



แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 2 ว30258 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นายจิรายุส ศรีทอง

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

โรงเรียนสตรีศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

คำอธิบายรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 2

จำนวนชั่วโมง ๒ ชั่วโมง / สัปดาห์ ๔๐ ชั่วโมง/ภาค

ครูผู้สอน นายจิรายุส ศรีทอง

รหัสวิชา ว30258

ระดับชั้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

จำนวนหน่วยกิต 1 หน่วยกิต

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

รายวิชานี้มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจพื้นฐานด้านลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร จริยธรรมการใช้สื่อดิจิทัล การใช้ Creative Commons และหลัก Fair Use ตลอดจนการใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างผลงานกราฟิกอย่างมีความรับผิดชอบ ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการเลือกใช้สื่ออย่างถูกต้อง ให้เครดิตแหล่งที่มา และหลีกเลี่ยงการละเมิดสิทธิของผู้อื่น พร้อมประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างงานกราฟิกที่มีคุณภาพและปลอดภัยต่อสังคม

จุดมุ่งหมายของรายวิชา

ด้านความรู้ (K)

- เข้าใจหลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิก
- อธิบายประเภทลิขสิทธิ์ Creative Commons และหลัก Fair Use ได้
- รู้เท่าทันสื่อและเข้าใจจริยธรรมในการสร้างและเผยแพร่ผลงาน

ด้านทักษะ (P)

- เลือกใช้ภาพ/สื่ออย่างถูกต้องตามสิทธิ
- ใช้ AI สร้างภาพกราฟิกได้อย่างเหมาะสม
- วิเคราะห์กรณีละเมิดสิทธิหรือผิดจริยธรรมได้

ด้านคุณลักษณะ (A)

- เคารพสิทธิผู้อื่น
- มีความซื่อสัตย์ในการสร้างสื่อ
- ให้เครดิตอย่างถูกต้องเสมอ
- ใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการสื่อสารผ่านงานออกแบบ

ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงาน

ความสามารถในการแก้ปัญหาและทำงานร่วมกัน

ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างสื่อ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ส่งเสริม:

ความมีระเบียบ วินัย และความรับผิดชอบในงาน

ความซื่อสัตย์ต่อผลงานของตนเอง

ความคิดสร้างสรรค์และความภาคภูมิใจในผลงาน

การเคารพความคิดเห็นของผู้อื่นและเปิดใจรับฟังคำวิจารณ์

โครงสร้างรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 2

จำนวนชั่วโมง ๒ ชั่วโมง / สัปดาห์ ๔๐ ชั่วโมง/ภาค

ครูผู้สอน นายจิรายุส ศรีทอง

รหัสวิชา ว30258

ระดับชั้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

จำนวนหน่วยกิต 1 หน่วยกิต

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

อัตราส่วนคะแนนระหว่างเรียน : ปลายภาค = 80 : 20

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลาเรียน	น้ำหนักคะแนน
1	หน่วยที่ 1 งานกราฟิกเบื้องต้น องค์ประกอบศิลป์ เบื้องต้น	เนื้อหาสาระหลัก: Knowledge (ผู้เรียนต้องรู้อะไร) 1. อธิบายความหมายของจรรยาบรรณในงานกราฟิกได้ 2. ระบุรูปแบบของการละเมิดลิขสิทธิ์และจริยธรรมในงานออกแบบได้ 3. อธิบายหลักการใช้ภาพ ฟอนต์ และ AI อย่างถูกต้องได้ ทักษะ/กระบวนการ: Process (ผู้เรียนสามารถปฏิบัติอะไรได้) 1. วิเคราะห์ตัวอย่างงานกราฟิกว่าละเมิดหรือไม่ พร้อมให้เหตุผลได้ 2. เลือกใช้ภาพ ฟอนต์ หรือเนื้อหาที่เหมาะสมและมีลิขสิทธิ์ถูกต้องได้ คุณลักษณะที่พึงประสงค์: Attitude (ผู้เรียนควรแสดงพฤติกรรมการเรียนอะไรบ้าง) 1. มีความรับผิดชอบต่อผลงานของตนเอง ไม่ลอกผลงาน 2. เคารพสิทธิของผู้อื่นและให้เครดิตอย่างเหมาะสม	4	10
2	หน่วยที่ 2 ลิขสิทธิ์และ สิทธิบัตร	1. อธิบายหลักการสร้างงานกราฟิกได้ 2. เลือกใช้สีโปรแกรมวาดและแปรงกราวด์ด้วยวิธีต่างๆ ได้ 3. เลือกใช้สีและระบายสีเบื้องต้นได้ 4. ลบภาพในส่วนที่ไม่ต้องการออกได้ 5. ตัด เปลี่ยนขนาด และเพิ่มขนาดพื้นที่ภายในภาพได้	8	15

		6. ยอขยายภาพให้เหมาะกับการตกแต่งภาพ ได		
3	หน่วยที่ 3 กฎหมาย และจริยธรรมในงาน กราฟิก	K – Knowledge 1.อธิบายความหมายของ Free Resource, Creative Commons และ Fair Use ได้ 2.จำแนกประเภทสัญญาอนุญาต CC License (เช่น CC BY, CC BY-NC, CC0) ได้ 3.อธิบายได้ว่าการใช้ภาพหรือสื่อต่าง ๆ แบบไม่ขอ อนุญาตถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ P – Process 1.เลือกภาพที่ถูกลิขสิทธิ์จากแหล่ง Free/CC ได้อย่าง ถูกต้อง 2.อ้างอิงแหล่งที่มาของภาพตามประเภท CC License ได้ 3.วิเคราะห์สถานการณ์จริงว่าจัดอยู่ใน Fair Use หรือไม่ A – Attitude 1.ตระหนักถึงความสำคัญของลิขสิทธิ์และการเคารพ เจ้าของผลงาน 2.แสดงความรับผิดชอบในการเลือกใช้สื่ออย่าง เหมาะสม 3.ใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม	8	10
4	หน่วยที่ 4 การเจนเนอ เรทภาพเพื่อใช้งาน กราฟิก	1. อธิบายความหมายของการสร้างภาพด้วย AI ได้ 2. อธิบายข้อดี-ข้อจำกัดของภาพที่สร้างด้วย AI ได้	10	10

