



แผนการจัดการเรียนรู้ ว30298 คอมพิวเตอร์ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

2/2568



นายเตชินท์ ชอบรรณ
นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู



คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา ว30298 คอมพิวเตอร์ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เล่มนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ กระบวนการ และด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดี นำไปสู่การอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เล่มนี้ได้จัดทำตามมาตรฐาน การเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งครอบคลุมสาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 4 เทคโนโลยี โดยได้นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้เป็นรายชั่วโมงตามหน่วยการเรียนรู้ และในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ยังมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้านได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ/กระบวนการ และด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาคอมพิวเตอร์ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เล่มนี้ได้ออกแบบการเรียนรู้ด้วย เทคนิคและวิธีการสอนอย่างหลากหลายเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรต่อไป

นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง

นายเตชินท์ ชอบธรรม

ผู้จัดทำ

คำอธิบายรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา ว30298

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์)

ระดับชั้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

จำนวนชั่วโมง 1 คาบ/สัปดาห์ 20 คาบ/ภาคเรียน

จำนวนหน่วยกิต 0.5 หน่วยกิต

ครูผู้สอน 1.นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง 2.นายเตชินท์ ชอบธรรม

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ศึกษาการใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอและแบ่งปันข้อมูลอย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม การสร้างชิ้นงาน และเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ ที่คำนึงถึงจริยธรรม ลิขสิทธิ์ทรัพย์สินทางปัญญา และกฎหมาย หลักการของ ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีในอนาคต กรณีศึกษาเกี่ยวกับนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน อาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ตัวอย่างผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมี ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึง ผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด

ว 4.1 ม.4/2 ระบุปัญหาหรือความต้องการที่มี ผลกระทบต่อสังคม รวบรวม วิเคราะห์ ข้อมูล และแนวคิดที่ เกี่ยวข้องกับปัญหาที่มีความซับซ้อนเพื่อสังเคราะห์ วิธีการ เทคนิคในการแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงความถูกต้องด้าน ทรัพย์สินทางปัญญา

ว 4.1 ม.4/3 ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบ และตัดสินใจ เลือกข้อมูลที่จำเป็นภายใต้เงื่อนไข และทรัพยากรที่มีอยู่ แนะนำแนวทางการแก้ปัญหาให้ผู้อื่นเข้าใจด้วยเทคนิคหรือวิธีการที่หลากหลาย โดยใช้ ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบ วางแผน ขั้นตอนการทำงานและดำเนินการแก้ปัญหา

ว 4.1 ม.5 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือ พัฒนางาน

ตัวชี้วัด

ว 4.2 ม.5 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และใช้ความรู้ด้านวิทยาการ คอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศใน การแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับบริการหรือผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตจริงอย่างสร้างสรรค์

โครงสร้างรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์2

จำนวนชั่วโมง 1 คาบ/สัปดาห์ 20 คาบ/ภาค

ครูผู้สอน 1.นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง 2.นายเตชินท์ ขอบธรรม

รหัสวิชา ว30298

ระดับชั้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

จำนวนหน่วยกิต 0.5 หน่วยกิต

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

อัตราส่วนคะแนนระหว่างเรียน : ปลายภาค = 70 : 30

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา เรียน	น้ำหนัก คะแนน
1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Generative AI เบื้องต้น	ว 4.1 ม.4/2	• นักเรียนสามารถอธิบายพื้นฐานของ Generative AI และประวัติความเป็นมาได้ • นักเรียนสามารถจำแนกประเภทของ Generative AI และอธิบายการทำงานเบื้องต้นของแต่ละประเภทได้ • นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Generative AI ในชีวิตจริงได้ • นักเรียนสามารถอธิบายประเด็นจริยธรรมและข้อควรระวังในการใช้ Generative AI ได้	4	5
2	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การประยุกต์ใช้ Generative AI	ว 4.1 ม.4/3 ว 4.1 ม.5	• นักเรียนสามารถอธิบายการใช้ AI ในการสร้างสื่อเสียงและวิดีโอ พร้อมทั้งยกตัวอย่างการใช้งานได้ • นักเรียนสามารถอธิบายการนำ Generative AI ไป ประยุกต์ใช้ในงานและธุรกิจได้อย่างสร้างสรรค์	4	5
3	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สร้างดิจิทัลคอนเทนต์	ว 4.1 ม.5	• การทำโครงงาน เป็นการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากร ในการสร้างหรือพัฒนาชิ้นงาน	4	10

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา เรียน	น้ำหนัก คะแนน
			หรือวิธีการ เพื่อแก้ปัญหาหรืออำนวยความสะดวกในการทำงาน • การทำโครงการการออกแบบและเทคโนโลยีสามารถดำเนินการได้ โดยเริ่มจากการสำรวจสถานการณ์ปัญหาที่สนใจ เพื่อกำหนดหัวข้อโครงการ แล้วรวบรวมข้อมูล และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหา ออกแบบแนวทางการแก้ปัญหา วางแผน และดำเนินการแก้ปัญหา ทดสอบ ประเมินผล ปรับปรุงแก้ไขวิธีการแก้ปัญหา หรือ ชิ้นงาน และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหา		
4	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การประยุกต์ สร้างสรรค์ผลงาน	ว 4.1 ม.5 ว 4.2 ม.5	• การนำความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล และเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริง • การเพิ่มมูลค่าให้บริการหรือผลิตภัณฑ์	6	20
สอบกลาง/ปลายภาค		-	-	2	50
คุณลักษณะอันพึงประสงค์		-	-	-	10
รวม				20	100

ตัวชี้วัดรายวิชา ว30298 คอมพิวเตอร์2

ลำดับ ตัวชี้วัด	ตัวชี้วัดรายวิชา	คะแนนที่ประเมิน					
		ตัวชี้วัด ก่อน กลาง ภาค	ตัวชี้วัด กลาง ภาค	ตัวชี้วัด หลัง กลาง ภาค	จิตพิสัย (ใช้ร้อยละ 10) ของคะแนน คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	วัดผล ปลาย ภาค	รวมคะแนน ทั้งหมด
1	นักเรียนสามารถอธิบายพื้นฐานของ Generative AI และประวัติความเป็นมาได้	3	3	-	-	2	8
2	นักเรียนสามารถจำแนกประเภทของ Generative AI และอธิบายการทำงานเบื้องต้นของแต่ละประเภทได้	2	2	-	-	2	6
3	นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Generative AI ในชีวิตจริงได้	3	3	-	-	3	9
4	นักเรียนสามารถอธิบายประเด็นจริยธรรมและข้อควรระวังในการใช้ Generative AI ได้	2	2	-	-	3	7
5	นักเรียนสามารถอธิบายการใช้ AI ในการสร้างสื่อเสียงและวิดีโอ พร้อมทั้งยกตัวอย่างการใช้งานได้	5	5			2	12
6	นักเรียนสามารถอธิบายการนำ Generative AI ไป ประยุกต์ใช้ในงานและธุรกิจได้อย่างสร้างสรรค์	5	5			2	12

ลำดับ ตัวชี้วัด	ตัวชี้วัดรายวิชา	คะแนนที่ประเมิน					
		ตัวชี้วัด ก่อน กลาง ภาค	ตัวชี้วัด กลาง ภาค	ตัวชี้วัด หลัง กลาง ภาค	จิตพิสัย (ใช้ร้อยละ 10) ของคะแนน คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	วัดผล ปลาย ภาค	รวมคะแนน ทั้งหมด
7	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับขนาด ภาพและมุมมอง	-	-	10	-	3	13
8	นักเรียนสามารถนำ Generative AI ไปประยุกต์ใช้ในงาน สามารถ เขียนสคริปต์และสตอรี่บอร์ดได้	-	-	10	-	3	13
9	สามารถสร้างชิ้นงานได้อย่าง สร้างสรรค์	-	-	-	-	10	10
คุณลักษณะอันพึงประสงค์							
- เป็นผู้มีความวินัยในตนเอง		-	-	-	2	-	2
- เป็นผู้ที่มีศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรมและ ค่านิยมที่ดี		-	-	-	2	-	2
- เป็นผู้ที่มีสมาธิความระมัดระวัง ซื่อสัตย์ กตัญญู		-	-	-	2	-	2
- เป็นผู้ที่มีความรักในสถาบัน เสียสละเพื่อส่วนรวม		-	-	-	2	-	2
- เป็นผู้ที่มีน้ำใจ มีความเป็นไทย		-	-	-	2	-	2
รวมคะแนน		20	20	20	10	30	100

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Generative AI เบื้องต้น

เรื่อง ความรู้พื้นฐานของ Generative AI

ครูผู้สอน นายเดชนันท์ ซอภธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2568

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลา 4 คาบ

เวลา 1 คาบ

วันที่ /..... /.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.4/2 ระบุปัญหาหรือความต้องการที่มีผลกระทบต่อสังคม รวบรวม วิเคราะห์ ข้อมูล และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่มีความซับซ้อนเพื่อสังเคราะห์ วิธีการ เทคนิคในการแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงความถูกต้องด้านทรัพย์สินทางปัญญา

สาระสำคัญ

Generative AI เป็นแขนงหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่ เช่น ข้อความ ภาพ เสียง หรือวิดีโอ โดยอาศัยการเรียนรู้จากข้อมูลที่มีอยู่ก่อนหน้า หลักการพื้นฐานของ Generative AI ใช้เทคโนโลยีโมเดลการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) เช่น Generative Adversarial Networks (GANs) และ Transformers ซึ่งเป็นรากฐานของโมเดลอย่าง GPT (Generative Pre-trained Transformer)

Generative AI ได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็วตั้งแต่ทศวรรษ 2010 โดยมีบทบาทสำคัญในด้านต่าง ๆ เช่น

การสร้างภาพและเสียง: การสร้างภาพศิลปะดิจิทัล การพากย์เสียงอัตโนมัติ

สื่อและการบันเทิง: การสร้างบทภาพยนตร์ ดนตรี หรือเนื้อหาโฆษณา

การศึกษา: ช่วยสร้างแบบฝึกหัดและเนื้อหาการเรียนการสอน

การสื่อสาร: ช่วยเขียนข้อความหรือสรุปข้อมูล

ทั้งนี้ การใช้ Generative AI ต้องดำเนินการด้วยความรับผิดชอบ เนื่องจากอาจมีผลกระทบ เช่น การปลอมแปลงข้อมูล (Deepfake) หรือการละเมิดลิขสิทธิ์ การเรียนรู้เทคโนโลยีนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ แต่ยังสร้างความเข้าใจในสำคัญของจริยธรรมและความโปร่งใสในการใช้เทคโนโลยี

สมรรถนะของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☐ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต |
| ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☐ รักความเป็นไทย | ☐ มีจิตสาธารณะ |

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและหลักการพื้นฐานของ Generative AI ได้
2. นักเรียนเข้าใจประวัติและพัฒนาการของ Generative AI ในบริบทที่เกี่ยวข้อง
3. นักเรียนสามารถอภิปรายถึงประโยชน์และผลกระทบของ Generative AI ได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการสอน (15 นาที)

1. ครูผู้สอนเปิดด้วยคำถาม “รู้จักโครงการ Odos summer camp ไหม” พร้อมทั้งเปิดเว็บไซต์ของทาง Odos อธิบายเกี่ยวกับรายละเอียดของโครงการเพื่อเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีในต่างประเทศและกระตุ้นความสนใจให้เห็นตัวอย่าง Generative AI
2. "นักเรียนเคยใช้งาน AI สร้างภาพหรือข้อความไหม? ถ้าเคย มันทำงานอย่างไร?"

2. ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (35 นาที)

1. อธิบายเกี่ยวกับ Generative AI (คำอธิบาย, การทำงาน) จากเอกสารหรือเว็บไซต์ที่ครูเตรียมไว้
2. ความหมายของ Generative AI
3. หลักการพื้นฐาน เช่น การใช้ข้อมูลเพื่อสร้างเนื้อหาใหม่ (Generative Models)
4. ประวัติพัฒนาการ เช่น GANs (Generative Adversarial Networks), Transformer Models (GPT)
5. การนำไปใช้งาน เช่น การสร้างภาพ เสียง วิดีโอ หรือข้อความ

3. ขั้นที่ 3 ขั้นติดตามผล (10 นาที)

1. เปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามประเด็นที่มีข้อสงสัย

สื่อการเรียนการสอน

- สื่อการสอน Canva
- สื่อการสอน Google Slides
- วิดีโอแนะนำ Generative AI
- เอกสารสรุปเกี่ยวกับ Generative AI
- เว็บไซต์ <https://odos.thaigov.go.th/>

แหล่งการเรียนรู้

- Google Classroom รายวิชา
- เว็บไซต์ <https://odos.thaigov.go.th/>
- เอกสารประกอบการเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและหลักการพื้นฐานของ Generative AI ได้	ถาม-ตอบ	ชุดคำถาม	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนเข้าใจประวัติและพัฒนาการของ Generative AI ในบริบทที่เกี่ยวข้อง	ถาม-ตอบ	ชุดคำถาม	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถอภิปรายถึงประโยชน์และผลกระทบของ Generative AI ได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม, แบบให้คะแนน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

บันทึกความคิดเห็นครูประจำรายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

ครูผู้สอน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกความคิดเห็นครูพี่เลี้ยง
แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK Model
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง)

ครูพี่เลี้ยง

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ☐ อนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- ☐ ไม่อนุญาตให้ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประภาส ศรีทอง)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกหลังสอน

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้นจำนวน.....คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิด.....จำนวน.....ข้อ พบว่า
นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย.....จากคะแนนเต็ม.....มีนักเรียนร้อยละ.....ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่
กำหนดไว้คือร้อยละ 70

2.) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ผลการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ ผ่านเกณฑ์การประเมินและ
มีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ ในระดับดีขึ้นไป

3.) การประเมินด้านเจตคติ

ผลการประเมินโดยใช้แบบประเมินจิตวิทยาศาสตร์ พบว่ามีนักเรียน ร้อยละ ผ่านเกณฑ์การ
ประเมิน และมีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่กำหนดไว้ระดับ 3 ขึ้นไป

3. ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ชอบธรรม)

เกณฑ์การให้คะแนนรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

ตัวชี้วัด	ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การให้คะแนน			
		4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ความเข้าใจพื้นฐานของ Generative AI	ความถูกต้อง	อธิบายความหมายและหลักการพื้นฐานของ Generative AI ได้ครบถ้วน ชัดเจน และมีตัวอย่างสนับสนุนที่เหมาะสม	อธิบายความหมายและหลักการพื้นฐานได้ถูกต้อง แต่ตัวอย่างยังไม่ครบถ้วน	อธิบายได้บางส่วน แต่ขาดความชัดเจนหรือมีข้อผิดพลาดในความเข้าใจพื้นฐาน	ไม่สามารถอธิบายความหมายหรือหลักการพื้นฐานได้
2. ประวัติและพัฒนาการของ Generative AI	ความถูกต้องและลำดับ	อธิบายประวัติและพัฒนาการของ Generative AI ได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และเรียงลำดับอย่างเหมาะสม	อธิบายประวัติและพัฒนาการได้ถูกต้องในภาพรวม แต่มีบางส่วนที่ขาดรายละเอียด	อธิบายประวัติและพัฒนาการได้เพียงบางส่วนและลำดับข้อมูลไม่ชัดเจน	ไม่สามารถอธิบายประวัติหรือพัฒนาการได้
3. การอภิปรายผลกระทบของ Generative AI	ความคิดวิเคราะห์	อภิปรายได้อย่างชัดเจน มีเหตุผลสนับสนุน และครอบคลุมทั้งประโยชน์และผลกระทบเชิงลบของ Generative AI	อภิปรายได้ถูกต้อง แต่มีข้อจำกัดในการครอบคลุมทั้งประโยชน์หรือผลกระทบเชิงลบ	อภิปรายได้เพียงบางส่วน ขาดความลึกซึ้งหรือเหตุผลสนับสนุนที่ชัดเจน	ไม่สามารถอภิปรายผลกระทบได้ หรือมีความเข้าใจผิดในประเด็นที่สำคัญ

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ ดีเยี่ยม (16-14 คะแนน): มีความเข้าใจเนื้อหาและแสดงความคิดวิเคราะห์ได้ดีเยี่ยม ครบทุกตัวชี้วัด

ระดับ ดี (13-10 คะแนน): มีความเข้าใจในเนื้อหาโดยรวมและสามารถแสดงความคิดเห็นที่เหมาะสม

ระดับ พอใช้ (9-6 คะแนน): มีความเข้าใจในเนื้อหาเพียงบางส่วน ขาดความชัดเจนในบางประเด็น

ระดับ ต้องปรับปรุง (5 คะแนนหรือน้อยกว่า): มีความเข้าใจที่จำกัดและต้องการการปรับปรุงในหลายด้าน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ชอบธรรม)

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

แบบประเมินเจตคติ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การ ประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็นประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงานสำเร็จ ส่งงาน ตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
12 - 15	ดี
18 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	3.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	3.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	3.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	3.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	3.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน

สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน

ดีมาก	คิดเป็นร้อยละ.....	ดี	คิดเป็นร้อยละ.....
พอใช้	คิดเป็นร้อยละ.....	ปรับปรุง	คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ชอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่หาความรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน

ระดับ ☐ ดีเยี่ยม ☐ ดี ☐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

☐ ไม่ผ่าน ☐ ปรับปรุง

ร้อยละ 50-66 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)

ร้อยละ 40-49 ระดับคุณภาพ ดี (2)

ร้อยละ 20-39 ระดับคุณภาพ พอใช้ (1)

ร้อยละ 0-19 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Generative AI เบื้องต้น

เรื่อง จำแนกประเภทของ Generative AI

ครูประจำวิชา นายเตชินท์ ชอบธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2568

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลา 4 คาบ

เวลา 1 คาบ

วันที่ /..... /.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.4/2 ระบุปัญหาหรือความต้องการที่มีผลกระทบต่อสังคม รวบรวม วิเคราะห์ ข้อมูล และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่มีความซับซ้อนเพื่อสังเคราะห์ วิธีการ เทคนิคในการแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงความถูกต้องด้านทรัพย์สินทางปัญญา

สาระสำคัญ

Generative AI เป็นเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างเนื้อหาใหม่ เช่น ข้อความ ภาพ เสียง หรือวิดีโอ โดยมีการทำงานหลักจากโมเดลการเรียนรู้เชิงลึก ประเภทของ Generative AI สามารถจำแนกได้ดังนี้:

- Generative Adversarial Networks (GANs): ใช้โมเดลสองชุด (Generator และ Discriminator) ทำงานร่วมกันเพื่อสร้างข้อมูลที่สมจริง
- Autoregressive Models: เช่น GPT (Generative Pre-trained Transformer) ที่สร้างข้อความโดยพิจารณาข้อมูลก่อนหน้า
- Diffusion Models: ใช้ในการสร้างภาพคุณภาพสูงโดยการเรียนรู้การยอนกระบวนการสุ่ม
- Variational Autoencoders (VAEs): ใช้การบีบอัดและการถอดรหัสข้อมูลเพื่อสร้างเนื้อหาใหม่

Generative AI มีบทบาทสำคัญในหลายด้าน เช่น การออกแบบ การพัฒนาเนื้อหา การสร้างภาพยนตร์ และการศึกษา โดยผู้เรียนต้องเข้าใจทั้งศักยภาพและข้อจำกัดในการใช้งานอย่างรับผิดชอบ

สมรรถนะของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา

- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☐ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต |
| ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☐ รักความเป็นไทย | ☐ มีจิตสาธารณะ |

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถจำแนกประเภทหลักของ Generative AI ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานเบื้องต้นของ Generative AI แต่ละประเภทได้
3. นักเรียนเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของ Generative AI ในการพัฒนาเทคโนโลยี

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (5E)

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Engage) [10 นาที]

- ครูเปิดคำถาม:

"นักเรียนคิดว่า AI ที่สร้างภาพหรือข้อความใหม่ๆ ทำงานอย่างไร?"

- กิจกรรม:

ฉายวิดีโอสั้น (3-5 นาที) ที่แสดงตัวอย่าง Generative AI เช่น การสร้างภาพจากข้อความ (DALL·E) หรือ การเขียนข้อความโดย AI

- วัตถุประสงค์:

กระตุ้นความสนใจและตั้งคำถามให้เกิดความสงสัย

2. ขั้นสำรวจ (Explore) [10 นาที]

- กิจกรรมกลุ่ม:

นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4-5 คน อ่านเอกสารสั้นเกี่ยวกับประเภทของ Generative AI (GANs, GPT, Diffusion Models, VAEs)

- คำถามสำรวจ:

- Generative AI มีประเภทใดบ้าง?
- แต่ละประเภทใช้ทำอะไร?

3. ขั้นอธิบาย (Explain) [15 นาที]

- ครูอธิบาย:

- จำแนกประเภท Generative AI: GANs, Autoregressive Models, Diffusion Models, VAEs
- หลักการทำงานพื้นฐานของแต่ละประเภท

- GANs: สร้างและตรวจสอบข้อมูล
- Autoregressive Models: สร้างเนื้อหาใหม่จากลำดับข้อมูล
- Diffusion Models: แปลงข้อมูลสุ่มกลับไปเป็นเนื้อหาที่ต้องการ
- VAEs: การบีบอัดและถอดรหัสข้อมูล

- คำถามเสริม:

- ทำไม Generative AI ถึงสามารถสร้างเนื้อหาใหม่ได้?

