

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน เฉลิมขวัญสตรี

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 นางสาววรลักษณ์ 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 ม. 1/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ใช้สื่อและแหล่งข้อมูลตามข้อกำหนดและข้อตกลง

สาระสำคัญ

การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ทำได้โดยรักษาข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ก่อนแสดงความคิดเห็น หรือวิจารณ์ผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ให้ตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและผู้อื่น ไม่เขียนข้อความหยาบคาย ไม่แชร์ หรือโพสต์ข้อมูลที่ไม่เหมาะสม รวมถึงป้องกันการเข้าถึงข้อมูลจากผู้อื่นโดยตั้งค่าความเป็นส่วนตัวหรือรหัสผ่านที่ผู้อื่นไม่สามารถคาดเดาได้ง่าย แต่ตนเองจะต้องจดจำได้ง่ายด้วย

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

ใช้สื่อหรือแหล่งข้อมูลต่างๆ ตามข้อตกลงการใช้ เช่น การใช้สัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาให้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เช่น การป้องกันความเป็นส่วนตัวและอัตลักษณ์
2. การจัดการอัตลักษณ์ เช่น การตั้งรหัสผ่าน การปกป้องข้อมูลส่วนตัว
3. การพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา เช่น ละเมิดความเป็นส่วนตัวผู้อื่น อนาคต วิจารณ์ผู้อื่นอย่างหยาบคาย
4. 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

ชิ้นงาน/ภาระงาน

- งานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (10 นาที)

- นักเรียนนั่งที่ให้เรียบร้อย และกล่าวทำความเคารพครูผู้สอน
- ครูผู้สอนพูดคุยกับนักเรียนเล็กน้อยถามคำถาม “เป็นอย่างไรบ้างวันหยุดที่ผ่านมา” “นักเรียนได้เริ่มทำงานมาบ้างแล้วหรือยัง” และ “เกมจาก Scratch ทำได้บ้างหรือไม่” เพื่อเป็นการทบทวนและเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน
- นักเรียนร่วมกันตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็นของตนเอง

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (100 นาที)

- ครูผู้สอนติดตามงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อให้นักเรียนรับทราบตรงกันอีกครั้ง รวมถึงให้คำปรึกษาและคำแนะนำเกี่ยวกับงานสอบปลายภาค
- ครูผู้สอนทบทวนงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” โดยให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือสถานที่ขึ้นชื่อหรือโดดเด่นของชุมชนที่ตนเองเลือกมา นำมาสร้างเกมตอบคำถามจำนวนอย่างน้อย 5 ข้อ พร้อมตกแต่งให้สวยงาม ในโปรแกรม Scratch โดยกำหนดให้เป็นเกมตอบคำถามแบบหลายตัวเลือก ก ข ค ง เก็บคะแนนจำนวน 20 คะแนน ตั้งชื่อไฟล์งานว่า สอบปลายภาค_ชื่อ_นามสกุล_ชั้น_เลขที่ โดยมีกำหนดการส่งงาน 6 มีนาคม 2568
- นักเรียนถามคำถามเกี่ยวกับงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” ในส่วนที่ต้องการทราบเพิ่มเติม
- ครูผู้สอนอธิบาย เรื่อง รายละเอียดงานที่ต้องทำในส่วนที่นักเรียนต้องการทราบเพิ่มเติม
- นักเรียนขอคำปรึกษาเกี่ยวกับงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”
- ครูผู้สอนให้คำปรึกษาแก่นักเรียนรายบุคคลเพื่อขยายความเข้าใจในหัวข้อการทำงานสอบปลายภาค และให้คำแนะนำแก่นักเรียน
- ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายปัญหาที่นักเรียนถามในชั้นเรียน และร่วมกับสรุปรายละเอียดของงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อเป็นการทบทวนความเข้าใจในเนื้อหาและร่วมกันแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปทบทวน (10 นาที)

- นักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปรายงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อให้นักเรียนเข้าใจชิ้นงานรายละเอียด การตั้งชื่อชิ้นงาน วิธีและกำหนดการส่งงานตรงกันอีกครั้ง
- ครูผู้สอนกล่าวชื่นชมนักเรียนที่ทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น พร้อมทั้งบอกกล่าวแก่นักเรียนว่า ท้องถิ่นของเราเราต้องนำเสนอให้น่าสนใจ การที่เรารู้จักชุมชนของเราเป็นอย่างดี ทำให้วัฒนธรรมของเราไม่เลือนหายไปไหน
- เมื่อหมดคาบเรียนนักเรียนเก็บเก้าอี้ คีย์บอร์ด และเมาส์เข้าที่ พร้อมทั้งสำรวจของของตนเองรวมไปถึงขยะบริเวณรอบๆโต๊ะและเก็บให้เรียบร้อย
- หัวหน้าห้องบอกทำความเข้าใจความเคารพครูผู้สอนเพื่อไปเรียนในรายวิชาต่อไป