		3. เข้าใจความรับผิดชอบและจรรยาบรรณเมื่อใช้ภาพจาก AI 4. สามารถเขียน Prompt ง่าย ๆ เพื่อสร้างภาพกราฟิกได้ 5. ปรับแต่งคำสั่ง (Prompt Refining) เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ตรงตามต้องการ 6. วิเคราะห์คุณภาพของภาพที่สร้างขึ้น และเลือกนำไปใช้อย่างเหมาะสม		
5	หน่วยที่ 5 จริยธรรมและความรับผิดชอบ	1. ความรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัล 2. ภาพที่บิดเบือน ข้อมูลผิด หรือภาพที่ทำร้ายบุคคล 3. Deepfake และผลกระทบต่อสังคม 4. การใช้ภาพของผู้อื่นอย่างถูกต้อง (ให้เครดิต / อ้างแหล่งที่มา) 5. จริยธรรมของนักสร้างสื่อ (Graphic Ethics) 6. หลัก “ตรวจสอบก่อนแชร์” 7. การตั้งค่าและจัดการสิทธิส่วนบุคคลของภาพ (privacy) 8. ความแตกต่างระหว่าง “ผิดกฎหมาย” กับ “ผิดจริยธรรม” 9. กรณีศึกษา: ภาพตัดต่อ, ภาพล้อเลียน, ภาพ AI ที่หลอกลวง	10	25
สอบกลาง/ปลายภาค		-	2	40
คุณลักษณะอันพึงประสงค์		-	-	10
รวม			40	100

ตัวชี้วัดรายวิชา ว30257 คอมพิวเตอร์กราฟิก 1

ลำดับตัวชี้วัด	ตัวชี้วัดรายวิชา	คะแนนที่ประเมิน					
		ตัวชี้วัดก่อนกลางภาค	ตัวชี้วัดกลางภาค	ตัวชี้วัดหลังกลางภาค	จิตพิสัย (ใช้ร้อยละ 10) ของคะแนน	วัดผลปลายภาค	รวมคะแนนทั้งหมด
1	นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของลิขสิทธิ์และสิทธิบัตรได้ถูกต้อง	2	5	-	-	1	8
2	นักเรียนสามารถระบุได้ว่าผลงานใดมีลิขสิทธิ์และต้องขออนุญาตก่อนใช้	3	2	-	-	1	6
3	นักเรียนบอกประเภทของ Creative Commons ได้ครบและถูกต้อง	2	3	10	-	2	17
4	นักเรียนแยกแยะได้ว่าภาพหรือสื่อเข้าข่าย CC ชนิดไหน	3	5	-	-	1	9
5	นักเรียนสามารถเลือกทรัพยากรฟรีที่สามารถใช้ได้จริงโดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์	2	3	-	-	2	7
6	นักเรียนอ่านและตีความ “ข้อตกลงการใช้งาน” ของเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้ถูกต้อง	4	1	-	-	1	6
7	นักเรียนสามารถอธิบายความเสี่ยงและข้อควรระวังของการใช้ AI สร้างภาพได้	4	1	-	-	1	6
8	นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างภาพตามหัวข้อที่กำหนด	-	6	3	-	2	5
9	นักเรียนสามารถอธิบายปัญหาด้านจริยธรรม เช่น Deepfake, ขาวปลอม, การใช้ภาพโดยไม่ขออนุญาต	-	6	3	-	2	5
10	นักเรียนสามารถแยกแยะสื่อที่เชื่อถือได้กับสื่อที่มีความเสี่ยงได้	-	3	4	-	2	6
คุณลักษณะอันพึงประสงค์							
	- เป็นผู้มีความรับผิดชอบในตนเอง	-	-	-	2	-	2
	- เป็นผู้มีความซื่อสัตย์สุจริต คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่ดี	-	-	-	2	-	2
	- เป็นผู้มีความซื่อสัตย์สุจริต กตัญญู	-	-	-	2	-	2
	- เป็นผู้มีความรักในสถาบัน เสียสละเพื่อส่วนรวม	-	-	-	2	-	2
	- เป็นผู้มีความมั่นใจ มีความเป็นไทย	-	-	-	2	-	2
รวมคะแนน		20	20	30	10	20	100

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว30258

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 งานกราฟิกเบื้องต้น องค์ประกอบศิลป์เบื้องต้น ภาคเรียนที่ 2/2568

หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง หลักการเบื้องต้นของกราฟิก

เวลา 4 ชั่วโมง

ครูประจำรายวิชา นายจิรายุส ศรีทอง

1. มาตรฐาน

ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

2. ตัวชี้วัด

ว 4.2 ม.2/1 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้

3. สาระสำคัญ

งานกราฟิกไม่ใช่เพียงการสร้างสรรคภาพสวยงาม แต่ยังต้องยึดถือหลักจรรยาบรรณในการทำงาน เช่น การเคารพลิขสิทธิ์ การอ้างอิงแหล่งที่มา ความซื่อสัตย์ต่อผลงานของตนเอง ไม่ลอกเลียนแบบ ไม่ใช่ผลงานของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต รวมถึงการใช้ AI อย่างมีความรับผิดชอบ เช่น ไม่ใช่ AI เพื่อปลอมแปลง ทำให้เข้าใจผิด หรือสร้างงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น จรรยาบรรณที่ดีช่วยสร้างความเชื่อถือในผลงาน สร้างทักษะวิชาชีพ และลดปัญหาทางกฎหมายในอนาคต

4. สาระการเรียนรู้

4.1 เนื้อหาสาระหลัก: Knowledge (ผู้เรียนต้องรู้อะไร)

