

บันทึกโครงสร้างรายวิชาเพิ่มเติม

รหัสวิชา ว30292

ชื่อวิชา เทคโนโลยีสมัยใหม่

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 2

เวลา 20 ชม.

จำนวน 0.5 หน่วยกิต

ลำดับ ที่	ชื่อ หน่วยฯ	ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เนื้อหาสาระ	เวลา คาบ/ชม.	ชิ้นงาน/ ภาระงาน (คะแนน)	น้ำหนัก (คะแนน)	สื่อฯ
1	เทคโนโลยี สมัยใหม่ และการ สื่อสาร ในชีวิต ประจำวัน	1. อธิบาย ความหมาย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สมัยใหม่และการ สื่อสารในชีวิต ประจำวัน วันได้อย่างถูกต้อง 2. ประยุกต์ ใช้เทคโนโลยีและ การสื่อสารในชีวิต ประจำวัน วันได้อย่าง เหมาะสม 3. ตระหนักถึง การใช้เทคโนโลยี และการสื่อสารใน ชีวิตประจำวัน วันที่เหมาะสม อย่างมี วิจารณญาณ	- ความหมายของ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ - วิวัฒนาการของ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี - การประยุกต์ใช้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการ แก้ปัญหา - การเตรียมความพร้อมสู่การเรียนรู้ เทคโนโลยีสมัยใหม่	2	1. กิจกรรม ระดมสมอง เรื่อง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีใน ชีวิตประจำวัน 2. แบบทดสอบ หลังเรียน หน่วยที่ 1	15	- คลิป วิวัฒนาการของ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี - PowerPoint เรื่อง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สมัยใหม่
2	เทคโนโลยี สมัยใหม่	1. อธิบาย ความหมายและ หลักการออกแบบ ผลงานจาก เทคโนโลยีสมัยใหม่ ได้ถูกต้อง 2. วิเคราะห์ข้อมูล และจัดการข้อมูล	- ศึกษาระบบ คอมพิวเตอร์ กระบวนการ ประมวลผล ข้อมูล การวิเคราะห์ ข้อมูล และการ ประยุกต์ใช้การ ประมวลผลข้อมูล	2	- ใบกิจกรรม เรื่อง เลือกอัน ไหนดีนะ - ใบกิจกรรม การเขียน คำสั่ง prompt เพื่อ ผลงานกราฟิก	15	- ตัวอย่าง โปรแกรม ออกแบบต่างๆ ทั้งแบบ ออฟไลน์และ ออนไลน์

ลำดับ ที่	ชื่อ หน่วยฯ	ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เนื้อหาสาระ	เวลา คาบ/ชม.	ชิ้นงาน/ ภาระงาน (คะแนน)	น้ำหนัก (คะแนน)	สื่อฯ
		ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม 3. สร้างสรรค์ ผลงานจาก เทคโนโลยีสมัยใหม่ ในรูปแบบกราฟิก หรือแอนิเมชันได้ อย่างสร้างสรรค์ ตามหลักปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง และสามารถ นำเสนอเกี่ยวกับ บริบทท้องถิ่นหรือ โครงการพัฒนา ระบียงเศรษฐกิจ พิเศษภาค ตะวันออก (EEC) อย่างสร้างสรรค์ และมีวิจารณ์ญาณ ได้	- ศึกษาโปรแกรม ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้าง ผลงานกราฟิกหรือเอ นิเมชัน - ศึกษาการใช้งาน โปรแกรม ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้าง ผลงานกราฟิกหรือ แอนิเมชัน - ศึกษาแนวคิดและ ขั้นตอนแนวการ สั่งงานโปรแกรม ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้าง ผลงานกราฟิกหรือ แอนิเมชัน - สร้างผลงานจาก โปรแกรม ปัญญาประดิษฐ์ (AI)		หรือแอนิเมชัน - แบบทดสอบ หลังเรียน หน่วยที่ 2		- ตัวอย่าง เว็บไซต์ หรือ Blog ที่น่าสนใจ - เอกสารเรื่อง เทคโนโลยี สมัยใหม่ - ตัวอย่าง โปรแกรม ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้าง ผลงานกราฟิก หรือ แอนิเมชัน - เอกสารการ เขียน คำสั่ง prompt เพื่อผลงาน กราฟิกหรือ แอนิเมชัน
3	สอบกลางภาค					20	
4	การสร้าง ผลงาน ด้วย ปัญญาป ระดิษฐ์ (AI)	1. สร้างสรรค์ ผลงานจาก เทคโนโลยี สมัยใหม่ใน รูปแบบกราฟิก หรือแอนิเมชันได้ อย่างสร้างสรรค์ ตามหลักปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง และสามารถ นำเสนอเกี่ยวกับ บริบทท้องถิ่น หรือโครงการ	- สร้างผลงานจาก โปรแกรม ปัญญาประดิษฐ์ (AI)	7	- ผลงาน กราฟิกหรือเอ นิเมชัน - เผยแพร่ ผลงานสู่ สาธารณะผ่าน สื่อออนไลน์	10	- ตัวอย่าง โปรแกรม ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้าง ผลงานกราฟิก หรือ แอนิเมชัน - เอกสารการ เขียน คำสั่ง prompt เพื่อผลงาน กราฟิกหรือ แอนิเมชัน