4. ขยายความรู้ (Elaborate) [15 นาที]

- กิจกรรม:

นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์ตัวอย่างการใช้งาน Generative AI ในชีวิตจริง

- กลุ่ม A: การสร้างภาพ (GANs, Diffusion Models)
- กลุ่ม B: การเขียนข้อความ (Autoregressive Models)
- กลุ่ม C: การสร้างเสียงหรือเพลง (VAEs)

- การนำเสนอ:

ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์

5. ประเมินผล (Evaluate) [5 นาที]

- แบบประเมิน:

นักเรียนทำแบบทดสอบสั้น (5 ข้อ) เช่น

- จำแนกประเภทของ Generative AI
- อธิบายการทำงานของโมเดลใดโมเดลหนึ่ง

- การสะท้อน:

ครูและนักเรียนสรุปบทเรียนร่วมกัน

สื่อการเรียนการสอน

- สื่อการสอน Google Slides
- วิดีโอแนะนำ Generative AI
- เอกสารสรุปเกี่ยวกับ Generative AI
- แบบทดสอบสั้น (กระดาษหรือออนไลน์)

แหล่งการเรียนรู้

- Google Classroom รายวิชา
- เว็บไซต์ออนไลน์ (<https://ekkarin.strisuksa.ac.th>)
- เอกสารประกอบการเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1.นักเรียนสามารถจำแนกประเภทหลักของ Generative AI ได้	ทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2.นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานเบื้องต้นของ Generative AI แต่ละประเภทได้	ทดสอบ	ใบงาน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
3.นักเรียนเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของ Generative AI ในการพัฒนาเทคโนโลยี	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม, แบบให้คะแนน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

บันทึกความคิดเห็นครูประจำรายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

ครูผู้สอน

วันที่..... เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกความคิดเห็นครูพี่เลี้ยง
แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK Model
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง)

ครูพี่เลี้ยง

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ☐ อนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- ☐ ไม่อนุญาตให้ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประภาส ศรีทอง)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกหลังสอน

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้นจำนวน.....คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิด.....จำนวน.....ข้อ พบว่า
นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย.....จากคะแนนเต็ม.....มีนักเรียนร้อยละ.....ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่
กำหนดไว้คือร้อยละ 70

2.) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ผลการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ ผ่านเกณฑ์การประเมินและ
มีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ ในระดับดีขึ้นไป

3.) การประเมินด้านเจตคติ

ผลการประเมินโดยใช้แบบประเมินจิตวิทยาศาสตร์ พบว่ามีนักเรียน ร้อยละ ผ่านเกณฑ์การ
ประเมิน และมีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่กำหนดไว้ระดับ 3 ขึ้นไป

3. ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

กิจกรรมที่ 1 แบบทดสอบ (google form)

1. Generative AI คืออะไร?

- ระบบ AI ที่สามารถสร้างข้อมูลใหม่ เช่น ข้อความ รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ
- ระบบ AI ที่วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลเท่านั้น
- ระบบคอมพิวเตอร์สำหรับเก็บข้อมูลเท่านั้น
- ระบบ AI สำหรับควบคุมเครื่องจักรในโรงงานเท่านั้น

2. AI ประเภทอื่นแตกต่างจาก Generative AI อย่างไร?

- Generative AI ทำงานเพียงเก็บข้อมูลเท่านั้น
- AI อื่น ๆ สร้างข้อมูลได้ ขณะที่ Generative AI ทำแค่จำแนก
- ไม่มีความแตกต่าง
- Generative AI สร้างข้อมูลใหม่ได้ ขณะที่ AI อื่น ๆ ทำงานวิเคราะห์หรือจำแนกข้อมูล

3. ตัวอย่างของ Generative AI มีอะไรบ้าง?

- ChatGPT, DALL-E, MidJourney, Runway
- Excel, Word, PowerPoint, Notepad
- Google Maps, YouTube, Facebook, Instagram
- Windows, macOS, Linux, Android

4. ประโยชน์ของ Generative AI ในชีวิตประจำวัน?

- ใช้แค่เก็บข้อมูล
- แทนมนุษย์ทำงาน
- สร้างเนื้อหาภาพ เสียง ข้อความ หรือวิดีโอ เพื่อช่วยเรียนและทำงาน
- เพิ่มความเร็วคอมพิวเตอร์โดยไม่สร้างข้อมูลใหม่

5. Generative AI ทำงานอย่างไรในภาพรวม?

- ทำงานเพียงตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
- ทำงานแค่คำนวณตัวเลข
- ทำงานเพียงเก็บข้อมูล
- ใช้โมเดลเรียนรู้จากข้อมูลตัวอย่างเพื่อสร้างเนื้อหาใหม่

6. การใช้ AI อย่างถูกต้องควรทำอย่างไร?

- ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น
- ใช้เพื่อหาลองหรือสร้างข่าวปลอม
- ขโมยข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น
- ทำลายงานของผู้อื่น

7. การไม่ใช้ AI เพื่อสร้างข้อมูลเท็จหรือหลอกลวงหมายถึง?

- ไม่สร้างข่าวปลอมหรือเนื้อหาที่ทำให้เข้าใจผิด
- สร้างเนื้อหาเท็จเพื่อความบันเทิงได้ทุกกรณี
- ใช้ AI ในโฆษณาเกินจริงได้
- สร้างเนื้อหาเท็จเพื่อทดสอบเท่านั้น

8. การรักษาความเป็นส่วนตัวเมื่อใช้ AI ควรทำอย่างไร?

- ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต
- แชรข้อมูลส่วนตัวทุกกรณี
- ใช้ข้อมูลของคนอื่นโดยไม่ระบุแหล่งที่มา
- บันทึกข้อมูลทุกอย่างโดยไม่ป้องกัน

9. การไม่ใช้ AI ทำร้ายผู้อื่นหรือสร้างความเสียหายหมายถึง?

- ใช้ AI ทำร้ายผู้อื่นได้ถ้าเป็นเรื่องสนุก
- ทำลายข้อมูลขององค์กรอื่นได้ทุกกรณี
- ไม่สร้างเนื้อหาที่โจมตีหรือก่อความเสียหาย
- สร้างเนื้อหาเพื่อข่มขู่คนอื่นได้

10. ความรับผิดชอบของผู้ใช้ AI ต่อสังคมและชุมชนคือ?

- ใช้ AI โดยไม่สนใจผลกระทบต่อผู้อื่น
- ใช้ AI เพื่อทำกำไรโดยไม่คำนึงถึงสังคม
- ใช้ AI แค่เพื่อตนเองโดยไม่สนใจใคร
- ใช้ AI อย่างมีจริยธรรมและไม่ละเมิดกฎหมาย

11. AI ที่สร้างภาพ เช่น DALL-E หรือ MidJourney ทำงานอย่างไร?

- แค้แก้ไขภาพที่มีอยู่แล้ว
- สร้างภาพใหม่จากข้อความหรือไอเดียที่ป้อนให้
- จัดเก็บภาพอย่างเดียว
- ตรวจสอบความถูกต้องของภาพ

12. AI ที่สร้างข้อความ เช่น ChatGPT ใช้ทำอะไรได้บ้าง?

- ตอบคำถาม สร้างบทความ และสนทนา
- จัดเก็บข้อความเท่านั้น
- แก้ไขตัวเลขในตาราง
- สร้างภาพเท่านั้น

13. AI ที่สร้างเสียงหรือเพลง เช่น MusicLM ใช้ทำอะไร?

- แค้บันทึกเสียง
- แก้ไขเพลงที่มีอยู่แล้ว
- สร้างเสียงหรือเพลงใหม่จากคำสั่ง
- วิเคราะห์ข้อมูลเท่านั้น

14. AI ที่สร้างวิดีโอ เช่น Runway ใช้ทำอะไร?

- แค้ตัดต่อวิดีโอเดิม
- บันทึกวิดีโอเท่านั้น
- วิเคราะห์เนื้อหาวิดีโอ
- สร้างวิดีโอใหม่จากข้อความหรือภาพตัวอย่าง

15. การเลือกใช้งาน AI อย่างเหมาะสมควรทำอย่างไร?

- ใช้ตามวัตถุประสงค์และคำนึงถึงจริยธรรม
- ใช้โดยไม่สนใจผลกระทบ
- ใช้ทุกอย่างได้โดยไม่จำกัด
- ใช้เพื่อหลอกลวงและสร้างความเสียหาย

เกณฑ์การให้คะแนนรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. นักเรียนสามารถจำแนกประเภทหลักของ Generative AI ได้	จำแนกประเภท Generative AI ได้ ครบถ้วนและถูกต้อง พร้อมอธิบายตัวอย่างที่เกี่ยวข้องอย่างชัดเจน	จำแนกประเภท Generative AI ได้ ถูกต้อง แต่ขาดรายละเอียดตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง	จำแนกประเภท Generative AI ได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วน	ไม่สามารถจำแนกประเภท Generative AI ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานเบื้องต้นของ Generative AI แต่ละประเภทได้	อธิบายการทำงานของ Generative AI แต่ละประเภทได้ครบถ้วน และถูกต้อง พร้อมเชื่อมโยงการทำงานกับตัวอย่างการใช้งานได้อย่างชัดเจน	อธิบายการทำงานของ Generative AI แต่ละประเภทได้ถูกต้อง แต่ขาดความละเอียดหรือการเชื่อมโยงตัวอย่าง	อธิบายการทำงานของ Generative AI ได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วน	ไม่สามารถอธิบายการทำงานของ Generative AI ได้
3. นักเรียนเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของ Generative AI ในการพัฒนาเทคโนโลยี	วิเคราะห์และอภิปรายถึงความสำคัญของ Generative AI ได้ ชัดเจน ครบถ้วน พร้อมเชื่อมโยงกับตัวอย่างการใช้งานในชีวิตจริงและจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง	วิเคราะห์ถึงความสำคัญของ Generative AI ได้ ถูกต้อง แต่ขาดรายละเอียดหรือการเชื่อมโยงที่ชัดเจน	อภิปรายถึงความสำคัญของ Generative AI ได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วน	ไม่สามารถอภิปรายถึงความสำคัญของ Generative AI ได้

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การประเมิน: ดีเยี่ยม: 10-12 คะแนน ดี: 7-9 คะแนน พอใช้: 4-6 คะแนน ปรับปรุง: 0-3 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินเจตคติ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การ ประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็นประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงานสำเร็จ ส่งงาน ตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
12 - 15	ดี
18 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้ง ต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	3.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	3.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	3.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	3.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	3.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน

สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน

ดีมาก	คิดเป็นร้อยละ.....	ดี	คิดเป็นร้อยละ.....
พอใช้	คิดเป็นร้อยละ.....	ปรับปรุง	คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ชอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่หาความรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน

ระดับ ☐ ดีเยี่ยม ☐ ดี ☐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

☐ ไม่ผ่าน ☐ ปรับปรุง

ร้อยละ 50-66 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)

ร้อยละ 40-49 ระดับคุณภาพ ดี (2)

ร้อยละ 20-39 ระดับคุณภาพ พอใช้ (1)

ร้อยละ 0-19 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Generative AI เบื้องต้น

เรื่อง การประยุกต์ใช้ Generative AI ในชีวิตจริง

ครูผู้สอน นายเดชน์ ทรัพย์ธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2568

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลา 4 คาบ

เวลา 1 คาบ

วันที่ /..... /.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.4/2 ระบุปัญหาหรือความต้องการที่มีผลกระทบต่อสังคม รวบรวม วิเคราะห์ ข้อมูล และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่มีความซับซ้อนเพื่อสังเคราะห์ วิธีการ เทคนิคในการแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงความถูกต้องด้านทรัพย์สินทางปัญญา

สาระสำคัญ

Generative AI มีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันและการพัฒนาอุตสาหกรรมในยุคปัจจุบัน โดยสามารถนำไปใช้ในหลายด้าน เช่น

