หน่วยการเรียนรู้ที่ 4
เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล

มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม
ในพระบรมราชูปถัมภ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความฉลาดรู้ดิจิทัล

รหัสวิชา ว21104	**รายวิชา วิทยาการคำนวณ**	**กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	**ภาคเรียนที่ 1**	**เวลา 2 ชั่วโมง**

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ 4.2 เข้าใจ และใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ม.1/3 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ใช้สื่อและแหล่งข้อมูลตามข้อกำหนดและข้อตกลง

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ทำได้โดยรักษาข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมินความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ผลกระทบที่เกิดกับตนเองและผู้อื่นจากการแสดงความคิดเห็น หรือการโพสต์และแชร์ ข้อมูลที่ไม่เหมาะในสื่อสังคมออนไลน์

ใช้สื่อหรือแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ตามข้อตกลงการใช้งาน เช่น การใช้สัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาให้ถูกต้อง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

1) อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น

2) อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1) อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2) ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งาน

3.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

1) ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2) ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการเลือกสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง

สถาบันการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

4. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อป้องกันข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นและอภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน วิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์การนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานตามข้อตกลงการใช้งานสัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาให้ถูกต้องและเหมาะสมที่สุดตามเงื่อนไขโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมที่มีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

5.1 ใฝ่เรียนรู้

5.2 มุ่งมั่นในการทำงาน

6. การประเมินผลรวบยอด

6.1 ชิ้นงานหรือภาระงาน

1) ใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที

2) ใบกิจกรรมที่ 18 เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์

6.2 เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)			
อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น	อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน	อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง	อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นได้ถูกต้องบางส่วน
อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง	อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้องได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน	อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้องได้อย่างถูกต้อง	อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้องได้ถูกต้องบางส่วน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)			
อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้อง และครบถ้วน	อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้อง	อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้องบางส่วน
ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งาน	ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งานได้ถูกต้อง และครบถ้วน	ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งานได้ถูกต้อง	ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งานได้ถูกต้องบางส่วน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 3 คะแนน หมายถึง ดี

คะแนน 2 คะแนน หมายถึง พอใช้

คะแนน 1 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ พอใช้ ขึ้นไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
โครงการจัดการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม
ในพระบรมราชูปถัมภ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (1)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล

รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ 4.2 เข้าใจ และใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ม. 1/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ใช้สื่อและแหล่งข้อมูลตามข้อกำหนดและข้อตกลง

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ทำได้โดยรักษาข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมินความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ผลกระทบที่เกิดกับตนเองและผู้อื่นจากการแสดงความคิดเห็น หรือการโพสต์และแชร์ ข้อมูลที่ไม่เหมาะในสื่อสังคมออนไลน์

3. สาระการเรียนรู้

การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ทำได้โดยรักษาข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมินความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ก่อนแสดงความคิดเห็นหรือวิจารณ์ผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ให้ตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและผู้อื่น ไม่เขียนข้อความหยาบคาย ไม่แชร์หรือโพสต์ข้อมูลที่ไม่เหมาะสมรวมถึงป้องกันการเข้าถึงข้อมูลจากผู้อื่นโดยตั้งค่าความเป็นส่วนตัวหรือรหัสผ่านที่ผู้อื่นคาดเดาได้ยากแต่ตนเองต้องจำได้ง่าย ทั้งนี้ต้องติดตั้งโปรแกรมตรวจสอบไวรัส ไม่ติดตั้งโปรแกรมที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตที่ไม่ทราบที่มา หรือจากแหล่งข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือลงเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันมัลแวร์ ไม่เปิดไฟล์ที่แนบมากับอีเมล์จากบุคคลที่ไม่รู้จัก

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

1) อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น

4.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1) อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

4.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

1) ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อป้องกันข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นและอภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน วิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ใฝ่เรียนรู้

6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (1)
หน่วยที่ 4 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนาณ
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อป้องกันข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นและอภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน วิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและ	**ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)** 1. ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยคำถามชวนคิด - นักเรียนใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในด้านใดบ้าง - นักเรียนทราบหรือไม่ว่าเทคโนโลยีดิจิทัลมีผลกระทบ หรือมีภัยคุกคามต่อตัวเราและต่อสังคมอย่างไรบ้าง - นักเรียนมีวิธีการป้องกันอย่างไร ให้ใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย 2. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ 1 ข้อ - อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น	1. นักเรียนร่วมกันตอบคำถาม - นักเรียนใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในด้านใดบ้าง - นักเรียนทราบหรือไม่ว่าเทคโนโลยีดิจิทัลมีผลกระทบ หรือมีภัยคุกคามต่อตัวเราและต่อสังคมอย่างไรบ้าง - นักเรียนมีวิธีการป้องกันอย่างไร ให้ใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย 2. ฟังการชี้แจงขอบเขตเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	1. ใบความรู้ที่ 10 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที 2. ใบความรู้ที่ 11 เรื่อง แนวทางการใช้งานไอทีอย่างปลอดภัย 3. ใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที 4. สื่อ PowerPoint เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (1)	1. ใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที	1. แบบประเมินการตอบคำถามในใบกิจกรรม 2. แบบประเมินทักษะกระบวนการ 3. แบบสังเกตคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม 4. แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5. แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (1)

หน่วยที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนาณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ผู้อื่นในสังคม ไปใช้ในชีวิตประจำวัน **ด้านความรู้** 1) อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น **ด้านทักษะกระบวนการ** 1) อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	**ขั้นสอน (15 นาที)** 1. ครูสอนอธิบาย เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที พร้อมทั้งยกตัวอย่างตามใบความรู้ที่ 10 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที 2. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 10 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที	1. นักเรียนทำความเข้าใจเรื่อง ภัยคุกคามทางไอที 2. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 10 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที	5. บัตรสถานการณ์ ประกอบใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที		
	ขั้นปฏิบัติ (15 นาที) 1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน หรือตามความเหมาะสม 2. ให้นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที โดยพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับจากการสุ่มจากครูผู้สอน แล้วช่วยกันอภิปรายในประเด็นต่อไปนี้ - สถานการณ์ที่ได้รับ	1. เข้ากลุ่มตามที่ครูจัดให้ 2. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (1)

หน่วยที่ 4 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนาณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม 1) ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ **คุณลักษณะอันพึงประสงค์** 1) ใฝ่เรียนรู้ 2) มุ่งมั่นในการทำงาน	- สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่อย่างไรบ้าง - วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา - การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว 3. สุ่มกลุ่มนักเรียน นำเสนอใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที อภิปรายถึงสถานการณ์และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับบุคคลและกระทบอย่างไรบ้าง วิธีป้องกัน ตามความเหมาะสมของเวลา จากนั้นให้ครูและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันเสนอแนะ 4. ครูนำนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับพฤติกรรมการตั้งรหัสผ่านและการนำข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ มาใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนว่ามีพฤติกรรมอย่างไรบ้าง	3. นักเรียนนำเสนอใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที อภิปรายถึงสถานการณ์และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับบุคคล และกระทบอย่างไรบ้าง วิธีป้องกัน 4. นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับพฤติกรรมการตั้งรหัสผ่านและการนำข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ มาใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนว่ามีพฤติกรรมอย่างไรบ้าง			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (1)

หน่วยที่ 4 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนาณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	5. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 11 แนวทางการใช้งานไอทีอย่างปลอดภัย 6. กิจกรรมชวนคิด ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมยกธงตอบคำถามเป็นกลุ่ม โดยกลุ่มที่ยกธงก่อนมีสิทธิ์ได้ตอบคำถามก่อนถ้าตอบถูกจะได้รับธงแทนคะแนน 1 ธง 7. นักเรียนตอบคำถามกิจกรรมชวนคิดที่ 1 เรื่อง ตรวจสอบรหัสผ่าน ให้นักเรียนพิจารณารหัสผ่านเพื่อระบุว่าจะใช้หรือไม่ใช้รหัสดังกล่าว พร้อมบอกเหตุผล เช่น - รหัสผ่าน password ใช้หรือไม่ใช้ (**แนวคำตอบ** ไม่ใช้ เหตุผล เป็นคำที่มีอยู่ในพจนานุกรม) - รหัสผ่าน @dm!n584 ใช้หรือไม่ใช้ (**แนวคำตอบ** ใช้ เหตุผล ประกอบด้วยอักขระ	5. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 11 แนวทางการใช้งานไอทีอย่างปลอดภัย 6. นักเรียนทำกิจกรรมยกธงตอบคำถามเป็นกลุ่ม 7. นักเรียนตอบคำถามเป็นกลุ่มตามตัวแทนกลุ่มที่ยกธงในกิจกรรมชวนคิดที่ 1 เรื่อง ตรวจสอบรหัสผ่าน			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (1)

