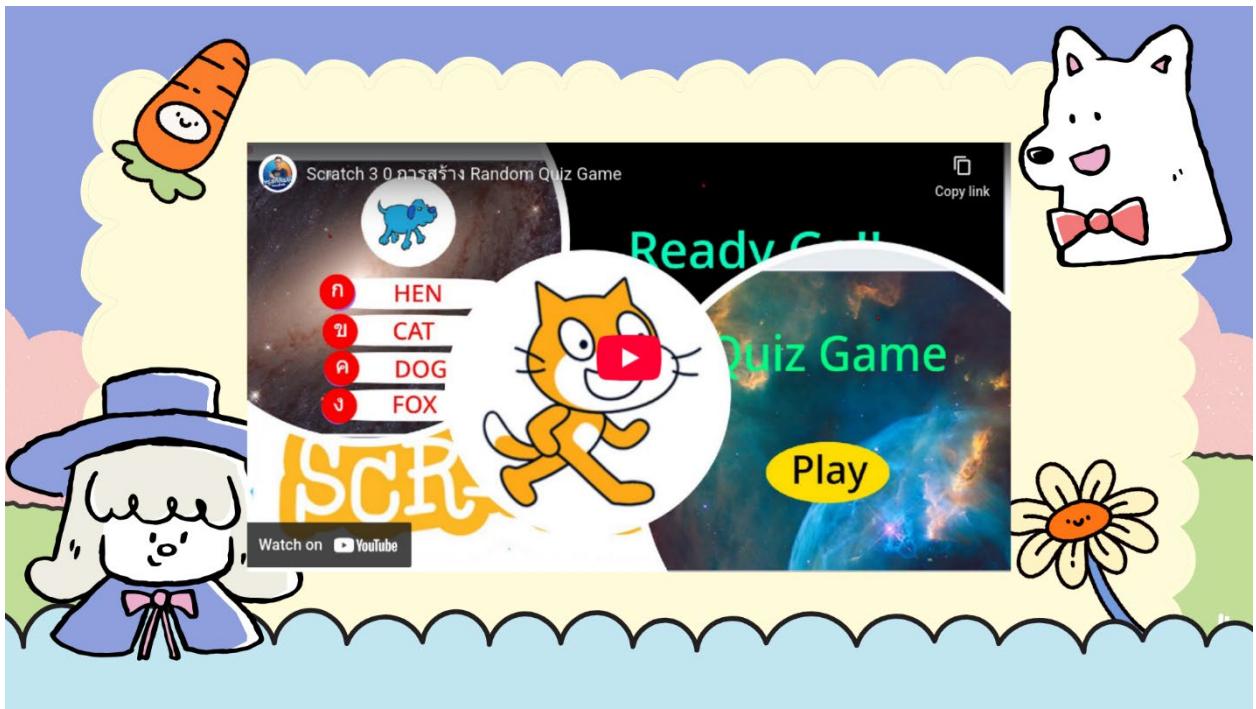
- ก รางวัลอาหารพื้นบ้านดีเด่น
- ข รางวัลชนะเลิศ 1 จังหวัด 1 เมนู
- ค รางวัลมาตรฐานธรรมชาติ
- ง รางวัลอาหารสุขภาพยอดเยี่ยม

## ต้ออย่าง ชีวิৎกาจ

เกมรู้ดีเรื่องของดี อำเภอโนนไทย

Start





ຂອງឈាន់ការឱ្យ  
ក្នុងគោលដៅ  
កំបាត់សរស់គម្រោង

គ្រូបង្រៀន

