



หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง ความฉลาดรู้ดีจิตใจ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ความฉลาดรู้ดิจิทัล

รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 5 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทันและมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด

- ว 4.2 ม.3/3 ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล วิเคราะห์สื่อและผลกระทบจากการให้ข่าวสารที่ผิดเพื่อการใช้งานอย่างรู้เท่าทัน
- ว 4.2 ม.3/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบต่อสังคมปฏิบัติ ตามกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ใช้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยชอบธรรม

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ก่อนนำข้อมูลไปใช้งานควรประเมินความน่าเชื่อถือข้อมูล โดยอาจใช้หลักการ PROMPT เป็นเกณฑ์ในการตรวจสอบซึ่ง PROMPT มาจากคำในภาษาอังกฤษ ได้แก่ การนำเสนอ (Presentation) ความสัมพันธ์ (Relevance) วัตถุประสงค์ (Objectivity) วิธีการ (Method) แหล่งที่มา (Provenance) และเวลา (Timeliness)

เหตุผลวิบัติ (logical fallacy) เป็นการโต้แย้ง โดยการให้เหตุผลที่คลาดเคลื่อนหรือมีความเป็นจริงเพียงบางส่วน โดยผู้ให้เหตุผลอาจมีเจตนาบิดเบือนความจริงหรือคิดไปเอง ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง ทำให้ผู้รับสารได้รับข่าวสารที่คลาดเคลื่อน และได้ข้อสรุปที่ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงหรือไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ควรระมัดระวังการถูกล่อลวงที่จะสร้างความเสียหาย และป้องกันตนเองจากการถูกโน้มน้าวด้วยเนื้อหาที่เป็นเท็จ ควรวิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาและสาระของสื่อก่อนนำไปใช้หรือเผยแพร่

การกระทำผิด พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- 1) อธิบายวิธีการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล
- 2) ระบุได้ว่าสถานการณ์ใดเป็นเหตุผลวิบัติ
- 3) อธิบายลักษณะและผลกระทบของข่าวลวง
- 4) อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกกฎหมาย
- 5) อธิบายความหมายของลิขสิทธิ์และการใช้งานที่เป็นธรรมได้

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- 1) ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ
- 2) วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์เกี่ยวกับเหตุผลวิบัติได้สัมพันธ์กับประเด็นที่กำหนดให้
- 3) วิเคราะห์ข่าวลวง และระบุแนวปฏิบัติเมื่อพบข่าวลวง
- 4) วิเคราะห์สถานการณ์ และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย
- 5) วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์หรือเนื้อหาที่อาจเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ได้

3.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- 1) มีเหตุผลในการตัดสินใจเลือกใช้หรือไม่ใช้ข้อมูล
- 2) ประเมินและมีเหตุผลในการพิจารณาข้อมูลอย่างมีเหตุผล
- 3) ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และผลกระทบของข่าวลวง
- 4) ใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ
- 5) ตระหนักถึงการใช้งานเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์ในชีวิตประจำวัน

4. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

เขียนสรุปประเด็นในการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล ใช้วิจารณ์ญาณในการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้อย่างมีเหตุผล

วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ อธิบายแนวคิด หลักการสำคัญ และสรุปผลจากสถานการณ์ที่ปรากฏได้อย่างสมเหตุสมผล

วิเคราะห์ข่าวลวง ระบุแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสม ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และผลกระทบของข่าวลวง การใช้งานอย่างรู้เท่าทัน

อธิบายแนวปฏิบัติ วิเคราะห์สถานการณ์ และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบไม่ขัดต่อกฎหมาย

เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อลดขั้นตอนเวลา ทรัพยากร ในการทำงาน การแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ และนำเสนอผลงานที่เป็นประโยชน์ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น มีความหลากหลายแปลกใหม่น่าสนใจ ไม่ลอกเลียนแบบไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 5.1 มีวินัย
- 5.2 ซื่อสัตย์สุจริต

5.3 ใฝ่เรียนรู้

5.4 มุ่งมั่นในการทำงาน

6. การประเมินผลรวบยอด

6.1 ชิ้นงานหรือภาระงาน

- 1) ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง เลือกเชื่อข้อมูลไหนดี
- 2) ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง PROMPT คืออะไร
- 3) ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง เหตุผลนั้นสำคัญไฉน
- 4) ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง ข่าวลวงเป็นเหตุ สังเกตได้
- 5) ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง แอปพลิเคชันไหนใช้อย่างไร
- 6) ใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง ผิดไหมที่ทำแบบนี้
- 7) ใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

6.2 เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)			
อธิบายวิธีการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล	อธิบายวิธีการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลถูกต้องครบถ้วน	อธิบายวิธีการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลส่วนใหญ่ถูกต้อง	อธิบายวิธีการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลบางส่วนถูกต้อง
ระบุได้ว่าสถานการณ์ใดเป็นเหตุผลวิบัติ	ระบุได้ว่าสถานการณ์ใดเป็นเหตุผลวิบัติถูกต้องทั้งหมด	ระบุได้ว่าสถานการณ์ใดเป็นเหตุผลวิบัติถูกต้องส่วนใหญ่	ระบุได้ว่าสถานการณ์ใดเป็นเหตุผลวิบัติถูกต้องบางส่วน
อธิบายลักษณะและผลกระทบของข่าวลวง	อธิบายลักษณะและผลกระทบของข่าวลวงถูกต้องและครบถ้วน	อธิบายลักษณะและผลกระทบของข่าวลวงถูกต้องส่วนใหญ่	อธิบายลักษณะและผลกระทบของข่าวลวงถูกต้องบางส่วน
อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกกฎหมาย	อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกกฎหมายถูกต้องและครบถ้วน	อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกกฎหมายส่วนใหญ่ถูกต้อง	อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกกฎหมายบางส่วนถูกต้อง

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
อธิบายความหมาย ของลิขสิทธิ์และการ ใช้งานที่เป็นธรรมได้	อธิบายความหมายของ ลิขสิทธิ์และการใช้งานที่ เป็นธรรมได้ถูกต้อง ครบถ้วน	อธิบายความหมายของ ลิขสิทธิ์และการใช้งานที่ เป็นธรรมได้ถูกต้องส่วน ใหญ่	อธิบายความหมายของ ลิขสิทธิ์และการใช้งานที่ เป็นธรรมได้ถูกต้อง บางส่วน
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)			
ประเมินความ น่าเชื่อถือของข้อมูล จากแหล่งต่าง ๆ	ประเมินความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆถูกต้องครบถ้วน	ประเมินความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ใหญ่ถูกต้อง	ประเมินความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ บางส่วนถูกต้อง
วิเคราะห์และ ประเมินสถานการณ์ เกี่ยวกับเหตุผลวิบัติ ได้สัมพันธ์กับ ประเด็นที่กำหนดให้	วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์เกี่ยวกับ เหตุผลวิบัติได้สัมพันธ์กับ ประเด็นที่กำหนดให้ ถูกต้องทุกประเด็น	วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์เกี่ยวกับ เหตุผลวิบัติได้สัมพันธ์กับ ประเด็นที่กำหนดให้ ถูกต้องส่วนใหญ่	วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์เกี่ยวกับ เหตุผลวิบัติได้สัมพันธ์กับ ประเด็นที่กำหนดให้ ถูกต้องบางประเด็น
วิเคราะห์ข่าวลวง และระบุแนวปฏิบัติ เมื่อพบข่าวลวง	วิเคราะห์ข่าวลวง และ ระบุแนวปฏิบัติเมื่อพบ ข่าวลวงได้ถูกต้อง ครบถ้วน	วิเคราะห์ข่าวลวง และระบุ แนวปฏิบัติเมื่อพบข่าวลวง ได้ถูกต้องบางส่วน	วิเคราะห์ข่าวลวง และระบุ แนวปฏิบัติเมื่อพบข่าวลวง ได้ถูกต้องบางส่วน
วิเคราะห์สถานการณ์ และนำเสนอแนวทาง ใช้เทคโนโลยีที่ไม่ขัด ต่อกฎหมาย	วิเคราะห์สถานการณ์ และนำเสนอแนวทางใช้ เทคโนโลยีที่ไม่ขัดต่อ กฎหมายถูกต้องและ ครบถ้วน	วิเคราะห์สถานการณ์และ นำเสนอแนวทางใช้ เทคโนโลยีที่ไม่ขัดต่อ กฎหมายถูกต้องส่วนใหญ่	วิเคราะห์สถานการณ์และ นำเสนอแนวทางใช้ เทคโนโลยีที่ไม่ขัดต่อ กฎหมายถูกต้องบางส่วน
วิเคราะห์และ ประเมินสถานการณ์ หรือเนื้อหาที่อาจเข้า ข่ายการละเมิด ลิขสิทธิ์ได้	วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์หรือเนื้อหาที่ อาจเข้าข่ายการละเมิด ลิขสิทธิ์ได้ถูกต้อง ครบถ้วน	วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์หรือเนื้อหาที่ อาจเข้าข่ายการละเมิด ลิขสิทธิ์ได้ถูกต้องส่วนใหญ่	วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์หรือเนื้อหาที่ อาจเข้าข่ายการละเมิด ลิขสิทธิ์ได้ถูกต้องบางส่วน

เกณฑ์การตัดสิน

- คะแนน 3 คะแนน หมายถึง ดี
 คะแนน 2 คะแนน หมายถึง พอใช้
 คะแนน 1 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน

ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (2) ขึ้นไป



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล

รหัสวิชา ว23104

รายวิชา วิทยาการคำนวณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 1

เวลา 50 นาที

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ม. 3/3 ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล วิเคราะห์สื่อและผลกระทบจากการให้ข่าวสารที่ผิดเพื่อการใช้งานอย่างรู้เท่าทัน

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ก่อนนำข้อมูลไปใช้งานควรประเมินความน่าเชื่อถือข้อมูล โดยอาจใช้หลักการ PROMPT เป็นเกณฑ์ในการตรวจสอบซึ่ง PROMPT มาจากคำในภาษาอังกฤษ ได้แก่ การนำเสนอ (Presentation) ความสัมพันธ์ (Relevance) วัตถุประสงค์ (Objectivity) วิธีการ (Method) แหล่งที่มา (Provenance) และเวลา (Timeliness)

3. สาระการเรียนรู้

การนำข้อมูลมาใช้ในการเรียน การทำงาน และการตัดสินใจ ต้องพิจารณาความถูกต้องสมบูรณ์ของข้อมูล ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล ความสอดคล้องตรงตามความต้องการ ข้อมูลควรเป็นปัจจุบันหรือมีความทันสมัย การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลอาจเลือกใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การประเมินโดยใช้หลักการ PROMPT ผู้ใช้เทคโนโลยีควรมีวิจารณญาณในการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- 1) อธิบายวิธีการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล

4.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- 1) ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ

4.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

- 1) มีเหตุผลในการตัดสินใจเลือกใช้หรือไม่ใช้ข้อมูล

5. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

เขียนสรุปประเด็นในการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล ใช้วิจารณญาณในการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้อย่างมีเหตุผล

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ซื่อสัตย์สุจริต

6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน/ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน เขียนสรุปประเด็นในการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล ใช้วิจารณญาณในการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล ได้อย่างมีเหตุผล ด้านความรู้ อธิบายวิธีการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล ด้านทักษะ กระบวนการ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที) 1. ครู ถาม นักเรียน เพื่อตรวจสอบความตระหนักเกี่ยวกับการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้วยคำถาม เช่น - เมื่อได้รับข้อความ/ข่าวตลกในสื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนส่งต่อให้ผู้อื่นทันทีหรือไม่ เพราะเหตุใด - หากต้องการทราบว่าข้อมูลนั้นมีความ	1. ร่วมกันปรึกษาหารือเพื่อหาคำตอบจากคำถามของครูรวมถึงร่วมกันอภิปรายเหตุผลประกอบ	1. ใบความรู้ที่ 1 เรื่องการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล 2. ข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่ป่าไม้ประกอบการทำใบกิจกรรมที่ 1 3. สื่อ PowerPoint เรื่อง การ	1. ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่องเลือกเชื่อข้อมูลไหนดี 2. ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง PROMPT คืออะไร	1. วัดความรู้ความเข้าใจทักษะ/กระบวนการและคุณลักษณะเจตคติ ค่านิยม 2. แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 3. แบบประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม มีเหตุผลในการตัดสินใจเลือกใช้หรือไม่ใช้ข้อมูล คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซื่อสัตย์สุจริต มุ่งมั่นในการทำงาน	นำเชื่อถือหรือไม่พิจารณาจากอะไร - ทำไมต้องประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล - ถ้าไม่ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจะส่งผลเสียอย่างไร 2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 3-5 คน	 2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน	ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล 4. หนังสือเรียน รายวิชา พื้นฐาน วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี วิทยาการ คำนวณ ระดับชั้น มัธยมศึกษา		คุณลักษณะอันพึงประสงค์
	ขั้นสอน (20 นาที) 1. นักเรียนแต่ละกลุ่มรับบัตรข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่ป่าไม้ 2. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง เลือกเชื่อข้อมูลไหนดี	1. รับบัตรข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่ป่าไม้ 2. ทำใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง เลือกเชื่อข้อมูล ไหนดี			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	3. นักเรียนนำเสนอและร่วมกันอภิปรายคำตอบในใบกิจกรรม 4. นักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นที่ใช้พิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล และครูสรุปประเด็นการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากบัตรคำที่นักเรียนทำในใบกิจกรรม	3. นำเสนอและร่วมกันอภิปรายคำตอบในใบกิจกรรม 4. ร่วมสรุปประเด็นในการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลและรับฟังสรุปเพิ่มเติม	ปีที่ 3 โดย สสวท.		
	ขั้นปฏิบัติ (20 นาที) 1. ครูให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 1 เรื่องการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากนั้น	1. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 1 เรื่องการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล จากนั้นร่วม			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ร่วมอภิปรายความรู้โดยครูถามในประเด็นดังนี้ - หลักการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลมีอะไรบ้าง - PROMPT คืออะไร - P R O M P T มีหลักการอย่างไร 2. ครูให้นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 2 เรื่องPROMPT คืออะไร นักเรียนนำเสนอและร่วมกันอภิปรายคำตอบในใบกิจกรรมโดยครูคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติม	อภิปรายความรู้จากคำถามของครู 2. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 2 เรื่องPROMPT คืออะไร นำเสนอและร่วมกันอภิปรายคำตอบในใบกิจกรรม			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	3. ให้ยกตัวอย่างข้อมูลที่พบบนเว็บไซต์หรือบนสื่อสังคมออนไลน์ และเสนอแนวทางในการใช้ หลักการ PROMPT เพื่อประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล	3. เลือกตัวอย่างข้อมูลที่พบบนเว็บไซต์หรือสื่อสังคมออนไลน์ 1 เรื่อง และเสนอแนวทางในการประเมินด้วยหลักการ PROMPT			
	ขั้นสรุป (5 นาที) 1. ครูถามคำถามนักเรียนเพิ่มเติม - การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนนำไปใช้งานมีความสำคัญอย่างไร	1. นักเรียนตอบคำถาม			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	- หลักการ PROMT นำไปใช้ในการประเมินข้อมูลได้บ้าง - การพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนการแชร์ต่อหรือนำข้อมูลไปใช้เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้ใช้อย่างไร 2. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	 2. ร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน			

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- 1) ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล
- 2) ข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่ป่าไม้ ประกอบการทำใบกิจกรรมที่ 1
- 3) สื่อ PowerPoint เรื่อง การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล
- 4) หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดย สสวท.

9. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

- 1)) ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่องเลือกเชื่อข้อมูลไหนดี
- 2) ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่องPROMPT คืออะไร

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) 1. อธิบายวิธีการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล	1. ตรวจใบกิจกรรมที่ 1 เรื่องเลือกเชื่อข้อมูลไหนดี 2. ตรวจใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง PROMPT คืออะไร	แบบประเมินความรู้ความเข้าใจ	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) 1. ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ	1. ตรวจใบกิจกรรมที่ 1 เรื่องเลือกเชื่อข้อมูลไหนดี 2. ตรวจใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง PROMPT คืออะไร	แบบประเมินทักษะกระบวนการ	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) 1. มีเหตุผลในการตัดสินใจเลือกใช้หรือไม่ใช้ข้อมูล	การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะเจตคติ ค่านิยม	แบบประเมินคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน เขียนสรุปประเด็นในการประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล ใช้ วิจารณ์ฐานในการประเมินความ น่าเชื่อถือของข้อมูลได้อย่างมี เหตุผล	สังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ ที่แสดงออกถึง สมรรถนะในการทำ กิจกรรม	สังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ ที่แสดงออกถึง สมรรถนะในการทำ กิจกรรม	ผ่านเกณฑ์การ ประเมิน “เกิด” ทุกพฤติกรรมบ่งชี้ที่ วัด (3 คะแนน)
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรมที่ แสดงถึงคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



**เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ความรู้ความเข้าใจ ทักษะ/กระบวนการ
และคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม**

ลำดับ	ชื่อ	อธิบายวิธีการประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล			ประเมินความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ			มีเหตุผลในการตัดสินใจ เลือกใช้หรือไม่ใช้ข้อมูล			สรุป คะแนน (3)
		3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. อธิบายวิธีการประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล	อธิบายวิธีการประเมิน ความน่าเชื่อถือของ ข้อมูลถูกต้องครบถ้วน	อธิบายวิธีการประเมิน ความน่าเชื่อถือของ ข้อมูลส่วนใหญ่ถูกต้อง	อธิบายวิธีการประเมิน ความน่าเชื่อถือของข้อมูล บางส่วนถูกต้อง
2. ประเมินความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ	ประเมินความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆถูกต้องครบถ้วน	ประเมินความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ใหญ่ถูกต้อง	ประเมินความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ บางส่วนถูกต้อง
3. มีเหตุผลในการตัดสินใจ เลือกใช้หรือไม่ใช้ข้อมูล	ระบุเหตุผลในการ ตัดสินใจเลือกใช้หรือไม่ ใช้ข้อมูลได้อย่างชัดเจน สมเหตุสมผล	ระบุเหตุผลในการ ตัดสินใจเลือกใช้หรือไม่ ใช้ข้อมูลได้สมเหตุสมผล	ระบุเหตุผลในการตัดสินใจ เลือกใช้หรือไม่ใช้ข้อมูลไม่ สอดคล้อง

เกณฑ์การตัดสิน

- คะแนน 3 หมายถึง ดี
 คะแนน 2 หมายถึง พอใช้
 คะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมินสมรรถนะ

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

1.1.1 พูดถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูด้วยภาษาของตนเองได้

สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4.2.2 นำเสนอประเด็นที่เป็นแก่นสาระสำคัญครบถ้วน และเปรียบเทียบกับข้อมูลอื่น ๆ หลักการทฤษฎีได้อย่างสอดคล้องน่าเชื่อถือ

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรมบ่งชี้ของตัวชี้วัด ในสมรรถนะหลัก				รวมคะแนน	สิ่งที่ควรได้รับการพัฒนา
		1.1.1		4.2.2			
		เกิด(1)	ไม่เกิด (0)	เกิด (1)	ไม่เกิด (0)		

หมายเหตุ การใช้แบบประเมินสมรรถนะ

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 1 หมายถึง เกิด

คะแนน 0 หมายถึง ไม่เกิด

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมิน “เกิด” ทุกพฤติกรรมบ่งชี้ที่วัด (2 คะแนน)

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

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

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ซื่อสัตย์สุจริต	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรงเป็นแบบอย่างที่ดีด้านความซื่อสัตย์	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้นภายในเวลาที่กำหนด	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุง และพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 5-6

หมายถึง ดี

คะแนน 3-4

หมายถึง พอใช้

คะแนน 1-2

หมายถึง ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน 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.