- การสร้างเนื้อหา (Content Creation): เช่น การเขียนบทความ การสร้างภาพจากข้อความ
- การออกแบบและศิลปะ (Design and Art): ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือสร้างงานศิลปะ
- สุขภาพ (Healthcare): ช่วยในการสร้างภาพวินิจฉัยหรือวิเคราะห์ข้อมูลทางการแพทย์
- การศึกษา (Education): ช่วยพัฒนาเนื้อหาการเรียนรู้และสื่อการสอน
- สื่อและความบันเทิง (Media and Entertainment): การสร้างภาพยนตร์ เสียง หรือเกม

การเรียนรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ Generative AI ช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงศักยภาพ ข้อจำกัด และผลกระทบของเทคโนโลยีนี้ พร้อมสร้างทักษะคิดวิเคราะห์และความรับผิดชอบในการใช้งาน

สมรรถนะของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☒ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต |
| ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☐ รักความเป็นไทย | ☐ มีจิตสาธารณะ |

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Generative AI ในชีวิตจริงได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการทำงานของ Generative AI ในแต่ละตัวอย่างที่นำเสนอได้
3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของ Generative AI ในการใช้งานจริงได้

กิจกรรมการเรียนรู้ (5E)

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Engage) [10 นาที]

- **ครูเปิดคำถาม:**
"นักเรียนเคยเห็น AI ที่สามารถวาดภาพหรือเขียนข้อความได้อย่างไร? คิดว่ามันถูกนำไปใช้ทำอะไรได้บ้าง?"
- **กิจกรรม:**
ฉายวิดีโอสั้น (3-5 นาที) แสดงตัวอย่าง Generative AI ในการสร้างเนื้อหา เช่น การสร้างภาพจากข้อความ หรือการแต่งเพลงโดย AI
- **วัตถุประสงค์:**
กระตุ้นความสนใจและตั้งคำถามให้เกิดความสงสัย

2. ขั้นสำรวจ (Explore) [10 นาที]

- **กิจกรรมกลุ่ม:**
นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4-5 คน ศึกษาตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Generative AI ในด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษา การออกแบบ หรือการสร้างภาพยนตร์ โดยใช้เอกสารหรือสื่อที่ครูจัดเตรียม
- **คำถามสำรวจ:**
 - Generative AI ถูกนำไปใช้ในด้านใดบ้าง?
 - ในแต่ละตัวอย่าง AI ทำงานอย่างไร?

3. ขั้นอธิบาย (Explain) [15 นาที]

- **ครูอธิบาย:**
 - ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Generative AI ในชีวิตจริง
 - วิธีการทำงานพื้นฐานของ Generative AI ในแต่ละตัวอย่าง เช่น การใช้ GANs ในการสร้างภาพ หรือ GPT ในการเขียนข้อความ
- **คำถามเสริม:**
 - AI สร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพได้อย่างไร?

- อะไรคือข้อจำกัดของ AI ในการทำงาน?

4. ขยายความรู้ (Elaborate) [15 นาที]

- กิจกรรม:

นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Generative AI และวิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสีย

- กลุ่ม A: การสร้างเนื้อหา
- กลุ่ม B: การออกแบบ
- กลุ่ม C: การศึกษา
- กลุ่ม D: สื่อและความบันเทิง

- การนำเสนอ:

ตัวแทนกลุ่มนำเสนอข้อดี-ข้อเสีย พร้อมเสนอแนวทางการใช้ AI อย่างรับผิดชอบ

5. ประเมินผล (Evaluate) [5 นาที]

- แบบทดสอบ:

นักเรียนทำแบบทดสอบสั้น (5 ข้อ) เช่น

- ระบุการประยุกต์ใช้ Generative AI ในอุตสาหกรรมต่าง ๆ
- วิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสียของการใช้งาน AI

- การสะท้อน:

ครูและนักเรียนสรุปบทเรียนร่วมกัน

สื่อการเรียนการสอน

- สื่อการสอน Canva
- สื่อการสอน Google Slides
- วิดีโอแนะนำ Generative AI
- เอกสารสรุปเกี่ยวกับ Generative AI
- แบบทดสอบ

แหล่งการเรียนรู้

- Google Classroom รายวิชา
- เอกสารประกอบการเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Generative AI ในชีวิตจริงได้	ทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการทำงานของ Generative AI ในแต่ละตัวอย่างที่นำเสนอได้	ทดสอบ	ใบงาน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของ Generative AI ในการใช้งานจริงได้	สังเกต พฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม, แบบให้คะแนน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

บันทึกความคิดเห็นครูประจำรายวิชาวิชาคอมพิวเตอร์ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

ครูผู้สอน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกความคิดเห็นครูพี่เลี้ยง
แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK Model
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง)

ครูพี่เลี้ยง

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ☐ อนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- ☐ ไม่อนุญาตให้ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประภาส ศรีทอง)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกหลังสอน

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้นจำนวน.....คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิด.....จำนวน.....ข้อ พบว่า
นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย.....จากคะแนนเต็ม.....มีนักเรียนร้อยละ.....ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่
กำหนดไว้คือร้อยละ 70

2.) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ผลการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ ผ่านเกณฑ์การประเมินและ
มีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ ในระดับดีขึ้นไป

3.) การประเมินด้านเจตคติ

ผลการประเมินโดยใช้แบบประเมินจิตวิทยาาสตร์ พบว่ามีนักเรียน ร้อยละ ผ่านเกณฑ์การ
ประเมิน และมีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่กำหนดไว้ระดับ 3 ขึ้นไป

3. ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ชอบธรรม)

เกณฑ์การให้คะแนนรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Generative AI ในชีวิตจริงได้	ยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Generative AI ได้ถูกต้องครบถ้วน พร้อมอธิบายตัวอย่างได้ชัดเจน	ยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Generative AI ได้ถูกต้อง แต่ขาดความชัดเจนหรือรายละเอียดในตัวอย่าง	ยกตัวอย่างได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วนหรือไม่ถูกต้อง	ไม่สามารถยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Generative AI ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการทำงานของ Generative AI ในแต่ละตัวอย่างได้	อธิบายการทำงานของ Generative AI ในแต่ละตัวอย่างได้ครบถ้วน พร้อมยกตัวอย่างสนับสนุนอย่างเหมาะสม	อธิบายการทำงานของ Generative AI ในแต่ละตัวอย่างได้ถูกต้อง แต่ขาดรายละเอียดหรือการเชื่อมโยงที่ชัดเจน	อธิบายได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วนหรือไม่ชัดเจน	ไม่สามารถอธิบายการทำงานของ Generative AI ในแต่ละตัวอย่างได้
3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของ Generative AI ได้	วิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสียของ Generative AI ได้ครบถ้วน พร้อมเสนอแนวทางการใช้งานอย่างรับผิดชอบ	วิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสียได้ถูกต้อง แต่ขาดรายละเอียดหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	วิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสียได้บางส่วน แต่ยังไม่สมบูรณ์	ไม่สามารถวิเคราะห์ข้อดีหรือข้อเสียของ Generative AI ได้

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การประเมิน: ดีเยี่ยม: 10-12 คะแนน ดี: 7-9 คะแนน พอใช้: 4-6 คะแนน ปรับปรุง: 0-3 คะแนน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

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

แบบประเมินเจตคติ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การ ประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็นประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงานสำเร็จ ส่งงาน ตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
12 - 15	ดี
18 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้ง ต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	3.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	3.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	3.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	3.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	3.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน

สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน

ดีมาก	คิดเป็นร้อยละ.....	ดี	คิดเป็นร้อยละ.....
พอใช้	คิดเป็นร้อยละ.....	ปรับปรุง	คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่หาความรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน

ระดับ ☐ ดีเยี่ยม ☐ ดี ☐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

☐ ไม่ผ่าน ☐ ปรับปรุง

ร้อยละ 50-66 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)

ร้อยละ 40-49 ระดับคุณภาพ ดี (2)

ร้อยละ 20-39 ระดับคุณภาพ พอใช้ (1)

ร้อยละ 0-19 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Generative AI เบื้องต้น

เรื่อง จริยธรรมและความปลอดภัยใน Generative AI

ครูผู้สอน นายเดชนันท์ ชอบธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2568

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลา 4 คาบ

เวลา 1 คาบ

วันที่ /..... /.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.4/2 ระบุปัญหาหรือความต้องการที่มีผลกระทบต่อสังคม รวบรวม วิเคราะห์ ข้อมูล และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่มีความซับซ้อนเพื่อสังเคราะห์ วิธีการ เทคนิคในการแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงความถูกต้องด้านทรัพย์สินทางปัญญา

สาระสำคัญ

Generative AI มีศักยภาพในการสร้างเนื้อหาอัตโนมัติที่มีผลกระทบทั้งเชิงบวกและเชิงลบต่อสังคม การใช้งาน Generative AI อย่างรับผิดชอบจึงต้องคำนึงถึงจริยธรรม ความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัย เช่น

- การสร้างข้อมูลที่ผิดพลาดหรือบิดเบือน (Deepfake)
- การละเมิดลิขสิทธิ์และสิทธิส่วนบุคคล
- การใช้ AI ในทางที่ผิด เช่น สร้างข้อความแสดงความเกลียดชัง
- การป้องกันผลกระทบทางลบ เช่น การตั้งค่ากฎระเบียบ การสร้างแนวทางการใช้งาน

สมรรถนะของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☐ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต |
| ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☐ รักความเป็นไทย | ☐ มีจิตสาธารณะ |

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถระบุปัญหาด้านจริยธรรมและความปลอดภัยที่เกี่ยวข้องกับ Generative AI ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายผลกระทบของปัญหาด้านจริยธรรมและความปลอดภัยจากการใช้

Generative AI ได้

3. นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ไขหรือวิธีใช้งาน Generative AI อย่างมีจริยธรรมและปลอดภัยได้

กิจกรรมการเรียนรู้ (5E)

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Engage) [10 นาที]

- ครูเปิดคำถาม:
"นักเรียนเคยเห็นข่าวเกี่ยวกับ AI ที่สร้างเนื้อหาปลอม (Deepfake) หรือข้อมูลบิดเบือนหรือไม่? คิดว่าปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบอย่างไร?"
- กิจกรรม:
ฉายวิดีโอสั้น (3-5 นาที) ที่แสดงตัวอย่าง Deepfake หรือเนื้อหาที่ AI สร้างขึ้นโดยไม่มีจริยธรรม
- วัตถุประสงค์:
กระตุ้นให้เห็นความสำคัญของจริยธรรมและความปลอดภัยใน Generative AI

2. ขั้นสำรวจ (Explore) [10 นาที]

- กิจกรรมกลุ่ม:
นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4-5 คน ศึกษาปัญหาและกรณีศึกษาเกี่ยวกับ Generative AI จากเอกสารหรือสื่อที่ครูจัดเตรียม
- คำถามสำรวจ:
 - Generative AI สามารถสร้างปัญหาอะไรได้บ้าง?
 - มีตัวอย่างปัญหาจริงในสังคมหรือไม่?

3. ขั้นอธิบาย (Explain) [15 นาที]

- ครูอธิบาย:
 - ประเด็นปัญหาด้านจริยธรรม เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การเผยแพร่ข้อมูลเท็จ
 - แนวทางการแก้ไข เช่น การตรวจสอบเนื้อหา การสร้างกฎระเบียบ

- **คำถามเสริม:**

- นักเรียนคิดว่าผู้พัฒนา AI ควรรับผิดชอบต่อปัญหาที่เกิดขึ้นหรือไม่?
- อะไรคือแนวทางที่ดีที่สุดในการป้องกันการใช้ AI ในทางที่ผิด?