1. อธิบายความหมายของจรรยาบรรณในงานกราฟิกได้
2. ระบุรูปแบบของการละเมิดลิขสิทธิ์และจริยธรรมในงานออกแบบได้
3. อธิบายหลักการใช้ภาพ ฟอนต์ และ AI อย่างถูกต้องได้

4.2 ทักษะ/กระบวนการ: Process (ผู้เรียนสามารถปฏิบัติอะไรได้)

1. วิเคราะห์ตัวอย่างงานกราฟิกว่าละเมิดหรือไม่ พร้อมให้เหตุผลได้
2. เลือกใช้ภาพ ฟอนต์ หรือเนื้อหาที่เหมาะสมและมีลิขสิทธิ์ถูกต้องได้

4.3 คุณลักษณะที่พึงประสงค์: Attitude (ผู้เรียนควรแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้อะไรบ้าง)

1. มีความรับผิดชอบต่อผลงานของตนเอง ไม่ลอกผลงาน
2. เคารพสิทธิของผู้อื่นและให้เครดิตอย่างเหมาะสม

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการแลกเปลี่ยนข้อมูล
2. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
 - ทักษะการคิดเชิงคำนวณ
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - ทักษะการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
 - ทักษะการสืบค้นข้อมูล

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ความหมายของจรรยาบรรณกราฟิก
2. ลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา
3. ตัวอย่างพฤติกรรมที่ผิดจรรยาบรรณ (ลอกงาน ใช้ภาพที่มีลายน้ำ ใช้ฟอนต์ผิดลิขสิทธิ์ ฯลฯ)
4. การใช้ AI อย่างรับผิดชอบ
5. การอ้างอิงและเครดิต
6. แนวทางปฏิบัติที่ก่อรูปแบบมีอาชีพ

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ (10 นาที)

- เปิดภาพเปรียบเทียบ 2 ชุด:

- งานลอกเลียนแบบ vs งานต้นฉบับ
- งานที่ใช้ภาพมีลายน้ำ vs งานที่ถูกตัดต่อ
- ถาถามนักเรียนว่า “อะไรคือปัญหา?”
- เชื่อมเข้าสู่เนื้อหาจรรยาบรรณ

ประเมิน KPA:

- A: ความสนใจและการแสดงความคิดเห็น
- K: สามารถระบุปัญหาเบื้องต้นได้

ชั้นสอน (60 นาที)

กิจกรรมที่ 1: สอนเนื้อหา (15 นาที)

ครูอธิบาย

- จรรยาบรรณคืออะไร
- ตัวอย่างพฤติกรรมผิดลิขสิทธิ์
- การใช้ AI ต้องรับผิดชอบอย่างไร
- ความสำคัญของการให้เครดิต

KPA:

- K: ผู้เรียนได้ความรู้พื้นฐานทั้งหมด

กิจกรรมที่ 2: วิเคราะห์ภาพจริง (15 นาที)

แบ่งกลุ่ม 4-5 คน

แจกภาพตัวอย่าง 6-8 ภาพ เช่น

- ภาพมีลายน้ำ
- ภาพของ Shutterstock ถูกนำไปใช้โดยไม่จ่ายเงิน

- ฟอนต์ที่เป็น Commercial Font
- งานที่ AI สร้างขึ้นแต่ผู้ใช้แอบอ้างเป็นเจ้าของ

ให้กลุ่มตอบคำถาม

1. ภาพนี้ละเมิดอะไรหรือไม่
2. สาเหตุคืออะไร
3. ควรแก้ไขอย่างไร

ครูเฉลยและให้คะแนน ทักษะกระบวนการคิด (P)

KPA:

- P: วิเคราะห์แยกแยะ ลำดับเหตุผล
- A: เคารพสิทธิของผู้อื่นเมื่อเห็นตัวอย่างละเมิด

กิจกรรมที่ 3: กติกาจรรยาบรรณของชั้นเรียน (20 นาที)

ให้นักเรียน

- ช่วยกันเขียน “กฎจรรยาบรรณในการออกแบบ 5 ข้อ” ต่อกลุ่ม
- นำมาติดหน้าห้อง
- เลือก 10 กฎสำคัญร่วมกัน

ตัวอย่างกฎที่อาจได้

1. ไม่ลอกงานผู้อื่น
2. ตรวจสอบลิขสิทธิ์ก่อนทุกครั้ง
3. ให้เครดิตอย่างเหมาะสม
4. ไม่ใช้ภาพที่มีลายน้ำ
5. ใช้ AI อย่างโปร่งใส

KPA:

- A: ปลุกฝังความรับผิดชอบ
 - P: การทำงานร่วมกัน
-

กิจกรรมที่ 4: ถกเถียง “AI เป็นเจ้าของงานไหม?” (10 นาที)

- ครูตั้งคำถาม
- นักเรียนอภิปราย
- ครูสรุปว่า AI ไม่มีลิขสิทธิ์ งานที่สร้างต้องตรวจสอบและให้เครดิตข้อมูลต้นทางเสมอ

KPA:

- K: เข้าใจหลักจริยธรรม AI
 - A: มุมมองทางจริยธรรมที่ถูกต้อง
-

ขั้นสรุป (10 นาที)

ครูและนักเรียนร่วมสรุป

- จรรยาบรรณสำคัญอย่างไร
- อะไรคือสิ่งที่ควร/ไม่ควรทำ
- ความรับผิดชอบเมื่อนำภาพ ฟอนต์ หรือ AI มาใช้

9. สื่อการเรียนรู้

1. สไลด์สรุปเนื้อหา
2. ตัวอย่างงานผิด-ถูกด้านลิขสิทธิ์
3. อินโฟกราฟิกเกี่ยวกับ Creative Commons / Royalty-free
4. วิดีโอสั้นเกี่ยวกับลิขสิทธิ์
5. แบบฟอร์มใบงานวิเคราะห์ภาพ
6. กระดาษ A4 / Post-it
7. Google Classroom / Google Form สำหรับประเมิน

10. แหล่งเรียนรู้

- ห้องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต

11. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
บอกความหมายของกราฟฟิคเบื้องต้น	แบบทดสอบ Google forms เรื่อง จรรยาบรรณงานกราฟิก	ร้อยละ 50 ผ่านเกณฑ์
อธิบายองค์ประกอบของกราฟฟิคเบื้องต้น		
เขียนภาพการทำงานขององค์ประกอบกราฟฟิคเบื้องต้น		
สนใจใฝ่รู้ในการศึกษา	แบบประเมินเจตคติที่ดีต่อการเรียน	ระดับ 2 ผ่านเกณฑ์

12. บันทึกผลหลังจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่งครูอัตราจ้าง

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

...../...../.....

บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีศึกษา

...../...../.....

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็น ประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงาน สำเร็จส่ง งานตรง เวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่งครูอัตราจ้าง

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว30258

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร

ภาคเรียนที่ 2/2568

หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง ลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร

เวลา 4 ชั่วโมง

ครูประจำรายวิชา นายจิรายุส ศรีทอง

1. มาตรฐาน

ว.4.2 ผู้เรียนเข้าใจหลักการทำงานของเทคโนโลยี วิธีใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ ใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหาและสร้างสรรค์งานได้อย่างมีจริยธรรม

2. ตัวชี้วัด

K (Knowledge) – ความรู้

- อธิบายความหมายของ ลิขสิทธิ์, สิทธิบัตร, เครื่องหมายการค้า, และทรัพย์สินทางปัญญาได้
- อธิบายความแตกต่างระหว่างลิขสิทธิ์กับสิทธิบัตรได้
- ระบุประเภทงานกราฟิกที่อยู่ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ได้
- อธิบายผลทางกฎหมายเมื่อนำผลงานของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตได้

P (Process) – ทักษะกระบวนการ

- วิเคราะห์ตัวอย่างงานกราฟิกว่าเข้าข่ายละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่
- ออกแบบงานกราฟิกด้วยภาพ/องค์ประกอบที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ (เช่น ใช้ Free resource, วาดเอง)
- อ้างอิงที่มาของภาพประกอบได้อย่างถูกต้อง
- ใช้แหล่งสื่อออนไลน์ที่ถูกลิขสิทธิ์ เช่น Unsplash, Pixabay, Freepik (เวอร์ชัน free with attribution)

A (Attitude) – คุณลักษณะ/เจตคติ

- มีความรับผิดชอบต่อการใช้ผลงานของผู้อื่น
- ตระหนักถึงความสำคัญของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา
- เคารพสิทธิของผู้สร้างสรรค์งาน
- ใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม ไม่ลอกเลียนแบบ

3. สาระสำคัญ

ลิขสิทธิ์และสิทธิบัตรเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่สร้างขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ งานออกแบบ งานเขียน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และผลงานศิลปะล้วนมีการคุ้มครองทางกฎหมาย ผู้เรียนควรเข้าใจความแตกต่างของลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า และวิธีการใช้งานผลงานของผู้อื่นอย่างถูกต้องเพื่อลดการละเมิดสิทธิและส่งเสริมความรับผิดชอบในฐานะนักออกแบบรุ่นใหม่

4. สาระการเรียนรู้

ลิขสิทธิ์ (Copyright)

- ความหมาย

- สิ่งที่ได้รับการคุ้มครอง เช่น งานวาด งานออกแบบ ดนตรี โปรแกรม เป็นต้น
- อายุการคุ้มครอง
- การใช้เพื่อการศึกษา / ใช้โดยชอบธรรม / Creative Commons

สิทธิบัตร (Patent)

- ความหมาย
- สิ่งที่คุ้มครอง เช่น สิ่งประดิษฐ์ วิธีการทำงาน
- อายุตามกฎหมาย
- ความแตกต่างระหว่างสิทธิบัตรการประดิษฐ์ และอนุสิทธิบัตร

เครื่องหมายการค้า (Trademark) [สรุปเป็นความรู้เสริม]

- โลโก้
- สัญลักษณ์ทางการค้า
- การป้องกันความซ้ำซ้อน

ตัวอย่างการละเมิด

- ใช้ภาพจาก Google โดยไม่ตรวจสอบสิทธิ์
- ใช้ฟอนต์ที่ไม่อนุญาต
- คัดลอกโลโก้แบรนด์
- ก๊อปปี้ดีไซน์เป็นลายเส้นเดียวกัน
- AI สร้างภาพลอกสไตล์นักวาดเฉพาะราย

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการแลกเปลี่ยนข้อมูล
2. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดเชิงคำนวณ
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

- ทักษะการแก้ปัญหา
- ทักษะการสังเกต
- 4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
 - ทักษะการทำงานร่วมกัน
- 5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
 - ทักษะการสืบค้นข้อมูล

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายหลักการสร้างงานกราฟิกได้
2. เลือกใช้สีโปรแกรมวาดและแป้นคีย์บอร์ดด้วยวิธีต่างๆ ได้
3. เลือกใช้สีและระบายสีเบื้องต้นได้
4. ลบภาพในส่วนที่ไม่ต้องการออกได้
5. ตัด เปลี่ยนขนาด และเพิ่มขนาดพื้นที่ภายในภาพได้
6. ย่อขยายภาพให้เหมาะกับการตกแต่งภาพได้

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นสอน (60 นาที)

กิจกรรมที่ 1: อธิบายเนื้อหา (20 นาที)

ครูสอนโดยใช้ภาพประกอบ

- ลิขสิทธิ์คืออะไร
- สิทธิบัตรคืออะไร
- ความแตกต่างของทั้งสอง
- เสนอจริงในวงการกราฟิกที่มีการฟ้องร้อง

KPA:

- K: ได้รับความรู้พื้นฐานครบถ้วน

กิจกรรมที่ 2: วิเคราะห์ภาพ (20 นาที)

ครูแจกชุดภาพ 8-10 ภาพ เช่น

- ภาพมีลายน้ำ
- รูปที่ดาวโหลดจาก Pinterest
- ดีไซน์ที่ลอกสไตล์

- ภาพที่เป็น Public Domain
- สิ่งประดิษฐ์ที่มีสิทธิบัตรจริง

ให้นักเรียนทำใบกิจกรรม 3 ข้อ

1. ภาพนี้จัดอยู่ในหมวดอะไร? (ลิขสิทธิ์/สิทธิบัตร/ไม่คุ้มครอง)
2. มีการละเมิดหรือไม่?
3. วิธีใช้ให้ถูกกฎหมายคืออะไร?