บัตรข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่ป่าไม้ ประกอบใบกิจกรรมที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่องการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล

รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อมูลที่ 1



จังหวัดที่มีพื้นที่ "ป่าไม้" มากที่สุด แยกตามภูมิภาค

22 ธ.ค. 2019

Tag: ป่าไม้ พื้นที่ป่า

ที่มา : <https://www.longtunman.com/20162>



ข้อมูลที่ 2

จังหวัดที่มีพื้นที่ป่าไม้มากที่สุด 10 ลำดับ พ.ศ. 2541 - 2547

2541				2543				2547			
ลำดับที่	จังหวัด	พื้นที่(ตร.กม.)	%	ลำดับที่	จังหวัด	พื้นที่(ตร.กม.)	%	ลำดับที่	จังหวัด	พื้นที่(ตร.กม.)	%
1	เชียงใหม่	14,060	10.84	1	เชียงใหม่	16,448	9.67	1	เชียงใหม่	15,691	9.36
2	ตาก	11,492	8.86	2	ตาก	13,504	7.94	2	ตาก	12,670	7.56
3	กาญจนบุรี	10,528	8.12	3	กาญจนบุรี	11,869	6.98	3	กาญจนบุรี	11,630	6.94
4	แม่ฮ่องสอน	8,767	6.76	4	แม่ฮ่องสอน	11,433	6.72	4	แม่ฮ่องสอน	11,128	6.64
5	ลำปาง	7,835	6.04	5	น่าน	8,926	5.25	5	ลำปาง	8,601	5.13
6	น่าน	4,792	3.69	6	ลำปาง	8,901	5.23	6	น่าน	8,497	5.07
7	เชียงราย	3,819	2.94	7	เชียงราย	5,239	3.08	7	เชียงราย	5,101	3.04
8	อุตรดิตถ์	3,017	2.33	8	อุตรดิตถ์	4,582	2.69	8	อุตรดิตถ์	4,443	2.65
9	ชัยภูมิ	3,011	2.32	9	แพร่	4,427	2.60	9	เลย	4,280	2.55
10	ตราด	3,011	2.32	10	เลย	4,012	2.36	10	แพร่	4,264	2.54
ทั้งหมด		129,722	100	ทั้งหมด		170,111	100	ทั้งหมด		167,591	100

ที่มา : กรมป่าไม้ กระทรวงเกษตรและสหกรณ์
รวบรวมโดย : สำนักสถิติวิชาการ สำนักงานสถิติแห่งชาติ

ที่มา : <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/service/data/topten/agricul/T1001/th/th.htm>

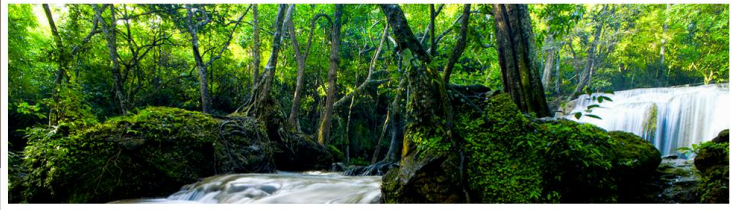


มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม
ในพระบรมราชูปถัมภ์

ข้อมูลที่ 3

ข้อมูลสารสนเทศ กรมป่าไม้

หน้าหลัก | ข้อมูลทั่วไป | ผู้บริหารกรมป่าไม้ | ที่ตั้งหน่วยงาน | เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ |



เนื้อที่ป่าไม้ของประเทศไทย แยกตามจังหวัด ปี พ.ศ. 2551 - 2561

จังหวัด	2551		2556		2557		2558		2559		2560		2561	
	เนื้อที่ป่า (ไร่)	ร้อยละของ พ.ท. จังหวัด	เนื้อที่ป่า (ไร่)	ร้อยละของ พ.ท. จังหวัด	เนื้อที่ป่า (ไร่)	ร้อยละของ พ.ท. จังหวัด	เนื้อที่ป่า (ไร่)	ร้อยละของ พ.ท. จังหวัด	เนื้อที่ป่า (ไร่)	ร้อยละของ พ.ท. จังหวัด	เนื้อที่ป่า (ไร่)	ร้อยละของ พ.ท. จังหวัด	เนื้อที่ป่า (ไร่)	ร้อยละของ พ.ท. จังหวัด
กำแพงเพชร	1,266,891.99	23.55	1,244,060.49	23.38	1,237,695.38	23.26	1,233,849.69	23.19	1,238,596.44	23.28	1,238,073.55	23.27	1,247,273.38	23.44
กาฬสินธุ์	3,277,887.62	44.22	2,987,963.46	41.29	3,000,725.57	41.47	2,963,866.59	41.23	2,923,026.46	40.66	2,892,488.89	40.23	2,876,043.23	40.00
ขอนแก่น	10,380,924.07	82.61	9,573,349.66	69.49	9,660,828.54	70.13	9,678,957.48	69.96	9,680,150.64	69.97	9,669,932.13	69.9	9,661,526.03	69.84
จันทบุรี	7,942,381.15	77.46	7,789,703.16	72.03	7,792,576.02	72.05	7,786,421.71	72.00	7,780,275.47	71.95	7,793,128.63	72.06	7,797,515.53	72.10
ฉะเชิงเทรา	550,685.76	9.18	546,815.57	9.18	551,150.95	9.26	554,088.49	9.31	558,723.87	9.38	568,107.32	9.54	579,011.37	9.73
นครราชสีมา	5,103,551.85	71.18	4,653,023.73	61.21	4,659,641.72	61.3	4,654,853.32	61.4	4,658,605.14	61.45	4,653,943.16	61.39	4,649,143.63	61.33
น่าน	2,054,496.42	51.89	2,002,110.91	51.77	2,008,648.00	51.94	2,008,835.69	51.93	2,001,862.45	51.75	1,989,206.43	51.42	1,992,209.93	51.50
พะเยา	7,990.69	0.28	7,715.46	0.29	8,674.31	0.32	9,020.61	0.33	8,398.66	0.31	9,543.91	0.35	10,449.91	0.39
พิษณุโลก	2,484,606.51	36.76	2,410,663.49	36.4	2,394,712.33	36.16	2,416,729.76	36.52	2,416,964.75	36.52	2,419,703.80	36.56	2,446,304.08	36.96
พิจิตร	2,544,052.70	32.13	2,402,507.22	31.15	2,409,184.43	31.24	2,410,327.21	31.25	2,419,303.64	31.37	2,436,038.23	31.59	2,498,433.18	32.40
แพร่	2,572,261.68	62.94	2,515,083.57	62.07	2,593,778.11	64.01	2,600,029.96	64.17	2,603,324.70	64.25	2,610,863.30	64.44	2,623,909.73	64.76
แม่ฮ่องสอน	7,042,311.14	88.85	6,940,279.00	86.89	6,958,612.23	87.12	6,939,953.28	86.99	6,905,002.46	86.55	6,901,283.53	86.5	6,860,611.94	85.99
ลำปาง	5,976,039.79	76.29	5,526,700.36	70.81	5,528,861.99	70.84	5,513,656.85	70.64	5,517,481.66	70.69	5,472,579.57	70.11	5,487,456.60	70.31
ลำพูน	1,610,280.21	57.18	1,547,032.63	55.27	1,595,073.31	56.99	1,592,671.67	56.90	1,598,277.07	57.10	1,607,517.27	57.43	1,621,022.57	57.92

ที่มา : สำนักจัดการที่ดินป่าไม้ กรมป่าไม้

แก้ไขข้อมูลล่าสุด : คุณจิราภรณ์ เหมศิริวาณิชย์ 20/8/2562 13:54:45

ที่มา : <http://forestinfo.forest.go.th/55/Content.aspx?id=80>



มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม
ในพระบรมราชูปถัมภ์

ข้อมูลที่ 4



หน้าหลัก ค้นหา แผนที่ สถิติ ดาวโหลด การวิเคราะห์ เว็บไซต์

ไทยมีป่าไม้รังกายในอาเซียน แต่ขาดดีเมื่อมีพื้นที่เพิ่ม 3.3 แสนไร่

4 ก.ย. 2562 14:39 น.

กรุงเทพฯ มีพื้นที่ป่าไม่ถึง 20%

ขณะที่เมื่อดูข้อมูลในรายจังหวัดที่มีพื้นที่ป่าไม้เพิ่มขึ้นมากที่สุด คือ จ.เพชรบูรณ์ เพิ่มขึ้น 62,394.96 ไร่ รองลงมา จ.ชัยภูมิ 56,100.06 ไร่ และ จ.พังงา 35,045.66 ไร่ ส่วนจังหวัดที่มีการบุกรุกมากที่สุด คือ จ.แม่ฮ่องสอน ลดลง 40,671.59 ไร่ รองมาเป็น จ.กาญจนบุรี 25,499.01 ไร่ และ จ.เชียงราย 16,445.66 ไร่ ขณะที่ กรุงเทพฯ เป็น 1 ใน 23 จังหวัดที่มีพื้นที่ป่าไม้ น้อยกว่าร้อยละ 20



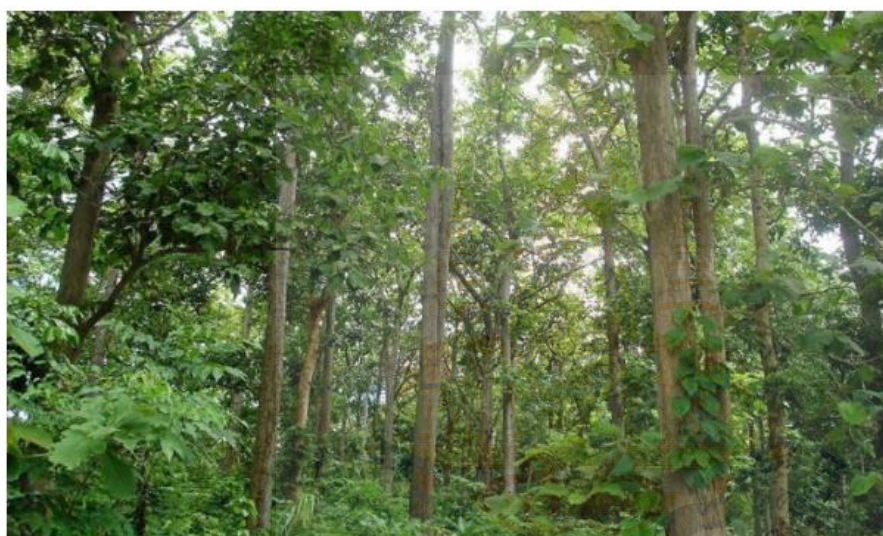
ข้อมูลที่ 5

NANJAEWJING

บ้านติดไฟด้วย 10 อันดับ จังหวัดที่มีป่าหลงเหลือเยอะที่สุดในประเทศไทย ความ
อุดมสมบูรณ์กำลังจะกลับมา

📅 26 มิถุนายน 2019 | 📄 Slide, ข่าวสาร

แม้ว่าพื้นที่ป่าไม้ของประเทศไทยจะเริ่มกลับคืนพื้นที่สภาพในช่วงสิบปีที่ผ่านมา จากการรณรงค์ของภาครัฐ กฎหมาย
ที่เข้มงวดในการเอาผิดผู้กระทำความผิดกฎหมายการทำลายพื้นที่ป่า รวมถึงกลยุทธ์ที่เปลี่ยนไปในการเอาใจใส่สังคมและ
สิ่งแวดล้อมของภาคเอกชน แต่นั่นก็ได้เป็นเพียงการเพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ไม่มากเท่ากับที่เคยสูญเสียไป



10 จังหวัดที่มีพื้นที่ป่าไม้มากที่สุด โดยส่วนใหญ่จะเป็นจังหวัดในแถบภาคเหนือและภาคตะวันตก ประกอบไปด้วย

- 1.แม่ฮ่องสอน มีพื้นที่ป่ามากที่สุด 87%
- 2.ตาก 72%
- 3.ลำปาง 71%
- 4.เชียงใหม่ 70%
- 5.แพร่ 64%
- 6.กาญจนบุรี 62%
- 7.น่าน 61%
- 8.เพชรบุรี 57%
- 8.ลำพูน 57%
- 10.อุดรดิตถ์ 56%

ที่มา : <http://www.nanjaewjing.com/16650>



ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่องการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากสื่อต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน มีทั้งข้อมูลที่เชื่อถือได้และข้อมูลที่หลอกลวง ผู้รับข้อมูลต้องรู้จักใช้ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบ ประเมินความถูกต้องของข้อมูล

การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลมีหลักสำคัญ 3 ประการ คือ

1. ประเมินว่าข้อมูลตรงตามความต้องการหรือไม่
2. ประเมินความน่าเชื่อถือ และความทันสมัยของข้อมูล
 - 2.1 ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล
 - 2.2 ประเมินความน่าเชื่อถือของทรัพยากรข้อมูล
 - 2.3 ประเมินความน่าเชื่อถือของผู้เขียน ผู้จัดทำ สำนักพิมพ์
 - 2.4 ประเมินความทันสมัยของข้อมูล
3. ประเมินระดับเนื้อหาของข้อมูล
 - 3.1 ข้อมูลปฐมภูมิ เป็นข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าโดยตรงจากแหล่งกำเนิดข้อมูล
 - 3.2 ข้อมูลทุติยภูมิ เป็นการนำข้อมูลปฐมภูมิมาเรียบเรียงใหม่ โดยระบุแหล่งที่มาอย่างชัดเจน

การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลโดยใช้หลักการ PROMPT

1. Presentation : การนำเสนอ
การนำเสนอข้อมูลต้องชัดเจน ตรงตามเนื้อหา กระชับ
2. Relevance : ความสัมพันธ์
การพิจารณาความสัมพันธ์ ความสอดคล้องของข้อมูลกับสิ่งที่ต้องการ
3. Objectivity : วัตถุประสงค์
ข้อมูลที่น่ามาใช้ต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน ไม่มีเจตนาแอบแฝง หรือเป็นข้อมูลที่แสดงความคิดเห็น
4. Method : วิธีการ
มีการวางแผนการเก็บรวบรวมข้อมูลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์และเป็นระบบ
5. Provenance : แหล่งที่มา
มีการระบุแหล่งที่มาของข้อมูลอย่างชัดเจน เชื่อถือได้
6. Timeliness : เวลา
ข้อมูลต้องเป็นปัจจุบัน ทันสมัย

ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่องเลือกเชื่อข้อมูลไหนดี
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่องการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล
 รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
 3. 4.