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. https://www.canva.com/design/DAG-LQkKBDg/5K5GGUVsJfx42wun3WVAAw/view?utm_content=DAG-LQkKBDg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=ha10e3fc79b
2. https://youtu.be/Yop31p4w3tY?si=Nqt47MDL_Gfy6OAj
3. <https://www.youtube.com/watch?v=9-v5SolLBwM>
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. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลได้ (K)	- นักเรียนทำงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”	- แบบประเมินงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”	มากกว่าร้อยละ 80
2. นักเรียนสามารถรวบรวมข้อมูลได้ (P)	- นักเรียนทำงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”	- แบบประเมินงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”	มากกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนมีวินัยในการทำงาน (A)	- สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)	- แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)	มากกว่าร้อยละ 80

เครื่องมือวัด

- งานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”
- แบบประเมินงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”
- แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

บันทึกหลังการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.5-1.9

จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้

นักเรียนให้ความร่วมมือและมีความตั้งใจในการดำเนินงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” โดยสามารถเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยเข้ากับการออกแบบเกมตอบคำถามในโปรแกรม Scratch ได้อย่างเหมาะสม นักเรียนสามารถนำข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือสถานที่เด่นในชุมชนมาสร้างเป็นคำถามแบบปรนัยได้อย่างสร้างสรรค์ แสดงให้เห็นถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยีและความรับผิดชอบต่องานของตนเอง รวมทั้งมีการซักถามและขอคำปรึกษาเพื่อพัฒนางานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนยังมีความสับสนในการออกแบบโครงสร้างเกม เช่น การตั้งค่าปุ่มคำตอบ การตรวจคำตอบ และการนับคะแนนในโปรแกรม Scratch ทำให้ต้องใช้เวลาในการอธิบายและให้คำแนะนำเพิ่มเติม นอกจากนี้ นักเรียนบางส่วนยังใช้เวลามากในการเรียบเรียงคำถามและข้อมูลเกี่ยวกับของดีท้องถิ่นให้ถูกต้องและกระชับ รวมถึงมีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และความเสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ตในบางช่วงเวลา

ข้อเสนอแนะ/แนวทางปรับปรุง

ควรจัดเตรียมตัวอย่างเกมตอบคำถามใน Scratch หรือแนวทางการสร้างเกมแบบเป็นขั้นตอน เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจการทำงานของโปรแกรมได้ง่ายยิ่งขึ้น และควรเน้นการวางแผนโครงสร้างเกมและเนื้อหาคำถามก่อนเริ่มลงมือทำชิ้นงาน เพื่อลดความสับสนและช่วยให้นักเรียนบริหารเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีจริยธรรมควบคู่ไปกับการนำเสนอท้องถิ่นของตนเอง

ลงชื่อ.....*นรลักษณ์*.....ครูผู้สอน

(นางสาวบวรลักษณ์ แสนดี)

ลงชื่อ.....*Atida*.....ครูพี่เลี้ยง

(นางอาทิตยา ชำนาญจู๋)

ลงชื่อ.....*จิตรวดี โพธิ์ศรี*.....หัวหน้ากลุ่มสาระ

(นางสาวจิตรวดี โพธิ์ศรี)

แบบประเมินงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เกณฑ์การประเมิน	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ชิ้นงานถูกต้อง สมบูรณ์	เนื้อหาในชิ้นงาน ถูกต้องครบถ้วน สมบูรณ์ ไม่มี ข้อผิดพลาด	เนื้อหาในชิ้นงาน ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ มีข้อผิดพลาด เล็กน้อย	เนื้อหาในชิ้นงานมี ข้อผิดพลาดหลายจุด หรือไม่ครบถ้วน	เนื้อหาในชิ้นงานมี ข้อผิดพลาดมาก ไม่ถูกต้องหรือไม่ สมบูรณ์
2. ความเป็น ระเบียบของ ชิ้นงาน	ชิ้นงานมีความ สะอาดเรียบร้อย จัดกรงานเป็น ระบบ ระเบียบ สวยงาม	ชิ้นงานมีความ สะอาดเรียบร้อยดี จัดกรงานเป็น ระบบ	ชิ้นงานค่อนข้าง เรียบร้อย แต่มีการ จัดกรงานที่ไม่เป็น ระบบบางส่วน	ชิ้นงานไม่เรียบร้อย ไม่สะอาด และ จัดกรงานไม่เป็น 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. ขยันหมั่นเพียร	ตั้งใจเรียน กระตือรือร้นใน การทำงานและ แสวงหาความรู้ เพิ่มเติมอยู่เสมอ	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ มอบหมายได้ดี	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ มอบหมายได้ บางครั้ง ต้องมีการ กระตุ้น	ไม่ตั้งใจเรียนและ ไม่กระตือรือร้นใน การทำงาน

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





🐱 ชิ้นงานสอปปลาญภาค



SCRATCH

🐱
🐱
ผลาจรูบองตี่ทำองถึ่



🐱 คำชี้แจง

🐱
ให้ห้กเรียงนำควารู้เกี่ยวกับผลิถา์ธษ์หรือ
สธานที่นั้ชื้อหรือโถดเตาของชุขมชที่ตาเอง
เลื่อกมา นำมาสร้างเกมตอบคำถามจำนวอย่าง
นอย 5 ขอ พรอมตกแต่งให้สวยงาม ใ
โปรแกรม Scratch โดยกำหนดให้เป็้เกมตอบ
คำถามแบบหลายตัวเลื่อ ก ข ค ง

🐱
"จำนว 20 คสเสง"





รายชื่อ ไอเดีย ฐานที่ ต้องทำ



○○○○○○○

1. นักเรียนต้อง
เขียนโค้ดใน
โปรแกรม
Scratch เป็น
เกมตอบคำถาม
แบบหลายตัว
เลือก ก ข ค ง

○○○○○○○

2. เกมต้องมีคำถาม
อย่างน้อย 5
คำถาม แต่ละ
คำถามเกี่ยวกับ
ผลิตภัณฑ์หรือ
สถานที่ที่มีชื่อเสียง
หรือโดดเด่นของ
ชุมชนที่ตนเอง
เลือกมา



รายชื่อ ไอเดีย ฐานที่ ต้องทำ



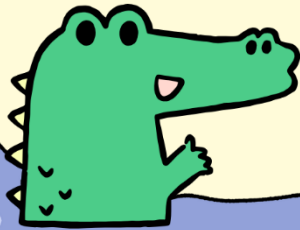
○○○○○○○

3. ผู้เล่นเลือกคำ
ตอบได้ และได้
คะแนนเมื่อ
ตอบถูก มีการ
แสดง Score
ให้ผู้เล่นทราบ
ผลคะแนนของ
ตนเอง

○○○○○○○

4. ตกแต่งให้
สวยงาม
สามารถเลือก
หรือเพิ่มพื้น
หลังให้สวยงาม
และสามารถใส่
ตัวละครได้
ออกแบบเกมได้
ตามจินตนาการ

วิธีการ ส่งงาน



ตั้งชื่อไฟล์งานว่า

สอบปลายภาค_ชื่อ_นามสกุล_ชั้น_เลขที่

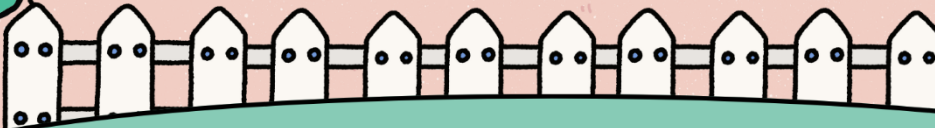
วิธีการจัดส่ง

กด Share ในโปรแกรม Scratch และคัดลอก
ลิ้งค์ส่งใน Classroom

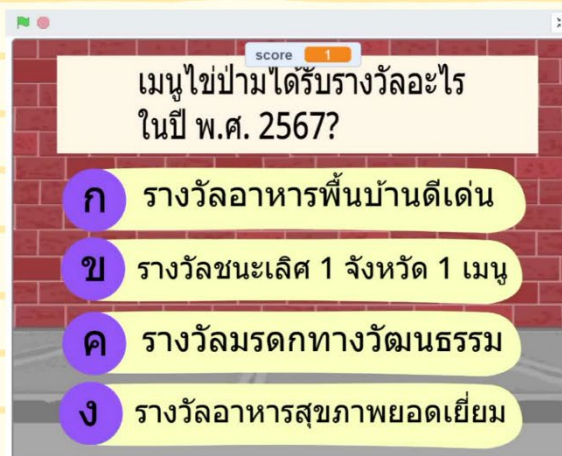
กำหนดส่งงาน

วันศุกร์ที่ 6 กุมภาพันธ์ 2569
เวลา 18.00 น.