หน่วยที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนาณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	สัญลักษณ์พิเศษ และตัวเลข มีความยาวอย่างน้อย 8 ตัวอักษร) - รหัสผ่าน 0876541234 ใช้หรือไม่ใช้ (**แนวคำตอบ** ไม่ใช้ เหตุผล ใช้แต่ตัวเลข และอาจเป็นเบอร์โทรศัพท์) 8. นักเรียนตอบคำถามกิจกรรมชวนคิดที่ 2 เรื่อง แนวทางการใช้งานไอทีอย่างปลอดภัย เช่น - นักเรียนมีวิธีการปกป้องข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนให้ปลอดภัยได้อย่างไร (**แนวคำตอบ** 1) ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวให้กับบุคคลอื่นหรือกรอกในลิงก์ที่ไม่น่าเชื่อถือ 2) ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสและมัลแวร์และอัปเดตอย่างสม่ำเสมอ	8. นักเรียนตอบคำถามเป็นกลุ่มตามตัวแทนกลุ่มที่ยกธงในกิจกรรมชวนคิดที่ 2 เรื่อง แนวทางการใช้งานไอทีอย่างปลอดภัย			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (1)

หน่วยที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนาณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	**บทบาทนักเรียน**			
	3) ตั้งรหัสผ่านที่คาดเดายากและเปลี่ยนรหัสผ่านอย่างสม่ำเสมอ 4) ดาวน์โหลดโปรแกรมจากเว็บไซต์ของผู้พัฒนาโดยตรง หรือเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ พร้อมทั้งศึกษาเงื่อนไขและข้อตกลง ก่อนการติดตั้งหรือใช้งาน 5) ไม่ใช้ซอฟต์แวร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ 6) สำรองข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ)				
	ขั้นสรุป (10 นาที) 1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุป เรื่อง ผลกระทบที่เกิดจากการใช้ไอทีทั้งทางบวกและทางลบ แนวทางการใช้ไอทีอย่างเหมาะสม และการตั้งรหัสผ่านให้ปลอดภัย	1. นักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน เรื่อง ผลกระทบที่เกิดจากการใช้ไอทีทั้งทางบวกและทางลบ แนวทางการใช้ไอทีอย่างเหมาะสม และการตั้งรหัสผ่านให้ปลอดภัย			

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1) ใบความรู้ที่ 10 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที

2) ใบความรู้ที่ 11 เรื่อง แนวทางการใช้งานไอทีอย่างปลอดภัย

3) ใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที

4) สื่อ PowerPoint เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (1)

5) บัตรสถานการณ์ประกอบใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที

9. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

1) ใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) 1. อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น	1. การตอบคำถาม 2. ตรวจใบกิจกรรม	1. แบบประเมินด้านความรู้	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ“พอใช้”ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) 1. อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	1. การตอบคำถาม 2. ตรวจใบกิจกรรม	1. แบบประเมินทักษะกระบวนการ	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ“พอใช้”ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) 1. ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	1. แบบประเมินคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ“พอใช้”ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อป้องกันข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นและอภิปรายผลกระทบ	สังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึง	1. แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ“พอใช้”ขึ้นไป

แนวทางป้องกัน วิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศโดยมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม ไปใช้ในชีวิตประจำวัน	สมรรถนะในการทำกิจกรรม		
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน	การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์	1. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ“พอใช้”ขึ้นไป

มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

แบบประเมินด้านความรู้

คำชี้แจง : ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน			สรุปคะแนน (3)
		อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น			
		ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)	

เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น	อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน	อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง	อธิบายวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ความเป็นส่วนตัว และไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นได้ถูกต้องบางส่วน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 3 หมายถึง ระดับ ดี

คะแนน 2 หมายถึง ระดับ พอใช้

คะแนน 1 หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (2) ขึ้นไป

แบบประเมินด้านทักษะ/กระบวนการ

คำชี้แจง : ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน			สรุปคะแนน (3)
		อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
		ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)	

เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้อง และครบถ้วน	อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้อง	อภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน และวิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้องบางส่วน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 3 หมายถึง ระดับ ดี

คะแนน 2 หมายถึง ระดับ พอใช้

คะแนน 1 หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (2) ขึ้นไป

แบบสังเกตคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม

คำชี้แจง : ให้ครูตรวจใบงานของนักเรียนแล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับผลการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน			สรุปคะแนน (3)
		ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด			
		ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)	

เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้อง และครบถ้วน	ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง	ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้องบางส่วน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 3 หมายถึง ระดับ ดี

คะแนน 2 หมายถึง ระดับ พอใช้

คะแนน 1 หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (2) ขึ้นไป

แบบประเมินสมรรถนะ

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย √ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความสามารถของพฤติกรรมบ่งชี้

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรมบ่งชี้			รวม (3 คะแนน)	สิ่งที่ควรได้รับการพัฒนา
		ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อป้องกันข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นและอภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน วิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม ไปใช้ในชีวิตประจำวัน				
		ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)		

เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อป้องกันข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นและอภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน วิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีความรับผิดชอบ มี	ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อป้องกันข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นและอภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน วิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรมที่เป็นประโยชน์	ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อป้องกันข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นและอภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน วิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้ถูกต้อง	ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อป้องกันข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นและอภิปรายผลกระทบ แนวทางป้องกัน วิธีการแก้ปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้องบางส่วนไม่ครบถ้วน

จริยธรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม ไปใช้ในชีวิตประจำวัน	ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคมได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์		

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 3 หมายถึง ระดับ ดี

คะแนน 2 หมายถึง ระดับ พอใช้

คะแนน 1 หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (2) ขึ้นไป

มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย √ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความสามารถของประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน						รวมคะแนน (6 คะแนน)	สิ่งที่ควรได้รับการพัฒนา
		ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นในการทำงาน				
		3	2	1	3	2	1		

เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นประจำ และเป็นแบบอย่างที่ดี	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ บ่อยครั้ง	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ บางครั้ง
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 6-5 หมายถึง ระดับ ดี

คะแนน 4-3 หมายถึง ระดับ พอใช้

คะแนน 2-1 หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (4-3) ขึ้นไป

10. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : ดูแนวคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

11. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้ตรวจ

(.....)

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

ใบความรู้ที่ 10 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (1)
รายวิชา วิทยาการคำนาณ รหัสวิชา ว21104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ปัจจุบันการใช้งานไอทีและอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันของเรามากขึ้น ซึ่งเราสามารถใช้ประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูลอย่างสะดวกและรวดเร็ว การทำธุรกรรมทางการเงิน แต่ยังมีคนบางกลุ่มนำประโยชน์เหล่านี้มาก่อปัญหาให้กับผู้ใช้งาน เราจึงควรเรียนรู้การใช้งานให้ปลอดภัย

การหลอกลวง มีจุดประสงค์เพื่อหวังผลประโยชน์ทางการเงิน หรือ หลอกลวงเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการผ่านทางโปรแกรมแชท อีเมล การขายสินค้าออนไลน์ หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ

การละเมิดสิทธิ์ความเป็นส่วนตัว เป็นการพยายามล่วงรู้ข้อมูลของผู้อื่น โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของข้อมูล ผู้ถูกละเมิดสิทธิ์ความเป็นส่วนตัว อาจเกิดความไม่สบายใจ และถ้ามีการเผยแพร่ข้อมูลอาจทำให้ได้รับความเสียหาย

การนำเสนอเนื้อหาไม่เหมาะสม เนื้อหาไม่เหมาะสม เช่น สื่อลามกอนาจาร การเชิญชวนให้ร่วมเล่นพนันออนไลน์ ข่าวปลอม การกระทำที่ผิดต่อกฎหมายและจริยธรรม

การใช้โปรแกรมทำลายผู้อื่น เรียกอีกอย่างว่า “มัลแวร์”(Malware) เป็นการนำโปรแกรมที่เขียนขึ้นด้วยเจตนาร้าย ทำให้เกิดความเสียหายด้านข้อมูล ระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์



ใบความรู้ที่ 11 เรื่อง แนวทางการใช้งานไอทีอย่างปลอดภัย
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (1)
รายวิชา วิทยาการคำนาณ รหัสวิชา ว21104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภัยจากการใช้งานไอทีและอินเตอร์เน็ตมีการพัฒนา และเปลี่ยนแปลงรูปแบบและวิธีการอยู่ตลอดเวลา เราควรป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากการคุกคามเหล่านี้ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี



ใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง สร้างทางเลือกและตัดสินใจ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (1)
รายวิชา วิทยาการคำนาณ รหัสวิชา ว21104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ แล้วช่วยกันอภิปรายในประเด็นต่อไปนี้

1. สถานการณ์ที่ได้รับ

.....

.....

.....

2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

.....

.....

.....

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

.....

.....

.....

.....

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตพระบรมราชูปถัมภ์

ใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (1)
รายวิชา วิทยาการคำนาณ รหัสวิชา ว21104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ แล้วช่วยกันอภิปรายในประเด็นต่อไปนี้

1. สถานการณ์ที่ได้รับ

.....

.....

.....

2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

.....

.....

.....

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

.....

.....

.....

.....

สถาบันการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

เฉลยใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (1)
รายวิชา วิทยาการคำนาณ รหัสวิชา ว21104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

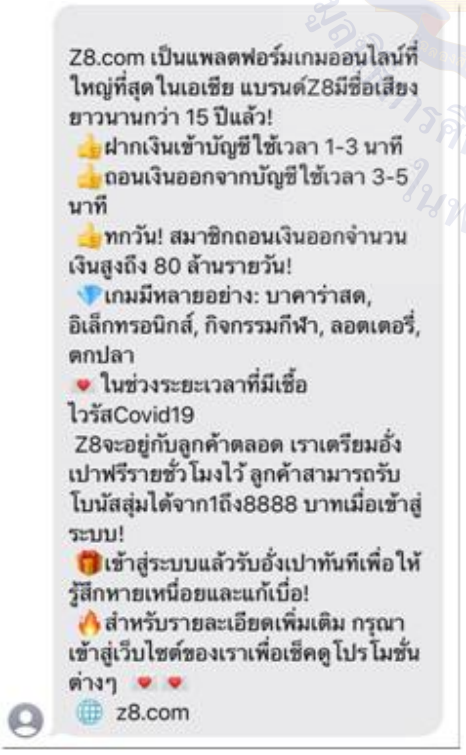
คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ที่ได้รับ แล้วช่วยกันอภิปรายในประเด็นต่อไปนี้

1. สถานการณ์ที่ได้รับ
2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง
3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา
4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

แนวทางการตอบ

สถานการณ์ 1

ชูใจได้รับข้อความในกล่องข้อความโทรศัพท์มือถือ ดังต่อไปนี้



2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม เป็นการคุกคามด้วยเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยการเชิญชวนให้เล่นการพนันออนไลน์ซึ่งเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

ออกจากการสนทนา, แจ้งว่าเป็นขยะ

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

บล็อกรายชื่อผู้ส่ง, เปิดใช้งานฟิลเตอร์ผู้ส่งที่ไม่รู้จัก

สถานการณ์ที่ 2

ขณะที่วีระเข้าเว็บไซต์ต่าง ๆ ก็มีหน้าต่างโฆษณาในเรื่องที่กำลังติดตามในสื่อสังคมออนไลน์ปรากฏขึ้นมา

2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม เป็นการคุกคามโดยโปรแกรมโฆษณาหรือแอดแวร์ โดยคอมพิวเตอร์จะแสดงหน้าต่างป๊อปอัพโฆษณาขึ้นมาเรื่อย ๆ จนผู้ใช้เกิดความรำคาญ

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

กดปุ่มปิดแทนการคลิกปุ่มอื่น ๆ ตรวจสอบด้วยโปรแกรมกำจัดแอดแวร์ที่เชื่อถือได้

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

ดาวน์โหลดโปรแกรมจากเว็บไซต์ของผู้พัฒนาโดยตรง หรือเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ, หลีกเลี่ยงการใช้โปรแกรมที่ละเมิดลิขสิทธิ์, อ่านรายละเอียดของโปรแกรมที่จะติดตั้งให้ละเอียดทั้งก่อนและขณะติดตั้ง เพราะมีบางกรณีที่เราสามารถเลือกไม่รับโปรแกรม Adware ที่เขาแถมมาให้ได้

สถานการณ์ที่ 3

มานีชอบสั่งซื้อของออนไลน์ วันหนึ่งมีข้อความแจ้งมาในเฟซบุ๊กว่า หากเลือกซื้อสินค้าต่อไปนี้จะได้รับสิทธิ์ ซื้อ 1 แถม 1 และลดราคา 50% และได้รับคูปองเงินสดอีก 5,000 บาท เมื่อมานีกดลิงก์เข้าไปดู ข้อมูลต่างๆ ในโทรศัพท์มือถือก็ถูกโหลดออกไปทั้งหมด

2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม เป็นการคุกคามโดยโปรแกรมมัลแวร์

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

ยกเลิกการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับอินเทอร์เน็ต และหยุดใช้งาน, เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์เครื่องที่เชื่อว่ามีความปลอดภัย และเปลี่ยนรหัสผ่านในบัญชีต่าง ๆ

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสและมัลแวร์และอัปเดตอย่างสม่ำเสมอ, คลิกลิงก์หรือดาวน์โหลดข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ที่เชื่อถือได้, ไม่เปิดไฟล์ที่แนบมากับข้อความหรืออีเมลถ้าไม่แน่ใจแหล่งที่มา

สถานการณ์ที่ 4

ขณะที่ปิติเล่นเกมอยู่นั้น ก็มีข้อความทักมาว่าคุณได้รับรางวัลในเกมเป็นเพชรจำนวน 500 ดวง โดยต้องทำรายการโอนเงินในระบบวอลเล็ตจำนวน 100 บาท ซึ่งราคาจริง ๆ สำหรับเพชร 500 ดวง คือ 750 บาท แต่ปิติกลับไม่ได้เพชรแม้แต่ดวงเดียว

2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม เป็นการคุกคามด้วยเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม โดยการหลอกลวงแล้วโอนเงินให้กับมิจฉาชีพ

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

ไม่สนใจโอนเงินเข้าระบบวอลเล็ต

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

พิจารณาความน่าเชื่อถือและความเป็นไปได้ของข้อมูล

สถานการณ์ที่ 5

ไพลินดาวน์โหลดแอปพลิเคชันแต่งภาพจากลิงก์บนเว็บไซต์มาใช้ ไม่นานคอมพิวเตอร์ก็ไม่สามารถเรียกใช้โปรแกรมต่าง ๆ ได้ และข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์ก็ถูกลบ

2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม เป็นการคุกคามโดยโปรแกรมไวรัสคอมพิวเตอร์ แอปพลิเคชันที่ดาวน์โหลดมาแฝงไวรัสเพื่อเข้ามาทำลายข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วย

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสและมัลแวร์และอัปเดตฐานข้อมูลของไวรัส แล้วทำการสแกนเครื่องคอมพิวเตอร์, ตรวจสอบไวรัสผ่านเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสและมัลแวร์และอัปเดตอย่างสม่ำเสมอ, ดาวน์โหลดโปรแกรมจากเว็บไซต์ของผู้พัฒนาโดยตรง หรือเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ

สถานการณ์ที่ 6

อีเมลฉบับหนึ่งแจ้งมาว่าสมคิดได้รับเงินรางวัลจากธนาคารแห่งหนึ่ง เมื่อกดลิงก์เข้าไปหน้าล็อกอินของธนาคาร เมื่อกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านคอมพิวเตอร์ก็ค้าง หลังจากนั้นอีกประมาณ 1 ชั่วโมง เงินในบัญชีของสมคิดก็ถูกถอนออกไปจนหมด

2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม การคุกคามโดยการหลอกลวงเมื่อผู้ใช้งานหลงเชื่อกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านในหน้าเพจปลอม มิจฉาชีพจะนำข้อมูลที่ได้ไปเปลี่ยนแปลงข้อมูลและโอนเงินออกไปจากบัญชี

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

ตรวจสอบอีเมลของผู้ส่งว่าเป็นอีเมลจากธนาคาร ตรวจสอบชื่อผู้รับว่าตรงกับชื่อเราหรือไม่ ตรวจสอบ URL ของลิงก์ว่าเป็น URL ของธนาคาร

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

ไม่คลิกลิงก์จากอีเมลที่ไม่ทราบชื่อผู้ส่งที่ชัดเจน ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสและมัลแวร์และอัปเดตอย่างสม่ำเสมอ

สถานการณ์ที่ 7

มานะได้รับลิงก์ในอีเมลให้เข้าไปโหลดรูปภาพฟรีหลังจากกดลิงก์เข้าไปคอมพิวเตอร์ก็รีสตาร์ท เมื่อเปิดคอมพิวเตอร์ไฟล์ในเครื่องก็เปลี่ยนเป็นชนิดเดียวกันหมด พร้อมกับมีอีเมลแจ้งว่าหากอยากได้ไฟล์กลับมาเหมือนเดิมให้โอนเงินเข้าบัญชี 0145265xxx จำนวน 100,000 บาท

2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม เป็นการคุกคามโดยใช้โปรแกรมเรียกค่าไถ่ โปรแกรมจะถูกเข้ารหัสทำให้ไม่สามารถใช้งานไฟล์ที่ถูกล็อคไว้ได้ ต้องมีการจ่ายเงินเพื่อแลกกับรหัสปลดล็อคจึงจะใช้งานต่อได้

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

ตรวจสอบอีเมลของผู้ส่งว่าเป็นอีเมลที่น่าเชื่อถือ ตรวจสอบชื่อผู้รับว่าตรงกับชื่อเราหรือไม่

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

ไม่คลิกลิงก์ที่แนบมากับอีเมลหากเป็นอีเมลที่เราไม่รู้จัก, ตรวจสอบแหล่งที่มาของลิงก์ให้แน่ใจก่อนกด , ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสและมัลแวร์และอัปเดตอย่างสม่ำเสมอ, สำรองข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ

สถานการณ์ที่ 8

สมชายแอบอ่านอีเมลที่สมหญิงเปิดค้างไว้ แล้วเขียนอีเมลของสมหญิงไปยืมเงินสมศักดิ์ แล้วหนึ่งเดือนต่อมาสมศักดิ์มาทวงเงินสมหญิง

2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม เป็นการละเมิดสิทธิ์ความเป็นส่วนตัว และการหลอกลวง

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

แจ้งความดำเนินคดีที่สถานีตำรวจ, สมหญิงแจ้งเตือนญาติ เพื่อนใกล้ชิดถึงการแอบอ้างใช้อีเมลของตนเองเพื่อขอยืมเงินหากมีอีเมลขอยืมเงินมาให้ติดต่อโดยทันที

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

สมหญิง เปลี่ยนรหัสผ่านเป็นประจำและไม่ตั้งรหัสผ่านที่คาดเดาง่าย เปิดใช้งานการยืนยันตัวตนแบบสองระดับ ออกจากระบบทุกครั้งเมื่อใช้งานอีเมลหรือสื่อสังคมต่าง ๆ

สมชาย ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นโดยการแอบอ่านอีเมลของสมหญิง ไม่แอบอ้างชื่อบุคคลอื่นเพื่อขอยืมเงิน