ลำดับ ที่	ชื่อ หน่วยฯ	ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เนื้อหาสาระ	เวลา คาบ/ชม.	ชิ้นงาน/ ภาระงาน (คะแนน)	น้ำหนัก (คะแนน)	สื่อฯ
		พัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC) อย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณได้ 2. มีเจตคติที่ดีต่อการสร้างชิ้นงานผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบกราฟิกหรือแอนิเมชัน					
5	การสร้างผลงานด้านสื่อบันเทิงอย่างสร้างสรรค์	1. สร้างสรรค์ผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบสื่อบันเทิงได้อย่างสร้างสรรค์ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและสามารถนำเสนอเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่นหรือโครงการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC) อย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณได้ 2. มีเจตคติที่ดีต่อการสร้างชิ้นงานผลงานจาก	- สร้างผลงานจากโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI)	7	- ผลงานสื่อบันเทิงอย่างสร้างสรรค์ - เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะผ่านสื่อออนไลน์	10	- ตัวอย่างโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างสื่อบันเทิงอย่างสร้างสรรค์ - เอกสารการเขียนคำสั่ง prompt เพื่อผลงานสื่อบันเทิงอย่างสร้างสรรค์

ลำดับ ที่	ชื่อ หน่วยฯ	ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ เนื้อหาสาระ	เวลา คาบ/ชม.	ชิ้นงาน/ ภาระงาน (คะแนน)	น้ำหนัก (คะแนน)	สื่อฯ
		เทคโนโลยี สมัยใหม่ใน รูปแบบสื่อบันเทิง อย่างสร้างสรรค์					
6	นำเสนอ ผลงาน	1. นำเสนอชิ้นงาน ต่อสาธารณชน ได้อย่าง สร้างสรรค์ 2. มีเจตคติที่ดีต่อ การสร้างชิ้นงาน ด้วยโปรแกรม เทคโนโลยี สมัยใหม่ใน รูปแบบกราฟิก หรือแอนิเมชัน และสื่อบันเทิง อย่างสร้างสรรค์	- หลักการนำเสนอ ผลงานต่อสาธารณะ ชน - การเผยแพร่ผลงาน ต่อสาธารณชน	2	-คลิปการ เผยแพร่ ผลงานต่อ สาธารณะชน	10	- PowerPoint นำเสนอเรื่อง แนวทางการ นำเสนอผลงาน และช่องทาง การเผยแพร่ ผลงาน
	สอบปลายภาค					20	
	รวมตลอดภาคเรียน			20		100	