

# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

## ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

- ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : Digital Literacy
- ชื่อครู/หน่วยงาน : ครูปิยดา บุญศักดิ์ / ผลงานภายใต้ความร่วมมือระหว่าง ธปท. และสสวท. ไอเอ็ม  
ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์  
ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567  
ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 1

### รูปแบบการนำไปใช้ :

- ☐ รายวิชาเฉพาะ \_\_\_\_\_
- ☒ สอดแทรกในรายวิชา \_\_\_\_\_ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- ☐ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ \_\_\_\_\_

### 3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของ Digital Literacy ได้
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้าง Storyboard จาก case study ได้
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเสนอ case study ได้

### 4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

- สมรรถนะที่ 1 การเข้าใจบทบาทและมูลค่าของเงิน (มัธยมศึกษาตอนต้น)
- สมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงิน และการประกันภัย (มัธยมศึกษาตอนต้น)

### 5. ตัวชี้วัด สพฐ. (ถ้ามี) :

| ตัวชี้วัดระหว่างทาง | ตัวชี้วัดปลายทาง                                                                                                                                                   |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| -                   | ว 4.1 ม 1/1 อธิบายแนวคิดหลักของเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันและวิเคราะห์สาเหตุหรือปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี                                           |
| -                   | ว 4.1 ม 1/2 ระบุปัญหาหรือความต้องการในชีวิตประจำวัน รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ ปัญหา                                                          |
| -                   | ว 4.1 ม 1/3 ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบ และตัดสินใจเลือกข้อมูลที่เป็น จำเป็น นำเสนอแนวทาง การแก้ปัญหาให้ผู้อื่นเข้าใจ วางแผนและดำเนินการแก้ปัญหา |



# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

### ชั้นนำ

1. ครูใช้การถามตอบ เพื่อเป็นการสำรวจความรู้ความเข้าใจพื้นฐานของนักเรียนในเรื่องของ Digital literacy และส่งผลต่อชีวิต สังคมอย่างไร
2. ครูใช้เกมส์ในการเปิดป้าย เพื่อให้นักเรียนตอบคำถามว่าสิ่งที่อยู่หลังป้ายคือ Digital Literacy หรือไม่ถ้าใช่ ลองให้เหตุผล

### ขั้นสอน

3. ครูอธิบายทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยี Digital Literacy ทั้ง 9 ด้านคือ
  1. การใช้คอมพิวเตอร์
  2. การใช้งาน Internet
  3. การใช้งานเพื่อความมั่นคงปลอดภัย
  4. การใช้โปรแกรมประมวลคำ
  5. การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ
  6. การใช้โปรแกรมการนำเสนองาน
  7. การใช้โปรแกรมสร้างสื่อ Digital
  8. การทำงานร่วมกันแบบ Online
  9. การใช้งานดิจิทัลเพื่อความปลอดภัย
4. ครูสุ่มจับกลุ่มให้นักเรียน กลุ่มละ 5-6 คน
5. ครูชี้แจงกิจกรรมและเลือกสถานการณ์ที่กำหนดมาให้ เพื่อสืบค้นหัวข้อที่แต่ละกลุ่มได้รับ จากนั้นช่วยกันคิดวิเคราะห์ case study ด้วยการถ่ายทอดออกมาเป็นใบงานให้อยู่ในรูปแบบ My Storytelling Digital Literacy

### ขั้นสรุป

6. ครูสุมนักเรียนมา 1-2 กลุ่มเพื่อนำเสนอและวิเคราะห์ case study ร่วมกัน



# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

## 7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้

| จุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                      | วิธีการวัด                                                   | เครื่องมือที่ใช้วัด                                                                            | เกณฑ์การประเมินผล                                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ด้านความรู้</b><br>- นักเรียนสามารถอธิบายทักษะทางด้าน Digital Literacy ได้                              | - ตรวจสอบจาก Storytelling<br>- การตอบคำถาม<br>ในห้องเรียนได้ | - กิจกรรม Storytelling<br>และการนำเสนอ                                                         | - ทำกิจกรรมได้อย่าง<br>ถูกต้องมากกว่า 70%<br>ของใบงาน<br>- สามารถอธิบายได้อย่าง<br>ถูกต้องร้อยละ 70 |
| <b>ด้านทักษะ</b><br>- นักเรียนสร้าง Storyboard จาก case study ได้<br>- นักเรียนสามารถนำเสนอ case study ได้ | - ประเมินทักษะของนักเรียน                                    | - แบบประเมินด้านทักษะ<br>(ตรวจสอบจากบันทึกหลัง<br>แผนการจัดการเรียนรู้)                        | - ได้ผลการประเมินอยู่ใน<br>ระดับดีขึ้นไป                                                            |
| <b>ด้านเจตคติ</b><br>- นักเรียนให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม                                                 | - สังเกตพฤติกรรมของนักเรียน                                  | - แบบสังเกตพฤติกรรมด้าน<br>เจตคติของนักเรียน<br>(ตรวจสอบจากบันทึกหลัง<br>แผนการจัดการเรียนรู้) | - ได้ผลการประเมินอยู่ใน<br>ระดับดีขึ้นไป                                                            |