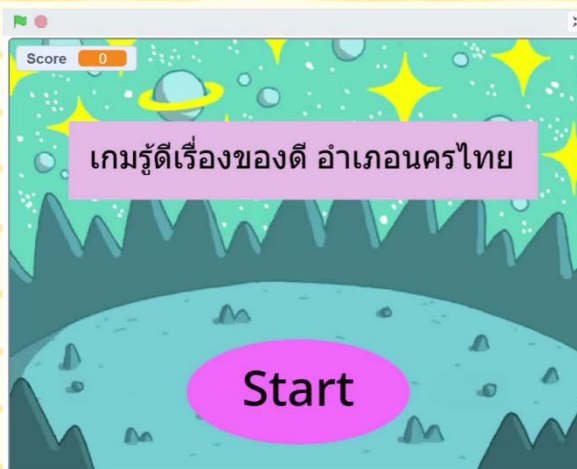
Dateline

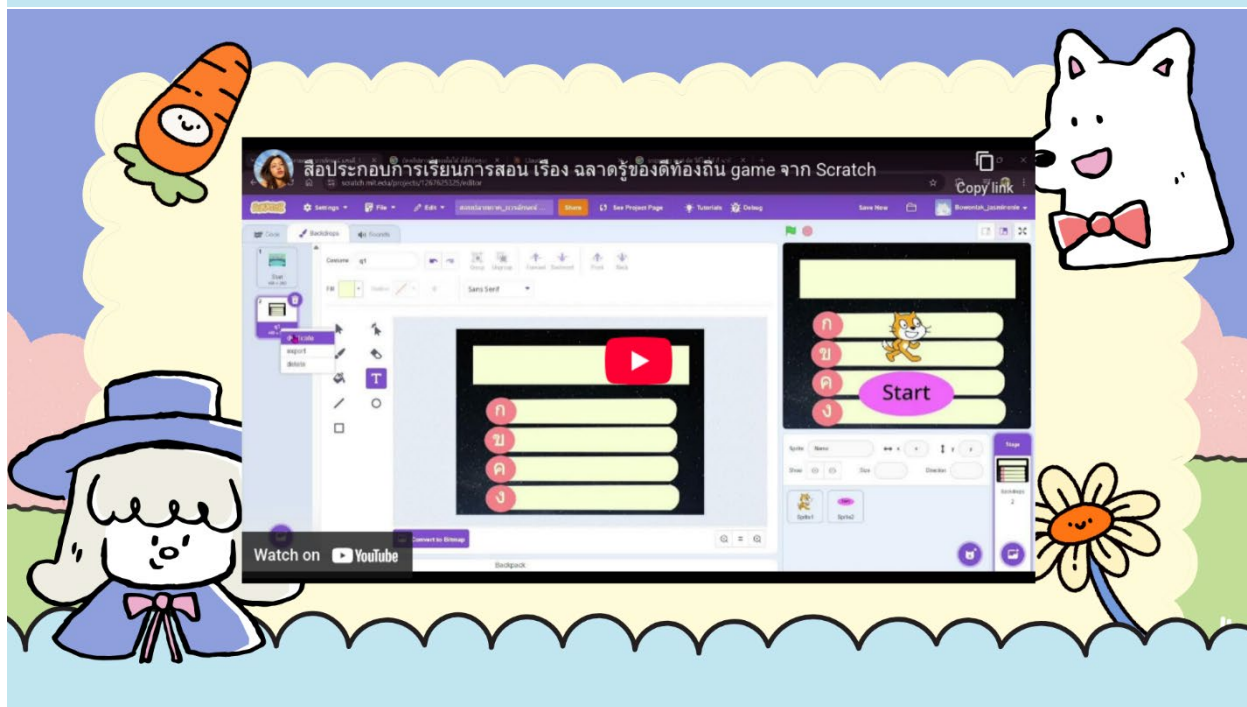
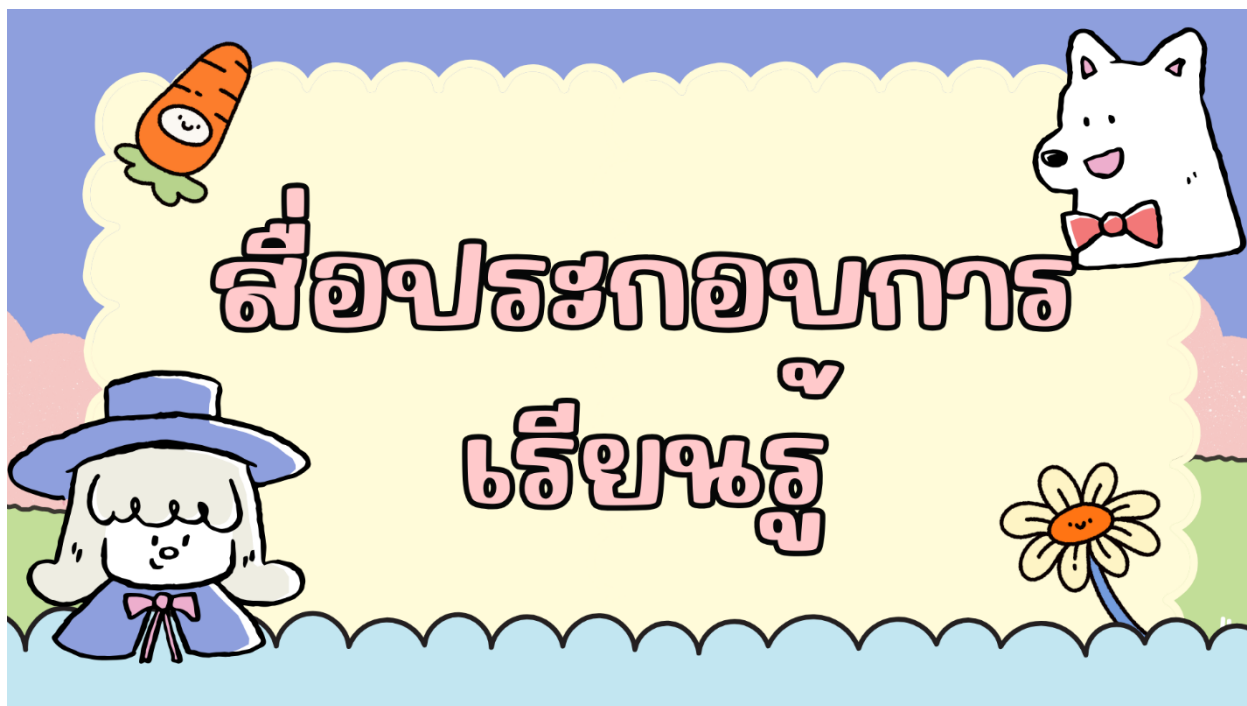