สมศักดิ์ ควรตรวจสอบกับสมหญิงก่อนที่จะโอนเงินเพื่อยืนยันว่าเป็นสมหญิงจริงด้วยการสื่อสารแบบอื่น เช่น การโทรศัพท์ แชท

สถานการณ์ที่ 9

ภพโพสต์รูปเงินที่ได้รับทุนการศึกษาจากผู้ใหญ่ใจดีท่านหนึ่งลงในสื่อสังคมโดยตั้งค่าเป็นสาธารณะเพื่อให้ทุกคนได้เห็น

2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม เป็นการคุกคามด้วยเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม อาจเป็นการชี้ช่องทางให้กับมิจฉาชีพในการขโมยทรัพย์สิน

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

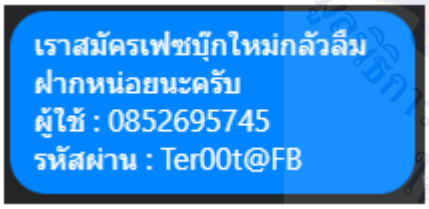
ลบโพสต์ออกจากสื่อสังคม

4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

ไม่โพสต์รูปเงินลงสื่อสังคม

สถานการณ์ที่ 10

ธีรุจน์สมัครใช้บัญชีเฟซบุ๊กใหม่แล้วกลัวจะลืมชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านจึงส่งข้อความฝากไว้ในกล่องข้อความของเพื่อน



2. สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม หรือไม่ อย่างไรบ้าง

สถานการณ์ที่ได้รับเป็นภัยคุกคาม เป็นการคุกคามโดยการละเมิดสิทธิ, การคุกคามด้วยเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

3. วิธีการแก้ไขเมื่อพบปัญหา

ลบข้อความทิ้ง บอกธีรุจน์ว่า ชื่อผู้ใช้กับรหัสผ่านเป็นข้อมูลส่วนตัว ให้ใช้วิธีการอื่นในการจดจำแทนการฝากข้อความในกล่องข้อความเช่นนี้

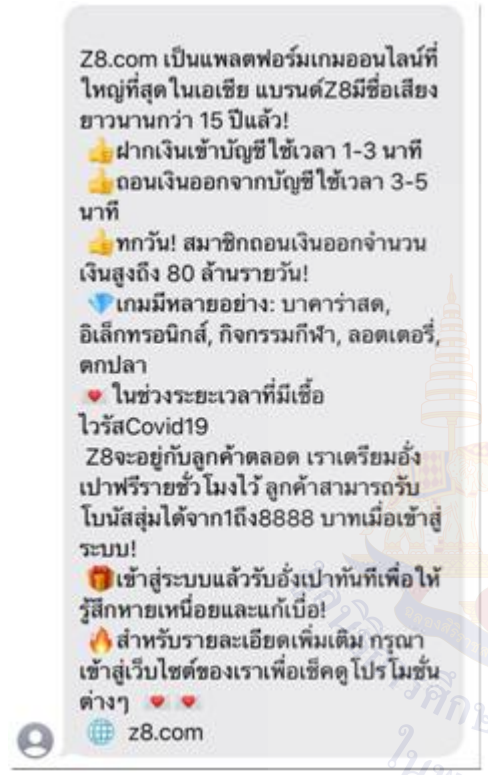
4. การป้องกันหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว

ตระหนักถึงความสำคัญของการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล

บัตรสถานการณ์ ประกอบใบกิจกรรมที่ 17 เรื่อง ภัยคุกคามทางไอที
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (1)
รายวิชา วิทยาการคำนาณ รหัสวิชา ว21104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สถานการณ์ 1

ชูใจได้รับข้อความในกล่องข้อความโทรศัพท์มือถือ ดังต่อไปนี้



สถานการณ์ที่ 2

ขณะที่วีระเข้าเว็บไซต์ต่าง ๆ ก็มีหน้าต่างโฆษณาในเรื่องที่กำลังติดตามในสื่อสังคมออนไลน์ปรากฏขึ้นมา

สถานการณ์ที่ 3

มานีชอบสั่งซื้อของออนไลน์ วันหนึ่งมีข้อความแจ้งมาในเฟซบุ๊กว่า หากเลือกซื้อสินค้าต่อไปนี้จะได้รับสิทธิ์ ซื้อ 1 แถม 1 และลดราคา 50% และได้รับคูปองเงินสดอีก 5,000 บาท เมื่อมานีกดลิงก์เข้าไปดู ปรากฏว่า ข้อมูลต่าง ๆ ในโทรศัพท์มือถือก็ถูกโหลดออกไปทั้งหมด

สถานการณ์ที่ 4

ขณะที่ปิติเล่นเกมอยู่นั้น ก็มีข้อความทักมาว่าคุณได้รับรางวัลในเกมเป็นเพชรจำนวน 500 ดวง โดยต้องทำรายการโอนเงินในระบบวอลเล็ตจำนวน 100 บาท ซึ่งราคาจริง ๆ สำหรับเพชร 500 ดวง คือ 750 บาท แต่ปิติกลับไม่ได้เพชรแม้แต่ดวงเดียว

สถานการณ์ที่ 5

ไพลินดาวน์โหลดแอปพลิเคชันแต่งภาพจากลิงก์บนเว็บไซต์มาใช้ ไม่นานคอมพิวเตอร์ก็ไม่สามารถเรียกใช้โปรแกรมต่าง ๆ ได้ และข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์ก็ถูกลบ

สถานการณ์ที่ 6

อีเมลฉบับหนึ่งแจ้งมาว่าสมคิดได้รับเงินรางวัลจากธนาคารแห่งหนึ่ง เมื่อกดลิงก์เข้าไปหน้าล็อกอินของธนาคาร เมื่อกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านคอมพิวเตอร์ก็ค้าง หลังจากนั้นอีกประมาณ 1 ชั่วโมง เงินในบัญชีของสมคิดก็ถูกถอนออกไปจนหมด

สถานการณ์ที่ 7

มานะได้รับลิงก์ในอีเมลให้เข้าไปโหลดรูปภาพฟรี หลังจากกดลิงก์เข้าไป คอมพิวเตอร์ก็รีสตาร์ท เมื่อเปิดคอมพิวเตอร์ไฟล์ในเครื่องก็เปลี่ยนเป็นชนิดเดียวกันหมด พร้อมกับมีอีเมลแจ้งว่าหากอยากได้ไฟล์กลับมาเหมือนเดิมให้โอนเงินเข้าบัญชี 0145265xxx จำนวน 100,000 บาท

สถานการณ์ที่ 8

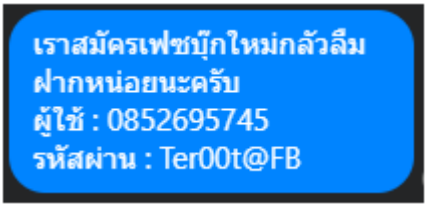
สมชายแอบอ่านอีเมลที่สมหญิงเปิดค้างไว้ แล้วเขียนอีเมลของสมหญิงไปยืมเงินสมศักดิ์ แล้วหนึ่งเดือนต่อมาสมศักดิ์มาทวงเงินสมหญิง

สถานการณ์ที่ 9

ภพโพสต์รูปเงินที่ได้รับทุนการศึกษาจากผู้ใหญ่ใจดีท่านหนึ่งลงในสื่อสังคมโดยตั้งค่าเป็นสาธารณะเพื่อให้ทุกคนได้เห็น

สถานการณ์ที่ 10

ธีรุจน์สมัครใช้บัญชีเฟซบุ๊กใหม่แล้วกลัวจะลืมชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านจึงส่งข้อความฝากไว้ในกล่องข้อความของเพื่อน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (2)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล

รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ 4.2 เข้าใจ และใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ม. 1/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ใช้สื่อและแหล่งข้อมูลตามข้อกำหนดและข้อตกลง

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ใช้สื่อหรือแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ตามข้อตกลงการใช้งาน เช่น การใช้สัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาให้ถูกต้อง

3. สาระการเรียนรู้

ลิขสิทธิ์ (copyright) เป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งที่ได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์ผลงานขึ้น บุคคลอื่นไม่สามารถนำผลงานไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน ถึงแม้ว่าเจ้าของผลงานจะไม่ได้เขียนข้อกำหนดการใช้งานไว้ก็ตาม ไม่ว่าจะโดยการทำซ้ำหรือดัดแปลง ผลงานที่มีลิขสิทธิ์ เช่น บทเพลง ภาพยนตร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์

ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจกำหนดเงื่อนไข หรือข้อตกลงเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้ที่ใช้ผลงานรับทราบ ดังนั้นการใช้บริการงานไอที ควรอ่านและทำความเข้าใจข้อตกลง ข้อกำหนด ซึ่งลักษณะของข้อตกลง ข้อกำหนดการใช้งานมีลักษณะดังนี้ การระบุข้อตกลง ข้อกำหนดเป็นข้อความ และการระบุเงื่อนไขการใช้งานและข้อตกลงโดยใช้สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons :CC)

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

1) อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง

4.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1) ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งาน

4.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

1) ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการเลือกสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง

5. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์การนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานตามข้อตกลงการใช้งานสัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาให้ถูกต้องและเหมาะสมที่สุดตามเงื่อนไขโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมที่มีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ใฝ่เรียนรู้

