

บันทึกหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
รหัสวิชา ว30292

รายวิชา เทคโนโลยีสมัยใหม่

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ผู้จัดทำ นางวิชุดา จันทรพราหมณ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เทคโนโลยีสมัยใหม่และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เวลา 2 ชั่วโมง
สาระที่ 4 เทคโนโลยี (กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)
มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
ว 4.2	1. อธิบายความหมาย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ และการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง 2. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม 3. ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในชีวิตประจำวันที่เหมาะสมอย่างมีวิจารณญาณ	- ความหมายของ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ - วิวัฒนาการของ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี - การประยุกต์ใช้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการแก้ปัญหา - การเตรียมความพร้อมสู่การเรียนรู้ เทคโนโลยีสมัยใหม่	1. ทักษะการใช้เทคโนโลยี 2. ทักษะการคิด 3. ทักษะการสื่อสาร	1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน 3. อยู่อย่างพอเพียง 4. มีจิตสาธารณะ	1. กิจกรรมระดมสมองเรื่อง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน 2. แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 1	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนดูคลิปการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ 2. ผู้สอนตั้งคำถามในประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดและความสนใจ 3. ผู้สอนอธิบาย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน 4. ให้ผู้เรียนจับกลุ่ม ศึกษาข้อมูลหรือเอกสารออนไลน์ 5. ผู้เรียนทำกิจกรรมที่	- ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม - สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน - ประเมินการทำงานกลุ่ม	- Website - PowerPoint เรื่อง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน - คลิปวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

						ผู้สอนมอบหมายให้ 6. ผู้เรียนร่วมกันสรุป เนื้อหาที่เรียน		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

บันทึกหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
รหัสวิชา ว30292

รายวิชา เทคโนโลยีสมัยใหม่

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ผู้จัดทำ นางวิชุดา จันทร์พราหมณ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง เทคโนโลยีสมัยใหม่ เวลา 2 ชั่วโมง
สาระที่ 4 เทคโนโลยี (กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)
มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
ว 4.2	1. อธิบายความหมายและหลักการออกแบบผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ถูกต้อง 2. วิเคราะห์ข้อมูลและจัดการข้อมูลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม 3. สร้างสรรค์ผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบกราฟิกหรือแอนิเมชันได้อย่างสร้างสรรค์ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและสามารถนำเสนอเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่นหรือโครงการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาค	- ศึกษากระบวนการคอมพิวเตอร์ประมวลผลข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลและการประยุกต์ใช้การประมวลผลข้อมูล - ศึกษาโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน - ศึกษาการใช้งานโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานกราฟิกหรือ	1. ทักษะการใช้เทคโนโลยี 2. ทักษะการคิด 3. ทักษะการสื่อสาร 4. ทักษะการแก้ปัญหา	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน 4. มีจิตสาธารณะ	ใบกิจกรรมเรื่อง เลือกอันไหนดีนะ - ใบกิจกรรมการเขียนคำสั่ง prompt เพื่อผลงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน - แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 2	1. ผู้สอนเปิดคลิปหลักการออกแบบผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ให้นักเรียนศึกษา 2. ผู้สอนตั้งคำถามชี้แนะเพื่อให้ผู้เรียนเลือกโปรแกรมที่เหมาะสมกับความสามารถและถนัดของตนเอง และการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) 3. ให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลหรือเอกสารออนไลน์ 4. ผู้สอนแนะนำแนวคิดและขั้นตอนการสร้างผลงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน 5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาที่จะ	- ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม - สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	- Website ที่น่าติดตาม - PowerPoint เรื่อง เลือกใช้โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) - การประยุกต์ใช้โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) กับชีวิตประจำวัน - ตัวอย่างงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน ที่น่าติดตาม

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
	ตะวันออก (EEC) อย่างสร้างสรรค์และมีวิจรรณญาณได้	เอนิเมชัน - ศึกษาแนวคิดและขั้นตอนแนวการสั่งงานโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานกราฟิกหรือเอนิเมชัน - สร้างผลงานจากโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI)				สร้างผลงานกราฟิกหรือเอนิเมชันและเขียนสรุปเนื้อหาให้เข้าใจ 6. ผู้เรียนนำเนื้อหาที่สรุปมาออกแบบเป็นภาพวาดง่ายๆ 7. ผู้เรียนทำกิจกรรมสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมออกแบบกราฟิกหรือเอนิเมชัน 8. ผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียน		

บันทึกหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
รหัสวิชา ว30292

รายวิชา เทคโนโลยีสมัยใหม่

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ผู้จัดทำ นางวิชุดา จันทร์พราหมณ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสร้างผลงานด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI) เวลา 7 ชั่วโมง
สาระที่ 4 เทคโนโลยี (กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)
มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
ว 4.2	1. สร้างสรรค์ผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบกราฟิกหรือแอนิเมชันได้อย่างสร้างสรรค์ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและสามารถนำเสนอเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่นหรือโครงการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC) อย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณได้ 2. มีเจตคติที่ดีต่อการสร้างชิ้นงานผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบกราฟิกหรือแอนิเมชัน	- ศึกษาโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน - ศึกษาการใช้งานโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน - ศึกษาแนวคิดและขั้นตอนแนวการสั่งงานโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน	1. ทักษะการใช้เทคโนโลยี 2. ทักษะการคิด 3. ทักษะการสื่อสาร 4. ทักษะการแก้ปัญหา	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน 4. มีจิตสาธารณะ	- ใบกิจกรรมการเขียนคำสั่ง prompt เพื่อผลงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน	1. ให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลหรือเอกสารออนไลน์ 2. ผู้สอนให้คำแนะนำแนวคิดและขั้นตอนการสร้างผลงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน 3. ผู้เรียนทำกิจกรรมสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมออกแบบกราฟิกหรือแอนิเมชัน 4. ผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียน	- ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม - สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	- Website ที่น่าติดตาม - PowerPoint เรื่อง โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) - การประยุกต์ใช้โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) กับชีวิตประจำวัน - ตัวอย่างงานกราฟิกหรือแอนิเมชัน ที่น่าติดตาม

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
	เมชัน	- สร้างผลงานจากโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI)						

บันทึกหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
รหัสวิชา ว30292

รายวิชา เทคโนโลยีสมัยใหม่

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ผู้จัดทำ นางวิชุดา จันทรพราหมณ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การสร้างผลงานด้านสื่อบันเทิงอย่างสร้างสรรค์ เวลา 7 ชั่วโมง
สาระที่ 4 เทคโนโลยี (กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)
มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
ว 4.2	1. สร้างสรรค์ผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบสื่อบันเทิงได้อย่างสร้างสรรค์ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและสามารถนำเสนอเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่นหรือโครงการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC) อย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณได้ 2. มีเจตคติที่ดีต่อการสร้างชิ้นงานผลงานจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ในรูปแบบสื่อบันเทิง	- ศึกษาโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานสื่อบันเทิง - ศึกษาการใช้งานโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานสื่อบันเทิง - ศึกษาแนวคิดและขั้นตอนแนวการสร้างโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานสื่อบันเทิง - สร้างผลงานจากโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI)	1. ทักษะการใช้เทคโนโลยี 2. ทักษะการคิด 3. ทักษะการสื่อสาร 4. ทักษะการแก้ปัญหา	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน 4. มีจิตสาธารณะ	- ใบกิจกรรม การเขียนคำสั่ง prompt เพื่อผลงานสื่อบันเทิง	1. ให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลหรือเอกสารออนไลน์ 2. ผู้สอนให้คำแนะนำแนวคิดและขั้นตอนการสร้างผลงานสื่อบันเทิง 3. ผู้เรียนทำกิจกรรมสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมออกแบบสื่อบันเทิง 4. ผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียน	- ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม - สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	- Website ที่น่าติดตาม - PowerPoint เรื่อง โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) - การประยุกต์ใช้โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) กับชีวิตประจำวัน - ตัวอย่างงานสื่อบันเทิงที่น่าติดตาม

บันทึกหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
รหัสวิชา ว30292

รายวิชา เทคโนโลยีสมัยใหม่

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ผู้จัดทำ นางวิชุดา จันทร์พราหมณ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง นำเสนอผลงาน เวลา 2 ชั่วโมง
 สาระที่ 4 เทคโนโลยี (กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)
 มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้
ว 4.2	1. นำเสนอชิ้นงานต่อสาธารณชนได้อย่างสร้างสรรค์ 2. มีเจตคติที่ดีต่อการสร้างชิ้นงานรูปแบบกราฟิกหรือแอนิเมชันและสื่อบันเทิง	- การเผยแพร่งาน	1. ทักษะการคิด 2. ทักษะการใช้ชีวิต 3. ทักษะการสื่อสาร	1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน 3. อยู่อย่างพอเพียง 4. มีจิตสาธารณะ	1. ภาระงาน - เผยแพร่งานที่นักเรียนสร้างขึ้น	1. ผู้สอนอธิบายถึงการนำเสนอผลงานว่าควรปฏิบัติอย่างไรบ้าง 2. ผู้เรียนนำเสนอผลงาน 3. ผู้เรียนประเมินผลงานของตนเองและของผู้อื่น 4. ผู้เรียนร่วมกันสรุปอภิปรายเนื้อหาที่ได้เรียน	- ตรวจคำตอบจากการทำใบกิจกรรม - สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	- ตัวอย่างแบบประเมิน - PowerPoint เรื่อง การนำเสนอผลงาน