KPA:

- P: วิเคราะห์และให้เหตุผล
- A: เคารพงานผู้อื่น

กิจกรรมที่ 3: เกม “เลือกให้ถูกสิทธิ์!” (20 นาที)

- ครูฉายสไลด์คำถาม 10 ข้อ
- นักเรียนยกป้าย A/B/C เพื่อตอบว่า
 - A = ลิขสิทธิ์
 - B = สิทธิบัตร
 - C = เครื่องหมายการค้า
- เฉลยพร้อมอธิบายทีละข้อ

KPA:

- K: ตรวจสอบความเข้าใจ
- P: ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

ขั้นสรุป (10 นาที)

ครูถามคำถามสะท้อนคิด

- ทำไมต้องรู้เรื่องลิขสิทธิ์?
- นักออกแบบควรมีความรับผิดชอบอะไรบ้าง?
- ถ้าเจองานที่อยากใช้ แต่มีลิขสิทธิ์ ควรทำอะไร?

ให้ผู้เรียนทำ Exit Ticket 3 ข้อ

1. สิ่งที่ได้เรียนรู้
2. สิ่งที่ยังสงสัย
3. สิ่งที่สำคัญจะไม่ทำ (เช่น ไม่ก๊อปปี้งานคนอื่น)

9. สื่อการเรียนรู้

PowerPoint อธิบายลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร

ตัวอย่างโลโก้ปลอม-โลโก้จริง

ภาพประกอบกรณีละเมิดลิขสิทธิ์

ใบกิจกรรมวิเคราะห์ตัวอย่างจริง

Google Form ทำแบบทดสอบ

คลิปสั้นเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา (เช่นของกรมทรัพย์สินทางปัญญา)

10. แหล่งเรียนรู้

- ห้องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต

11. การวัดและประเมินผล

ประเด็นที่ประเมิน	วิธีประเมิน	เครื่องมือ	K/P/A
ความรู้เรื่องลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร	ถาม-ตอบ, ใบงาน	แบบสังเกต/ใบกิจกรรม	K
การวิเคราะห์งานลิขสิทธิ์	วิเคราะห์ตัวอย่าง, อภิปราย	ใบกิจกรรมกลุ่ม	P
การสร้างสื่อความรู้ลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร	ตรวจผลงาน	RUBRIK ประเมินผลงาน	P
ความคิดสร้างสรรค์และทัศนคติเชิงบวก	สังเกตจากการมีส่วนร่วม	แบบประเมินเจตคติ	A

12. บันทึกผลหลังจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่งครูอัตราจ้าง

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

...../...../.....

บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีศึกษา

...../...../.....

แบบประเมินเจตคติที่ดีต่อการเรียน

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับ

คะแนน

[illegible]

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็น ประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงาน สำเร็จส่ง งานตรง เวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่งครูอัตราจ้าง

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว30258

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 กฎหมายและจริยธรรมในงานกราฟิก

ภาคเรียนที่ 2/2568

หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง Free Resource, Creative Commons และ Fair Use เวลา 4 ชั่วโมง

ครูประจำรายวิชา นายจิรายุส ศรีทอง

1. มาตรฐาน

มาตรฐาน ว 4.2

เข้าใจและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างรู้เท่าทัน มีจริยธรรม และสามารถใช้ในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

2. ตัวชี้วัด

ว.4.2 เข้าใจการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย ถูกกฎหมาย

3. สาระสำคัญ

การใช้สื่อในงานออกแบบกราฟิกต้องคำนึงถึงลิขสิทธิ์และจริยธรรมเสมอ แม้ว่าจะเป็นสื่อที่พบในอินเทอร์เน็ตก็ตาม การใช้ผลงานของผู้อื่นอย่างถูกต้องจำเป็นต้องเข้าใจประเภทของสื่อที่อนุญาตให้ใช้ เช่น Free Resource, Creative Commons (CC License) และ หลักการ Fair Use ซึ่งถูกกำหนดขึ้นเพื่อปกป้องเจ้าของผลงานและกำกับการใช้งานสื่อในสถานการณ์ต่าง ๆ

Free Resource หมายถึงสื่อที่อนุญาตให้ใช้งานได้ฟรี แต่บางครั้งยังมีข้อกำหนด เช่น ต้องให้เครดิต หรือห้ามใช้เพื่อการค้า ขณะที่ Creative Commons เป็นระบบสิทธิอนุญาตที่กำหนดระดับความอิสระของผู้ใช้ ไม่ว่าจะเป็นการให้เครดิต การห้ามดัดแปลง หรือการใช้งานแบบไม่หวังผลกำไร ส่วน Fair Use เป็นข้อยกเว้นที่ให้ผู้ใช้งานผู้อื่นได้ในบางวัตถุประสงค์ เช่น การศึกษา วิจัย หรือรายงานข่าว

การเข้าใจแนวคิดเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาพ เสียง วิดีโอ และสื่อต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย เคารพผลงานของผู้อื่น และทำงานออกแบบอย่างมีจรรยาบรรณ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์งานในยุคดิจิทัล

4. สาระการเรียนรู้

K – Knowledge

- อธิบายความหมายของ Free Resource, Creative Commons และ Fair Use ได้
- จำแนกประเภทสัญญาอนุญาต CC License (เช่น CC BY, CC BY-NC, CC0) ได้
- อธิบายได้ว่าการใช้ภาพหรือสื่อต่าง ๆ แบบไม่ขออนุญาตถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