พิจารณาข้อมูลเกี่ยวกับป่าไม้ทั้งหมด ให้เลือกข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือมากที่สุด แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. บัตรข้อมูลที่นักเรียนคิดว่ามีความน่าเชื่อถือมากที่สุด คือ
2. จังหวัดใดในประเทศไทย มีพื้นที่ป่าไม้ต่อพื้นที่ทั้งหมดในจังหวัดมากที่สุด.....
3. จังหวัดในข้อ 2 มีพื้นที่ป่าไม้เท่าไร
4. แหล่งข้อมูลที่ใช้มีความน่าเชื่อถือมากที่สุด เพราะเหตุใด

เหตุผลที่ 1

เหตุผลที่ 2

เหตุผลที่ 3

เหตุผลที่ 4

เหตุผลที่ 5

ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง PROMPT คืออะไร
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่องการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

คำชี้แจง ศึกษาใบความรู้ที่ 1 การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล และตอบคำถามต่อไปนี้

จากคำตอบในใบกิจกรรมที่ 1 เลือกเชื่อข้อมูลไหนดี ให้ประเมินความน่าเชื่อถือตามหลักการ PROMPT ลงในตาราง พร้อมให้เหตุผลประกอบ

หลักการ PROMPT	รายการประเมินย่อย	ผลการประเมิน		เหตุผล
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. การนำเสนอ	☐ ข้อมูลมีความชัดเจน ☐ ภาษาที่ใช้ถูกต้อง			
2. ความสัมพันธ์	☐ สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการ			
3. วัตถุประสงค์	☐ ข้อมูลเป็นข้อเท็จจริง ☐ การให้ข้อมูลไม่มีเจตนาแอบแฝง			
4. วิธีการ	☐ มีวิธีการ รวบรวมข้อมูลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์และเป็นระบบ			

5. แหล่งที่มา	☐ แหล่งข้อมูลชัดเจน ☐ แหล่งข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ			
6. เวลา	☐ ระบุวันที่ในการเผยแพร่ข้อมูล ☐ ระบุวันที่ข้อมูลเก็บรวบรวมข้อมูล ☐ ความเป็นปัจจุบัน หรือทันสมัย			



เฉลยใบกิจกรรมที่ 1 เรื่องเลือกเชื่อข้อมูลไหนดี
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่องการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล
 รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

พิจารณาข้อมูลเกี่ยวกับป่าไม้ทั้งหมด ให้เลือกข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือมากที่สุด แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. บัตรข้อมูลที่นักเรียนคิดว่ามีความน่าเชื่อถือมากที่สุด คือ ข้อมูลที่ 3
2. จังหวัดใดในประเทศไทย มีพื้นที่ป่าไม้ต่อพื้นที่ทั้งหมดในจังหวัดมากที่สุด แม่ฮ่องสอน
3. จังหวัดในข้อ 2 มีพื้นที่ป่าไม้เท่าไร 6,860,611.94 คิดเป็น ร้อยละ 85.99 ของพื้นที่จังหวัดทั้งหมด
4. แหล่งข้อมูลที่ใช้มีความน่าเชื่อถือมากที่สุด เพราะเหตุใด

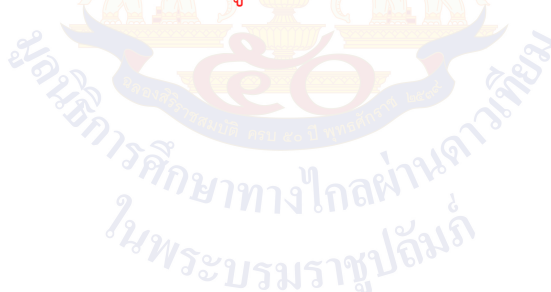
เหตุผลที่ 1 เป็นเว็บหน่วยงานที่มีความน่าเชื่อถือ คือ กรมป่าไม้

เหตุผลที่ 2 มีการปรับปรุงข้อมูลล่าสุดเมื่อวันที่ 20/8/2562 13:54:45

เหตุผลที่ 3 ข้อมูลตรงตามคำถามที่ต้องการคำตอบ คือ ถามพื้นที่ป่าไม้ของจังหวัดที่มากที่สุด

เหตุผลที่ 4 เป็นข้อเท็จจริง ไม่มีความคิดเห็นเข้ามาปะปน เพราะ เป็นข้อมูลสารสนเทศกรมป่าไม้

เหตุผลที่ 5 มีการบอกแหล่งที่มาของข้อมูล คือ สำนักจัดการที่ดินป่าไม้ กรมป่าไม้



เฉลยใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง PROMPT คืออะไร
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่องการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล
 รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง ศึกษาใบความรู้ที่ 1 การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล และตอบคำถามต่อไปนี้

จากคำตอบในใบกิจกรรมที่ 1 เลือกเชื่อข้อมูลไหนดี ให้ประเมินความน่าเชื่อถือตามหลักการ PROMPT ลงในตาราง พร้อมให้เหตุผลประกอบ

หลักการ PROMPT	รายการประเมินย่อย	ผลการ ประเมิน		เหตุผล
		ผ่าน	ไม่ ผ่าน	
1. การนำเสนอ	☒ ข้อมูลมีความชัดเจน ☒ ภาษาที่ใช้ถูกต้อง	✓		1) <u>ข้อมูลทำเป็นตารางชัดเจน</u> 2) <u>ใช้ภาษาถูกต้อง</u> 3) <u>ข้อมูลเป็นตัวเลขชัดเจน</u>
2. ความสัมพันธ์	☒ สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการ	✓		1) <u>ข้อมูลตรงกับสิ่งที่ต้องการ</u> 2) <u>ตอบคำถามได้ตรงประเด็น</u> 3) <u>ข้อมูลครบถ้วน</u>
3. วัตถุประสงค์	☒ ข้อมูลเป็นข้อเท็จจริง ☒ การให้ข้อมูลไม่มีเจตนาแอบแฝง	✓		1) <u>เป็นข้อมูลสารสนเทศของกรมป่าไม้</u> 2) <u>ไม่มีข้อคิดเห็น</u> 3) <u>ไม่มีเจตนาแอบแฝง</u>
4. วิธีการ	☒ มีวิธีการ รวบรวมข้อมูลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์และเป็นระบบ	✓		1) <u>มีวิธีการหาข้อมูลของกรมป่าไม้</u> 2) <u>มีจุดประสงค์การรวบรวมข้อมูล</u>
5. แหล่งที่มา	☒ แหล่งข้อมูลชัดเจน	✓		1) <u>แหล่งข้อมูลชัดเจนมาจากกรมป่าไม้</u>

	☒ แหล่งข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ			2. แหล่งข้อมูลมีความ น่าเชื่อถือมาจากหน่วยงาน ราชการ
6. เวลา	☒ ระบุวันที่ในการเผยแพร่ข้อมูล ☒ ระบุวันที่ข้อมูลเก็บรวบรวม ข้อมูล ☒ ความเป็นปัจจุบัน หรือความ ทันสมัย	✓		1) ระบุวันที่ในการเผยแพร่ข้อมูล ปี 2562 2) ระบุวันที่ข้อมูลเก็บรวบรวม ข้อมูล ปี 2561 3. เป็นปัจจุบันเนื่องจากเป็น ข้อมูลล่าสุด



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง เหตุผลวิบัติ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล

รหัสวิชา ว23104

รายวิชา วิทยาการคำนวณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 1

เวลา 50 นาที

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ม. 3/3 ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล วิเคราะห์สื่อและผลกระทบจากการให้ข่าวสารที่ผิดเพื่อการใช้งานอย่างรู้เท่าทัน

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

เหตุผลวิบัติ (logical fallacy) เป็นการโต้แย้ง โดยการให้เหตุผลที่คลาดเคลื่อนหรือมีความเป็นจริงเพียงบางส่วน โดยผู้ให้เหตุผลอาจมีเจตนาบิดเบือนความจริงหรือคิดไปเอง ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง ทำให้ผู้รับสารได้รับข่าวสารที่คลาดเคลื่อน และได้ข้อสรุปที่ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงหรือไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

3. สาระการเรียนรู้

เหตุผลวิบัติจำแนกได้ 2 แบบ คือ

1. เหตุผลวิบัติแบบเป็นทางการ เป็นเหตุผลที่ใช้ตรรกะไม่ถูกต้องแต่เขียนให้เป็นทางการ
2. เหตุผลวิบัติแบบไม่เป็นทางการ เป็นการให้เหตุผลที่ไม่เกี่ยวข้องกับการใช้ตรรกะ

ในพิจารณาและใช้ภาษาชักนำให้เข้าใจผิด

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- 1) ระบุได้ว่าสถานการณ์ใดเป็นเหตุผลวิบัติ

4.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- 1) วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์เกี่ยวกับเหตุผลวิบัติได้สัมพันธ์กับประเด็นที่กำหนดให้

4.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

- 1) ประเมินและมีเหตุผลในการพิจารณาข้อมูลอย่างมีเหตุผล

5. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ อธิบายแนวคิด หลักการสำคัญ และสรุปผลจากสถานการณ์ที่ปรากฏได้อย่างสมเหตุสมผล

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ซื่อสัตย์สุจริต

6.2 ใฝ่เรียนรู้

6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง เหตุผลวิบัติ หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการ ให้เกิดกับผู้เรียน วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ อธิบายแนวคิด หลักการสำคัญ และสรุปผลจากสถานการณ์ที่ปรากฏได้อย่างสมเหตุสมผล ด้านความรู้ ระบุได้ว่าสถานการณ์ใดเป็นเหตุผลวิบัติ ด้านทักษะกระบวนการ วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์เกี่ยวกับ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที) 1. ครูถามนักเรียนว่า นักเรียนเคยพบข่าวสารหรือเหตุผลที่ใช้เป็นข้ออ้างเพื่อโต้แย้งในการกระทำใดกระทำหนึ่ง ที่ทำให้คิดสงสัยว่าเรื่องนี้สมเหตุสมผลหรือไม่ เช่น "เราไม่ต้องพยายามมากหรือกขนาดคนอื่นยังไม่พยายามเลย" - นักเรียนเห็นด้วยกับประโยคนี้หรือไม่ เพราะอะไร - นักเรียนคิดว่าข้อความนี้สมเหตุสมผลหรือไม่ เพราะอะไร	1. ร่วมกันปรึกษาหารือเพื่อหาคำตอบจากคำถามของครู รวมถึงร่วมกันอภิปรายเหตุผลประกอบ	1. ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง เหตุผลวิบัติ 2. บัตรเหตุผลประกอบใบกิจกรรมที่ 3 3. คลิปวิดีโอที่แสดงเรื่องเหตุผลวิบัติ 4. สื่อ PowerPoint เรื่อง เหตุผลวิบัติ 5. หนังสือเรียน รายวิชา	ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง เหตุผลนั้นสำคัญไฉน	1. วัดความรู้ความเข้าใจทักษะ/กระบวนการ และคุณลักษณะเจตคติ ค่านิยม 2. แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 3. แบบประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง เหตุผลวิบัติ หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
เหตุผลวิบัติได้สัมพันธ์กับประเด็นที่กำหนดให้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ประเมินและมีเหตุผลในการพิจารณาข้อมูลอย่างมีเหตุผล คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน	- ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างข้อความที่เคยได้ยินลักษณะนี้ และร่วมกันอภิปรายว่านักเรียนเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย และเป็นข้อความที่มีความสมเหตุสมผลหรือไม่ เพราะอะไร 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน	2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน	พื้นฐาน วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี วิทยาการ คำนวณ ระดับชั้น มัธยมศึกษา ปีที่ 3 โดย สสวท.		คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์
	ขั้นสอน (20 นาที) 1. ครูชี้แจงกิจกรรม โดยอธิบายการแสดงสัญลักษณ์ท่าทางแทนเครื่องหมายผิดและ	1. นักเรียนฟังคำชี้แจง			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง เหตุผลวิบัติ หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	เครื่องหมายถูก (เช่น ชูแขน หนึ่งข้าง หมายถึง มีเหตุผล ชูแขนสองข้างไขว้กัน หมายถึง ไม่สมเหตุสมผล) 2. ครูให้นักเรียนร่วมกันพิจารณา "บัตรเหตุผล" หรือใช้โปรแกรม นำเสนอ 3. ครูให้นักเรียนวิเคราะห์และ แสดงความคิดเห็นโดยทำ ท่าทางแทนความมีเหตุมีผล โดยครูอ่าน "บัตรแสดง เหตุผล" 1-2 ตัวอย่าง ทีละป้าย โดยยังไม่เฉลยคำตอบ และให้ นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าเหตุ	2. นักเรียนร่วมกันพิจารณา "บัตรเหตุผล" หรือใช้ โปรแกรมนำเสนอ 3. นักเรียนวิเคราะห์และ แสดงความคิดเห็นโดยทำ ท่าทางแทนความมีเหตุมี ผล และร่วมกันอภิปราย ว่า เหตุใดจึงคิดว่า สมเหตุสมผล หรือไม่ สมเหตุสมผล			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง เหตุผลวิบัติ หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ไตร่ตรองคิดว่าสมเหตุสมผล หรือไม่ สมเหตุสมผล 4. ครูให้นักเรียนศึกษาคลิปวิดีโอ ทัศน์ เรื่องเหตุผลวิบัติ หรือใบ ความรู้ที่ 2 เรื่องเหตุผลวิบัติ 5. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย สรุปประเด็นความรู้ที่ได้จาก คลิปวิดีโอทัศน์ และใบความรู้ เรื่องเหตุผลวิบัติ และครูสรุป ประเด็นเพิ่มเติม	4. ศึกษาคลิปวิดีโอทัศน์ และใบ ความรู้ เรื่อง เหตุผลวิบัติ 5. นักเรียนร่วมกันอภิปราย สรุปประเด็นความรู้ที่ได้ จากคลิปวิดีโอทัศน์ และใบ ความรู้ เรื่องเหตุผลวิบัติ			
	ขั้นปฏิบัติ (20 นาที) 1. ครูให้นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 3 เรื่องเหตุผลนั้นสำคัญไฉน 2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมา นำเสนอคำตอบ	1. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 3 เรื่องเหตุผลนั้นสำคัญไฉน 2. นำเสนอคำตอบในใบ กิจกรรม			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง เหตุผลวิบัติ หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	3. ให้นักเรียนอภิปรายร่วมกัน	3. นักเรียนอภิปรายร่วมกัน			
	ขั้นสรุป (5 นาที) 1. ครูนำอภิปรายสรุปความรู้ที่ได้รับ โดยใช้คำถาม - นักเรียนได้รับความรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมนี้ (แนวทางการประเมินเหตุผลวิบัติ) - เหตุผลวิบัติมีลักษณะอย่างไร - ให้นักเรียนลองยกตัวอย่างของเหตุผลวิบัติที่แตกต่างจากที่อยู่ในกิจกรรมนี้	1. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปและตอบคำถาม			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง เหตุผลวิบัติ หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	- นักเรียนคิดว่าเราสามารถพบเหตุผลวิบัติได้จากที่ใดบ้าง - การรู้ว่าข้อมูลใดเป็นเหตุผลวิบัติมีประโยชน์ต่อนักเรียนอย่างไร - นักเรียนจะนำความรู้นี้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตอย่างไร				

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- 1) ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง เหตุผลวิบัติ
- 2) บัตรเหตุผลประกอบใบกิจกรรมที่ 3
- 3) คลิปวิดีโอ เรื่อง เหตุผลวิบัติ
- 4) สื่อ PowerPoint เรื่อง เหตุผลวิบัติ
- 5) หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดย สสวท.

9. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

- 1) ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่องเหตุผลนั้นสำคัญไฉน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) 1. ระบุได้ว่าสถานการณ์ใดเป็นเหตุผลวิบัติ	1. ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 3 เรื่องเหตุผลนั้นสำคัญไฉน	แบบประเมินความรู้ความเข้าใจ	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) 1. วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์เกี่ยวกับเหตุผลวิบัติได้สัมพันธ์กับประเด็นที่กำหนดให้	1. ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 3 เรื่องเหตุผลนั้นสำคัญไฉน	แบบประเมินทักษะกระบวนการ	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) 1. ประเมินและมีเหตุผลในการพิจารณาข้อมูลอย่างมีเหตุผล	การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	แบบประเมินคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ อธิบายแนวคิด หลักการสำคัญ และสรุปผลจากสถานการณ์ที่ปรากฏได้อย่างสมเหตุสมผล	สังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงสมรรถนะในการทำกิจกรรม	สังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงสมรรถนะในการทำกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์การประเมิน “เกิด” ทุกพฤติกรรมบ่งชี้ที่วัด (3 คะแนน)
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

**เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ความรู้ความเข้าใจ ทักษะ/กระบวนการ
และคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม**

ลำดับ	ชื่อ	ระบุได้ว่าสถานการณ์ใด เป็นเหตุผลวิบัติ			วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์เกี่ยวกับ เหตุผลวิบัติได้สัมพันธ์กับ ประเด็นที่กำหนดให้			ประเมินและมีเหตุผลใน การพิจารณาข้อมูลอย่างมี เหตุผล			สรุป คะแนน (3)
		3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ระบุได้ว่าสถานการณ์ใด เป็นเหตุผลวิบัติ	ระบุได้ว่าสถานการณ์ใด เป็นเหตุผลวิบัติถูกต้อง ทั้งหมด	ระบุได้ว่าสถานการณ์ใด เป็นเหตุผลวิบัติถูกต้อง ส่วนใหญ่	ระบุได้ว่าสถานการณ์ใด เป็นเหตุผลวิบัติถูกต้อง บางส่วน
2. วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์เกี่ยวกับ เหตุผลวิบัติได้สัมพันธ์กับ ประเด็นที่กำหนดให้	วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์เกี่ยวกับ เหตุผลวิบัติได้สัมพันธ์กับ ประเด็นที่กำหนดให้ ถูกต้องทุกประเด็น	วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์เกี่ยวกับ เหตุผลวิบัติได้สัมพันธ์กับ ประเด็นที่กำหนดให้ ถูกต้องส่วนใหญ่	วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์เกี่ยวกับ เหตุผลวิบัติได้สัมพันธ์กับ ประเด็นที่กำหนดให้ ถูกต้องบางประเด็น
3. ประเมินและมีเหตุผล ในการพิจารณาข้อมูล อย่างมีเหตุผล	ระบุเหตุผลที่ใช้ประเมิน ข้อมูลได้อย่าง สมเหตุสมผลมากที่สุด	ระบุเหตุผลที่ใช้ประเมิน ข้อมูลได้อย่าง สมเหตุสมผลมาก	ระบุเหตุผลที่ใช้ประเมิน ข้อมูลได้อย่าง สมเหตุสมผลบางส่วน

เกณฑ์การตัดสิน

- คะแนน 3 หมายถึง ดี
 คะแนน 2 หมายถึง พอใช้
 คะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมินสมรรถนะ

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

1.1.1 พูดถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูด้วยภาษาของตนเองได้

สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5.1.1 วิเคราะห์ จำแนกข้อมูล ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลสารสนเทศ ก่อนนำข้อมูลมาใช้ ประโยชน์หรือนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรมบ่งชี้ของตัวชี้วัด ในสมรรถนะหลัก				รวมคะแนน	สิ่งที่ควรได้รับการพัฒนา
		1.1.1		5.1.1			
		เกิด(1)	ไม่เกิด (0)	เกิด (1)	ไม่เกิด (0)		

หมายเหตุ การใช้แบบประเมินสมรรถนะ

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 1 หมายถึง เกิด

คะแนน 0 หมายถึง ไม่เกิด

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมิน “เกิด” ทุกพฤติกรรมบ่งชี้ที่วัด (2 คะแนน)

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน									รวม คะแนน (6 คะแนน)	สิ่งที่ควร ได้รับการ พัฒนา
		ซื่อสัตย์สุจริต			ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นในการทำงาน				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ซื่อสัตย์สุจริต	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรงเป็นแบบอย่างที่ดีด้านความซื่อสัตย์	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
2. ใฝ่เรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนเป็นประจำ	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ ต่าง ๆ บ่อยครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจ ใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ เป็นบางครั้ง
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้นภายในเวลาที่กำหนด	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุง และพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	7-9	หมายถึง	ดี
คะแนน	4-6	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	1-3	หมายถึง	ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (4-6) 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.