6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (2)
หน่วยที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนาณ
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์การนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานตามข้อตกลงการใช้งานสัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาให้ถูกต้องและเหมาะสมที่สุด ตามเงื่อนไขโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมที่มีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม ไปใช้ในชีวิตประจำวัน	**ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)** 1. ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยทบทวนบทเรียนเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการใช้ไอทีทั้งทางบวกและทางลบ แนวทางการใช้ไอทีอย่างเหมาะสม และการตั้งรหัสผ่านให้ปลอดภัย 2. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ 1 ข้อ - อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง	1. นักเรียนร่วมกันทบทวนบทเรียนเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการใช้ไอทีทั้งทางบวกและทางลบ แนวทางการใช้ไอทีอย่างเหมาะสม และการตั้งรหัสผ่านให้ปลอดภัย 2. ฟังการชี้แจงขอบเขตเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	1. ใบความรู้ที่ 12 เรื่อง การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ 2. ใบกิจกรรมที่ 18 เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์ 3. สื่อ PowerPoint เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (2)	1. ใบกิจกรรมที่ 18 เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์	1. แบบประเมินการตอบคำถามในใบกิจกรรม 2. แบบประเมินทักษะกระบวนการ 3. แบบสังเกตคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม 4. แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5. แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์
	ขั้นสอน (15 นาที) 1. ครูสอนอธิบาย เรื่อง การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับการใช้สื่อหรือแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ตามข้อตกลงการใช้งานสัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาให้ถูกต้อง พร้อมทั้งยกตัวอย่างตามใบความรู้ที่ 12 เรื่อง การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ	1. นักเรียนทำความเข้าใจเรื่อง การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับการใช้สื่อหรือแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ตามข้อตกลงการใช้งานสัญญา			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (2)

หน่วยที่ 4 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนาณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	**บทบาทนักเรียน**			
	2. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 12 เรื่อง การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ	2. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 12 เรื่อง การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ			
ด้านความรู้ 1) อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง **ด้านทักษะกระบวนการ** 1) ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งาน **ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม** 1) ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการเลือกสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง	**ขั้นปฏิบัติ (15 นาที)** 1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน หรือตามความเหมาะสม 2. นักเรียนตอบคำถามกิจกรรมชวนคิดที่ 1 การใช้สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ดังรูป 	1. เข้ากลุ่มตามที่ครูจัดให้ 2. นักเรียนตอบคำถามกิจกรรมชวนคิดที่ 1 การใช้สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (2)

หน่วยที่ 4 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนาณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1) ใฝ่เรียนรู้ 2) มุ่งมั่นในการทำงาน	(**แนวคำตอบ** สามารถใช้ และเผยแพร่ได้ ห้ามดัดแปลง และต้องอ้างอิงแหล่งที่มา) 3. นักเรียนตอบคำถามกิจกรรมชวนคิดที่ 2 การใช้สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ดังรูป  (**แนวคำตอบ** สามารถใช้ เผยแพร่ และดัดแปลงได้ แต่ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาและยินยอมให้ผู้อื่นนำไปใช้หรือเผยแพร่ต่อได้)	3. นักเรียนตอบคำถามกิจกรรมชวนคิดที่ 2 การใช้สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์			

สำนักการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (2)

หน่วยที่ 4 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนาณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	4. ให้นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 18 เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์ โดยพิจารณาสถานการณ์ 5. สุ่มกลุ่มนักเรียน นำเสนอใบกิจกรรมที่ 18 เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์ อภิปรายถึงสถานการณ์และการใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งานสัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ กลุ่มละ 1 สถานการณ์ และร่วมกันอภิปรายกับเพื่อนในห้องเรียนไปทีละสถานการณ์	4. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 18 เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์ 5. นักเรียนนำเสนอใบกิจกรรมที่ 18 เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์			
	ขั้นสรุป (10 นาที) 1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุป เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ดังตัวอย่างต่อไปนี้ - การละเมิดสิทธิ์ผู้อื่น - การระบุเงื่อนไขการใช้งานและข้อตกลง	1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุป เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ดังตัวอย่างต่อไปนี้ - การละเมิดสิทธิ์ผู้อื่น - การระบุเงื่อนไขการใช้งานและข้อตกลง			

สำนักการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (2)

หน่วยที่ 4 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว21104 รายวิชา วิทยาการคำนาณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	2. ให้นักเรียนยกตัวอย่างการนำความรู้ในหน่วยเรียน มาประยุกต์ใช้หรือปฏิบัติต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม ได้อย่างไร	2. นักเรียนยกตัวอย่างการนำความรู้ในหน่วยเรียน มาประยุกต์ใช้หรือปฏิบัติต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม			

มัลติการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1) ใบความรู้ที่ 12 เรื่อง การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ

2) ใบกิจกรรมที่ 18 เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์

3) สื่อ PowerPoint เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (2)

9. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

1) ใบกิจกรรมที่ 18 เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) 1. อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง	1. การตอบคำถาม 2. ตรวจใบกิจกรรม	1. แบบประเมินการตอบคำถามในใบกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ“พอใช้”ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) 1. ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งาน	1. การตอบคำถาม 2. ตรวจใบกิจกรรม	1. แบบประเมินทักษะกระบวนการ	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ“พอใช้”ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) 1. ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการเลือกสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง	การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	1. แบบประเมินคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ“พอใช้”ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์การนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานตามข้อตกลงการใช้งานสัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาให้ถูกต้องและเหมาะสม	สังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงสมรรถนะในการทำกิจกรรม	1. แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ“พอใช้”ขึ้นไป

ที่สุดตามเงื่อนไขโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมที่มีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม ไปใช้ในชีวิตประจำวัน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน	การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์	1. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ“พอใช้”ขึ้นไป

มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

แบบประเมินด้านความรู้

คำชี้แจง : ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน			สรุปคะแนน (3)
		อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง			
		ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)	

เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง	อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้องได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน	อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้องได้อย่างถูกต้อง	อธิบายการนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้องได้ถูกต้องบางส่วน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 3 หมายถึง ระดับ ดี

คะแนน 2 หมายถึง ระดับ พอใช้

คะแนน 1 หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (2) ขึ้นไป

แบบประเมินด้านทักษะ/กระบวนการ

คำชี้แจง : ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน			สรุปคะแนน (3)
		ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งาน			
		ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)	

เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งาน	ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งานได้ถูกต้อง และครบถ้วน	ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งานได้ถูกต้อง	ใช้ผลงานของผู้อื่นตามข้อตกลงการใช้งานได้ถูกต้องบางส่วน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 3 หมายถึง ระดับ ดี

คะแนน 2 หมายถึง ระดับ พอใช้

คะแนน 1 หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (2) ขึ้นไป

แบบสังเกตคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม

คำชี้แจง : ให้ครูตรวจใบงานของนักเรียนแล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับผลการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน			สรุปคะแนน (3)
		ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการเลือกสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง			
		ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)	

เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการเลือกสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานให้ถูกต้อง	ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการเลือกสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานได้ถูกต้อง และครบถ้วน	ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการเลือกสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานได้อย่างถูกต้อง	ปฏิบัติงานตรงเวลาโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการเลือกสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานได้ถูกต้องบางส่วน

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 3 หมายถึง ระดับ ดี

คะแนน 2 หมายถึง ระดับ พอใช้

คะแนน 1 หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (2) ขึ้นไป

แบบประเมินสมรรถนะ

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย √ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความสามารถของพฤติกรรมบ่งชี้

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรมบ่งชี้			รวม (3 คะแนน)	สิ่งที่ควรได้รับการพัฒนา
		ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์การนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานตามข้อตกลงการใช้งานสัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาให้ถูกต้องและเหมาะสมที่สุดตามเงื่อนไขโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมที่มีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม ไปใช้ในชีวิตประจำวัน				
		ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)		

เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์การนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานตามข้อตกลงการใช้งานสัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาให้ถูกต้องและเหมาะสมที่สุดตามเงื่อนไขโดยมี	ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์การนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานตามข้อตกลงการใช้งานสัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาตามเงื่อนไขโดยมีความรับผิดชอบและจริยธรรมที่มีประโยชน์ต่อ	ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์การนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานตามข้อตกลงการใช้งานสัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาได้ถูกต้อง	ร่วมกันทำกิจกรรมโดยวิเคราะห์สถานการณ์การนำสื่อหรือแหล่งข้อมูลไปใช้งานตามข้อตกลงการใช้งานสัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาได้ถูกต้องบางส่วนไม่ครบถ้วน

ความรับผิดชอบและจริยธรรมที่มีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม ไปใช้ในชีวิตประจำวัน	ตนเองและผู้อื่นในสังคม ได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์		

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 3 หมายถึง ระดับ ดี

คะแนน 2 หมายถึง ระดับ พอใช้

คะแนน 1 หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (2) ขึ้นไป

มหาวิทยาลัยการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย √ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความสามารถของประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน						รวมคะแนน (6 คะแนน)	สิ่งที่ควรได้รับการพัฒนา
		ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นในการทำงาน				
		3	2	1	3	2	1		

เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นประจำ และเป็นแบบอย่างที่ดี	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ บ่อยครั้ง	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ บางครั้ง
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 6-5 หมายถึง ระดับ ดี

คะแนน 4-3 หมายถึง ระดับ พอใช้

คะแนน 2-1 หมายถึง ระดับ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (4-3) ขึ้นไป

10. บันทึกผลหลังสอน*

ผลการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ความสำเร็จ

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อจำกัดการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

*หมายเหตุ : ดูแนวคำถามการบันทึกผลหลังสอนสำหรับครูในภาคผนวก ค

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

11. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้ตรวจ

(.....)