P – Process

- เลือกภาพที่ถูกลิขสิทธิ์จากแหล่ง Free/CC ได้อย่างถูกต้อง

2. อ้างอิงแหล่งที่มาของภาพตามประเภท CC License ได้
3. วิเคราะห์สถานการณ์จริงว่าจัดอยู่ใน Fair Use หรือไม่

A – Attitude

1. ตระหนักถึงความสำคัญของลิขสิทธิ์และการเคารพเจ้าของผลงาน
2. แสดงความรับผิดชอบในการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม
3. ใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย รับผิดชอบ
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
 - ทักษะการสื่อสาร
 - ทักษะการแลกเปลี่ยนข้อมูล
2. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - ทักษะการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
 - ทักษะการสืบค้นข้อมูล

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

K – Knowledge

1. อธิบายความหมายของ Free Resource, Creative Commons และ Fair Use ได้
2. จำแนกประเภทสัญญาอนุญาต CC License (เช่น CC BY, CC BY-NC, CC0) ได้
3. อธิบายได้ว่าการใช้ภาพหรือสื่อต่าง ๆ แบบไม่ขออนุญาตถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

P – Process

1. เลือกภาพที่ถูกลิขสิทธิ์จากแหล่ง Free/CC ได้อย่างถูกต้อง

2. อ้างอิงแหล่งที่มาของภาพตามประเภท CC License ได้
3. วิเคราะห์สถานการณ์จริงว่าจัดอยู่ใน Fair Use หรือไม่

A – Attitude

1. ตระหนักถึงความสำคัญของลิขสิทธิ์และการเคารพเจ้าของผลงาน
2. แสดงความรับผิดชอบในการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม
3. ใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

- ครูตั้งคำถามนำเข้าบทเรียน
 - “ถ้าเราเอารูปจาก Google มาทำโปสเตอร์ขายได้ไหม?”
 - “ภาพฟรีกับภาพ Free for commercial use ต่างกันไหม?”
- นักเรียนตอบคำถามและแลกเปลี่ยนประสบการณ์

ขั้นสอน (70 นาที)

กิจกรรมที่ 1: อธิบายและยกตัวอย่าง (20 นาที)

ครูสอนพร้อมตัวอย่างจริง

- Free Resource คืออะไร / ใช้อย่างไร
- Creative Commons คืออะไร และยกตัวอย่างสัญลักษณ์ทุกรูปแบบ
- Fair Use พร้อมกรณีศึกษา (เช่น วิดีโอวิจารณ์, งานสอนในชั้นเรียน ฯลฯ)

กิจกรรมที่ 2: เกมจำแนก License (15 นาที)

- ครูแจกภาพตัวอย่างที่มี License ต่างกัน
- นักเรียนต้องบอกว่าเป็น CC ประเภทไหน และมีข้อห้ามอะไร

กิจกรรมที่ 3: ค้นหาภาพ Free/CC (25 นาที)

ให้นักเรียนค้นหาภาพตามหัวข้อ เช่น “อาหาร 1 ภาพ” จากเว็บไซต์

- Unsplash
- Pixabay
- Freepik (เวอร์ชัน free / CC BY)

- Wikimedia

Commons

แล้วให้นักเรียนตรวจสอบว่าภาพที่เลือกเป็น License อะไร

ขั้นสรุป (10 นาที)

- ให้นักเรียนอธิบายกลับว่า “ถ้าเราจะทำงานพาณิชย์ควรเลือก License แบบไหน?”
- ครูสรุปแนวคิดสำคัญ เช่น
 - Free ไม่ได้แปลว่าใช้ได้ทุกอย่าง
 - CC มีหลายระดับ ต้องอ่านเงื่อนไข
 - Fair Use ใช้ได้เฉพาะบางกรณี ไม่ใช่ใช้อ้างตามใจ

9. สื่อการเรียนรู้

PowerPoint สรุป CC License และ Fair Use

ใบงาน “ค้นหาและตรวจสอบ License”

เว็บไซต์แหล่งสื่อถูกลิขสิทธิ์ เช่น

- Unsplash.com
- Pixabay.com
- Pexels.com
- Wikimedia.org

10. แหล่งเรียนรู้

- ห้องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต

11. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินความรู้ (K)

แบบทดสอบ 10 ข้อ (เลือกตอบ) เช่น

- ถ้าภาพเป็น CC BY-SA ต้องทำอะไร? → ต้องเครดิต + เผยแพร่แบบเดียวกัน

2. ประเมินทักษะ (P)

- ตรวจใบงานค้นหา License (Rubric 10 คะแนน)
- ความถูกต้องของการอ้างอิงที่มา

3. ประเมินคุณลักษณะ (A)

- ความรับผิดชอบ
- ความตั้งใจเรียน
- การใช้ภาพที่ถูกลิขสิทธิ์ระหว่างทำงานจริง

12. บันทึกผลหลังจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

...../...../.....

บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีศึกษา

...../...../.....

แบบประเมินเจตคติที่ดีต่อการเรียน

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับ

คะแนน

[illegible]

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็น ประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงาน สำเร็จส่ง งานตรง เวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว30258

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 AI

ภาคเรียนที่ 2/2568

หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง การเจนเนอเรทภาพเพื่อใช้งานกราฟิก

เวลา 4 ชั่วโมง

ครูประจำรายวิชา นายจิรายุส ศรีทอง

1. มาตรฐาน

มาตรฐาน ว 4.2

เข้าใจและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างรู้เท่าทัน มีจริยธรรม และสามารถใช้ในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

2. ตัวชี้วัด

ว 4.2 ม.4/1 สืบค้นข้อมูล สร้างสื่อ และนำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์

ว 4.2 ม.4/3 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลหรือเว็บไซต์อย่างมีจริยธรรม