บัตรเหตุผล ประกอบใบกิจกรรมที่ 3
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่องเหตุผลวิบัติ
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

นักเรียนตกเตียงนอนชายไม่ให้ข้ามถนนตรงที่ไม่มีทางม้าลายแต่น้องของนักเรียนตอบว่า “พี่ก็ข้ามถนนตรงนี้เหมือนกัน เพราะฉะนั้นผมก็สามารถข้ามได้”	คุณครูมอบหมายถึงนักเรียนและเพื่อนฝึกเป้าขลุ่ยให้ได้หนึ่งเพลง เพื่อนคนหนึ่งของนักเรียนไม่ยอมฝึกเป้าขลุ่ยและเลิกล้มความพยายามไปแล้วบอกกับนักเรียนว่า “เราไม่ต้องพยายามมากหรอก คนอื่นก็ยังไม่ค่อยจะพยายามเลย”
นักเรียนเห็นเพื่อนกำลังขึ้นไปรับรางวัลบนเวทีแล้วพูดว่า “โอกาสเราน้อยกว่า เราเลยประสบความสำเร็จน้อยกว่าเขา”	นักเรียนเห็นดารา และเน็ตไอดอลรีวิวลินค้าในโลกออนไลน์ นักเรียนจึงให้เหตุผลในการชวนเพื่อนใช้สินค้านั้น ว่า “ดารายังใช้สินค้านี้ ดังนั้นเราจึงต้องใช้ด้วย”
นักเรียน “ครูคะ เราควรจะทำอะไรเกี่ยวกับโรงเรียน โดยให้นักเรียนหญิงใส่กางเกงขายาวมาโรงเรียนได้ เพื่อความสะดวกและไม่ต้องกลัวว่าจะโป๊” แต่ครูคุยกันว่า “ไม่ต้องไปสนใจ แค่ว่าพูดเด็ก ๆ ”	เมื่อลืพลีสำหรับผู้มาพบหมอนัดคิวยาวมาก “ลืพลีผู้ป่วยก็ว่าง ขึ้นลืพลีผู้ป่วยก็ได้”
ตำรวจปรับนักเรียนที่ขี่มอเตอร์ไซด์โดยไม่สวมหมวกกันน็อก แต่นักเรียนให้เหตุผลว่า “สงสารผมเถอะครับ ผมไม่มีเงินต้องนำเงินไปซื้อนมให้ลูก”	มีคนขี่มอเตอร์ไซด์ขึ้นมาบนทางเท้า นักเรียนได้บอกให้ผู้ขับขี่ ลงไปขับบนถนนให้ถูกต้อง เดียวจะเกิดอุบัติเหตุ ผู้ขี่มอเตอร์ไซด์ตอบว่า “ใคร ๆ ก็ขี่มอเตอร์ไซด์บนทางเท้าทั้งนั้น และบนถนนรถติดมาก”
นักเรียนแสดงความคิดเห็น ที่แตกต่างจากข้อสรุปของกลุ่ม แต่เพื่อนของนักเรียนกล่าวว่า “เธอไม่เห็นด้วยกับความคิดกลุ่มเรา แสดงว่าเธอเห็นด้วยกับความคิดเพื่อนกลุ่มอื่นใช่ไหม”	ครูบอกให้นักเรียน ทำการบ้านส่งแต่เพื่อนนักเรียนตอบครูว่า “ผมไม่จำเป็นต้องทำการบ้าน เพราะผมสอบได้ที่ 1 อยู่แล้ว”

ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่องเหตุผลนั้นสำคัญไฉน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่องเหตุผลวิบัติ
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาบัตรเหตุผล และประเด็นพิจารณาแต่ละรายการ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องผลการพิจารณา พร้อมให้เหตุผลประกอบ

1. บัตรเหตุผลที่ได้รับมอบหมาย คือ

ประเด็นพิจารณา	ผลการพิจารณา		เหตุผล
	ใช่	ไม่ใช่	
1. เหตุผลนี้สมเหตุสมผลหรือไม่			
2. เหตุผลทำให้เกิดความเข้าใจผิดหรือไม่			
3. เหตุผลนี้เป็นเหตุผลวิบัติหรือไม่			
4. หากผู้อื่นเชื่อตามเหตุผลนี้จะเกิดผลเสียหรือไม่			

ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่องเหตุผลนั้นสำคัญไฉน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่องเหตุผลวิบัติ
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาบัตรเหตุผล และประเด็นพิจารณาแต่ละรายการ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องผลการพิจารณา พร้อมให้เหตุผลประกอบ

1. บัตรเหตุผลที่ได้รับมอบหมาย คือ นักเรียนตักเตือนน้องชาย ไม่ให้ข้ามถนนตรงที่ไม่มีทางม้าลาย เพราะอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุ แต่น้องของนักเรียนตอบว่า “พี่ก็ข้ามถนนตรงนี้เหมือนกัน เพราะฉะนั้นฉันก็สามารถข้ามได้”

ประเด็นพิจารณา	ผลการพิจารณา		เหตุผล
	ใช่	ไม่ใช่	
1. เหตุผลนี้สมเหตุสมผลหรือไม่		✓	เป็นเหตุผลที่ไม่เกี่ยวเนื่องกัน เพราะการอ้างเหตุผลที่ผู้พูดก็กระทำ ไม่สอดคล้องกับสิ่งที่กำลังพูดถึงเรื่องการเกิดอุบัติเหตุ
2. เหตุผลทำให้เกิดความเข้าใจผิดหรือไม่	✓		อาจทำให้เข้าใจผิดเนื่องจากผู้ฟังอาจจะคิดว่าผู้พูดที่กระทำผิด ไม่มีสิทธิ์ที่จะกล่าวตักเตือน ทั้งที่สิ่งที่พูดเป็นความจริง
3. เหตุผลนี้เป็นเหตุผลวิบัติหรือไม่	✓		เป็นเหตุผลวิบัติเพราะเป็นการโต้แย้งโดยให้เหตุผลที่ไม่เกี่ยวข้องกัน เป็นการให้เหตุผลที่สนับสนุนการกระทำตนเองว่าถูกต้อง ทั้งที่กระทำในสิ่งที่ผิด
4. ถ้าผู้อื่นเชื่อตามเหตุผลนี้ จะเกิดผลเสียหรือไม่	✓		ทุกคนอาจจะข้ามถนนที่ใดก็ได้ และอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุ

สถานการณ์	1) เหตุผลนี้สมเหตุสมผลหรือไม่	2) เหตุผลทำให้เกิดความเข้าใจผิดหรือไม่	3) เหตุผลนี้เป็นเหตุผลวิบัติหรือไม่	4) เกิดผลเสียหรือไม่
คุณครูมอบหมายนักเรียนและเพื่อนฝึกเป่าขลุ่ยให้ได้หนึ่งเพลง เพื่อนคนหนึ่งของนักเรียนไม่ยอมฝึกเป่าขลุ่ยและเลิกเล่นความพยายามไปแล้วบอกกับนักเรียนว่า “เราไม่ต้องพยายามมากหรอก คนอื่นก็ยังไม่ค่อยจะพยายามเลย”	ไม่สมเหตุสมผลเพราะเป็นการ กล่าวอ้างเหตุผลที่คนอื่นก็ไม่ทำ ซึ่งไม่เกี่ยวกับเหตุผลในเรื่องที่กำลังพิจารณาว่าเพราะเหตุใดจึงไม่ควรฝึกเป่าขลุ่ยซึ่งเป็นสิ่งที่ครูมอบหมาย	ทำให้เกิดความเข้าใจผิดได้ เพราะผู้ฟังอาจจะคิดว่าไม่ต้องฝึกก็ได้ เพราะคนส่วนใหญ่ก็ไม่ฝึกเช่นกัน	เป็นเหตุผลวิบัติเพราะใช้เหตุผลของคนส่วนใหญ่ ซึ่งไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้อง	นักเรียนไม่สามารถเป่าขลุ่ยได้ เพราะไม่มีการฝึกฝน และอาจมีการนำไปใช้กับกรณีอื่นๆ ที่คล้ายกันได้ ทำให้นักเรียนไม่มีความพยายาม ท้อถอย กับเรื่องอื่นๆ เช่นกัน
นักเรียนเห็นเพื่อนกำลังขึ้นไปรับรางวัลบนเวทีแล้วพูดว่า “โอกาสเราน้อยกว่า เราเลยประสบความสำเร็จน้อยกว่าเขา”	ไม่สมเหตุสมผลเพราะโอกาสอาจเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น แต่ยังมีปัจจัยอื่น ๆ อีก เช่น ความพยายาม ศึกษาหาความรู้ ฝึกฝน เพื่อที่จะประสบความสำเร็จได้	ทำให้เกิดความเข้าใจผิด เพราะผู้ฟังอาจจะรู้สึกท้อถอย	เป็นเหตุผลวิบัติเพราะใช้เหตุผลที่ทำให้เกิดความเข้าใจผิดว่าโอกาสเป็นสิ่งที่กำหนดความสำเร็จ แต่ยังมีปัจจัยอื่นที่ทำให้ประสบความสำเร็จอื่น ๆ อีก	ทำให้ล้มเลิกความคิดที่จะพยายาม และอาจมีการให้เหตุผลกับกรณีอื่น ๆ ที่คล้ายกันได้ ซึ่งอาจมีผลกระทบตามมา
นักเรียนเห็นดาราและเน็ตไอดอลรีวิวลินค้า ในโลกออนไลน์ นักเรียน	ไม่สมเหตุสมผลเพราะการกล่าวอ้างถึงบุคคลที่ใช้ ไม่เกี่ยวกับสรรพคุณของสินค้า	อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิด เพราะการอ้างบุคคล	เป็นเหตุผลวิบัติเพราะเหตุผลที่ให้ไม่มีความสอดคล้อง	ผลลัพธ์จากการใช้สินค้านั้น อาจไม่เหมือนกับที่ดารา รีวิว แต่ถ้าเป็น

สถานการณ์	1) เหตุผลนี้ สมเหตุสมผลหรือไม่	2) เหตุผลทำให้ เกิดความ เข้าใจผิด หรือไม่	3) เหตุผลนี้เป็น เหตุผลวิบัติหรือไม่	4) เกิดผลเสีย หรือไม่
จึงให้เหตุผลในการ ชวนเพื่อนใช้สินค้านั้น ว่า “ดาร์ยังใช้สินค้านี้ ดังนั้นเราจึงต้องใช้ ด้วย”		สาธารณะ ซึ่ง น่าจะมีความ น่าเชื่อถือ	หรือเกี่ยวข้องกันกับ สิ่งที่กำลังพูดถึง	สินค้าที่ต้อง รับประทาน หรือใช้ กับผิว ก็อาจมีผล ตามมา เช่น แพ้
นักเรียน “ครูคะ เราควรจะทำ กฎระเบียบของ โรงเรียน โดยให้ นักเรียนหญิงใส่ กางเกงขายาวมา โรงเรียนได้ เพื่อ ความสะดวกและไม่ ต้องกลัวว่าจะโป้” แต่ครูคุยกันว่า “ไม่ ต้องไปสนใจ แค่ คำพูดเด็ก ๆ ”	ไม่สมเหตุสมผล เพราะ สิ่งที่นักเรียน พูดอาจเป็นสิ่งที่ดี แต่ ครูไม่สนใจสิ่งที่พูด แต่ มุ่งประเด็นไปที่ความ เป็นเด็กไม่น่าเชื่อถือ	ทำให้เกิด ความเข้าใจผิด เพราะ การ อ้างความเด็ก ที่ดูไม่มีความ น่าเชื่อถือ	เป็นเหตุผลวิบัติ เพราะ เป็นเหตุผล อ้างถึงความเป็นเด็ก ไม่เกี่ยวข้องกันกับสิ่งที่ กำลังพูดถึงซึ่งอาจ เป็นความคิดที่ดีก็ได้	ทำให้ผู้อื่นไม่สนใจ ประเด็นที่น่าเสนอ แล้วไม่มีการนำไป พิจารณา หรือไม่มี การดำเนินการ แก้ไข ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่ ดีก็ได้
เมื่อลิปต์สำหรับผู้มา พบหมอตามนัดคิว ยาวมาก “ลิปต์ผู้ป่วยก็ ว่าง ขึ้นลิปต์ก็ได้”	ไม่สมเหตุสมผลเพราะ การที่อ้างว่าคิดยาว และลิปต์ผู้ป่วยจะว่าง พอตินั้นไม่เกี่ยวข้องกัน ลิปต์ผู้ป่วยจะว่าง หรือไม่ก็ตาม แต่ก็ได้ จัดเตรียมไว้สำหรับ	ทำให้เกิด ความเข้าใจผิด ว่าสามารถใช้ ลิปต์ผู้ป่วยได้ ถ้าช่วงนั้นว่าง	เป็นเหตุผลวิบัติ เพราะเป็นเหตุผลที่ ไม่เกี่ยวข้องกัน เป็น ให้เหตุผลที่ สนับสนุนการ กระทำว่าถูกต้อง ทั้ง ที่กระทำในสิ่งที่ผิด	ผู้ป่วยฉุกเฉินที่มาที่ หลังต้องรอลิปต์ที่ ถูกใช้โดยผู้อื่น อาจ ทำให้การรักษา ล่าช้า และอาจมี การนำไปใช้กับกรณี อื่น ๆ ที่คล้ายกันได้

สถานการณ์	1) เหตุผลนี้ สมเหตุสมผลหรือไม่	2) เหตุผลทำให้ เกิดความ เข้าใจผิด หรือไม่	3) เหตุผลนี้เป็น เหตุผลวิบัติหรือไม่	4) เกิดผลเสีย หรือไม่
	ผู้ป่วยซึ่งอาจมีผู้ป่วย ฉุกเฉินมาที่หลังก็ได้			ทำให้เกิดผลกระทบ ที่ตามมาได้
ตำรวจปรับนักเรียน ที่ขี่มอเตอร์ไซด์โดย ไม่สวมหมวก กันน็อค แต่นักเรียน ให้เหตุผลว่า “สงสารผมเถอะ ครับ ผมไม่มีเงินต้อง นำเงินไปซื้อนมให้ ลูก”	ไม่สมเหตุสมผลเพราะ การอ้างถึงความน่าสาร ไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ กระทำผิดคือไม่ใส่ หมวกกันน็อคตามที่ กฎหมายกำหนด	ทำให้เกิด ความเข้าใจผิด ว่าถ้ามีความ น่าสงสารไม่ ต้องปฏิบัติ ตามกฎหมาย ก็ได้	เป็นเหตุผลวิบัติ เพราะ เป็นเหตุผลที่ อ้างความน่าสาร ไม่ สอดคล้องกับการ กระทำผิดตาม กฎหมาย	หากมีการกระทำก็ จะอ้างถึงความน่า สงสารเพื่อไม่ต้อง รับผิดชอบการ กฎหมาย
มีคนขี่มอเตอร์ไซด์ ขึ้นมาบนทางเท้า นักเรียนได้บอกให้ผู้ ขับขี่ ลงไปขับบน ถนนให้ถูกต้อง เดี๋ยวจะเกิด อุบัติเหตุ ผู้ขี่มอเตอร์ไซด์ ตอบว่า “ใคร ๆ ก็ขี่มอเตอร์ ไซด์บนทางเท้า ทั้งนั้น และบนถนน รถติดมาก”	ไม่สมเหตุสมผลเพราะ เป็นการอ้างการกระทำ ของคนอื่น หรือเหตุผล อื่นที่รถติด ซึ่งไม่ เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ กระทำผิดกฎหมาย	ทำให้เกิด ความเข้าใจผิด ว่าถ้าบนถนน รถติดและคน อื่นก็ทำ จึง สามารถขี่รถ บนทางเท้าได้	เป็นเหตุผลวิบัติ เพราะการอ้าง เหตุผล ที่ไม่ เกี่ยวข้องกัน เพื่อ สนับสนุนการ กระทำของตนเองให้ ถูกต้อง ทั้ง ๆ ที่ กระทำผิดกฎหมาย	ทำให้ผู้อื่นกระทำ ตาม และอาจเกิด อุบัติเหตุและอาจมี การนำไปใช้กับกรณี อื่น ๆ ที่คล้ายกันได้

สถานการณ์	1) เหตุผลนี้ สมเหตุสมผลหรือไม่	2) เหตุผลทำ ให้เกิดความ เข้าใจผิด หรือไม่	3) เหตุผลนี้เป็น เหตุผลวิบัติหรือไม่	4) เกิดผลเสีย หรือไม่
นักเรียนแสดงความ คิดเห็น ที่แตกต่าง จากข้อสรุปของ กลุ่ม แต่เพื่อนของ นักเรียนกล่าวว่า “เธอไม่เห็นด้วยกับ ความคิดกลุ่มเรา แสดงว่าเธอเห็นด้วย กับความคิดเพื่อน กลุ่มอื่นใช่ไหม”	ไม่สมเหตุสมผลเพราะ การไม่เห็นด้วย ความคิดกลุ่มนี้ ไม่ใช่ ว่าต้องมีความคิดเห็น เหมือนกลุ่มอื่น เพราะ ยังมีปัจจัยอื่นที่ เกี่ยวข้องและนำมา ตัดสินใจ	ทำให้เกิด ความเข้าใจผิด ว่ามีเพียงสอง ทางเลือก โดย ไม่พิจารณา ปัจจัยในการ พิจารณาอื่น ๆ	เป็นเหตุผลวิบัติ เพราะ เป็นการอ้าง เหตุผลที่ไม่ครบถ้วน ไม่สอดคล้อง กัน เพราะต้อง พิจารณาปัจจัยอื่น ๆ ประกอบด้วย	คนเข้าใจผิด โดยไม่ สนใจประเด็นอื่น ๆ ประกอบการ พิจารณา มุ่งแค่ 2 ทางเลือกเท่านั้น
ครูบอกให้นักเรียน ทำการบ้านส่ง แต่เพื่อนนักเรียน ตอบครูว่า “ผมไม่ควรถูกทำ การบ้าน เพราะผม สอบได้ที่ 1 อยู่ แล้ว”	ไม่สมเหตุสมผลเพราะ เหตุผลที่อ้างการสอบ ได้ที่ 1 ไม่เกี่ยวข้องกับ การที่ไม่ต้องทำ การบ้าน ซึ่งเป็นภาระ งานที่ครูกำหนด	ทำให้เกิด ความเข้าใจผิด ว่าถ้าสอบได้ที่ 1 ไม่ต้องทำ การบ้าน	เป็นเหตุผลวิบัติ เพราะ เป็นการอ้าง ถึงความพิเศษ ที่ไม่ ต้องสิ่งนั้นสิ่งนี้ได้ ซึ่งความพิเศษไม่ เกี่ยวกับสิ่งที่ต้องทำ	ทำให้ผู้อื่นเข้าใจผิด ว่าถ้ามีความพิเศษ อื่น ๆ ก็ไม่ต้องทำ อะไรก็ได้ ถึงแม้จะ อยู่ในระเบียบ ข้อกำหนด หรือ กฎหมายก็ตาม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล

รหัสวิชา ว23104

รายวิชา วิทยาการคำนวณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 1

เวลา 50 นาที

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ม. 3/3 ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล วิเคราะห์สื่อและผลกระทบจากการให้ข่าวสารที่ผิดเพื่อการใช้งานอย่างรู้เท่าทัน

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ควรระมัดระวังการถูกหลอกลวงที่จะสร้างความเสียหาย และป้องกันตนเองจากการถูกโน้มน้าวด้วยเนื้อหาที่เป็นเท็จ ควรวิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาและสาระของสื่อก่อนนำไปใช้หรือเผยแพร่

3. สาระการเรียนรู้

การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศในการทำธุรกรรมต่าง ๆ ควรคำนึงถึงการใช้งานอย่างปลอดภัย ตัวอย่างการปฏิบัติ เช่น การตั้งรหัสผ่านที่ปลอดภัย ควรใช้รหัสผ่านที่ประกอบด้วยอักษรพิมพ์เล็ก-ใหญ่ ตัวเลข และสัญลักษณ์พิเศษ หลีกเลี่ยงการใช้รหัสผ่านที่ง่ายต่อการคาดเดา เช่น วันเกิดหรือชื่อ เปลี่ยนรหัสผ่านเป็นระยะ และไม่ใช้รหัสผ่านเดียวกันในหลายระบบ

การรู้เท่าทันสื่อ ทำได้โดยตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล เช่น เป็นสื่อหลักที่มีชื่อเสียง หรือเป็นเว็บไซต์ที่ไม่ทราบที่มาที่ไป ไม่แชร์ข้อมูลโดยไม่ตรวจสอบก่อน ก่อนแชร์หรือส่งต่อข้อมูล ควรตรวจสอบความถูกต้องและแหล่งที่มาของข้อมูลนั้น เพื่อป้องกันการเผยแพร่ข่าวปลอมหรือข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง

ข่าวลวง คือ ข้อมูลหรือข่าวสารที่ถูกสร้างขึ้นโดยมีเจตนาหรือโดยความประมาทที่ส่งผลให้ข้อมูลนั้นผิดหรือบิดเบือนความจริง

ลักษณะของข่าวลวง เช่น สร้างเรื่องราวเพื่อให้เป็นจุดสนใจของสังคม , สร้างความหวาดกลัว , กระตุ้นความโลภ , สร้างความเกลียดชัง , ส่งต่อกันมาผ่านเครือข่ายทางสังคม , ไม่ระบุแหล่งที่มา

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

1) อธิบายลักษณะและผลกระทบของข่าวลวง

4.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1) วิเคราะห์ข่าวลวง และระบุแนวปฏิบัติเมื่อพบข่าวลวง

4.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

1) ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และผลกระทบของข่าวลวง

5. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

วิเคราะห์ข่าวลวง ระบุแนวทางการปฏิบัติที่เหมาะสม ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และผลกระทบของข่าวลวง การใช้งานอย่างรู้เท่าทัน

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ซื่อสัตย์สุจริต

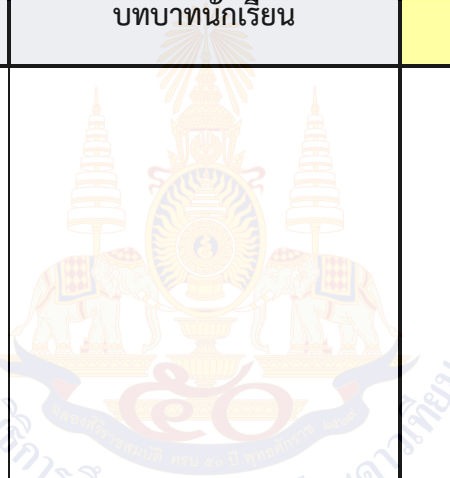
6.2 ใฝ่เรียนรู้

6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน/ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน วิเคราะห์ข่าวลวง ระบุแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสม ตระหนักถึงการใช้อย่างปลอดภัย และผลกระทบของข่าวลวง การใช้งานอย่างรู้เท่าทัน ด้านความรู้ อธิบายลักษณะและผลกระทบของข่าวลวง	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที) 1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถามว่า - นักเรียนใช้เทคโนโลยีทำกิจกรรมอะไรบ้าง - นักเรียนคิดว่านักเรียนใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัยหรือไม่ เพราะอะไร - นักเรียนคิดว่าการใช้เทคโนโลยีต้องระมัดระวังเรื่องใดบ้าง นักเรียนเคยมีประสบการณ์ที่เคย	1. นักเรียนร่วมกันปรึกษาคำตอบจากคำถามของครู รวมถึงร่วมกันอภิปรายเหตุผลประกอบ	1. ใบความรู้ที่ 3 เรื่องรู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย 2. สื่อ PowerPoint เรื่อง รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย 3. หนังสือเรียน รายวิชา พื้นฐาน วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	1. ใบกิจกรรม ที่ 4 เรื่อง ข่าวลวง เป็นเหตุสังเกตได้ 2. ใบกิจกรรม ที่ 5 เรื่อง แอป พลิกเค ช่นไหน	1. วัดความรู้ความเข้าใจทักษะ/กระบวนการ และคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม 2. แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของ ผู้เรียน 3. แบบประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านทักษะกระบวนการ วิเคราะห์ข่าวลวงและระบุแนวปฏิบัติเมื่อพบข่าวลวง คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และผลกระทบของข่าวลวง คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซื่อสัตย์สุจริต	ดู หลีกเลี่ยงจากสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ - นักเรียนมีวิธีการใช้เทคโนโลยีให้ปลอดภัยอย่างไร - นักเรียนเคยได้รับข้อความข่าวต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไรบ้าง - เมื่อนักเรียนอ่านข้อความข่าวนั้นแล้วรู้สึกอย่างไร นักเรียนเชื่อข่าว		วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดย สสวท.	ใช้ อย่างไร	คุณลักษณะอันพึงประสงค์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ผู้เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน	เหล่านี้หรือไม่ เพราะอะไร - นักเรียนคิดว่าผู้ที่ส่งข้อความข่าวเหล่านี้ มีวัตถุประสงค์อะไร 2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 3-5 คน	2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน			
	ขั้นสอน (20 นาที) 1. ครูให้นักเรียนค้นหาความรู้เกี่ยวกับข่าวลวง 2. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า - ข่าวลวงคืออะไร - ข่าวลวงมีลักษณะอย่างไร และ	1. นักเรียนค้นหาความรู้เกี่ยวกับข่าวลวง 2. นักเรียนร่วมกันหาคำตอบ 3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับข่าวลวง			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ยกตัวอย่างของข่าวลวง - ผู้ส่งข่าวลวงมีวัตถุประสงค์อะไร - นักเรียนจะมีวิธีหลีกเลี่ยงการหลงเชื่อข่าวลวงอย่างไร 3. ครูสรุปความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับข่าวลวง				
	ขั้นปฏิบัติ (20 นาที) ครูให้นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 4 เรื่องข่าวลวงเป็นเหตุ สังเกตได้	- นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 4 เรื่องข่าวลวงเป็นเหตุ สังเกตได้ - นักเรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบในใบกิจกรรม			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	2. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบในใบกิจกรรม 3. ครูให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 3 เรื่องรู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย 4. ครูให้นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 5 เรื่องแอปพลิเคชันไหนใช้อย่างไร แล้วนำเสนอคำตอบ 5. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบของแต่ละกลุ่มความแตกต่าง และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	3. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 3 เรื่องรู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย 4. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 5 เรื่องแอปพลิเคชันไหนใช้อย่างไร 5. นักเรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบของแต่ละกลุ่ม			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ / แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน / ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ขั้นสรุป (5 นาที) 1. ครูถามคำถามข้อแนะนำในการสังเกตข่าวลวงมีอะไรบ้าง 2. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย พร้อมการนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน - การรู้ว่าข้อมูลใดเป็นเหตุ ผล วิ บั ตี มีประโยชน์ต่อนักเรียนอย่างไร	1. นักเรียนร่วมกันตอบคำถาม 2. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย พร้อมการนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	- นักเรียนจะนำความรู้ นี้ไปใช้ประโยชน์ใน ชีวิตอย่างไร				



8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- 1) ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย
- 2) สื่อ PowerPoint เรื่อง รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย
- 3) หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดย สสวท.

9. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

- 1) ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่องข่าวลวงเป็นเหตุ สังเกตได้
- 2) ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่องแอปพลิเคชันไหนใช้อย่างไร

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) 1. อธิบายลักษณะและผลกระทบของข่าวลวง	1. ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง ข่าวลวงเป็นเหตุ สังเกตได้ 2. ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง แอปพลิเคชันไหนใช้อย่างไร	แบบประเมินความรู้ความเข้าใจ	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) 1. วิเคราะห์ข่าวลวง และระบุแนวปฏิบัติเมื่อพบข่าวลวง	1. ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง ข่าวลวงเป็นเหตุ สังเกตได้ 2. ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง แอปพลิเคชันไหนใช้อย่างไร	แบบประเมินทักษะกระบวนการ	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) 1. ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และผลกระทบของข่าวลวง	การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะเจตคติ ค่านิยม	แบบประเมินคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป

สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน วิเคราะห์ข่าวลวง ระบุแนวทางปฏิบัติ ที่เหมาะสม ตระหนักถึงการใช้ เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และ ผลกระทบของข่าวลวง การใช้งาน อย่างรู้เท่าทัน	สังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ ที่แสดงออกถึง สมรรถนะในการทำ กิจกรรม	สังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ ที่แสดงออกถึง สมรรถนะในการทำ กิจกรรม	ผ่านเกณฑ์การ ประเมิน “เกิด” ทุกพฤติกรรมบ่งชี้ที่ วัด (3 คะแนน)
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรมที่ แสดงถึงคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



**เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ความรู้ความเข้าใจ ทักษะ/กระบวนการ
และคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม**

ลำดับ	ชื่อ	อธิบายลักษณะและ ผลกระทบของข้าวม่วง			วิเคราะห์ข้าวม่วง และ ระบุแนวปฏิบัติเมื่อพบ ข้าวม่วง			ตระหนักถึงการใช้ เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และผลกระทบของข้าวม่วง			สรุป คะแนน (3)
		3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. อธิบายลักษณะและ ผลกระทบของข้าวม่วง	อธิบายลักษณะและ ผลกระทบของข้าวม่วง ถูกต้องและครบถ้วน	อธิบายลักษณะและ ผลกระทบของข้าวม่วง ถูกต้องส่วนใหญ่	อธิบายลักษณะและ ผลกระทบของข้าวม่วง ถูกต้องบางส่วน
2. วิเคราะห์ข้าวม่วง และ ระบุแนวปฏิบัติเมื่อพบข้าวม่วง	วิเคราะห์ข้าวม่วง และ ระบุแนวปฏิบัติเมื่อพบ ข้าวม่วงได้ถูกต้อง ครบถ้วน	วิเคราะห์ข้าวม่วง และ ระบุแนวปฏิบัติเมื่อพบ ข้าวม่วงได้ถูกต้อง บางส่วน	วิเคราะห์ข้าวม่วง และระบุ แนวปฏิบัติเมื่อพบข้าวม่วง ได้ถูกต้องบางส่วน
3. ตระหนักถึงการใช้ เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และผลกระทบของข้าวม่วง	คำนึงถึงการใช้ เทคโนโลยีอย่าง ปลอดภัยและผลกระทบ ของข้าวม่วงมากที่สุด	คำนึงถึงการใช้ เทคโนโลยีอย่าง ปลอดภัยและผลกระทบ ของข้าวม่วงมาก	คำนึงถึงการใช้เทคโนโลยี อย่างปลอดภัยและ ผลกระทบของข้าวม่วง บางครั้ง

เกณฑ์การตัดสิน

- คะแนน 3 หมายถึง ดี
 คะแนน 2 หมายถึง พอใช้
 คะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมินสมรรถนะ

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

1.3.1 วิเคราะห์ตีความข้อเท็จจริงเป็นแนวคิด หรือความรู้ และข้อคิดทั้งเชิงบวกและเชิงลบ

1.3.2 ตรวจสอบ และประเมินความถูกต้องของข้อเท็จจริง ความน่าเชื่อถือ และความเป็นกลางของข้อมูล ตัดสินใจเลือกรับหรือไม่รับข้อมูล ข่าวสาร

สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5.1.3 เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม โดยมีความหลากหลายแปลกใหม่ ไม่ลอกเลียนแบบไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรมบ่งชี้ของตัวชี้วัด ในสมรรถนะหลัก						รวมคะแนน	สิ่งที่ควรได้รับการพัฒนา
		1.3.1		1.3.2		5.1.3			
		เกิด (1)	ไม่เกิด (0)	เกิด (1)	ไม่เกิด (0)	เกิด (1)	ไม่เกิด (0)		

หมายเหตุ การใช้แบบประเมินสมรรถนะ

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 1 หมายถึง เกิด

คะแนน 0 หมายถึง ไม่เกิด

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมิน “เกิด” ทุกพฤติกรรมบ่งชี้ที่วัด (2 คะแนน)

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน									รวม คะแนน (6 คะแนน)	สิ่งที่ควร ได้รับการ พัฒนา
		ชื่อสัตย์สุจริต			ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นในการทำงาน				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ซื่อสัตย์สุจริต	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรงเป็นแบบอย่างที่ดีด้านความซื่อสัตย์	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
2. ใฝ่เรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนเป็นประจำ	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ ต่าง ๆ บ่อยครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจ ใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ เป็นบางครั้ง
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้นภายในเวลาที่กำหนด	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุง และพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	7-9	หมายถึง	ดี
คะแนน	4-6	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	1-3	หมายถึง	ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (4-6) 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 3 เรื่อง รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่องรู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ในปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการทำงานต่าง ๆ เพื่อความสะดวกและรวดเร็ว เช่น การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งผู้ใช้งานจะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยในการใช้งาน การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การโอนเงิน การชำระค่าสินค้าและบริการออนไลน์

การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ มี 2 รูปแบบ คือ

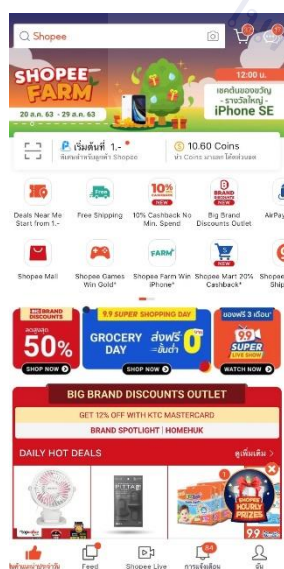
- การทำธุรกรรมโดยตรงระหว่างผู้ขายและผู้ซื้อ เป็นการทำธุรกรรมผ่านทางเครือข่ายสังคมต่าง ๆ หรือผ่านเว็บไซต์ของผู้ขาย เช่น การจองที่พักผ่านทางเว็บไซต์ของโรงแรม

- การทำธุรกรรมโดยผ่านผู้ให้บริการกลาง เป็นธุรกรรมที่มีผู้ให้บริการสนับสนุนการดำเนินการหรือตัวกลาง โดยผู้ให้บริการรวบรวมสินค้าและบริการประเภทต่าง ๆ ให้อยู่ที่เดียวเพื่อย่อยต่อการเข้าถึงและใช้บริการของทั้งผู้ซื้อและผู้ขาย เช่น บริการซื้อขายสินค้า บริการสำหรับจองที่พัก บริการกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งจะมีเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันเพื่อให้ผู้ใช้เข้าใช้งานได้ง่าย เช่น ebay.com, lazada.co.th, shopee.co.th

ตัวอย่างแอปพลิเคชันที่ให้บริการทำธุรกรรมประเภทต่าง ๆ เช่น

1. แอปพลิเคชันสำหรับการซื้อขายสินค้า

แอปพลิเคชันนี้จะให้บริการซื้อขายสินค้าทุกชนิดแบบออนไลน์ เพื่อให้ทุกคนสามารถเลือกซื้อและขายสินค้าได้อย่างสะดวก และมีระบบการชำระเงินและส่งสินค้า



Shopee



Lazada

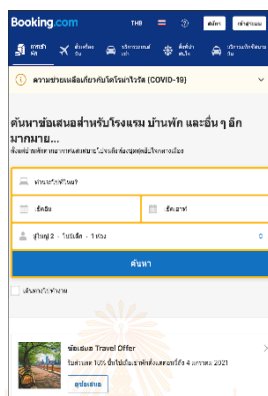
“ตัวอย่างแอปพลิเคชันสำหรับซื้อขายสินค้า”