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

ใบความรู้ที่ 12 เรื่อง การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (2)
รายวิชา วิทยาการคำนาณ รหัสวิชา ว21104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ลิขสิทธิ์ (copyright) เป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งที่ได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์ผลงานขึ้น บุคคลอื่นไม่สามารถนำผลงานไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน ถึงแม้ว่าเจ้าของผลงานจะไม่ได้เขียนข้อกำหนดการใช้งานไว้ก็ตาม ไม่ว่าจะโดยการทำซ้ำหรือดัดแปลง ผลงานที่มีลิขสิทธิ์ เช่น บทเพลง ภาพยนตร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์

ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจกำหนดเงื่อนไข หรือข้อตกลงเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้ที่ใช้ผลงานรับทราบ ดังนั้นการใช้บริการงานไอที ควรอ่านและทำความเข้าใจข้อตกลง ข้อกำหนด ซึ่งลักษณะของข้อตกลงข้อกำหนดการใช้งานมีลักษณะ ดังนี้

- **การระบุข้อตกลง ข้อกำหนดเป็นข้อความ** เป็นการเขียนชี้แจงข้อตกลง ข้อกำหนดต่าง ๆ เป็นข้อความต่อเนื่องให้ผู้ใช้อ่านและตกลงปฏิบัติตาม จึงจะสามารถเข้าใช้ระบบหรือบริการที่ต้องการได้ ตัวอย่างเช่น



ผู้ใช้ต้องอ่านข้อตกลงการใช้งาน และกดยอมรับข้อตกลงการใช้งานและนโยบายความเป็นส่วนตัว ก่อน จึงจะทำการสมัครใช้งานได้

- **การระบุเงื่อนไขการใช้งานและข้อตกลงโดยใช้สัญลักษณ์** เช่น สัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ (creative commons : CC) พัฒนาโดยองค์กรครีเอทีฟคอมมอนส์ ผู้ใช้สามารถใช้งานและเผยแพร่ผลงานภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายและยังเป็นการเพิ่มโอกาสการเรียนรู้ แต่ยังคงไว้ซึ่งผลประโยชน์และการรับรู้ของเจ้าของผลงาน โดยมีสัญลักษณ์ที่ใช้แทนข้อกำหนด ดังนี้



หมายถึง ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล



หมายถึง ห้ามดัดแปลง



หมายถึง ยินยอมให้ผู้อื่นนำไปใช้หรือเผยแพร่ต่อได้

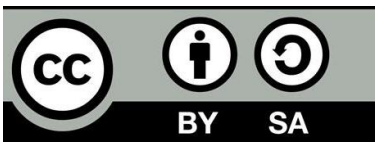


หมายถึง ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า หรือแสวงหาผลกำไร

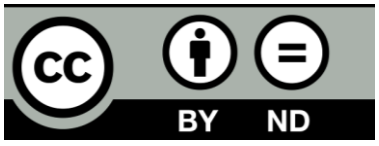
เราสามารถนำสัญลักษณ์ดังกล่าวมาใช้เพื่อกำหนดข้อตกลง เช่น



หมายถึง สามารถใช้ เผยแพร่ และดัดแปลงได้ แต่ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาของผลงาน



หมายถึง สามารถใช้ เผยแพร่ และดัดแปลงได้ แต่ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาและยินยอมให้ผู้อื่นนำไปใช้หรือเผยแพร่ต่อได้



หมายถึง สามารถใช้ และเผยแพร่ได้ ห้ามดัดแปลง และต้องอ้างอิงแหล่งที่มา

หมายถึง สามารถใช้ และเผยแพร่ได้ แต่ต้องอ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า ห้ามดัดแปลง

นอกจากการทำความเข้าใจข้อตกลง ข้อกำหนด ก่อนที่เราจะใช้งานระบบที่ให้บริการงานไอทีแล้ว ในระหว่างการใช้งาน เราควรรักษาความเป็นส่วนตัวของข้อมูลและสารสนเทศ เพื่อป้องกันการขโมยเอกลักษณ์บุคคล ทรัพย์สิน ข้อมูลส่วนตัวไม่ให้ตกอยู่ในมือของมิจฉาชีพ

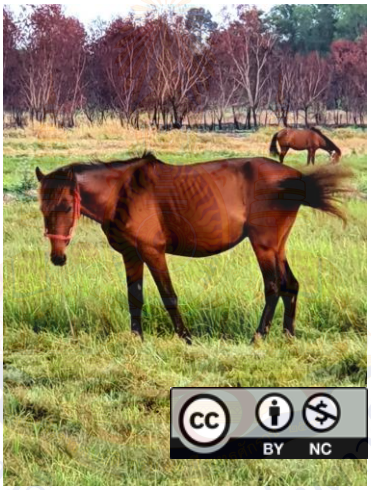
มหาวิทยาลัยการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

ใบกิจกรรมที่ 18 เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล (2)
รายวิชา วิทยาการคำนาณ รหัสวิชา ว21104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม

สถานการณ์ที่ 1

วิทยาค้นรูปภาพในอินเทอร์เน็ตได้ดังนี้



เพื่อนำมาประกอบการทำรายงานวิชาวิทยาศาสตร์ วิทยาสามารถทำได้หรือไม่อย่างไร

.....

.....

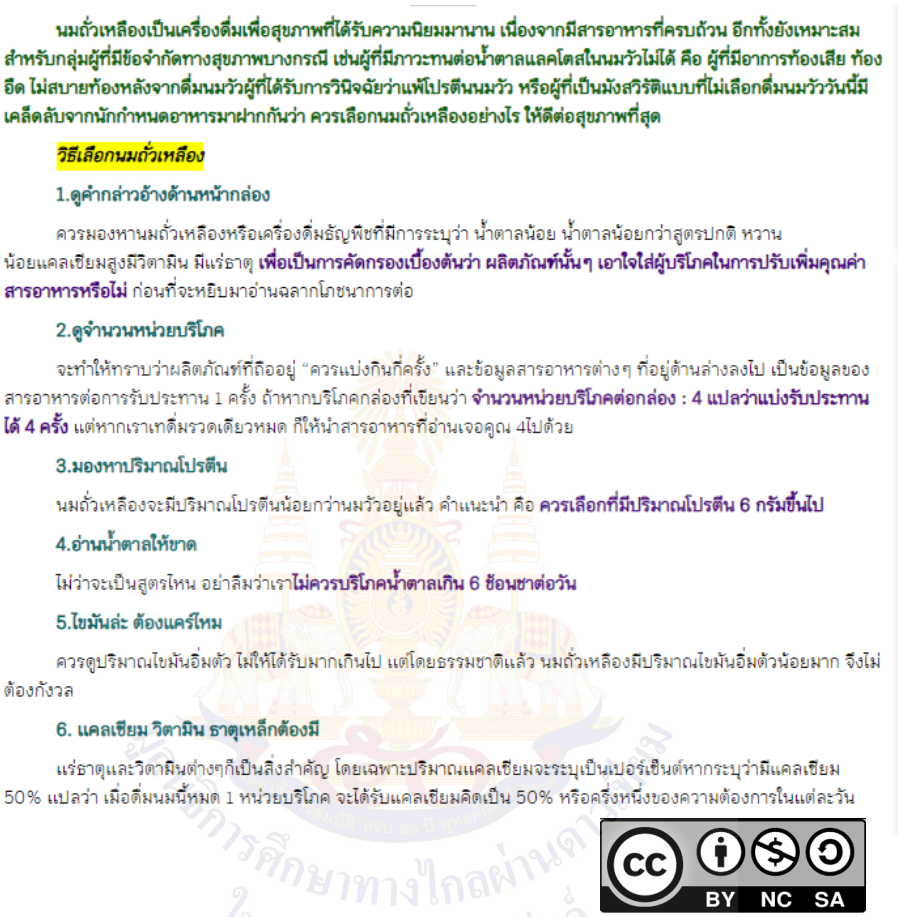
.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 2

พุดชมพูค้นหาบทความเรื่อง 6 วิธีเลือกนมถั่วเหลือง ให้ได้คุณค่าน่าดื่ม **จากเว็บไซต์** https://www.thaihealth.or.th/ โดยได้ผลลัพธ์ดังรูป



นมถั่วเหลืองเป็นเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพที่ได้รับความนิยมมานาน เนื่องจากมีสารอาหารที่ครบถ้วน อีกทั้งยังเหมาะสมสำหรับกลุ่มผู้ที่มีข้อจำกัดทางสุขภาพบางกรณี เช่นผู้ที่มีภาวะทนต่อน้ำตาลแลคโตสในนมวัวไม่ได้ คือ ผู้ที่มีอาการท้องเสีย ท้องอืด ไม่สบายท้องหลังจากดื่มนมวัวผู้ที่ได้รับการวินิจฉัยว่าแพ้โปรตีนนมวัว หรือผู้ที่เป็นมังสวิรัติแบบที่ไม่เลือกดื่มนมวัววันนี้มีเคล็ดลับจากนักกำหนดอาหารมาฝากกันว่า ควรเลือกนมถั่วเหลืองอย่างไร ให้ดีต่อสุขภาพที่สุด