4. ขยายความรู้ (Elaborate) [15 นาที]

- **กิจกรรม:**

นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับปัญหาด้านจริยธรรมและเสนอวิธีแก้ไข

- กลุ่ม A: ปัญหา Deepfake
- กลุ่ม B: ปัญหาลิขสิทธิ์
- กลุ่ม C: การสร้างข้อมูลเท็จ
- กลุ่ม D: การป้องกันผลกระทบทางลบ

- **การนำเสนอ:**

ตัวแทนกลุ่มนำเสนอแนวทางแก้ไขพร้อมเหตุผลสนับสนุน

5. ประเมินผล (Evaluate) [5 นาที]

- **แบบทดสอบ:**

นักเรียนตอบคำถามสั้น (5 ข้อ) เช่น

- ระบุปัญหาด้านจริยธรรมและความปลอดภัยของ Generative AI
- อธิบายผลกระทบของปัญหาเหล่านี้
- เสนอแนวทางการใช้งาน AI อย่างปลอดภัย

- **การสะท้อน:**

ครูและนักเรียนสรุปบทเรียนร่วมกัน

สื่อการเรียนการสอน

- สื่อการสอน Google Slides
- สื่อการสอน Canva
- วิดีโอแนะนำ Generative AI และ Deepfake
- เอกสารสรุปเกี่ยวกับ Generative AI
- เอกสารหรือกรณีศึกษาเกี่ยวกับปัญหาด้านจริยธรรม
- แบบทดสอบ

แหล่งการเรียนรู้

- Google Classroom รายวิชา
- เอกสารประกอบการเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. นักเรียนสามารถระบุปัญหาด้านจริยธรรมและความปลอดภัยที่เกี่ยวข้องกับ Generative AI ได้	ทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถอธิบายผลกระทบของปัญหาด้านจริยธรรมและความปลอดภัยจากการใช้ Generative AI ได้	ทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถเสนอแนวทางแก้ไขหรือวิธีใช้งาน Generative AI อย่างมีจริยธรรมและปลอดภัยได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม, แบบให้คะแนน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

บันทึกความคิดเห็นครูประจำรายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....

(นายเตชินท์ ชอบธรรม)

ครูผู้สอน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกความคิดเห็นครูพี่เลี้ยง
แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK Model
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง)

ครูพี่เลี้ยง

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ☐ อนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- ☐ ไม่อนุญาตให้ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประภาส ศรีทอง)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกหลังสอน

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้นจำนวน.....คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิด.....จำนวน.....ข้อ พบว่า
นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย.....จากคะแนนเต็ม.....มีนักเรียนร้อยละ.....ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่
กำหนดไว้คือร้อยละ 70

2.) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ผลการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ ผ่านเกณฑ์การประเมินและ
มีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ ในระดับดีขึ้นไป

3.) การประเมินด้านเจตคติ

ผลการประเมินโดยใช้แบบประเมินจิตวิทยาศาสตร์ พบว่ามีนักเรียน ร้อยละ ผ่านเกณฑ์การ
ประเมิน และมีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่กำหนดไว้ระดับ 3 ขึ้นไป

3. ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

เกณฑ์การให้คะแนนรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ระบุปัญหาด้านจริยธรรมและความปลอดภัยใน Generative AI ได้	ระบุปัญหาได้ครบถ้วนและอธิบายตัวอย่างได้ชัดเจน	ระบุปัญหาได้ถูกต้องแต่ขาดตัวอย่างที่ชัดเจน	ระบุปัญหาได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วน	ไม่สามารถระบุปัญหาได้
2. อธิบายผลกระทบของปัญหาด้านจริยธรรมใน Generative AI ได้	อธิบายผลกระทบได้ครบถ้วน พร้อมยกตัวอย่างสนับสนุนอย่างเหมาะสม	อธิบายผลกระทบได้ถูกต้อง แต่ขาดรายละเอียดหรือการเชื่อมโยงที่ชัดเจน	อธิบายได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วนหรือไม่ชัดเจน	ไม่สามารถอธิบายผลกระทบได้
3. เสนอแนวทางแก้ไขหรือใช้งาน Generative AI อย่างปลอดภัยได้	เสนอแนวทางแก้ไขได้ชัดเจนและเหมาะสม พร้อมเหตุผลสนับสนุน	เสนอแนวทางแก้ไขได้ถูกต้อง แต่ขาดรายละเอียดหรือเหตุผลสนับสนุน	เสนอแนวทางแก้ไขได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วน	ไม่สามารถเสนอแนวทางแก้ไขได้

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การประเมิน: ดีเยี่ยม: 10-12 คะแนน ดี: 7-9 คะแนน พอใช้: 4-6 คะแนน ปรับปรุง: 0-3 คะแนน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

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

แบบประเมินเจตคติ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การ ประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็นประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงานสำเร็จ ส่งงาน ตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
12 - 15	ดี
18 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	3.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	3.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	3.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	3.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	3.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน

สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน

ดีมาก	คิดเป็นร้อยละ.....	ดี	คิดเป็นร้อยละ.....
พอใช้	คิดเป็นร้อยละ.....	ปรับปรุง	คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่หาความรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน

ระดับ ☐ ดีเยี่ยม ☐ ดี ☐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

☐ ไม่ผ่าน ☐ ปรับปรุง

ร้อยละ 50-66 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)

ร้อยละ 40-49 ระดับคุณภาพ ดี (2)

ร้อยละ 20-39 ระดับคุณภาพ พอใช้ (1)

ร้อยละ 0-19 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม
(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การประยุกต์ใช้ Generative AI

เรื่อง การใช้ AI ในการสร้างสื่อเสียงและวิดีโอ

ครูผู้สอน นายเดชนันท์ ชอชมธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2568

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลา 4 คาบ

เวลา 2 คาบ

วันที่ /..... /.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.4/3 ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบ และตัดสินใจ เลือกข้อมูลที่เป็นไปได้เงื่อนไข และทรัพยากรที่มีอยู่ นำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาให้ผู้อื่นเข้าใจด้วยเทคนิคหรือวิธีการที่หลากหลาย โดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบ วางแผน ขั้นตอนการทำงานและดำเนินการแก้ปัญหา

ว 4.1 ม.5 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน

สาระสำคัญ

การใช้ AI ในการสร้างสื่อเสียงและวิดีโอเป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้กระบวนการผลิตมีความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เช่น

- การสร้างเสียงพูดหรือดนตรีโดย AI
- การสร้างวิดีโออัตโนมัติจากข้อความหรือภาพ
- การแก้ไขและปรับแต่งเสียง/วิดีโอ เช่น Deepfake, Voice Cloning
- การใช้ AI ในการช่วยสร้างคอนเทนต์สำหรับการตลาด การศึกษา และความบันเทิง

นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานของ AI ที่เกี่ยวข้องกับสื่อเสียงและวิดีโอ รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้งาน พร้อมทั้งฝึกทักษะในการนำ AI มาสร้างสื่ออย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบ

สมรรถนะของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☒ ความสามารถในการแก้ปัญหา

- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต |
| ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☐ รักความเป็นไทย | ☐ มีจิตสาธารณะ |

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของ AI ในการสร้างเสียงและวิดีโอได้
2. นักเรียนสามารถทดลองใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างเสียงหรือวิดีโอได้
3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ผลกระทบทางจริยธรรมและความปลอดภัยจากการใช้ AI ในการสร้างสื่อได้
4. นักเรียนสามารถเสนอแนวทางการใช้งาน AI ในการสร้างเสียงและวิดีโออย่างเหมาะสมได้

กิจกรรมการเรียนรู้ (5E)

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Engage) [15 นาที]

- **ครูเปิดคำถาม:**
"นักเรียนเคยดูวิดีโอหรือฟังเสียงที่สร้างโดย AI หรือไม่? คิดว่า AI มีบทบาทอย่างไรในกระบวนการเหล่านี้?"
- **กิจกรรม:**
ฉายตัวอย่างวิดีโอที่สร้างโดย AI เช่น การใช้ AI สร้าง Deepfake หรือคลิปโฆษณาที่ปรับแต่งด้วย AI
- **วัตถุประสงค์:**
กระตุ้นความสนใจและให้เห็นตัวอย่างที่น่าสนใจของ AI ในการสร้างสื่อ

2. ขั้นสำรวจ (Explore) [20 นาที]

- **กิจกรรมกลุ่ม:**
นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4-5 คน ทดลองใช้เครื่องมือ AI เช่น Text-to-Speech หรือ AI สร้างวิดีโอพื้นฐาน (ครูจัดเตรียมลิงก์หรือโปรแกรมไว้)
- **คำถามสำรวจ:**
 - เครื่องมือ AI นี้ทำงานอย่างไร?
 - สามารถสร้างเสียง/วิดีโอที่เหมาะสมสำหรับงานอะไรได้บ้าง?

3. ขั้นอธิบาย (Explain) [25 นาที]

- **ครูอธิบาย:**
 - หลักการทำงานของ AI เช่น Neural Networks ในการสร้างเสียง หรือ GANs ในการสร้างวิดีโอ

- ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรม เช่น การตลาด การศึกษา หรือความบันเทิง

- **คำถามเสริม:**

- อะไรคือข้อจำกัดของ AI ในการสร้างสื่อเสียงและวิดีโอ?
- นักเรียนคิดว่า AI มีผลกระทบเชิงบวกและลบอย่างไรบ้าง?

4. ขยายความรู้ (Elaborate) [35 นาที]

- **กิจกรรม:**

นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อสำหรับการสร้างสื่อเสียงหรือวิดีโอโดยใช้ AI เช่น

- กลุ่ม A: สร้างเสียงเล่าเรื่อง
- กลุ่ม B: สร้างวิดีโอสั้นประกอบเพลง
- กลุ่ม C: สร้างวิดีโอแนะนำสินค้า

- **การนำเสนอ:**

ตัวแทนกลุ่มนำเสนอสื่อที่สร้าง พร้อมวิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสีย และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งาน

5. ประเมินผล (Evaluate) [15 นาที]

- **แบบทดสอบ:**

นักเรียนตอบคำถาม เช่น

- อธิบายหลักการทำงานของ AI ในการสร้างสื่อเสียงและวิดีโอ
- วิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสียของการใช้ AI ในงานสื่อ
- เสนอแนวทางการใช้งาน AI อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

- **การสะท้อน:**

ครูและนักเรียนสรุปบทเรียนร่วมกัน

สื่อการเรียนการสอน

- สื่อการสอน Canva
- สื่อการสอน Google Slides
- วิดีโอตัวอย่างจาก AI เช่น Deepfake, Text-to-Speech
- เครื่องมือหรือโปรแกรม AI สำหรับการทดลอง
- แบบทดสอบ

แหล่งการเรียนรู้

- Google Classroom รายวิชา
- เอกสารประกอบการเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. นักเรียนสามารถอธิบายการทำงานของ AI ในการสร้างสื่อเสียงและวิดีโอได้	ทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถทดลองใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างสื่อเสียงหรือวิดีโอได้	ทดสอบ	ใบงาน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ผลกระทบทาง จริยธรรมและความปลอดภัยจากการใช้ AI ในการสร้างสื่อได้	ทดสอบ	ใบงาน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนสามารถเสนอแนวทางการใช้งาน AI ในการสร้างสื่อเสียงและวิดีโออย่างเหมาะสมได้	สังเกต พฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม, แบบให้คะแนน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

