

**ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องรายวิชา
ระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้/จุดประสงค์การเรียนรู้**

รายวิชา เทคโนโลยีสมัยใหม่ รหัสวิชา ว30292 เวลา 20 ชั่วโมง
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

มาตรฐานการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้
ว 4.2 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับบริการหรือผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตจริงอย่างสร้างสรรค์	1. อธิบายความหมายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ และการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง 2. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม 3. ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในชีวิตประจำวันที่เหมาะสมอย่างมีวิจารณญาณ 4. อธิบายความหมายและหลักการออกแบบผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ถูกต้อง 5. วิเคราะห์ข้อมูลและจัดการข้อมูลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม 6. <u>สร้างสรรค์ผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบกราฟิกหรือแอนิเมชันได้อย่างสร้างสรรค์ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและสามารถนำเสนอเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่นหรือโครงการพัฒนาระเบียบเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก</u>	1. อธิบายความหมายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่และการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง (K) 2. อธิบายวิวัฒนาการของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (K) 3. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม (P) 4. ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในชีวิตประจำวันที่เหมาะสมอย่างมีวิจารณญาณ (A) 5. อธิบายความหมายและหลักการออกแบบผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ถูกต้อง (K) 6. วิเคราะห์ข้อมูลและจัดการข้อมูลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (P)	1. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ 1.1 ความหมายของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ 1.2 วิวัฒนาการของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 1.3 การประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการแก้ปัญหา 1.4 การเตรียมความพร้อมสู่การเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ 2. เทคโนโลยีสมัยใหม่ 2.1 ศึกษาระบบคอมพิวเตอร์ กระบวนการประมวลผลข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการประยุกต์ใช้การประมวลผลข้อมูล 2.2 ศึกษาโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน

มาตรฐานการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้
	<u>(EEC) อย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณ์ญาณได้</u> 7. <u>สร้างสรรค์ผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบสื่อบันเทิงได้อย่างสร้างสรรค์ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และสามารถนำเสนอเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่นหรือโครงการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC) อย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณ์ญาณได้</u> 8. <u>นำเสนอชิ้นงานต่อสาธารณะชนได้อย่างสร้างสรรค์</u> 9. <u>มีเจตคติที่ดีต่อการสร้างชิ้นงานผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบกราฟิกหรือแอนิเมชันและสื่อบันเทิง</u>	7. <u>สร้างสรรค์ผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบกราฟิกหรือแอนิเมชันได้อย่างสร้างสรรค์ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและสามารถนำเสนอเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่นหรือโครงการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC) อย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณ์ญาณได้ (P)</u> 9. <u>นำเสนอชิ้นงานต่อสาธารณะชนได้อย่างสร้างสรรค์ (P)</u> 10. <u>มีเจตคติที่ดีต่อการสร้างชิ้นงานผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบกราฟิกหรือแอนิเมชันและสื่อบันเทิง (A)</u> 11. <u>สร้างสรรค์ผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบสื่อบันเทิงได้อย่างสร้างสรรค์ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และสามารถนำเสนอเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่นหรือโครงการพัฒนาระเบียง</u>	2.3 ศึกษาการใช้งานโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน 2.4 ศึกษาแนวคิดและขั้นตอนแนวการสั่งงานโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน 3. การสร้างผลงานด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI) 4. การสร้างผลงานด้านสื่อบันเทิงอย่างสร้างสรรค์

มาตรฐานการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้
		<u>เศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC) อย่างสร้างสรรค์และมีวิจรรย์ญาณได้ (P)</u> 12. นำเสนอชิ้นงานต่อสาธารณะชนได้อย่างสร้างสรรค์ (P) 13. มีเจตคติที่ดีต่อการสร้างชิ้นงานผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบกราฟิกหรือแอนิเมชันและสื่อบันเทิง (A)	