วิธีเลือกนมถั่วเหลือง

1.ดูคำกล่าวอ้างด้านหน้ากล่อง

ควรมองหานมถั่วเหลืองหรือเครื่องดื่มธัญพืชที่มีการระบุว่า น้ำตาลน้อย น้ำตาลน้อยกว่าสูตรปกติ หวานน้อยแคลเซียมสูงมีวิตามิน มีแร่ธาตุ **เพื่อเป็นการคัดกรองเบื้องต้นว่า ผลิตภัณฑ์นั้นๆ เอาใจใส่ผู้บริโภคในการปรับเพิ่มคุณค่าสารอาหารหรือไม่** ก่อนที่จะหยิบมาอ่านฉลากโภชนาการต่อ

2.ดูจำนวนหน่วยบริโภค

จะทำให้ทราบว่าผลิตภัณฑ์ที่ถืออยู่ "ควรแบ่งกินกี่ครั้ง" และข้อมูลสารอาหารต่างๆ ที่อยู่ด้านล่างลงไป เป็นข้อมูลของสารอาหารต่อการรับประทาน 1 ครั้ง ถ้าหากบริโภคกล่องที่เขียนว่า **จำนวนหน่วยบริโภคต่อกล่อง : 4 แปลว่าแบ่งรับประทานได้ 4 ครั้ง** แต่หากเราเทดื่มรวดเดียวหมด ก็ให้นำสารอาหารที่อ่านเจอคูณ 4ไปด้วย

3.มองหาปริมาณโปรตีน

นมถั่วเหลืองจะมีปริมาณโปรตีนน้อยกว่านมวัวอยู่แล้ว คำแนะนำ คือ **ควรเลือกที่มีปริมาณโปรตีน 6 กรัมขึ้นไป**

4.อ่านน้ำตาลให้ขาด

ไม่ว่าจะเป็นสูตรไหน อย่าลืมว่าเรา**ไม่ควรบริโภคน้ำตาลเกิน 6 ช้อนชาต่อวัน**

5.ไขมันล่ะ ต้องแคร์ไหม

ควรดูปริมาณไขมันอิ่มตัว ไม่ให้ได้รับมากเกินไป แต่โดยธรรมชาติแล้ว นมถั่วเหลืองมีปริมาณไขมันอิ่มตัวน้อยมาก จึงไม่ต้องกังวล

6. แคลเซียม วิตามิน ธาตุเหล็กต้องมี

แร่ธาตุและวิตามินต่างๆก็เป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะปริมาณแคลเซียมจะระบุเป็นเปอร์เซ็นต์หากระบุว่ามีแคลเซียม 50% แปลว่า เมื่อดื่มนมนี้หมด 1 หน่วยบริโภค จะได้รับแคลเซียมคิดเป็น 50% หรือครึ่งหนึ่งของความต้องการในแต่ละวัน

CC BY NC SA

เพื่อนำมาประกอบการแผ่นพับโฆษณาสินค้านมถั่วเหลืองของบริษัทตนเอง พุดชมพูสามารถทำได้หรือไม่อย่างไร

.....

.....

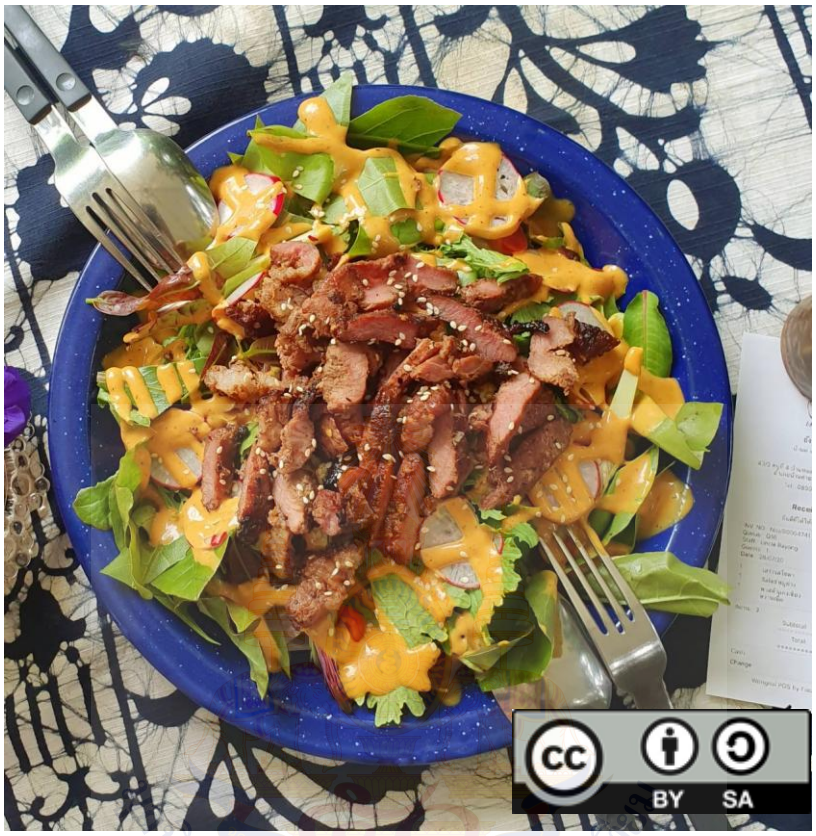
.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 3

สายฟ้านำรูปภาพอาหารที่ค้นหาจากเว็บไซต์ที่มีบริการให้ดาวน์โหลดรูปภาพฟรี ดังรูป



นำมาดัดแปลงด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพ และนำภาพที่ตกแต่งเสร็จแล้วไปให้ผู้อื่นดาวน์โหลดใช้ฟรี โดยสายฟ้าอ้างอิงแหล่งที่มาของรูปจากเว็บไซต์ที่ดาวน์โหลดมา สายฟ้าทำถูกต้องหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

สถานการณ์ที่ 4

พายุสมัครเข้าเป็นสมาชิกของเว็บไซต์ขายของออนไลน์ โดยไม่อ่านข้อตกลงการใช้งานและเงื่อนไขการเป็นสมาชิก และกดยอมรับข้อตกลงใช้งานทันทีในขั้นตอนแรกของการสมัครสมาชิก เนื่องจากพายุคิดว่าทำให้เสียเวลาและไม่มีความจำเป็น นักเรียนคิดว่าพายุทำถูกต้องหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

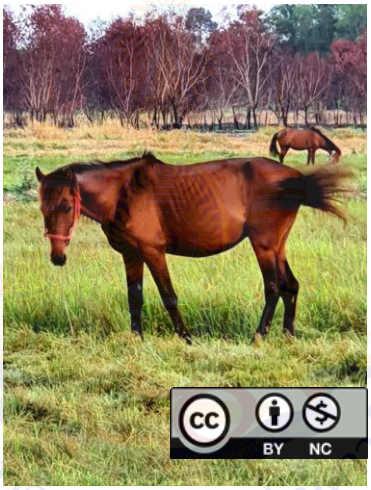
มหาวิทยาลัยการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์

เฉลยใบกิจกรรมที่ 18 เรื่อง ใช้สื่อให้ถูกสิทธิ์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง ความฉลากรู้ดิจิทัล (2)
รายวิชา วิทยาการคำนาณ รหัสวิชา ว21104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม

สถานการณ์ที่ 1

วิทยาค้นรูปภาพในอินเทอร์เน็ตได้ดังนี้

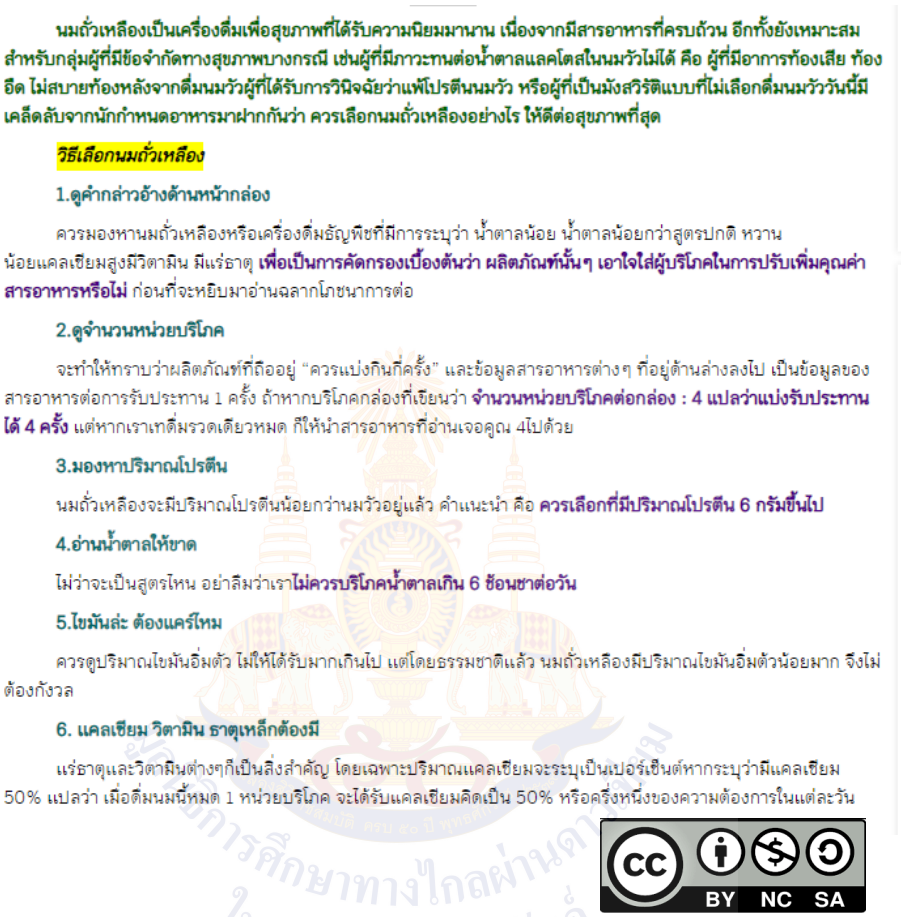


เพื่อนำมาประกอบการทำรายงานวิชาวิทยาศาสตร์ วิทยาสามารถทำได้หรือไม่อย่างไร

วิทยาสามารถนำรูปด้งกล่าวไปใช้ในรายงานได้เพราะไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อการค้าแต่ต้องต้องอ้างอิงแหล่งที่มาของของรูป