### เกณฑ์การประเมินด้านทักษะและกระบวนการ

| ตัวชี้วัด / เกณฑ์<br>การประเมิน         | ระดับการประเมิน                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                 |                                  |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
|                                         | ดีมาก                                                                                                                                                        | ดี                                                                                                                                                                              | ค่อนข้างดี                                                                                                                                                                      | พอใช้                                                                                                                                                                           | ควรปรับปรุง                      |
| สร้าง Story board<br>จาก case study ได้ | สามารถสร้าง<br>Storyboard ได้ครบ<br>องค์ประกอบของการ<br>วิเคราะห์ปัญหาคือ<br>การระบุปัญหา,<br>วิเคราะห์ปัญหาที่<br>เกิดขึ้น,วิธีแก้ปัญหา<br>และผลลัพธ์ที่ได้ | สามารถสร้าง<br>Storyboard ได้เพียง<br>3องค์ประกอบของ<br>การวิเคราะห์ปัญหา<br>ได้เพียงบาง<br>คือ การระบุปัญหา,<br>วิเคราะห์ปัญหาที่<br>เกิดขึ้น,วิธีแก้ปัญหา<br>และผลลัพธ์ที่ได้ | สามารถสร้าง<br>Storyboard ได้เพียง<br>2องค์ประกอบของ<br>การวิเคราะห์ปัญหา<br>ได้เพียงบาง<br>คือ การระบุปัญหา,<br>วิเคราะห์ปัญหาที่<br>เกิดขึ้น,วิธีแก้ปัญหา<br>และผลลัพธ์ที่ได้ | สามารถสร้าง<br>Storyboard ได้เพียง<br>1องค์ประกอบของ<br>การวิเคราะห์ปัญหา<br>ได้เพียงบาง<br>คือ การระบุปัญหา,<br>วิเคราะห์ปัญหาที่<br>เกิดขึ้น,วิธีแก้ปัญหา<br>และผลลัพธ์ที่ได้ | ไม่สามารถสร้าง<br>Storyboard ได้ |
| สามารถนำเสนอได้                         | สามารถนำเสนอ<br>Digital Literacy ได้<br>ถูกต้อง ชัดเจน และ<br>ตรงประเด็นครบทุก<br>องค์ประกอบของ<br>Storyboard                                                | สามารถนำเสนอ<br>Digital Literacy ได้<br>ถูกต้อง ชัดเจน ได้<br>เพียง 3 องค์ประกอบ<br>ของการวิเคราะห์จาก<br>องค์ประกอบของ<br>Storyboard                                           | สามารถนำเสนอ<br>Digital Literacy ได้<br>ถูกต้อง ชัดเจน ได้<br>เพียง 2 องค์ประกอบ<br>ของการวิเคราะห์จาก<br>องค์ประกอบของ<br>Storyboard                                           | สามารถนำเสนอ<br>Digital Literacy ได้<br>ถูกต้อง ชัดเจน ได้<br>เพียง 1 องค์ประกอบ<br>ของการวิเคราะห์จาก<br>องค์ประกอบของ<br>Storyboard                                           | ไม่สามารถนำเสนอได้               |

### เกณฑ์การประเมินด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ (เจตคติ)

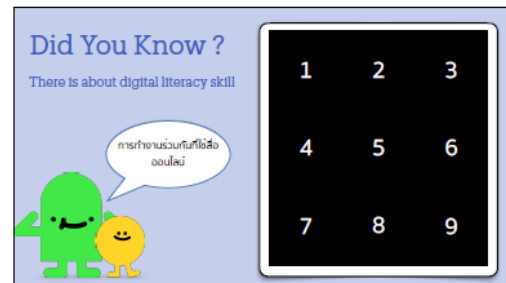
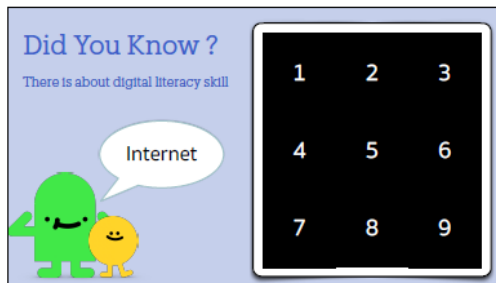
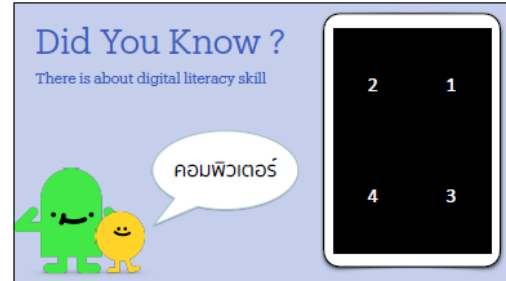
|               |                                                                 |
|---------------|-----------------------------------------------------------------|
| ระดับดีมาก    | หมายถึง นักเรียนแสดงพฤติกรรมตรงตามรายการประเมินบ่อยครั้ง        |
| ระดับดี       | หมายถึง นักเรียนแสดงพฤติกรรมตรงตามรายการประเมินค่อนข้างบ่อย     |
| ระดับพอใช้    | หมายถึง นักเรียนแสดงพฤติกรรมตรงตามรายการประเมินบ้างเป็นบางครั้ง |
| ระดับปรับปรุง | หมายถึง นักเรียนแสดงพฤติกรรมตรงตามรายการประเมินนาน ๆ ครั้ง      |



# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

- Keynote/Powerpoint สื่อการสอน



# การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

**3**

**สถานการณ์**

เมื่อมีการเปิดใช้งานโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook หรือ Instagram ผู้เรียนจะเข้าถึงข้อมูลในบางส่วนได้และอาจเกิดการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวจากบุคคลที่ไม่รู้จัก และเสี่ยงต่อการรั่วไหลของข้อมูลส่วนตัวที่ละเอียดอ่อนในสาระการเรียนรู้

การใช้งานเพื่อความปลอดภัย



**4**

**สถานการณ์**

ผู้เรียนต้องการนำเสนองานให้มีความน่าสนใจ ที่สามารถใส่ภาพถ่าย วิดีโอ ข้อความ หรือตารางได้ ผู้เรียนจะเลือกใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันใดในการสร้างการนำเสนอ พร้อมบอกข้อดีของโปรแกรมที่ผู้เรียนเลือกใช้

การใช้โปรแกรมนำเสนอผลงาน



**5**

**สถานการณ์**

ผู้เรียนได้รับมอบหมายให้เขียนเรียงความ วิชาภาษาอังกฤษ ยาวไม่ต่ำกว่า 200 ตัวอักษร ผู้เรียนจะเลือกใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันใดในการเขียนเรียงความ ตรวจสอบความถูกต้องของไวยากรณ์และการสะกดคำ พร้อมทั้งสามารถจัดรูปแบบข้อความ ตกแต่งภาพประกอบเรียงความได้

การใช้โปรแกรมประมวลคำ



**6**

**สถานการณ์**

ผู้เรียนต้องทำงานประเภทในการใช้ข้อมูลของตนเองในแต่ละเรื่อง ผู้เรียนสามารถใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันใดได้บ้างเพื่อจัดทำตาราง และกราฟแสดงภาพของการขึ้นต้นของ

การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ



**7**

**สถานการณ์**

ผู้เรียนต้องทำงานกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย จากการประชุมและแบ่งหน้าที่ผู้เรียนช่วย สมาชิกสามารถทำงานร่วมกันจากไฟล์ที่แชร์ร่วมกัน (Collaborate) ได้บนโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันใดได้บ้าง

การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์



**8**

**สถานการณ์**

ผู้เรียนต้องการสร้างสื่อวิดีโอ เพื่อนำเสนองาน ที่ประกอบด้วยวีดิโอคลิป ภาพถ่าย ข้อความ และเสียงภาพเพื่ออธิบายเนื้อหา ผู้เรียนสามารถใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันใดได้บ้าง พร้อมบอกข้อดีของโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ผู้เรียนเลือกใช้

การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล



**9**

**สถานการณ์**

ผู้เรียนเพิ่งเปิดใช้ Account บัญชี Google ขึ้นมาใช้เพื่อความปลอดภัยของบัญชีและป้องกันการคาดเดาที่ง่ายจึงไม่ควรตั้งรหัสผ่านด้วย ข้อมูลส่วนตัว เช่น วันเกิด ชื่อสัตว์เลี้ยง เป็นต้น ดังนั้น ผู้เรียนควรใช้วิธีการในการตั้งรหัสผ่านให้ปลอดภัยจะต้องประกอบด้วยอะไรบ้าง

การใช้ดิจิทัลเพื่อความปลอดภัย



Digital Literacy  
ทักษะความรู้และทักษะดิจิทัล

**เรื่อง**

จุดเริ่มต้น

ปัญหาที่เกิดขึ้น

วิธีแก้ปัญหา

ผลลัพธ์เมื่อเราทำ  
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

โดย  
1.  
2.