3. สาระสำคัญ

AI Image Generation คือการสร้างภาพด้วยแบบจำลองปัญญาประดิษฐ์โดยอาศัยคำสั่ง (Prompt) ที่ผู้ใช้งานกำหนด ซึ่งเป็นเทคนิคสำคัญของงานกราฟิกยุคใหม่ ช่วยให้นักออกแบบสามารถสร้างไอเดียร่างต้นแบบ หรือภาพประกอบได้อย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม การใช้ภาพจาก AI ต้องตระหนักถึงข้อจำกัด เช่น ความคลาดเคลื่อนของรายละเอียด ความไม่ถูกต้อง และประเด็นด้านจรรยาบรรณ เช่น การเลียนแบบสไตล์ศิลปินผู้อื่นหรือการละเมิดข้อมูลต้นฉบับ ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจหลักการใช้ AI อย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อผลงานของตนและสิทธิของผู้อื่น

4. สาระการเรียนรู้

K – ความรู้

- อธิบายความหมายของการสร้างภาพด้วย AI ได้
- อธิบายข้อดี-ข้อจำกัดของภาพที่สร้างด้วย AI ได้
- เข้าใจความรับผิดชอบต่อและจรรยาบรรณเมื่อใช้ภาพจาก AI

P – ทักษะกระบวนการ

- สามารถเขียน Prompt ง่าย ๆ เพื่อสร้างภาพกราฟิกได้
- ปรับแต่งคำสั่ง (Prompt Refining) เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ตรงตามต้องการ

3. วิเคราะห์คุณภาพของภาพที่สร้างขึ้น และเลือกนำไปใช้อย่างเหมาะสม

A – คุณลักษณะ / เจตคติ

1. ใช้ AI อย่างมีจรรยาบรรณ
2. เคารพลิขสิทธิ์ผลงานดิจิทัล
3. มีความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อผลิตสื่ออย่างเหมาะสม

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย รับผิดชอบ
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - ทักษะการสังเกต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
 - ทักษะการสืบค้นข้อมูล

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

ความหมายของ AI Image Generation

เครื่องมือสร้างภาพด้วย AI ที่นิยม เช่น

- Bing Image Creator
- Firefly
- Midjourney (อธิบายคร่าว ๆ)
- Canva's AI Visual

ส่วนประกอบของ Prompt

- Subject (สิ่งที่ให้วาด)
- Style (สไตล์ เช่น watercolor, anime, minimal)
- Color tone
- Composition

การปรับแต่ง Prompt เพื่อให้ภาพออกมาตรงความต้องการ

การตรวจสอบภาพที่สร้างขึ้นว่ามีข้อผิดพลาดหรือไม่

จรรยาบรรณในการใช้ภาพ AI

- ห้ามลอกสไตล์ศิลปินเฉพาะเจาะจง
- ตรวจสอบเรื่อง Free / CC / Fair Use
- ให้เครดิตเมื่อจำเป็น

ตัวอย่างงานกราฟิกที่เหมาะสมกับภาพ AI

- Moodboard
- Concept Art
- Background
- Mockup

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)

ครูยกตัวอย่างภาพสองภาพ (ภาพถ่ายจริง vs AI) ให้นักเรียนลองทาย

ถามนักเรียนว่าเคยใช้ AI วาดภาพหรือไม่

ขั้นสอน (60 นาที)

กิจกรรม 1: อธิบายพื้นฐานการสร้างภาพด้วย AI

ครูอธิบายระบบ AI Image Generation

อธิบายเครื่องมือที่ใช้ และข้อควรระวัง

กิจกรรม 2: ฝึกเขียน Prompt เบื้องต้นนักเรียนเขียน Prompt เรื่องเดียวกัน เช่น “เด็กนักเรียนกำลังออกแบบกราฟิกในห้องเรียน” และดูว่าผลลัพธ์ออกมาต่างกันอย่างไร

กิจกรรม 3: ปรับแต่ง Prompt (Prompt Refinement) ให้นักเรียนเพิ่มรายละเอียด เช่น สไตล์ภาพโทนสีเปลี่ยนองค์ประกอบเพื่อให้ได้ภาพใหม่ที่ชัดเจนขึ้น

กิจกรรม 4: วิเคราะห์จรรยาบรรณครูให้ภาพ 3 ภาพ เช่น ภาพลอกสไตล์ศิลปินภาพทั่วไปภาพที่มีลายน้ำ ให้นักเรียนระบุว่า “ควรใช้ หรือไม่ควรใช้” พร้อมเหตุผล

ขั้นสรุป (10–15 นาที) ครูสรุปหลักการเขียน Prompt ย้ำเรื่องจรรยาบรรณ การให้เครดิตเปิดโอกาสให้นักเรียนถามข้อสงสัย

9. สื่อการเรียนรู้

ตัวอย่าง Prompt ต่าง ๆ

รูปภาพจากเครื่องมือ AI (ครูเตรียมไว้)

โปรเจกเตอร์ / คอมพิวเตอร์

Canva หรือ Bing AI (ให้เด็กทดลอง)

10. แหล่งเรียนรู้

- ห้องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต

11. การวัดและประเมินผล

(1) การประเมินความรู้

- แบบทดสอบสั้น 5 ข้อ (จำแนกความหมาย / เครื่องมือที่ใช้)

(2) การประเมินทักษะ

ภารกิจ: สร้างภาพจาก AI โดยใช้ Prompt ที่ถูกต้อง

เกณฑ์

- ความชัดเจนของ Prompt (3 คะแนน)
- ความเหมาะสมกับหัวข้อ (3 คะแนน)
- ตรวจสอบข้อผิดพลาดของภาพได้ (2 คะแนน)
- ไม่ละเมิดจรรยาบรรณ (2 คะแนน)

(3) การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

- ความรับผิดชอบ
- ใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

12. บันทึกผลหลังจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่ง นักศึกษาฝึกประสบการณ์สอน

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

...../...../.....

บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีศึกษา

...../...../.....