บันทึกความคิดเห็นครูประจำรายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

ครูผู้สอน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกความคิดเห็นครูพี่เลี้ยง
แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK Model
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง)

ครูพี่เลี้ยง

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ☐ อนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- ☐ ไม่อนุญาตให้ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประภาส ศรีทอง)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกหลังสอน

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้นจำนวน.....คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิด.....จำนวน.....ข้อ พบว่า
นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย.....จากคะแนนเต็ม.....มีนักเรียนร้อยละ.....ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่
กำหนดไว้คือร้อยละ 70

2.) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ผลการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ ผ่านเกณฑ์การประเมินและ
มีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ ในระดับดีขึ้นไป

3.) การประเมินด้านเจตคติ

ผลการประเมินโดยใช้แบบประเมินจิตวิทยาศาสตร์ พบว่ามีนักเรียน ร้อยละ ผ่านเกณฑ์การ
ประเมิน และมีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่กำหนดไว้ระดับ 3 ขึ้นไป

3. ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

เกณฑ์การให้คะแนนรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. อธิบายการทำงานของ AI ในการสร้างสื่อเสียงและวิดีโอได้	อธิบายการทำงานได้ครบถ้วน พร้อมยกตัวอย่างสนับสนุนอย่างชัดเจน	อธิบายการทำงานได้ถูกต้อง แต่ขาดตัวอย่างหรือรายละเอียดบางส่วน	อธิบายได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วน	ไม่สามารถอธิบายการทำงานได้
2. ทดลองใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างสื่อเสียงหรือวิดีโอได้	ทดลองใช้งานเครื่องมือได้อย่างถูกต้อง พร้อมสร้างสื่อที่เหมาะสมและมีคุณภาพ	ทดลองใช้งานได้ถูกต้อง แต่สื่อที่สร้างมีข้อจำกัดบางส่วน	ทดลองใช้งานได้บางส่วน แต่ยังไม่สมบูรณ์	ไม่สามารถทดลองใช้เครื่องมือหรือสร้างสื่อได้
3. วิเคราะห์ผลกระทบทางจริยธรรมและความปลอดภัยได้	วิเคราะห์ผลกระทบได้ครบถ้วน พร้อมเสนอแนวทางแก้ไขที่เหมาะสม	วิเคราะห์ได้ถูกต้อง แต่ขาดรายละเอียดหรือข้อเสนอแนะบางส่วน	วิเคราะห์ได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วนหรือชัดเจน	ไม่สามารถวิเคราะห์ผลกระทบได้
4. เสนอแนวทางการใช้งาน AI อย่างเหมาะสมได้	เสนอแนวทางได้ครบถ้วน ชัดเจน และมีความรับผิดชอบ	เสนอแนวทางได้ถูกต้อง แต่ขาดรายละเอียดหรือเหตุผลสนับสนุนบางส่วน	เสนอแนวทางได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วนหรือเหมาะสม	ไม่สามารถเสนอแนวทางได้

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การประเมิน: ดีเยี่ยม: 13-16 คะแนน ดี: 9-12 คะแนน พอใช้: 5-8 คะแนน ปรับปรุง: 0-4 คะแนน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ชอบธรรม)

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

แบบประเมินเจตคติ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การ ประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็นประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงานสำเร็จ ส่งงาน ตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

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

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
12 - 15	ดี
18 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน
 นายเตชินท์ ขอบธรรม
 (นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)
/...../.....

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้ง ต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	3.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	3.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	3.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	3.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	3.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน

สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน

ดีมาก	คิดเป็นร้อยละ.....	ดี	คิดเป็นร้อยละ.....
พอใช้	คิดเป็นร้อยละ.....	ปรับปรุง	คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่หาความรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน

ระดับ ☐ ดีเยี่ยม ☐ ดี ☐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

☐ ไม่ผ่าน ☐ ปรับปรุง

ร้อยละ 50-66 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)

ร้อยละ 40-49 ระดับคุณภาพ ดี (2)

ร้อยละ 20-39 ระดับคุณภาพ พอใช้ (1)

ร้อยละ 0-19 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การประยุกต์ใช้ Generative AI

เรื่อง การนำ Generative AI ไป ประยุกต์ใช้ในงานและธุรกิจได้อย่างสร้างสรรค์

ครูผู้สอน นายเดชนันท์ ซอบธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2568

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลา 4 คาบ

เวลา 2 คาบ

วันที่ /..... /.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.4/3 ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบ และตัดสินใจ เลือกข้อมูลที่เป็นไปได้เงื่อนไข และทรัพยากรที่มีอยู่ นำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาให้ผู้อื่นเข้าใจด้วยเทคนิคหรือวิธีการที่หลากหลาย โดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบ วางแผน ขั้นตอนการทำงานและดำเนินการแก้ปัญหา

ว 4.1 ม.5 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน

สาระสำคัญ

Generative AI สามารถเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยพัฒนาธุรกิจและสร้างความคิดสร้างสรรค์ในงานหลากหลายรูปแบบ เช่น

- การสร้างเนื้อหาสำหรับการตลาด เช่น โฆษณา อีเมล หรือโพสต์บนโซเชียลมีเดีย
- การออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่หรือปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิม
- การเพิ่มประสิทธิภาพในงานบริการลูกค้า เช่น Chatbot หรือการตอบคำถามอัตโนมัติ
- การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ เช่น วิดีโอ แอนิเมชัน หรือเสียงเพลงสำหรับโปรโมต

นักเรียนจะเรียนรู้วิธีการนำ Generative AI ไปปรับใช้ในงานและธุรกิจจริง พร้อมฝึกคิดสร้างสรรค์และวางแผนการใช้งานที่เหมาะสม

สมรรถนะของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด

- ☒ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต |
| ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☐ รักความเป็นไทย | ☐ มีจิตสาธารณะ |

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายบทบาทของ Generative AI ในการพัฒนางานและธุรกิจได้
2. นักเรียนสามารถทดลองใช้ Generative AI เพื่อสร้างเนื้อหาหรืองานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจได้
3. นักเรียนสามารถประเมินความเหมาะสมและผลกระทบของการใช้งาน Generative AI ในบริบทต่าง ๆ ได้
4. นักเรียนสามารถวางแผนการประยุกต์ใช้ Generative AI ในงานหรือธุรกิจได้อย่างสร้างสรรค์และ

รับผิดชอบ

กิจกรรมการเรียนรู้ (5E)

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Engage) [15 นาที]

- ครูเปิดคำถาม:

"ถ้า AI สามารถช่วยสร้างโฆษณา ออกแบบโลโก้ หรือเขียนบทความให้นักเรียนได้ นักเรียนคิดว่า AI นี้จะส่งผลต่อธุรกิจอย่างไร?"

- กิจกรรม:

ฉายวิดีโอตัวอย่างการใช้ Generative AI ในงานธุรกิจ เช่น การสร้างโฆษณาโดยใช้ AI หรือ Chatbot ตอบคำถามลูกค้า

- วัตถุประสงค์:

สร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนเห็นโอกาสในการใช้งาน Generative AI

2. ขั้นสำรวจ (Explore) [20 นาที]

- กิจกรรมกลุ่ม:

นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4-5 คน ทดลองใช้เครื่องมือ Generative AI ที่ครูจัดเตรียม เช่น

- Canva หรือ Adobe Firefly สำหรับการออกแบบ
- ChatGPT หรือ Jasper สำหรับสร้างเนื้อหาสำหรับการตลาด
- Runway หรือ Synthesia สำหรับสร้างวิดีโอ

- **คำถามสำรวจ:**

- เครื่องมือที่ใช้สามารถช่วยสร้างงานหรือเนื้อหาอะไรได้บ้าง?
- ผลงานที่สร้างมีจุดเด่นและข้อจำกัดอะไร?

3. ชั้นอธิบาย (Explain) [25 นาที]

- **ครูอธิบาย:**

- ประโยชน์ของ Generative AI ในการสร้างมูลค่าเพิ่มในธุรกิจ เช่น ลดต้นทุน เพิ่มความรวดเร็ว
- ตัวอย่างการใช้งานในธุรกิจจริง เช่น การตลาด การออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือบริการลูกค้า

- **คำถามเสริม:**

- นักเรียนคิดว่า Generative AI เหมาะสมกับธุรกิจประเภทใดบ้าง?
- มีข้อควรระวังอะไรในการใช้ AI ในธุรกิจ?

4. ชั้นขยายความรู้ (Elaborate) [35 นาที]

- **กิจกรรม:**

นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนการใช้ Generative AI ในการสร้างเนื้อหาสำหรับธุรกิจจำลอง เช่น

กลุ่ม A: สร้างเนื้อหาโฆษณา กลุ่ม B: ออกแบบโลโก้และแบนเนอร์

กลุ่ม C: พัฒนาวิดีโอโปรโมต กลุ่ม D: สร้างข้อความสำหรับการตลาดผ่านอีเมล

- **การนำเสนอ:** ตัวแทนกลุ่มนำเสนองาน พร้อมวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของการใช้ AI ในงานดังกล่าว

5. ชั้นประเมินผล (Evaluate) [15 นาที]

- **แบบทดสอบ:**

นักเรียนตอบคำถาม เช่น

- อธิบายบทบาทของ Generative AI ในการพัฒนางานและธุรกิจ
- วิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของการใช้ Generative AI ในบริบทธุรกิจ
- เสนอแนวทางการใช้ Generative AI อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม

- **การสะท้อน:** ครูและนักเรียนสรุปบทเรียนร่วมกัน

สื่อการเรียนการสอน

- สื่อการสอน Google Slides
- วิดีโอตัวอย่างจาก AI เช่น Deepfake, Text-to-Speech
- เครื่องมือ Generative AI เช่น Canva, ChatGPT, Synthesia

แหล่งการเรียนรู้

- Google Classroom รายวิชา
- เว็บไซต์ออนไลน์ (<https://ekkarin.strisuksa.ac.th>)
- เอกสารประกอบการเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. นักเรียนสามารถอธิบายบทบาทของ Generative AI ในการพัฒนางานและธุรกิจได้	ทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถทดลองใช้ Generative AI เพื่อสร้างเนื้อหาหรืองานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจได้	ประเมิน	แบบประเมิน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถประเมินความเหมาะสมและผลกระทบของการใช้งาน Generative AI ในบริบทต่าง ๆ ได้	ประเมิน	แบบประเมิน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนสามารถวางแผนการประยุกต์ใช้ Generative AI ในงานหรือธุรกิจได้อย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบ	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม, แบบให้คะแนน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

บันทึกความคิดเห็นครูประจำรายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

ครูผู้สอน

วันที่..... เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกความคิดเห็นครูพี่เลี้ยง
แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK Model
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเอกกรินทร์ ศรีผ่อง)

ครูพี่เลี้ยง

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ☐ อนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- ☐ ไม่อนุญาตให้ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประภาส ศรีทอง)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกหลังสอน

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้นจำนวน.....คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิด.....จำนวน.....ข้อ พบว่า
นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย.....จากคะแนนเต็ม.....มีนักเรียนร้อยละ.....ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่
กำหนดไว้คือร้อยละ 70

2.) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ผลการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ ผ่านเกณฑ์การประเมินและ
มีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ ในระดับดีขึ้นไป

3.) การประเมินด้านเจตคติ

ผลการประเมินโดยใช้แบบประเมินจิตวิทยาศาสตร์ พบว่ามีนักเรียน ร้อยละ ผ่านเกณฑ์การ
ประเมิน และมีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่กำหนดไว้ระดับ 3 ขึ้นไป

3. ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

เกณฑ์การให้คะแนนรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. อธิบายบทบาทของ Generative AI ในงานและธุรกิจได้	อธิบายบทบาทได้ครบถ้วน พร้อมยกตัวอย่างที่ชัดเจน	อธิบายบทบาทได้ถูกต้อง แต่ขาดตัวอย่างหรือรายละเอียดบางส่วน	อธิบายได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วน	ไม่สามารถอธิบายบทบาทได้
2. ทดลองใช้ Generative AI เพื่อสร้างเนื้อหาหรืองานได้	ทดลองใช้งานเครื่องมือได้อย่างถูกต้อง พร้อมสร้างเนื้อหาที่เหมาะสมและมีคุณภาพ	ทดลองใช้งานได้ถูกต้อง แต่เนื้อหาที่สร้างมีข้อจำกัดบางส่วน	ทดลองใช้งานได้บางส่วน แต่ยังไม่สมบูรณ์	ไม่สามารถทดลองใช้เครื่องมือได้
3. ประเมินความเหมาะสมและผลกระทบของ Generative AI ได้	วิเคราะห์ได้ครบถ้วน พร้อมเสนอแนวทางที่เหมาะสม	วิเคราะห์ได้ถูกต้อง แต่ขาดรายละเอียดบางส่วน	วิเคราะห์ได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วนหรือชัดเจน	ไม่สามารถวิเคราะห์ผลกระทบได้
4. วางแผนการประยุกต์ใช้ Generative AI อย่างสร้างสรรค์ได้	วางแผนได้ครบถ้วน ชัดเจน และมีความสร้างสรรค์	วางแผนได้ถูกต้อง แต่ขาดรายละเอียดหรือแนวคิดสร้างสรรค์บางส่วน	วางแผนได้บางส่วน แต่ยังไม่สมบูรณ์	ไม่สามารถวางแผนการประยุกต์ใช้ได้

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การประเมิน: ดีเยี่ยม: 13-16 คะแนน ดี: 9-12 คะแนน พอใช้: 5-8 คะแนน ปรับปรุง: 0-4 คะแนน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

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

แบบประเมินเจตคติ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การ ประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็นประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงานสำเร็จ ส่งงาน ตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
12 - 15	ดี
18 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้ง ต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	3.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	3.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	3.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	3.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	3.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน

สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน

ดีมาก	คิดเป็นร้อยละ.....	ดี	คิดเป็นร้อยละ.....
พอใช้	คิดเป็นร้อยละ.....	ปรับปรุง	คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่หาความรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน

ระดับ ☐ ดีเยี่ยม ☐ ดี ☐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

☐ ไม่ผ่าน ☐ ปรับปรุง

ร้อยละ 50-66 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)

ร้อยละ 40-49 ระดับคุณภาพ ดี (2)

ร้อยละ 20-39 ระดับคุณภาพ พอใช้ (1)

ร้อยละ 0-19 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม
(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างดิจิทัลคอนเทนต์

เรื่อง AI กับงานเขียนสคริปต์และสร้างสตอรี่บอร์ด

ครูผู้สอน นายเดชน์ ทรัพย์ธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2568

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลา 4 คาบ

เวลา 2 คาบ

วันที่ /..... /.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.5 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน

สาระสำคัญ

AI ช่วยเพิ่มความสะดวกและประสิทธิภาพในกระบวนการสร้างสรรค์สคริปต์และสตอรี่บอร์ด การใช้งาน Generative AI เช่น ChatGPT และ DALL-E ในงานสร้างเนื้อหา พร้อมทั้งการปรับปรุงและประเมินผลเนื้อหาที่สร้างด้วย AI

สมรรถนะของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☒ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต |
| ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☐ รักความเป็นไทย | ☐ มีจิตสาธารณะ |

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความสำคัญและบทบาทของ AI ในงานเขียนสคริปต์และการสร้างสตอรี่บอร์ด
2. นักเรียนสามารถใช้ Generative AI สร้างสคริปต์หรือสตอรี่บอร์ดในหัวข้อที่กำหนดได้
3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์และปรับปรุงผลงานที่สร้างขึ้นด้วย AI ให้เหมาะสมตามโจทย์

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบ 5E

1. Engage (10 นาที)

- กิจกรรม:
 - ฉายวิดีโอเกี่ยวกับการใช้ AI ในวงการภาพยนตร์หรือโฆษณา
 - ถามคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจ เช่น
 - "คุณคิดว่า AI สร้างสคริปต์หรือสตอรี่บอร์ดได้อย่างไร?"
 - "มีข้อดีและข้อจำกัดอะไรในการใช้ AI ทำงานนี้?"
- สื่อ: วิดีโอเกี่ยวกับ AI และตัวอย่างงานจริง

2. Explore (20 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนทดลองใช้เครื่องมือ AI เช่น ChatGPT สำหรับสร้างสคริปต์ และ DALL-E หรือเครื่องมือที่เกี่ยวข้องในการสร้างภาพสำหรับสตอรี่บอร์ด
 - นักเรียนป้อนคำสั่งหรือแนวคิดเพื่อให้ AI ช่วยสร้างเนื้อหา
- สื่อ: คอมพิวเตอร์/แท็บเล็ตที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

3. Explain (20 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อนำเสนอผลงานที่ AI ช่วยสร้าง
 - ครูให้คำอธิบายเกี่ยวกับกระบวนการใช้ AI และแนวทางในการปรับปรุงเนื้อหา
- สื่อ: สไลด์ตัวอย่างงานและแนวทางปรับปรุง

4. Elaborate (40 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อ เช่น "โฆษณาสินค้าเพื่อสิ่งแวดล้อม" หรือ "ตัวอย่างฉากภาพยนตร์แฟนตาซี"
 - ใช้ Generative AI ช่วยสร้างสคริปต์และสตอรี่บอร์ด
 - วิเคราะห์และปรับปรุงงานให้เหมาะสมตามบริบทที่กำหนด
- สื่อ: เครื่องมือ AI และกระดาษสำหรับร่างสตอรี่บอร์ด

5. Evaluate (20 นาที)

- กิจกรรม:

- นักเรียนส่งผลงาน และครูใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบิค
- นักเรียนทำแบบประเมินตนเองและรับฟังคำแนะนำ

สื่อการเรียนการสอน

- สื่อการสอน Google Slides
- วิดีโอตัวอย่างจาก AI เช่น Deepfake, Text-to-Speech
- เครื่องมือ Generative AI เช่น Canva, ChatGPT, Synthesia
- เครื่องมือ AI และกระดาษสำหรับร่างสตอรี่บอร์ด

แหล่งการเรียนรู้

- Google Classroom รายวิชา
- เว็บไซต์เก่งออนไลน์ (<https://ekkarin.strisuksa.ac.th>)
- เอกสารประกอบการเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. นักเรียนสามารถอธิบายความสำคัญและบทบาทของ AI ในงานเขียนสคริปต์และการสร้างสตอรี่บอร์ด	ทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถใช้ Generative AI สร้างสคริปต์หรือสตอรี่บอร์ดในหัวข้อที่กำหนดได้	ทดสอบ	ใบงาน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์และปรับปรุงผลงานที่สร้างขึ้นด้วย AI ให้เหมาะสมตามโจทย์	แบบประเมิน	แบบประเมิน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์

บันทึกความคิดเห็นครูประจำรายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

ครูผู้สอน

วันที่..... เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกความคิดเห็นครูพี่เลี้ยง
แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK Model
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเอกกรินทร์ ศรีผ่อง)

ครูพี่เลี้ยง

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่..... เดือน.....พ.ศ.....

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ☐ อนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- ☐ ไม่อนุญาตให้ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประภาส ศรีทอง)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกหลังสอน

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้นจำนวน.....คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิด.....จำนวน.....ข้อ พบว่า
นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย.....จากคะแนนเต็ม.....มีนักเรียนร้อยละ.....ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่
กำหนดไว้คือร้อยละ 70

2.) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ผลการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ ผ่านเกณฑ์การประเมินและ
มีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ ในระดับดีขึ้นไป

3.) การประเมินด้านเจตคติ

ผลการประเมินโดยใช้แบบประเมินจิตวิทยาศาสตร์ พบว่ามีนักเรียน ร้อยละ ผ่านเกณฑ์การ
ประเมิน และมีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่กำหนดไว้ระดับ 3 ขึ้นไป

3. ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ชอบธรรม)

เกณฑ์การให้คะแนนรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. อธิบายบทบาทของ AI	อธิบายบทบาทของ AI ได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน และเชื่อมโยง ตัวอย่างได้ดี	อธิบายบทบาทของ AI ได้ดี แต่ยังขาด รายละเอียดบางส่วน	อธิบายได้เพียง ส่วนหนึ่งของ บทบาทของ AI	ไม่สามารถ อธิบายบทบาท ของ AI ได้
2. ใช้ AI สร้างเนื้อหา	ใช้ AI สร้างเนื้อหาได้ ตรงตามโจทย์ มี ความคิดสร้างสรรค์ และเหมาะสม	ใช้ AI สร้างเนื้อหาได้ แต่ยังขาดความชัดเจน หรือความคิดสร้างสรรค์	ใช้ AI สร้างเนื้อหา ได้เพียงบางส่วน	ไม่สามารถใช้ AI สร้างเนื้อหาได้
3. วิเคราะห์และปรับปรุงงาน	วิเคราะห์และปรับปรุง เนื้อหาได้อย่าง เหมาะสม ตรงประเด็น	วิเคราะห์และปรับปรุง เนื้อหาได้ดี แต่ยังขาด ความชัดเจนในบางจุด	วิเคราะห์และ ปรับปรุงเนื้อหาได้ บางส่วน	ไม่สามารถ วิเคราะห์และ ปรับปรุงเนื้อหา ได้

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การประเมิน: ดีเยี่ยม: 10-12 คะแนน ดี: 7-9 คะแนน พอใช้: 4-6 คะแนน ปรับปรุง: 0-3 คะแนน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

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

แบบประเมินเจตคติ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การ ประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็นประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงานสำเร็จ ส่งงาน ตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

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

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
12 - 15	ดี
18 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	3.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	3.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	3.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	3.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	3.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน

สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน

ดีมาก	คิดเป็นร้อยละ.....	ดี	คิดเป็นร้อยละ.....
พอใช้	คิดเป็นร้อยละ.....	ปรับปรุง	คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่หาความรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน

ระดับ ☐ ดีเยี่ยม ☐ ดี ☐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

☐ ไม่ผ่าน ☐ ปรับปรุง

ร้อยละ 50-66 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)

ร้อยละ 40-49 ระดับคุณภาพ ดี (2)

ร้อยละ 20-39 ระดับคุณภาพ พอใช้ (1)