2. แอปพลิเคชันสำหรับจองที่พัก

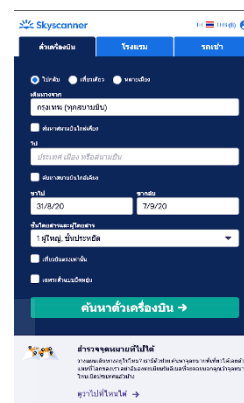
แอปพลิเคชันสำหรับให้บริการสำรองห้องพัก สามารถกำหนดตัวกรองเพื่อค้นหาโรงแรม พื้นที่/สถานที่ตั้ง สิ่งอำนวยความสะดวก ช่วงราคา มาตรฐานโรงแรม สิ่งอำนวยความสะดวก เช่น สระว่ายน้ำ ห้องฟิตเนส อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง



อโกด้า (Agoda)



บุ๊กกิ้ง (Booking)



สกายสแกนเนอร์ (skyscanner)

“ตัวอย่างแอปพลิเคชันสำหรับจองที่พัก”

3. แอปพลิเคชันกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์

แอปพลิเคชันกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ เป็นบริการด้านธุรกรรมทางการเงิน ที่ทำให้เราสามารถโอนเงิน ถอนเงิน และชำระค่าบริการ เช่น ค่าสินค้า ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าบัตรเครดิต และสินเชื่อต่าง ๆ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเติมเงินเข้าแอปพลิเคชันได้ง่ายและสะดวกจากบัญชีธนาคาร บัตรเครดิต บัตรเติมเงิน ตู้ ATM เป็นต้น



ทรูมัน



เป๋าตัง

“ตัวอย่างแอปพลิเคชันกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์”

การซื้อขายสินค้าและบริการทำให้เกิดความสะดวกและรวดเร็ว แต่ผู้ใช้บริการควรตระหนักถึงผลกระทบซึ่งมีทั้งด้านบวกและลบ เพื่อให้สามารถทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย ก่อนและหลังการใช้บริการควรปฏิบัติดังนี้

- 2.1 ใช้งานบนอุปกรณ์ส่วนตัว
- 2.2 ตั้งรหัสผ่านให้มีความปลอดภัย
- 2.3 จำกัดวงเงินในการทำธุรกรรม
- 2.4 ตรวจสอบประวัติการฉ้อโกง
- 2.5 อ่านรีวิวก่อนสั่งซื้อ
- 2.6 ตรวจสอบคุณสมบัติของสินค้า
- 2.7 เก็บหลักฐานการสั่งซื้อไว้



ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่องข่าวลวงเป็นเหตุ สังเกตได้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่องรู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

1. ศึกษาเนื้อหาข่าวต่อไปนี้ แล้วพิจารณาประเด็นที่เกี่ยวข้อง แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องผลการพิจารณา พร้อมให้เหตุผลประกอบ

เนื้อหาข่าว	ประเด็นพิจารณา			เหตุผล
	วัตถุประสงค์ แอบแฝง	สร้างความ สนใจ/ ตื่น ตระหนก	กระตุ้น ความโลภ	
1. น้ำมันเบนซินมีสารระเหย ดูดพิษจากแมลงกัดต่อย หายใน 3-5 นาที ไม่มีการเจ็บ การบวม				
2. กลิ่นหอมฝรั่ง ทำให้ลงไปพันลำไส้				
3. ยกเลิกบัตร ATM ขอคืนค่าธรรมเนียมได้				
4. เผยสถิติที่น่าตกใจ! คนไทยเกินครึ่ง มีเงินติดบัญชีไม่ถึง 3,000 บาท				

5. กรมการจัดหางานเปิดโอกาสให้ทำงานเกาหลี ญี่ปุ่น และต่างประเทศได้ง่ายๆ ไม่ยุ่งยาก พร้อม โอนเงินเพื่อจองสิทธิ์				
---	--	--	--	--

2. ให้ระบุแนวทางในการพิจารณาว่าข่าวใดเป็นข่าวลวง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. นำเนื้อหาข่าวจากข้อ 1 ไปตรวจสอบกับเว็บไซต์ <https://www.antifakenewscenter.com/> ว่าเป็นข่าวจริง หรือ ข่าวลวง



4. เลือกเนื้อหาข่าวที่เป็นข่าวลวง 1 สถานการณ์ จากข้อ 1 แล้วพิจารณาความเสียหายที่เกิดขึ้น

เนื้อหาข่าว ข้อ

ความเสียหายที่เกิดขึ้นจากข่าวลวง คือ

5 ระบุแนวทางในการปฏิบัติเมื่อพบข่าวลวง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่องแอปพลิเคชันไหน ใช้อย่างไร
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่องรู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย
 รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
 3. 4.

1. ให้นำวัตถุประสงค์การใช้งานแอปพลิเคชันด้านล่างนี้ เติมลงในช่องว่างใต้แอปพลิเคชันที่สอดคล้องกับบริการ

วัตถุประสงค์การใช้งานแอปพลิเคชัน

A. ซื้อ/ขายสินค้า B. สั่งอาหาร/ส่งของ C. จองบริการ D. ชำระเงิน

2. ยกตัวอย่างการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์จากชีวิตประจำวัน

ชื่อการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ คือ

ขั้นตอนการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ มีดังนี้

.....

.....

.....

.....

3. ระบุแนวทางการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย

.....

.....

.....

.....

.....

.....



เฉลยใบกิจกรรมที่ 4 เรื่องข่าวลวงเป็นเหตุ สังเกตได้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่องรู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. ศึกษาเนื้อหาข่าวต่อไปนี้ แล้วพิจารณาประเด็นที่เกี่ยวข้อง แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องผลการพิจารณา พร้อมให้เหตุผลประกอบ

เนื้อหาข่าว	ประเด็นพิจารณา			เหตุผล
	วัตถุประสงค์ แอบแฝง	สร้างความ สนใจ/ ตื่น ตระหนก	กระตุ้น ความ โลภ	
1. น้ำมันเบนซินมีสารระเหย ดูดพิษจากแมลงกัดต่อย หาย ใน 3-5 นาที ไม่มีการเก็บ การบวม	✓	✓		<u>อาจมีวัตถุประสงค์ทำลายบริษัท ผลิตยารักษาแมลงกัดต่อย และ สร้างความน่าสนใจว่าถ้าน้ำมัน เบนซิน สามารถดูดพิษได้ก็ไม่ต้อง พึ่งยารักษาเฉพาะ</u>
2. กลิ่นหมากฝรั่ง ทำให้ลงไป พันลำไส้	✓	✓		<u>อาจมีวัตถุประสงค์ทำลายบริษัท ผลิตหมากฝรั่งสร้างความตื่น ตระหนก ว่าหากเกิดการกลืน หมากฝรั่ง อาจจะต้องใจหรือไม่ ตั้งใจจะทำให้เป็นอันตรายกับ ลำไส้</u>
3. ยกเลิกบัตร ATM ขอคืน ค่าธรรมเนียมได้				<u>ไม่ได้มีวัตถุประสงค์แอบแฝง สมเหตุสมผล เป็นเรื่องปกติไม่ได้ สร้างจุดสนใจหรือกระตุ้นความ โลภ</u>

4. เผยสถิติที่น่าตกใจ! คนไทย เกินครึ่ง มีเงินติดบัญชีไม่ถึง 3,000 บาท		✓		อาจจะสร้างจุดสนใจ แต่พิจารณา ความเหมาะสมผลของรายได้คน ไทย ก็เป็นไปได้ที่เกินครึ่งจะมีเงิน ติดบัญชีไม่ถึง 3,000 บาท ทั้งนี้ ต้องค้นหาผู้ให้ข้อมูลต่อไป
5. กรมการจัดหางานเปิด โอกาสให้ทำงานเกาหลี ญี่ปุ่น และต่างประเทศได้ง่าย ๆ ไม่ ยุ่งยาก พร้อมโอนเงินเพื่อ จองสิทธิ์	✓		✓	มีวัตถุประสงค์ให้โอนเงินก่อน ซึ่ง อาจหลอกลวง ไม่ได้ไปทำงานจริง กระตุ้นให้ผู้ที่ยากไปทำงานโอน เงิน

2. ให้ระบุแนวทางในการพิจารณาว่าข่าวใดเป็นข่าวลวง

สร้างเรื่องราวเพื่อให้เป็นจุดสนใจ หรือ ให้ความรู้สึกตื่นตระหนกมากเกินไป

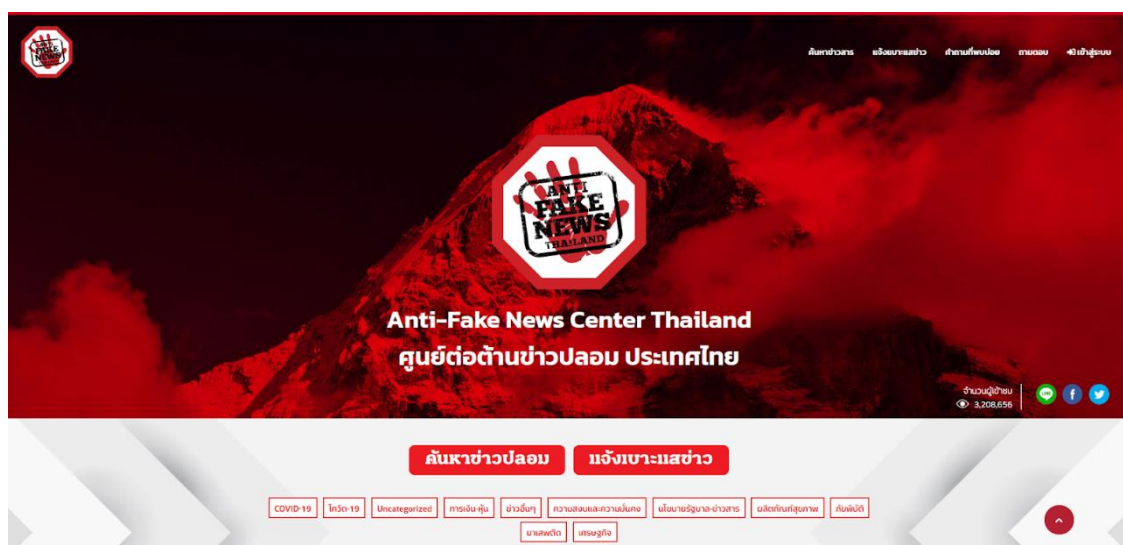
มีวัตถุประสงค์แอบแฝง

ให้ความรู้สึกอคติเชิงลบ

กระตุ้นความโลภ/มีผลประโยชน์ได้อย่างง่าย ๆ

ไม่มีแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ

3. นำเนื้อหาข่าวจากข้อ 1 ไปตรวจสอบกับเว็บไซต์ <https://www.antifakenewscenter.com/> ว่าเป็นข่าวจริง หรือ ข่าวลวง



4. เลือกเนื้อหาข่าวที่เป็นข่าวลวง 1 สถานการณ์ จากข้อ 1 แล้วพิจารณาความเสียหายที่เกิดขึ้น

เนื้อหาข่าว ข้อ 5

ความเสียหายที่เกิดขึ้นจากข่าวลวง คือ กรมการจัดหางานเสียชื่อเสียง เกิดความวุ่นวายจากคนที่ไปจองสิทธิ์

5. ระบุแนวทางในการปฏิบัติเมื่อพบข่าวลวง

ไม่ส่งต่อ ไม่กดถูกใจ ข่าวที่ยังไม่มีแหล่งที่มาชัดเจน ตั้งสติทุกครั้งที่ได้รับข่าวสาร ต้องตรวจสอบก่อน
แจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อแก้ไขปัญหา



เผลยไปกิจกรรมที่ 5 เรื่องแอปพลิเคชันไหน ใช้อย่างไร
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่องรู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย
 รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. ให้นำวัตถุประสงค์การใช้งานแอปพลิเคชันด้านล่างนี้ เติมลงในช่องว่างใต้แอปพลิเคชันที่สอดคล้องกับบริการ

วัตถุประสงค์การใช้งานแอปพลิเคชัน

A. ซื้อ/ขายสินค้า B. สั่งอาหาร/ส่งของ C. จองบริการ D. ชำระเงิน

 <u>A. ซื้อ/ขาย</u>	 <u>D. ชำระเงิน</u>	 <u>B. สั่งอาหาร/ส่ง</u>	 <u>C. จองบริการ</u>	 <u>C. จองบริการของ</u>
 <u>A. ซื้อสินค้า</u>	 <u>B. สั่งอาหาร/ส่ง</u>	 <u>C. จองบริการของ</u>	 <u>A. ซื้อ/ขายสินค้า</u>	 <u>D. ชำระเงินของ</u>

2. ยกตัวอย่างการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์จากชีวิตประจำวัน

ชื่อการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ คือ Shopee

ขั้นตอนการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ มีดังนี้

- 1) สมัครสมาชิกของบริการ
- 2) เลือกชนิดและจำนวนสินค้าที่ต้องการ
- 3) ตรวจสอบความถูกต้อง เลือกช่องทางการจัดส่ง ตรวจสอบยอดชำระสินค้า และกดสั่งซื้อสินค้า
- 4) ชำระเงินผ่านบัตรเครดิต/แอปสำหรับชำระเงิน/เก็บเงินปลายทาง
- 5) ตรวจสอบสถานะการจัดส่งสินค้า
- 6) รอรับสินค้า และตรวจสอบคุณภาพสินค้า

7) ถ้าสินค้าไม่มีปัญหา กดยอมรับสินค้า ถ้าสินค้ามีปัญหา กดคืนสินค้า

3. ระบุแนวทางในการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย

ซื้อของจากหน่วยงาน/ร้านที่มีความน่าเชื่อถือ

จำกัดวงเงินในการทำธุรกรรม

อ่านรีวิวก่อนสั่งซื้อ

เก็บหลักฐานการสั่งซื้อไว้

ตั้งรหัสผ่านให้มีความปลอดภัย



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล

รหัสวิชา ว23104

รายวิชา วิทยาการคำนวณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 1

เวลา 50 นาที

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ม. 3/3 ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล วิเคราะห์สื่อและผลกระทบจากการให้ข่าวสารที่ผิดเพื่อการใช้งานอย่างรู้เท่าทัน

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การกระทำผิด พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์

3. สาระการเรียนรู้

กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และการใช้คอมพิวเตอร์

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

1) อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้องกฎหมาย

4.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1) วิเคราะห์สถานการณ์ และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย

4.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

1) ใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ

5. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

อธิบายแนวปฏิบัติ วิเคราะห์สถานการณ์ และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบไม่ขัดต่อกฎหมาย

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ซื่อสัตย์สุจริต

6.2 ใฝ่เรียนรู้

6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้ หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน อธิบายแนวปฏิบัติ วิเคราะห์สถานการณ์ และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบไม่ขัดต่อกฎหมาย ด้านความรู้ อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกกฎหมาย ด้านทักษะกระบวนการ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที) 1. ครูนำเข้าสู่การเรียนรู้ เพื่อและเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักเรียนในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยการตั้งคำถาม เช่น - นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการทำกิจกรรมใดบ้าง - นักเรียนเคยพบการแชร์ข้อความ ภาพ หรือการกระทำที่มีความเสี่ยงในการใช้เทคโนโลยีกระทำผิด	1. นักเรียนร่วมกันปรึกษาหารือเพื่อหาคำตอบจากคำถามของครู รวมถึงร่วมกันอภิปรายเหตุผลประกอบ	1. ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง กฎหมายควรรู้ 2. สื่อ PowerPoint เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้ 3. หนังสือเรียน รายวิชา พื้นฐาน วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี	ใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง ผิดไหมที่ทำแบบนี้	1. วัดความรู้ความเข้าใจ ทักษะ/กระบวนการ และ คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม 2. แบบประเมิน สมรรถนะสำคัญของ ผู้เรียน 3. แบบประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้ หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
วิเคราะห์สถานการณ์และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน	กฎหมายหรือไม่อย่างไร 2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 3-4 คน	2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน	วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดย สสวท.		คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
	ขั้นสอน (20 นาที) 1. ครูเตรียมการ์ดที่มีข้อความหรือสถานการณ์สมมุติที่เกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต เช่น การส่งต่อข้อมูลผิดกฎหมายหรือการโพสต์ข้อมูลละเมิดสิทธิผู้อื่น 2. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทายว่ามาตราใดที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์นั้น หากตอบถูกได้รับคะแนน และอภิปรายว่ามาตรานั้นมีบทลงโทษหรือข้อ	1. นักเรียนศึกษาการ์ดที่มีข้อความหรือสถานการณ์สมมุติที่ 2. นักเรียนหาคำตอบว่ามาตราใดที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์นั้น			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้ หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ห้ามอย่างไร กลุ่มไหนที่หายถูกบ่อยที่สุดในเกมนี้จะได้รับรางวัลพิเศษ 3. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายมาตราและบทลงโทษแต่ละสถานการณ์ 4. ครูให้นักเรียนสรุปประเด็นความรู้ที่ได้จากกิจกรรม 5. ครูให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 4 เรื่องกฎหมายควรรู้	3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายมาตราและบทลงโทษแต่ละสถานการณ์ 4. นักเรียนสรุปประเด็นความรู้ที่ได้จากกิจกรรม 5. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 4 เรื่องกฎหมายควรรู้			
	ขั้นปฏิบัติ (20 นาที) 1. ครูให้นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 6 เรื่องผิดไหมที่ทำแบบนี้ และตอบคำถามตามสถานการณ์ที่	1. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 6 เรื่องผิดไหมที่ทำแบบนี้			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้ หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	กำหนดให้ และนำเสนอคำตอบ โดยข้อ 1-2 ทำเป็นคู่ และข้อ 5-7 ทำเป็นกลุ่ม 2. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย คำตอบของแต่ละกลุ่มความ แตกต่าง และข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม	โดยข้อ 1-2 ทำเป็นคู่ และ ข้อ 5-7 ทำเป็นกลุ่ม 2. นักเรียนร่วมกันอภิปราย คำตอบของแต่ละกลุ่ม			
	ขั้นสรุป (5 นาที) 1. ครูถามคำถามนักเรียน - ความรู้ที่ได้จาก บทเรียนนี้ได้อะไรบ้าง สามารถนำไป ประยุกต์ใช้กับ ชีวิตประจำวันได้ อย่างไร	1. นักเรียนตอบคำถาม			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้ หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	- แนวปฏิบัติตนในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบควรทำอย่างไร - หากกระทำผิดกฎหมายจะมีผลกระทบอย่างไร				

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- 1) ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้
- 2) สื่อ PowerPoint เรื่อง กฎหมายที่ควรรู้
- 3) หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดย สสวท.

9. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

- 1) ใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง ผิดไหมที่ทำได้แบบนี้

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) 1. อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้องกฎหมาย	1. ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง ผิดไหมที่ทำได้แบบนี้	แบบประเมินความรู้ความเข้าใจ	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) 1. วิเคราะห์สถานการณ์ และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย	1. ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง ผิดไหมที่ทำได้แบบนี้	แบบประเมินทักษะกระบวนการ	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) 1. ใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ	การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะเจตคติ ค่านิยม	แบบประเมินคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน อธิบายแนวปฏิบัติ วิเคราะห์สถานการณ์ และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบไม่ขัดต่อกฎหมาย	สังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงสมรรถนะในการทำกิจกรรม	สังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงสมรรถนะในการทำกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์การประเมิน “เกิด” ทุกพฤติกรรมบ่งชี้ที่วัด (3 คะแนน)
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป

**เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ความรู้ความเข้าใจ ทักษะ/กระบวนการ
และคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม**

ลำดับ	ชื่อ	อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้อง			วิเคราะห์สถานการณ์และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย			ใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ			สรุปคะแนน (3)
		3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้อง	อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้องและครบถ้วน	อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้องส่วนใหญ่	อธิบายแนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้องบางส่วน
2. วิเคราะห์สถานการณ์และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย	วิเคราะห์สถานการณ์และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีที่ไม่ขัดต่อกฎหมายถูกต้องและครบถ้วน	วิเคราะห์สถานการณ์และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีที่ไม่ขัดต่อกฎหมายถูกต้องส่วนใหญ่	วิเคราะห์สถานการณ์และนำเสนอแนวทางใช้เทคโนโลยีที่ไม่ขัดต่อกฎหมายถูกต้องบางส่วน
3. ใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ	ใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบมากที่สุด	ใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบมาก	ใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบบางครั้ง

เกณฑ์การตัดสิน

- คะแนน 3 หมายถึง ดี
 คะแนน 2 หมายถึง พอใช้
 คะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมินสมรรถนะ

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

1.1.3 อธิบายแนวคิด หลักการสำคัญ ที่เชื่อมโยงกันที่ปรากฏในข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นจากสถานการณ์ในชีวิตจริง

สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5.1.3 เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม โดยมีความหลากหลายแปลกใหม่ ไม่ลอกเลียนแบบไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรมบ่งชี้ของตัวชี้วัด ในสมรรถนะหลัก				รวมคะแนน	สิ่งที่ควรได้รับการพัฒนา
		1.1.3		5.1.3			
		เกิด(1)	ไม่เกิด (0)	เกิด (1)	ไม่เกิด (0)		

หมายเหตุ การใช้แบบประเมินสมรรถนะ

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 1 หมายถึง เกิด

คะแนน 0 หมายถึง ไม่เกิด

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมิน “เกิด” ทุกพฤติกรรมบ่งชี้ที่วัด (2 คะแนน)

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน									รวม คะแนน (6 คะแนน)	สิ่งที่ควร ได้รับการ พัฒนา
		ซื่อสัตย์สุจริต			ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นในการทำงาน				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ซื่อสัตย์สุจริต	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรงเป็นแบบอย่างที่ดีด้านความซื่อสัตย์	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
2. ใฝ่เรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนเป็นประจำ	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ ต่าง ๆ บ่อยครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจ ใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ เป็นบางครั้ง
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้นภายในเวลาที่กำหนด	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุง และพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	7-9	หมายถึง	ดี
คะแนน	4-6	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	1-3	หมายถึง	ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (4-6) 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 4 เรื่อง กฎหมายคอมพิวเตอร์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่องกฎหมายที่ควรรู้
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ประเทศไทยมีการออกพระราชบัญญัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้การใช้งานที่เกี่ยวข้องเป็นไปด้วยความเรียบร้อย ในปัจจุบันการใช้งานเทคโนโลยีเป็นไปในวงกว้าง และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน นักเรียนจำเป็นต้องศึกษาเพื่อให้สามารถใช้สื่อต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งพระราชบัญญัติต่าง ๆ ได้มีการปรับปรุงให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ สำหรับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันเป็นฉบับที่ 2 พ.ศ.2560 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560

มาตรา	รายละเอียดและบทลงโทษ (จำคุก/ปรับ)
มาตรา 5 การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์	จำคุกไม่เกิน 6 เดือน ปรับไม่เกิน 10,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
มาตรา 6 การล่วงรู้มาตรการป้องกันการเข้าถึง	จำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 20,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
มาตรา 7 การเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์	จำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 40,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
มาตรา 8 การดักข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ	จำคุกไม่เกิน 3 ปี หรือปรับไม่เกิน 60,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
มาตรา 9 การรบกวนหรือแก้ไขข้อมูลคอมพิวเตอร์	จำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ กรณีเป็นการกระทำต่อระบบหรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ตามมาตรา 12 จำคุก 3 – 15 ปี และปรับ 6 หมื่น – 300,000 บาท ถ้าเป็นเหตุให้เกิดอันตรายแก่บุคคลอื่น จำคุกไม่เกิน 10 ปี และปรับไม่เกิน 200,000 บาท หรือเป็นเหตุให้บุคคลอื่นถึงแก่ความตาย จำคุก 5 – 20 ปี และปรับ 100,000 – 400,000 บาท
มาตรา 10 การรบกวนระบบคอมพิวเตอร์	จำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ กรณีเป็นการกระทำต่อระบบหรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ตามมาตรา 12 บทลงโทษจะแตกต่างกันออกไป
มาตรา 11 สแปมเมลล์	- ส่งข้อมูลหรือ E – mail โดยปกปิดหรือปลอมแปลงแหล่งที่มา ปรับไม่เกิน 100,000 บาท

	- ส่งโดยไม่เปิดโอกาสให้ปฏิเสธการตอบรับได้โดยง่าย ก่อให้เกิดความเดือดร้อน หรือรำคาญ ปรับไม่เกิน 200,000 บาท
มาตรา 12 การกระทำความผิดต่อความมั่นคง	ถ้าการกระทำความผิดตามมาตรา 5 มาตรา 6 มาตรา 7 มาตรา 8 หรือ มาตรา 11 จำคุกตั้งแต่ 1 – 7 ปี และปรับตั้งแต่ 20,000 – 140,000 บาท ถ้ากระทำผิดต่อไปนี้ บทลงโทษจะแตกต่างกันออกไป - เกิดความเสียหายจาก ต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์ - การกระทำความผิดมาตรา 9 หรือมาตรา 10 - มิได้เจตนาฆ่าแต่เป็นเหตุให้บุคคลอื่นถึงแก่ความตาย
มาตรา 13 การจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งเพื่อใช้ในการกระทำความผิด	จำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 20,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ทั้งนี้การเผยแพร่ชุดคำสั่ง ในแบบต่าง ๆ จะมีบทลงโทษที่แตกต่างกันไป
มาตรา 14 การปลอมแปลงข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือเผยแพร่เนื้อหาอันไม่เหมาะสม	- ข้อมูลคอมพิวเตอร์ปลอม หรือทุจริต หรือหลอกลวง - ข้อมูลอันเป็นเท็จ เกี่ยวกับความมั่นคงของประเทศ ความปลอดภัย ฯลฯ - ความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงหรือก่อการร้าย - ลามก ประชาชนเข้าถึงได้ - เผยแพร่หรือส่งต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์ โดยรู้อยู่แล้วว่ามีความผิด จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ถ้าเป็นการกระทำต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ผู้กระทำ ผู้เผยแพร่หรือส่งต่อ จำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 60,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
มาตรา 15 ความรับผิดชอบผู้ให้บริการ	ผู้ให้บริการ ให้ความร่วมมือ ยินยอม รู้เห็นเป็นใจ จำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 60,000 บาท คดียอมความได้ และหากพิสูจน์ว่าปฏิบัติตามขั้นตอนการแจ้งเตือนไม่ต้องรับโทษ
มาตรา 16 การเผยแพร่ภาพจากการติดต่อหรือดัดแปลง	ทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย จำคุกไม่เกิน 3 ปี และปรับไม่เกิน 200,000 บาท

ใบกิจกรรมที่ 6 เรื่องผิดไหมที่ทำแบบนี้
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่องกฎหมายที่ควรรู้
 รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
 3. 4.

คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้วบอกว่าสถานการณ์ใด ผิด พ.ร.บ.ว่าด้วยกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พร้อมให้เหตุผลประกอบ **** (ข้อ 1-2 ทำเป็นคู่ และข้อ 5-7 ทำเป็นกลุ่ม) ****

1. น้องกิ๊กตัดต่อรูปเพื่อนแล้วนำไปโพสต์ทางสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่ขออนุญาต

.....

2. น้องนัมเขียนข้อความคติเตือนใจแล้วโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์

.....

3. นางสาวสุภาพไม่พอใจนาง ข เลยโพสต์ต่อว่าในสื่อสังคมออนไลน์

.....

4. น้องพรไลฟ์สดขายของแล้วบอกสรรพคุณเกินความเป็นจริงเพื่อให้ลูกค้าสนใจ

.....

5. นายราชเจอรหัสการเข้าสื่อสังคมออนไลน์ของนาง ก จึงนำรหัสมาใช้เพื่ออยากรู้ว่าเป็นของใครพร้อมทั้งทักข้อความไปยืมเงินเพื่อน ๆ ของนาง ก

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. น้องแอมป์โพสต์ขายสินค้าหน้าสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง และแชร์ลงกลุ่มสาธารณะ

.....

.....

.....

.....

7. เด็กหญิงแมวโพสต์ขายครีมหน้าขาวบอกสรรพคุณเกินความเป็นจริงหน้าสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เฉลยใบกิจกรรมที่ 6 เรื่องผิดใหม่ที่ทำแบบนี้
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่องกฎหมายที่ควรรู้
 รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้วบอกว่าสถานการณ์ใด ผิด พ.ร.บ.ว่าด้วยกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พร้อมให้เหตุผลประกอบ **** (ข้อ 1-2 ทำเป็นคู่ และข้อ 5-7 ทำเป็นกลุ่ม)****

1. น้องกิ๊กติดต่อรูปเพื่อนแล้วนำไปโพสต์ทางสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่ขออนุญาต

น้องกิ๊ก กระทำผิด พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ในเรื่องการติดต่อรูปผู้อื่นโดยไม่ขออนุญาต ในการกระทำครั้งนี้ อาจทำให้เพื่อนเกิดความอับอายจากการที่น้องกิ๊กนำรูปที่มีการติดต่อและนำไปโพสต์ อันทำให้เกิดการถูกดูหมิ่นเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย จนทำให้เสียชื่อเสียง บลทงโทษในการกระทำครั้งนี้คือ จำคุกไม่เกิน 3 ปีและปรับไม่เกิน 200,000 บาท

2. น้องนัมเขียนข้อความคติเตือนใจแล้วโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์

น้องนัม เขียนข้อความเตือนใจนั้น ไม่ถือว่าเป็นการกระทำความผิดพ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

3. นางสาวสุภาพไม่พอใจนาง ข เลยโพสต์ต่อว่าในสื่อสังคมออนไลน์

นางสาวสุภาพ กระทำผิด พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ในเรื่องการโพสต์ต่อว่าผู้อื่นทางโซลเชียล การโพสต์ต่อว่าในครั้งนี้ อาจทำให้ นาง ข ได้รับการดูหมิ่นเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย จนนำไปสู่การเสียชื่อเสียง บลทงโทษในการกระทำครั้งนี้คือ จำคุกไม่เกิน 3 ปีและปรับไม่เกิน 200,000 บาท

4. น้องพรไลฟ์สดขายของแล้วบอกสรรพคุณเกินความเป็นจริงเพื่อให้ลูกค้าสนใจ

น้องพร กระทำผิด พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ เนื่องจากนำข้อมูลอันเป็นเท็จ ที่บอกสรรพคุณเกินความเป็นจริง ลงสู่ระบบคอมพิวเตอร์ จนทำให้ผู้อื่นเข้าใจผิดหลงเชื่อ บลทงโทษในการกระทำครั้งนี้คือ จำคุกไม่เกิน 5 ปีหรือปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

5. นายราชเจอรหัสการเข้าสื่อสังคมออนไลน์ของนาง ก จึงนำรหัสมาใช้เพื่ออยากรู้ว่าเป็นของใครพร้อมทั้งทักข้อความไปยืมเงินเพื่อน ๆ ของนาง ก

นายราช กระทำผิด พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ในเรื่องการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ โดยนำรหัสของนาง ก มาใช้ บลทงโทษในการกระทำครั้งนี้คือ จำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 40,000 บาท หรือทั้งจำและปรับ รวมทั้งกระทำความผิดในเรื่องของการทักข้อความไปยืมเงินเพื่อนของนาง ก ให้เพื่อนเข้าใจว่านาง ก มีการยืมเงิน ถือว่าเป็นข้อมูลปลอม บลทงโทษในการกระทำครั้งนี้คือ จำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

6. น้องแอมป์โพสต์ขายสินค้าหน้าสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง และแชร์ลงกลุ่มสาธารณะ

น้องแอมป์ ลงขายสินค้าในพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่ที่เข้าให้ลงขายได้ ไม่ถือว่าเป็นการกระทำผิดพ.ร.บ. คอมพิวเตอร์

7. เด็กหญิงแมวโพสต์ขายครีมหน้าขาวบอกสรรพคุณเกินความเป็นจริงหน้าสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง

เด็กหญิงแมว กระทำผิด พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ เนื่องจากนำข้อมูลอันเป็นเท็จ ที่บอกสรรพคุณเกินความเป็นจริง ลงสู่ระบบคอมพิวเตอร์ จนทำให้ผู้อื่นเข้าใจผิดหลงเชื่อ บทลงโทษในการกระทำความผิดครั้งนี้คือ จำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล

รหัสวิชา ว23104

รายวิชา วิทยาการคำนวณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 1

เวลา 50 นาที

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ม. 3/3 ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล วิเคราะห์สื่อและผลกระทบจากการให้ข่าวสารที่ผิดเพื่อการใช้งานอย่างรู้เท่าทัน

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การกระทำผิด พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์

3. สาระการเรียนรู้

กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

1) อธิบายความหมายของลิขสิทธิ์และการใช้งานที่เป็นธรรมได้

4.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1) วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์หรือเนื้อหาที่อาจเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ได้

4.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) (ของแต่ละวิชา)

1) ใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ

5. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อลดขั้นตอนเวลา ทรัพยากร ในการทำงาน การแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ และนำเสนอผลงานที่เป็นประโยชน์ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น มีความหลากหลายแปลกใหม่น่าสนใจ ไม่ลอกเลียนแบบไม่ทำให้อื่นเดือดร้อน

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 มีวินัย

6.2 ซื่อสัตย์สุจริต

6.3 ใฝ่เรียนรู้

7. กิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
สมรรถนะที่ต้องการให้ เกิดกับผู้เรียน เลือกและใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมเพื่อลด ขั้นตอนเวลา ทรัพยากร ในการทำงาน การ แก้ปัญหาใน สถานการณ์ต่าง ๆ และ นำเสนอผลงานที่เป็น ประโยชน์ไม่ละเมิด ลิขสิทธิ์ผู้อื่น มีความ หลากหลายแปลกใหม่ น่าสนใจ ไม่ ลอกเลียนแบบไม่ทำให้ ผู้อื่นเดือดร้อน	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที) 1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถาม ว่า - นั ก เรี ย น คื ด ว่ า พ ลุ ตติ กร ร ม ที่ นั ก เรี ย น เคย ทำ ผิ ด พ.ร.บ. ลิข สิ ท्ธิ หรือ ไม่ - นั ก เรี ย น รู้ จั ก ลิข สิ ท्ธิ หรือ ไม่ - นั ก เรี ย น คื ด ว่ า การ ละ เมิ ด ลิข สิ ท्ธิ มี ความ ผิ ด หรือ ไม่ 2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 3 - 5 คน	1. นักเรียนร่วมกันปรึกษา หาคำตอบจากคำถาม ของครู รวมถึงร่วมกัน อภิปรายเหตุผลประกอบ 2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่ม ละ 3 - 5 คน	1. 5 เรื่องการ ใช้งาน ลิขสิทธิ์ที่เป็น ธรรม 2. บั ต ร สถานการณ์ ประกอบการ ทำใบ กิจกรรมที่ 7 3. สื่อ PowerPoint เรื่อง กฎหมายที่ ควรรู้	ใบกิจกรรม ที่ 7 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่ เป็นธรรม	1. วัดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ/ กระบวนการ และ คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม 2. แบบ ประเมิน สมรรถนะ สำคัญของ ผู้เรียน 3. แบบ ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
ด้านความรู้ อธิบายความหมายของลิขสิทธิ์และการใช้งานที่เป็นธรรมได้ ด้านทักษะกระบวนการ วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์หรือเนื้อหาที่อาจเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม ตระหนักถึงการใช้งานเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์ในชีวิตประจำวัน	ขั้นสอน (20 นาที) - ครูให้นักเรียนค้นหาความรู้เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ - ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า - ลิขสิทธิ์คืออะไร - ประเภทของงานที่มีลิขสิทธิ์มีอะไรบ้าง - ผลงานแบบใดที่ไม่ถือว่าเป็นลิขสิทธิ์ - การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม - ครูสรุปความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับลิขสิทธิ์	- นักเรียนค้นหาความรู้เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ - นักเรียนร่วมกันอภิปรายและหาคำตอบ - นักเรียนและครูสรุปความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับลิขสิทธิ์	4. หนังสือเรียน รายวิชา พื้นฐาน วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี วิทยาการ คำนวณ ระดับชั้น มัธยมศึกษา ปีที่ 3 โดย สสวท.		คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีวินัย ซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่เรียนรู้	4. ครูเตรียมกรณีศึกษาเกี่ยวกับการใช้งานลิขสิทธิ์ ทั้งกรณีที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง เช่น การแชร์บทความ การคัดลอกวิดีโอจากอินเทอร์เน็ตและให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอภิปรายว่าการกระทำนั้น ๆ ขัดต่อหลักการหรือไม่ และแนะนำทางออกที่เหมาะสม 5. ครูให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 5 เรื่องลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม	4. นักเรียนศึกษากรณีศึกษา และร่วมกันอภิปราย 5. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 5 เรื่องลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ขั้นปฏิบัติ (20 นาที) 1. ครูมีบัตรสถานการณ์ให้และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันพิจารณาบัตรสถานการณ์ที่กำหนด ว่ามีหลักการพิจารณาอย่างไร 2. ครูให้นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 7 เรื่องลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม 3. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบของแต่ละกลุ่มความแตกต่าง และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	1. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 7 เรื่องลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม 2. นักเรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบของแต่ละกลุ่ม			

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม หน่วยที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล รหัสวิชา ว23104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 50 นาที					
จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้		สื่อ /แหล่งเรียนรู้	ภาระงาน /ชิ้นงาน	การวัดและ ประเมินผล (วิธีวัด/เครื่องมือวัด)
	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน			
	ขั้นสรุป (5 นาที) - ครูถามคำถามนักเรียน - ความรู้ที่ได้จากบทเรียนนี้ได้ทำอะไรบ้าง - ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม	- นักเรียนตอบคำถาม - ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม			

8. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- 1) ใบความรู้ที่ 5 เรื่องการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม
- 2) บัตรสถานการณ์ประกอบการทำใบกิจกรรมที่ 7
- 3) สื่อ PowerPoint เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม
- 4) หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดย สสวท.

9. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

- 1) ใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) 1. อธิบายความหมายของลิขสิทธิ์และการใช้งานที่เป็นธรรมได้	1. ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม	แบบประเมินความรู้ความเข้าใจ	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) 1. วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์หรือเนื้อหาที่อาจเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ได้	1. ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม	แบบประเมินทักษะกระบวนการ	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) 1. ตระหนักถึงการใช้งานเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์ในชีวิตประจำวัน	การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะเจตคติ ค่านิยม	แบบประเมินคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไป
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อลดขั้นตอนเวลา ทรัพยากร ในการทำงาน การแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ และนำเสนอผลงานที่เป็นประโยชน์ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น มีความหลากหลายแปลกใหม่ น่าสนใจ ไม่ลอกเลียนแบบไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน	สังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงสมรรถนะในการทำกิจกรรม	สังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงสมรรถนะในการทำกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์การประเมิน “เกิด” ทุกพฤติกรรมบ่งชี้ที่วัด (3 คะแนน)

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีวินัย ซื่อสัตย์สุจริต ใฝ่เรียนรู้	สังเกตพฤติกรรมที่ แสดงถึงคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป



**เกณฑ์การประเมิน เรื่อง ความรู้ความเข้าใจ ทักษะ/กระบวนการ
และคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม**

ลำดับ	ชื่อ	อธิบายความหมายของ ลิขสิทธิ์และการใช้งานที่ เป็นธรรมได้			วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์หรือเนื้อหาที่ อาจเข้าข่ายการละเมิด ลิขสิทธิ์ได้			ไตร่ตรองถึงการใช้งาน เนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์ใน ชีวิตประจำวัน			สรุป คะแนน (3)
		3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. อธิบายความหมายของ ลิขสิทธิ์และการใช้งานที่ เป็นธรรมได้	อธิบายความหมายของ ลิขสิทธิ์และการใช้งานที่ เป็นธรรมได้ถูกต้อง ครบถ้วน	อธิบายความหมายของ ลิขสิทธิ์และการใช้งานที่ เป็นธรรมได้ถูกต้องส่วน ใหญ่	อธิบายความหมายของ ลิขสิทธิ์และการใช้งานที่เป็น ธรรมได้ถูกต้องบางส่วน
2. วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์หรือเนื้อหาที่ อาจเข้าข่ายการละเมิด ลิขสิทธิ์ได้	วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์หรือเนื้อหาที่ อาจเข้าข่ายการละเมิด ลิขสิทธิ์ได้ถูกต้องครบถ้วน	วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์หรือเนื้อหาที่ อาจเข้าข่ายการละเมิด ลิขสิทธิ์ได้ถูกต้องส่วนใหญ่	วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์หรือเนื้อหาที่ อาจเข้าข่ายการละเมิด ลิขสิทธิ์ได้ถูกต้องบางส่วน
3. ตระหนักถึงการใช้งาน เนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์ใน ชีวิตประจำวัน	คำนึงถึงการใช้งานเนื้อหา ที่มีลิขสิทธิ์ใน ชีวิตประจำวันมากที่สุด	คำนึงถึงการใช้งานเนื้อหา ที่มีลิขสิทธิ์ใน ชีวิตประจำวันมาก	คำนึงถึงการใช้งานเนื้อหาที่ มีลิขสิทธิ์ในชีวิตประจำวัน มากที่สุดบางครั้ง

เกณฑ์การตัดสิน

- คะแนน 3 หมายถึง ดี
 คะแนน 2 หมายถึง พอใช้
 คะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

แบบประเมินสมรรถนะ

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการแก้ปัญหา

3.2.2 นำการแก้ปัญหาไปประยุกต์ใช้ใน การป้องกันและแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่มี บริบทใกล้เคียง

สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5.1.3 เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม โดยมีความหลากหลายแปลกใหม่ ไม่ลอกเลียนแบบไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรมบ่งชี้ของตัวชี้วัด ในสมรรถนะหลัก				รวมคะแนน	สิ่งที่ควรได้รับการพัฒนา
		3.2.2		5.1.3			
		เกิด(1)	ไม่เกิด (0)	เกิด (1)	ไม่เกิด (0)		

หมายเหตุ การใช้แบบประเมินสมรรถนะ

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 1 หมายถึง เกิด

คะแนน 0 หมายถึง ไม่เกิด

เกณฑ์การผ่าน

เกณฑ์การประเมิน “เกิด” ทุกพฤติกรรมบ่งชี้ที่วัด (2 คะแนน)

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ให้ครูเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับประเด็นการประเมิน

ที่	ชื่อ-สกุล	ประเด็นการประเมิน									รวม คะแนน (6 คะแนน)	สิ่งที่ควร ได้รับการ พัฒนา
		มีวินัย			ซื่อสัตย์สุจริต			ใฝ่เรียนรู้				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. มีวินัย	- ปฏิบัติตนตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของโรงเรียน และ ไม่ละเมิด สิทธิของผู้อื่น - ตรงต่อเวลาในปฏิบัติกิจกรรมและ รับผิดชอบในการทำงาน	ปฏิบัติตนตาม ข้อตกลงกฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของ ตรงต่อเวลาในการ ปฏิบัติกิจกรรม และรับผิดชอบใน การทำงาน	ปฏิบัติตนตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบข้อบังคับ ของโรงเรียน ตรงต่อเวลาใน การปฏิบัติกิจกรรม
2. ซื่อสัตย์สุจริต	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำ สิ่งของและผลงานของผู้อื่นมาเป็น ของ ตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วย ความซื่อตรงเป็นแบบอย่างที่ดีด้าน ความซื่อสัตย์	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง ไม่นำสิ่งของและผลงานของผู้อื่น มาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อ ผู้อื่นด้วยความซื่อตรง	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็น จริง ไม่นำสิ่งของและผลงาน ของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
3. ใฝ่เรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจ ใส่ ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการ เรียนรู้ และเข้าร่วม กิจกรรมการ เรียนรู้ ต่าง ๆ ทั้งภายในและ ภายนอกโรงเรียนเป็นประจำ	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอา ใจ ใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ และ เข้าร่วม กิจกรรม การเรียนรู้ต่าง ๆ บ่อยครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจ ใส่ในการเรียน และมี ส่วนร่วมในการเรียนรู้ และ เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ เป็นบางครั้ง

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 7-9

หมายถึง ดี

คะแนน 4-6

หมายถึง พอใช้

คะแนน 1-3

หมายถึง ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ (4-6) 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 5 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่องการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ลิขสิทธิ์ หมายถึง สิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่ได้สร้างขึ้นจากการใช้ความรู้ ความสามารถ สติปัญญา และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น ซึ่งผู้สร้างจะเป็นผู้ที่มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ กับงานที่ตนเองสร้างสรรค์ขึ้น โดยงานนั้นจะได้รับการคุ้มครองและมีสิทธิทันทีที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยไม่ต้องจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง

ประเภทงานที่ลิขสิทธิ์คุ้มครอง มีดังนี้

1. หนังสือ โปรแกรมที่โปรแกรมเมอร์สร้างขึ้นเพื่อใช้งานกับคอมพิวเตอร์ และสิ่งเขียนสิ่งพิมพ์ต่างๆ
2. งานที่เกี่ยวกับการแสดงท่าทางที่น่าไปแสดง เช่น การเต้นรำ การแสดงเป็นเรื่องราว เป็นต้น
3. งานที่ได้จากการถ่ายภาพ ออกแบบภาพ งานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นมา
4. งานที่เกี่ยวข้องกับดนตรี เช่น เนื้อเพลงรวมถึงคำร้อง ทำนองเพลง เป็นต้น
5. งานบันทึกแผ่นเสียง
6. วิดีโอ ดีวีดีและการบันทึกที่มีเสียงและภาพเคลื่อนไหวประกอบ
7. งานภาพยนตร์รวมทั้งเสียงประกอบของภาพยนตร์ด้วย
8. งานที่เผยแพร่ทางวิทยุหรือโทรทัศน์
9. งานในแผนกวรรณคดี วิทยาศาสตร์ และศิลปะ

ประเภทงานที่ไม่ใช้งานลิขสิทธิ์

1. ข่าวสารต่างๆ ที่ระบุวันเวลา สถานที่ ชื่อบุคคล เป็นต้น แต่ถ้ามีการวิเคราะห์ หรือเขียนบทความเพิ่มเติมจะจัดอยู่ในลิขสิทธิ์ที่สามารถคุ้มครองได้
2. กฎหมาย และรัฐธรรมนูญไม่ถือว่าเป็นลิขสิทธิ์
3. ระเบียบ ประกาศ คำชี้แจง จากทางกระทรวงหรือหน่วยงานรัฐต่างๆ
4. คำพิพากษา คำสั่ง หรือรายงานของทางราชการ
5. วิธีการใช้ แนวคิด หรือหลักการ ทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์

การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

ผู้ใช้งานที่มีลิขสิทธิ์ (Copyright) จะต้องขออนุญาตและได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงานก่อน แต่ก็มิข้อยกเว้นไม่ต้องขออนุญาตก่อน เพื่อให้ใช้งานบางอย่างได้ ซึ่งข้อยกเว้นนี้เรียกว่า การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (fair use) เช่น ใช้ข้อมูลนั้นสำหรับการรายงานข่าว ด้านการจัดการศึกษาหรือการเรียนการสอน ทั้งนี้ต้องไม่กระทบกับเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งมีข้อควรพิจารณาลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม ดังนี้

วัตถุประสงค์และลักษณะการใช้งานลิขสิทธิ์

ผู้นำไปใช้ต้องไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อการค้าหรือหากำไร ไม่มีเจตนาทุจริต และใช้เพื่อประโยชน์แก่สังคม

ลักษณะงานอันมีลิขสิทธิ์

ผู้นำไปใช้ต้องพิจารณาระดับของการสร้างสรรค์ผลงาน การใช้ความวิริยะอุตสาหะ หรือการใช้จินตนาการสูง เช่น นวนิยาย หรือการรายงานเหตุการณ์ที่เฉพาะ ไม่ควรนำผลงานเหล่านี้ไปใช้ เพราะหากนำไปใช้จะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ปริมาณของการนำไปใช้

การนำผลงานไปใช้ในปริมาณที่มากเกินไป หรือใช้ในปริมาณน้อยแต่เป็นส่วนสำคัญ ถือว่าเป็นการใช้ที่ไม่เป็นธรรม เพราะกระทบต่อสิทธิทางกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

ผลกระทบต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์

การใช้ผลงานที่มีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นจะต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ตามปกติของเจ้าของผลงาน อาจทำให้ผลงานนั้นขายไม่ได้

ที่มา: <http://www.ipthailand.go.th/th/>



บัตรสถานการณ์ ประกอบการทำใบกิจกรรมที่ 7
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่องการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม
 รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

นักเรียนได้รับมอบหมายให้ทำรายงานเรื่องงานศิลปะร่วมสมัย นักเรียนจึงดาวโหลดไฟล์รูปภาพจากศิลปินที่นักเรียนชื่นชอบมาทำรายงานจำนวน 5 รูป ส่งคุณครู เมื่อทำรายงานเสร็จแล้วนักเรียนอยากอวดผลงานให้เพื่อนๆ และผู้ที่ชื่นชอบศิลปินคนนี้ได้ดู จึงโพสต์รูปภาพลงเฟซบุ๊ก แต่ไม่ได้ใส่เครดิตว่าเป็นผลงานของศิลปินเจ้าของผลงาน
คุณครูนำคลิปวิดีโอจากยูทูบมาเป็นตัวอย่างสอนนักเรียน แล้วทำการอ้างอิงแหล่งที่มาของคลิป
คณะกรรมการสภานักเรียนนำแผ่นวีดีทัศน์ที่ซื้อจากร้าน แล้วมาจัดฉายภาพยนตร์โดยเก็บเงินค่าฉายจากนักเรียนที่ต้องการดูเพื่อหารายได้มาบำรุงโรงเรียน
นักข่าวเขียนข่าวเกี่ยวกับการแข่งขันของการทำการตลาดของร้านกาแฟจึงนำภาพโลโก้ของร้านกาแฟมาประกอบข่าว
ติวเตอร์นำหนังสือที่มีลิขสิทธิ์มาถ่ายเอกสารขายให้นักเรียนไปอ่านเพื่อเตรียมตัวสอบ
นักเรียนทำคลิปวิดีโอเพื่อเผยแพร่ลงในยูทูบโดยใช้เพลงที่มีลิขสิทธิ์ของศิลปินมาประกอบ คลิปของแต่ละเพลงใช้เวลาไม่เกินเวลา 10 % ของเวลาเพลงต้นฉบับ
การทำซ้ำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เจ้าของไม่แสวงหาผลกำไรและเปิดโอกาสให้ประชาชนทำซ้ำโดยไม่คิดมูลค่า
เพื่อนของนักเรียนซื้อเพลงที่มีลิขสิทธิ์จากค่ายเพลงมาแล้วให้นักเรียนจ่ายเงินซื้อสำเนาไฟล์ต่อในราคาถูกกว่าค่ายเพลง
นักเรียนคัดลอกภาพ 1 ภาพ โดยการปรับเปลี่ยน เพิ่มเติมสิ่งใหม่ โดยทำการอ้างอิงแหล่งที่มา
ครูนำเนื้อหาและภาพบางส่วนจากหนังสือที่มีขายในท้องตลาด มาใช้ในการออกข้อสอบ

ใบกิจกรรมที่ 7 เรื่องลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่องการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

คำชี้แจง ศึกษาใบความรู้ที่ 5 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (fair use) และบัตรสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย แล้วพิจารณาว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีความเป็นกรใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่ในแต่ละประเด็น แล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง “เป็นธรรม” หรือ “ไม่เป็นธรรม” พร้อมระบุเหตุผลประกอบ

1. บัตรสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย คือ
-
-
-

ประเด็นพิจารณา	ผลการพิจารณา		เหตุผล
	เป็นธรรม	ไม่เป็นธรรม	
วัตถุประสงค์และการใช้งานลิขสิทธิ์			
ลักษณะงานอันมีลิขสิทธิ์			
ปริมาณของการนำไปใช้			
ผลกระทบต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์			

เฉลยใบกิจกรรมที่ 7 เรื่องลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัล
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่องการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม
 รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง ศึกษาใบความรู้ที่ 5 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (fair use) และบัตรสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย แล้วพิจารณาว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีความเป็นกรใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่ในแต่ละประเด็น แล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง “เป็นธรรม” หรือ “ไม่เป็นธรรม” พร้อมระบุเหตุผลประกอบ

1. บัตรสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย คือ นักเรียนได้รับมอบหมายให้ทำรายงานเรื่องงานศิลปะร่วมสมัย นักเรียนจึงดาวโหลดไฟล์รูปภาพจากศิลปินที่นักเรียนชื่นชอบมาทำรายงานจำนวน 5 รูป ส่งคุณครู เมื่อทำรายงานเสร็จแล้วนักเรียนอยากอวดผลงานให้เพื่อนๆ และผู้ที่ชื่นชอบศิลปินคนนี้ได้ดู จึงโพสต์รูปภาพลงเฟซบุ๊ก แต่ไม่ได้ใส่เครดิตว่าเป็นผลงานของศิลปินเจ้าของผลงาน

ประเด็นพิจารณา	ผลการพิจารณา		เหตุผล
	เป็น ธรรม	ไม่เป็น ธรรม	
วัตถุประสงค์และการใช้งานลิขสิทธิ์	✓		มีวัตถุประสงค์ในการใช้งานโดยไม่แสวงหาผลกำไร
ลักษณะงานอันมีลิขสิทธิ์		✓	ผลงานภาพศิลปะที่นำมาใช้นั้น เป็นผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ความวิริยะอุตสาหะมาก จึงไม่ควรนำมาใช้โดยไม่ขออนุญาตเจ้าของผลงาน
ปริมาณของการนำไปใช้	✓		ปริมาณที่นำมาใช้งานจำนวนน้อย ไม่ถึง 10% ของภาพศิลปินทั้งหมด (สมมติว่าศิลปินมีภาพทั้งหมด 100 ภาพ) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเหตุผลของนักเรียนด้วย
ผลกระทบต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์		✓	การนำรูปผลงานอัปโหลดขึ้นไปเผยแพร่อีกครั้งนั้นอาจจะทำให้เกิดผลกระทบต่อมูลค่าการตลาดได้ อาจทำให้เจ้าของขายผลงานนั้นไม่ได้