แบบประเมินเจตคติที่ดีต่อการเรียน

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

[illegible]

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็น ประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงาน สำเร็จส่ง งานตรง เวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว30258

รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 จริยธรรมและความรับผิดชอบ

ภาคเรียนที่ 2/2568

หน่วยย่อยที่ 6 เรื่อง จริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัลในงานกราฟิก

เวลา 2 ชั่วโมง

ครูประจำรายวิชา นายจิรายุส ศรีทอง

1. มาตรฐาน

ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

2. ตัวชี้วัด

ว 4.2 ม.2/2 ออกแบบและเขียนโปรแกรมที่ใช้ตรรกะและฟังก์ชันในการแก้ปัญหา

3. สาระสำคัญ

ผู้เรียนควรเข้าใจว่าการสร้างงานกราฟิกไม่ได้มีแค่เรื่องเทคนิคหรือทักษะ แต่ต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคม เข้าใจผลกระทบของการเผยแพร่สื่อ เช่น การบิดเบือนภาพ การละเมิดสิทธิบุคคล การทำ Deepfake หรือการใช้ภาพในบริบทที่ก่อความเสียหาย รวมถึงการให้เครดิตเจ้าของผลงานอย่างถูกต้อง และ การใช้สื่ออย่างมีจริยธรรมในโลกออนไลน์

4. สาระการเรียนรู้

อธิบายหลักการใช้ข้อมูลและสื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม
ระบุกรณีตัวอย่างของการใช้สื่อที่ก่อผลกระทบทางสังคม
ใช้ภาพ ข้อความ หรือกราฟิกพร้อมให้เครดิตอย่างถูกต้อง
วิเคราะห์ผลดี-ผลเสียของการใช้ AI เพื่อสร้างภาพหรือสื่อออนไลน์

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย รับผิดชอบ
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - ทักษะการสังเกต
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
 - ทักษะการสืบค้นข้อมูล

7. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ความรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัล
2. ภาพที่บิดเบือน ข้อมูลผิด หรือภาพที่ทำร้ายบุคคล
3. Deepfake และผลกระทบต่อสังคม
4. การใช้ภาพของผู้อื่นอย่างถูกต้อง (ให้เครดิต / อ้างแหล่งที่มา)
5. จริยธรรมของนักสร้างสื่อ (Graphic Ethics)
6. หลัก “ตรวจสอบก่อนแชร์”
7. การตั้งค่าและจัดการสิทธิส่วนบุคคลของภาพ (privacy)
8. ความแตกต่างระหว่าง “ผิดกฎหมาย” กับ “ผิดจริยธรรม”
9. กรณีศึกษา: ภาพตัดต่อ, ภาพล้อเลียน, ภาพ AI ที่หลอกลวง

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

- ครูถามนำว่า
“เคยเห็นภาพตัดต่อที่ทำให้เกิดดราม่าหรือหลอกคนไหม?”
- เปิดตัวอย่างภาพที่มีผลกระทบทางสังคม (ปลอมภัย ไม่รุนแรง ไม่ใส่ข้อมูลจริง)

ขั้นสอน (25 นาที)

แบ่งเนื้อหาเป็น 4 ส่วน:

1. การใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม
2. กรณีการใช้ภาพผิดจรรยาบรรณ เช่น
 - ใช้ภาพคนโดยไม่ขออนุญาต
 - ทำภาพบิดเบือนข้อมูล

3. AI Ethics

- AI อาจสร้างภาพที่ไม่จริง → ผู้ใช้ต้องตรวจสอบ

4. การให้เครดิตและระบุแหล่งที่มาของภาพ

- Creative Commons
- Freepik, Unsplash
- การอ้างอิงง่ายๆ

กิจกรรม (15 นาที)

กิจกรรม: ระบุว่า “ภาพนี้เหมาะสมหรือไม่?”

- ครูแจกภาพ 6 รูป (ทำขึ้นเอง/ใช้ภาพ CC) เช่น
 - ภาพบิดเบือน
 - ภาพใช้โดยไม่ให้เครดิต
 - ภาพเด็ก
 - ภาพข่าวปลอมสร้างด้วย AI
- ให้ผู้เรียนระบุว่า ผิดจริยธรรมหรือไม่ และเพราะอะไร

ขั้นสรุป (5 นาที)

- ครูสรุปว่า งานกราฟิกที่ดีควร “มีความรับผิดชอบต่อสังคม”
- ให้เด็กตอบ 1 ข้อ
“หลังจากเรียนวันนี้ คุณคิดว่าจริงๆ แล้วอะไรที่คนทำงานกราฟิกควรระวังที่สุด?”

9. สื่อการเรียนรู้

1. สไลด์เรื่องจริยธรรมในงานกราฟิก
2. ชุดภาพตัวอย่าง (CC / ทำเอง)
3. กระดาษสติ๊กเกอร์สำหรับโน้ต
4. โปรแกรม AI ตัวอย่าง (เช่น Canva, Bing Image Creator)

10. แหล่งเรียนรู้

- ห้องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต

11. การวัดและประเมินผล

ด้านความรู้ (K)

- แบบทดสอบสั้น 5 ข้อเกี่ยวกับจริยธรรมสื่อดิจิทัล

ด้านทักษะ (P)

- วิเคราะห์ภาพได้ถูกต้อง 4/6 ภาพ

ด้านคุณลักษณะ (A)

- ให้เครดิตภาพที่ใช้ในงานของตนเองอย่างถูกต้อง
- แสดงความระมัดระวังในการใช้ภาพที่มีบุคคลในภาพ

12. บันทึกผลหลังจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

...../...../.....

บันทึกความเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....(ผู้ตรวจ)

(.....)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

...../...../.....

บันทึกข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีศึกษา

...../...../.....

แบบประเมินเจตคติที่ดีต่อการเรียน

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับ

คะแนน

[illegible]

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็น ประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงาน สำเร็จส่ง งานตรง เวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายจิรายุส ศรีทอง)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

...../...../.....