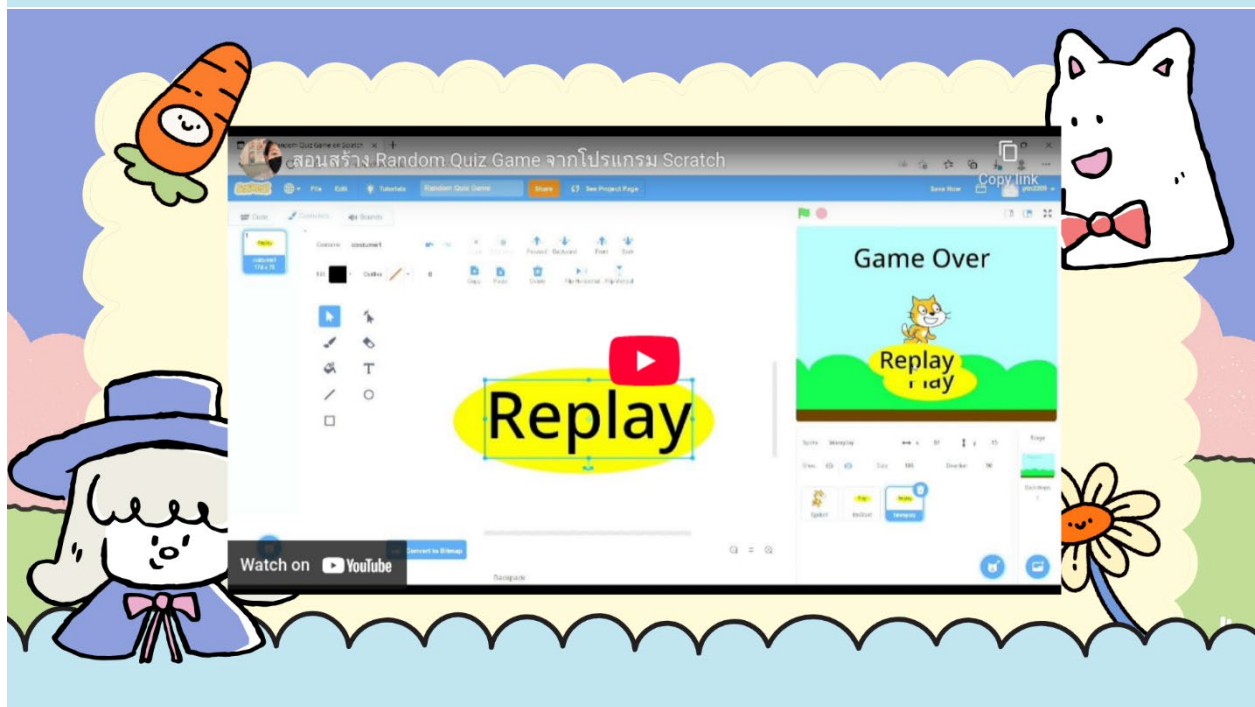
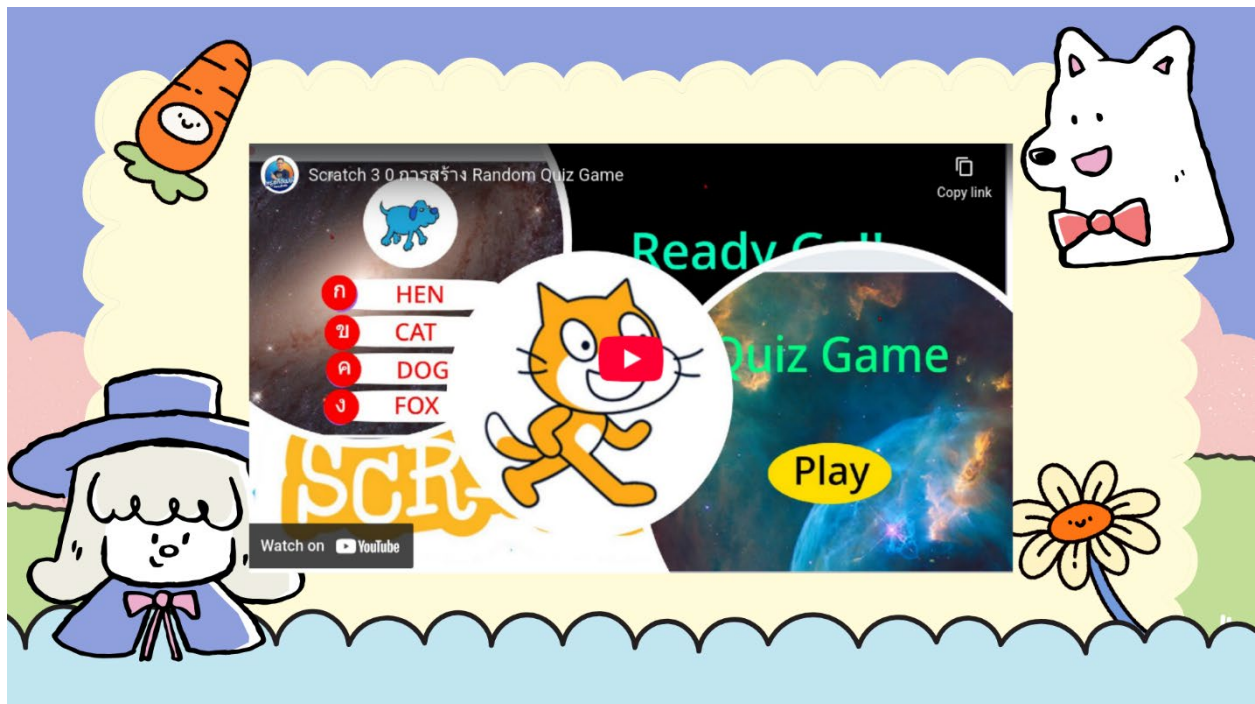
ตัวอย่าง ใช้งาน



ตัวอย่าง ใช้งาน







ขอให้แม่ไก่เรียน
ทุกคนโชคดี
กับการสอบคะ

ครูปอข