สถานการณ์ที่ 2

พุดชมพูค้นหาบทความเรื่อง 6 วิธีเลือกนมถั่วเหลือง ให้ได้คุณค่าน่าดื่ม **จากเว็บไซต์** https://www.thaihealth.or.th/ โดยได้ผลลัพธ์ดังรูป



นมถั่วเหลืองเป็นเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพที่ได้รับความนิยมมานาน เนื่องจากมีสารอาหารที่ครบถ้วน อีกทั้งยังเหมาะสมสำหรับกลุ่มผู้ที่มีข้อจำกัดทางสุขภาพบางกรณี เช่นผู้ที่มีภาวะทนต่อน้ำตาลแลคโตสในนมวัวไม่ได้ คือ ผู้ที่มีอาการท้องเสีย ท้องอืด ไม่สบายท้องหลังจากดื่มนมวัวผู้ที่ได้รับการวินิจฉัยว่าแพ้โปรตีนนมวัว หรือผู้ที่เป็นมังสวิรัติแบบที่ไม่เลือกดื่มนมวัววันนี้มีเคล็ดลับจากนักกำหนดอาหารมาฝากกันว่า ควรเลือกนมถั่วเหลืองอย่างไร ให้ดีต่อสุขภาพที่สุด

วิธีเลือกนมถั่วเหลือง

1.ดูคำกล่าวอ้างด้านหน้ากล่อง

ควรมองหานมถั่วเหลืองหรือเครื่องดื่มธัญพืชที่มีการระบุว่า น้ำตาลน้อย น้ำตาลน้อยกว่าสูตรปกติ หวานน้อยแคลเซียมสูงมีวิตามิน มีแร่ธาตุ **เพื่อเป็นการคัดกรองเบื้องต้นว่า ผลิตภัณฑ์นั้นๆ เอาใจใส่ผู้บริโภคในการปรับเพิ่มคุณค่าสารอาหารหรือไม่** ก่อนที่จะหยิบมาอ่านฉลากโภชนาการต่อ

2.ดูจำนวนหน่วยบริโภค

จะทำให้ทราบว่าผลิตภัณฑ์ที่ถืออยู่ “ควรแบ่งกินกี่ครั้ง” และข้อมูลสารอาหารต่างๆ ที่อยู่ด้านล่างลงไป เป็นข้อมูลของสารอาหารต่อการรับประทาน 1 ครั้ง ถ้าหากบริโภคกล่องที่เขียนว่า **จำนวนหน่วยบริโภคต่อกล่อง : 4 แปลว่าแบ่งรับประทานได้ 4 ครั้ง** แต่หากเราเทดื่มรวดเดียวหมด ก็ให้นำสารอาหารที่อ่านเจอคูณ 4ไปด้วย

3.มองหาปริมาณโปรตีน

นมถั่วเหลืองจะมีปริมาณโปรตีนน้อยกว่านมวัวอยู่แล้ว คำแนะนำ คือ **ควรเลือกที่มีปริมาณโปรตีน 6 กรัมขึ้นไป**

4.อ่านน้ำตาลให้ขาด

ไม่ว่าจะเป็นสูตรไหน อย่าลืมว่าเรา**ไม่ควรบริโภคน้ำตาลเกิน 6 ช้อนชาต่อวัน**

5.ไขมันล่ะ ต้องแคร์ไหม

ควรดูปริมาณไขมันอิ่มตัว ไม่ให้ได้รับมากเกินไป แต่โดยธรรมชาติแล้ว นมถั่วเหลืองมีปริมาณไขมันอิ่มตัวน้อยมาก จึงไม่ต้องกังวล

6. แคลเซียม วิตามิน ธาตุเหล็กต้องมี

แร่ธาตุและวิตามินต่างๆก็เป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะปริมาณแคลเซียมจะระบุเป็นเปอร์เซ็นต์หากระบุว่ามีแคลเซียม 50% แปลว่า เมื่อดื่มนมนี้หมด 1 หน่วยบริโภค จะได้รับแคลเซียมคิดเป็น 50% หรือครึ่งหนึ่งของความต้องการในแต่ละวัน

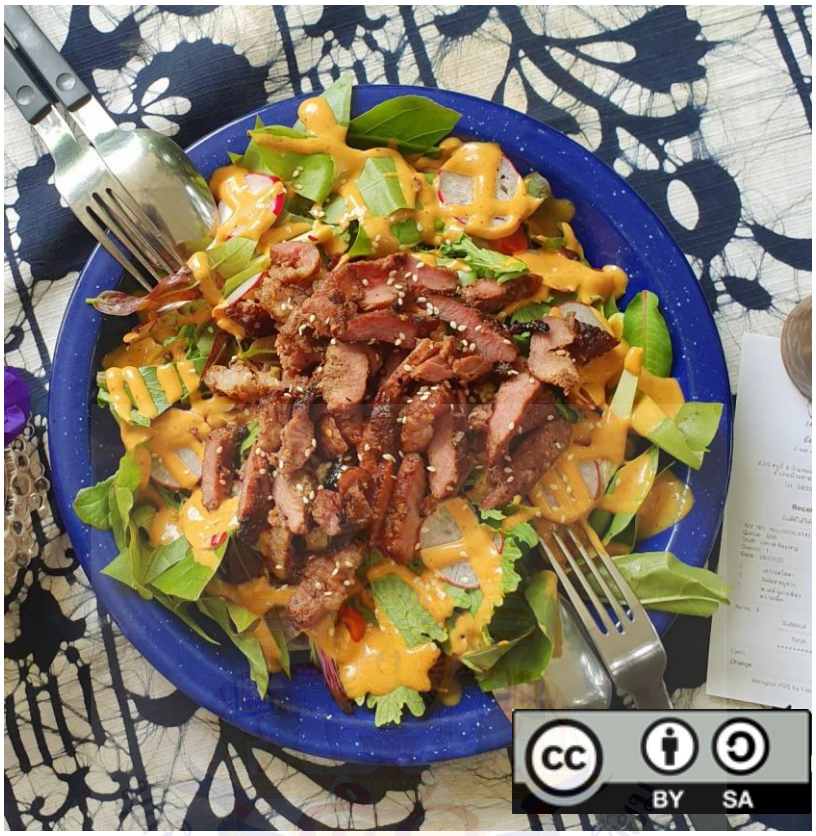
BY NC SA

เพื่อนำมาประกอบการแผ่นพับโฆษณาสินค้านมถั่วเหลืองของบริษัทตนเอง พุดชมพูสามารถทำได้หรือไม่อย่างไร

พุดชมพูไม่สามารถทำได้ เนื่องจากสัญลักษณ์อนุญาตให้ตัดแปลงเผยแพร่ได้ แต่ต้องต้องอ้างอิงแหล่งที่มาของบทความ ไม่นำไปใช้เพื่อการค้า และยินยอมให้ผู้อื่นนำไปใช้หรือเผยแพร่ต่อได้

สถานการณ์ที่ 3

สายฟ้านำรูปภาพอาหารที่ค้นหาจากเว็บไซต์ที่มีบริการให้ดาวน์โหลดรูปภาพฟรี ดังรูป



นำมาดัดแปลงด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพ และนำภาพที่ตกแต่งเสร็จแล้วไปให้ผู้อื่นดาวน์โหลดใช้ฟรี โดยสายฟ้าอ้างอิงแหล่งที่มาของรูปจากเว็บไซต์ที่ดาวน์โหลดมา สายฟ้าทำถูกต้องหรือไม่ เพราะเหตุใด

สายฟ้าทำถูกต้องแล้ว เพราะสัญลักษณ์ 

อนุญาตให้เผยแพร่ และดัดแปลงได้ แต่ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาและยินยอมให้ผู้อื่นนำไปใช้หรือเผยแพร่ต่อได้

สถานการณ์ที่ 4

พายุสมัครเข้าเป็นสมาชิกของเว็บไซต์ขายของออนไลน์ โดยไม่อ่านข้อตกลงการใช้งานและเงื่อนไขการเป็นสมาชิก และกดยอมรับข้อตกลงใช้งานทันทีในขั้นตอนแรกของการสมัครสมาชิก เนื่องจากพายุคิดว่าทำให้เสียเวลาและไม่มีความจำเป็น นักเรียนคิดว่าพายุทำถูกต้องหรือไม่ เพราะเหตุใด

ไม่ถูกต้อง เพราะ พายุควรอ่านข้อตกลงการใช้งานและเงื่อนไขการเป็นสมาชิกเนื่องจากข้อตกลงดังกล่าวมีความสำคัญซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของสมาชิก การเสียค่าใช้จ่ายในการเป็นสมาชิก เป็นต้น

มหาวิทยาลัยการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์