ร้อยละ 0-19 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างดิจิทัลคอนเทนต์

เรื่อง ความหมาย, องค์ประกอบ, ประเภท และการผลิตสื่อบีโอด้วยหลักการ 3P

ครูผู้สอน นายเดชนันท์ ซอขธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2568

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลา 4 คาบ

เวลา 1 คาบ

วันที่ /..... /.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.5 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน

สาระสำคัญ

สื่อบีโอเป็นสื่อที่มีความสำคัญในการสื่อสารข้อมูลอย่างสร้างสรรค์ หลักการ 3P (Pre-production, Production, Post-production) เป็นกระบวนการสำคัญในการผลิตสื่อบีโอการเข้าใจความหมาย, องค์ประกอบ, และประเภทของสื่อบีโอ ช่วยให้การผลิตสื่อบีโอมีคุณภาพและเหมาะสมกับวัตถุประสงค์

สมรรถนะของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต |
| ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☐ รักความเป็นไทย | ☐ มีจิตสาธารณะ |

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมาย, องค์ประกอบ, และประเภทของสื่อวิดีโอได้
2. นักเรียนสามารถระบุขั้นตอนการผลิตสื่อวิดีโอตามหลักการ 3P ได้
3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์และวางแผนการผลิตวิดีโอเบื้องต้นได้

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบ 5E

1. Engage (5 นาที)

- กิจกรรม:
 - แสดงตัวอย่างสื่อวิดีโอ 2-3 ประเภท (เช่น โฆษณา, สารคดี, และวิดีโอสอน)
 - ถามคำถามเพื่อกระตุ้นความคิด เช่น
 - "วิดีโอที่เราเห็นมีองค์ประกอบอะไรบ้าง?"
 - "คุณคิดว่ากระบวนการผลิตวิดีโอเริ่มต้นอย่างไร?"
- สื่อ: ตัวอย่างวิดีโอสั้น ๆ

2. Explore (10 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนแบ่งกลุ่ม (3-4 คนต่อกลุ่ม) และศึกษาองค์ประกอบของวิดีโอ เช่น เนื้อหา (content), เสียง (audio), และภาพ (visual) จากตัวอย่างที่ได้รับ
 - นักเรียนวิเคราะห์ประเภทของวิดีโอจากตัวอย่าง
- สื่อ: เอกสารคำถามแนวทางและลิงก์วิดีโอตัวอย่าง

3. Explain (10 นาที)

- กิจกรรม:
 - ครูอธิบายหลักการ 3P
 - Pre-production: การวางแผน เช่น การเขียนสคริปต์และการกำหนดฉาก
 - Production: การถ่ายทำ เช่น การจัดแสงและเสียง
 - Post-production: การตัดต่อ เช่น การเพิ่มเอฟเฟกต์และแก้ไข
 - นักเรียนช่วยอภิปรายจากผลการสำรวจในขั้น Explore
- สื่อ: สไลด์นำเสนอและแผนภาพกระบวนการ 3P

4. Elaborate (25 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนการผลิตวิดีโอสั้น ๆ ตามหลักการ 3P (เช่น โฆษณาสินค้าหรือคลิปสั้นให้ความรู้)
 - กลุ่มอภิปรายถึงเนื้อหาและวิธีการผลิต โดยวาดโครงร่างสคริปต์และฉาก
- สื่อ: กระดาษสำหรับเขียนแผนและปากกา

5. Evaluate (5 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแผนการผลิตที่วางไว้
 - ครูให้ข้อเสนอแนะและประเมินผลงานตามเกณฑ์รูปิค

สื่อการเรียนการสอน

- สื่อการสอน Google Slides
- วิดีโอตัวอย่างจาก AI เช่น Deepfake, Text-to-Speech
- เครื่องมือ Generative AI เช่น Canva, ChatGPT, Synthesia
- เครื่องมือ AI และกระดาษสำหรับร่างสตอรี่บอร์ด
- แผนภาพกระบวนการ 3P

แหล่งการเรียนรู้

- Google Classroom รายวิชา
- เว็บไซต์ออนไลน์ (<https://ekkarin.strisuksa.ac.th>)
- เอกสารประกอบการเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. อธิบายความหมาย, องค์ประกอบ, ประเภท	ทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2. ระบุขั้นตอนตามหลัก 3P	ทดสอบ	ใบงาน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
3. วิเคราะห์และวางแผนการผลิต	ทดสอบ	ใบงาน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์

บันทึกความคิดเห็นครูประจำรายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

ครูผู้สอน

วันที่..... เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกความคิดเห็นครูพี่เลี้ยง
แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK Model
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเอกกรินทร์ ศรีผ่อง)

ครูพี่เลี้ยง

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ☐ อนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- ☐ ไม่อนุญาตให้ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประภาส ศรีทอง)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกหลังสอน

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้นจำนวน.....คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิด.....จำนวน.....ข้อ พบว่า
นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย.....จากคะแนนเต็ม.....มีนักเรียนร้อยละ.....ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่
กำหนดไว้คือร้อยละ 70

2.) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ผลการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ ผ่านเกณฑ์การประเมินและ
มีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ ในระดับดีขึ้นไป

3.) การประเมินด้านเจตคติ

ผลการประเมินโดยใช้แบบประเมินจิตวิทยาศาสตร์ พบว่ามีนักเรียน ร้อยละ ผ่านเกณฑ์การ
ประเมิน และมีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่กำหนดไว้ระดับ 3 ขึ้นไป

3. ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ชอบธรรม)

เกณฑ์การให้คะแนนรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. อธิบายความหมาย, องค์ประกอบ, ประเภท	อธิบายได้อย่างครบถ้วน ถูกต้อง พร้อมยกตัวอย่างประกอบ	อธิบายได้ดี แต่ขาดบางส่วนหรือรายละเอียด	อธิบายได้เพียงบางส่วน	ไม่สามารถอธิบายได้
2. ระบุขั้นตอนตามหลัก 3P	ระบุขั้นตอนครบถ้วน และเชื่อมโยงกับงานที่ผลิตได้อย่างเหมาะสม	ระบุขั้นตอนได้ดี แต่ยังขาดความเชื่อมโยงบางส่วน	ระบุขั้นตอนได้บางส่วน	ไม่สามารถระบุขั้นตอนได้
3. วิเคราะห์และวางแผนการผลิต	วางแผนได้ชัดเจน มีความสร้างสรรค์ และเหมาะสมกับวัตถุประสงค์	วางแผนได้ดี แต่ยังขาดความละเอียดหรือความสร้างสรรค์บางจุด	วางแผนได้บางส่วน แต่ยังไม่ชัดเจน	ไม่สามารถวางแผนการผลิตได้

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การประเมิน: ดีเยี่ยม: 10-12 คะแนน ดี: 7-9 คะแนน พอใช้: 4-6 คะแนน ปรับปรุง: 0-3 คะแนน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

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

แบบประเมินเจตคติ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การ ประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็นประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงานสำเร็จ ส่งงาน ตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
12 - 15	ดี
18 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้ง ต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	3.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	3.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	3.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	3.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	3.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน

สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน

ดีมาก	คิดเป็นร้อยละ.....	ดี	คิดเป็นร้อยละ.....
พอใช้	คิดเป็นร้อยละ.....	ปรับปรุง	คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่หาความรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน

ระดับ ☐ ดีเยี่ยม ☐ ดี ☐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

☐ ไม่ผ่าน ☐ ปรับปรุง

ร้อยละ 50-66 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)

ร้อยละ 40-49 ระดับคุณภาพ ดี (2)

ร้อยละ 20-39 ระดับคุณภาพ พอใช้ (1)

ร้อยละ 0-19 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างดิจิทัลคอนเทนต์

เรื่อง เทคนิคการใช้กล้องถ่ายวิดีโอ

ครูผู้สอน นายเดชน์ ทรัพย์ธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2568

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลา 4 คาบ

เวลา 1 คาบ

วันที่ /..... /.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.5 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน

สาระสำคัญ

การทำความเข้าใจส่วนประกอบของกล้องถ่ายวิดีโอ เช่น เลนส์, การตั้งค่าแสง, การตั้งค่าความคมชัด เทคนิคพื้นฐานในการถ่ายวิดีโอ เช่น การจัดองค์ประกอบภาพ, มุมกล้อง, การปรับแสง ความสำคัญของการเตรียมตัวและการใช้กล้องอย่างเหมาะสม

สมรรถนะของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต |
| ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☐ รักความเป็นไทย | ☐ มีจิตสาธารณะ |

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายส่วนประกอบและฟังก์ชันพื้นฐานของกล้องถ่ายวิดีโอได้
2. นักเรียนสามารถบอกวิธีการใช้กล้องถ่ายวิดีโออย่างเหมาะสมในสถานการณ์ที่กำหนด
3. นักเรียนสามารถทดลองถ่ายวิดีโอด้วยเทคนิคพื้นฐานได้

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบ 5E

1. Engage (5 นาที)

- กิจกรรม:
 - ครูแสดงภาพหรือวิดีโอแสดงการถ่ายทำจากกล้องในมุมและแสงที่ต่างกัน
 - ถามคำถามกระตุ้นความสนใจ เช่น
 - "อะไรคือความแตกต่างระหว่างวิดีโอที่มีมุมกล้องและแสงต่างกัน?"
 - "ส่วนประกอบใดในกล้องที่ช่วยให้ได้ภาพแบบที่ต้องการ?"
- สื่อ: ตัวอย่างภาพและวิดีโอ

2. Explore (10 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนแบ่งกลุ่มเล็ก (4-5 คน) ศึกษาส่วนประกอบของกล้องที่จัดเตรียมไว้ (หรือดูจากคู่มือ) เช่น เลนส์, ช่องมองภาพ, ปุ่มควบคุม
 - นักเรียนทดลองปรับค่าพื้นฐาน เช่น โฟกัส, แสง, และการตั้งค่า ISO
- สื่อ: กล้องถ่ายวิดีโอ, คู่มือการใช้

3. Explain (15 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอส่วนประกอบของกล้องและฟังก์ชันที่ได้ศึกษา
 - ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิคพื้นฐาน เช่น การจัดองค์ประกอบภาพ (rule of thirds), มุมกล้อง (high angle, low angle), และการใช้แสง
- สื่อ: สไลด์นำเสนอ

4. Elaborate (20 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนทดลองถ่ายวิดีโอสั้น (30 วินาที) โดยเลือกใช้เทคนิคที่เรียนรู้ เช่น การจัดแสงธรรมชาติ และมุมกล้องต่าง ๆ

- กลุ่มนักเรียนแต่ละกลุ่มแบ่งปันวิดีโอที่ถ่ายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- สื่อ: กล้องถ่ายวิดีโอหรือสมาร์ทโฟน

5. Evaluate (5 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนนำเสนอวิดีโอที่ถ่ายและครูประเมินผลงานโดยใช้เกณฑ์รูปิก
 - นักเรียนทำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความเข้าใจและการใช้งาน

สื่อการเรียนการสอน

- สื่อการสอน Google Slides
- เครื่องมือ Generative AI เช่น Canva, ChatGPT, Synthesia
- กล้องถ่ายวิดีโอหรือสมาร์ทโฟน

แหล่งการเรียนรู้

- Google Classroom รายวิชา
- เว็บไซต์ออนไลน์ (<https://ekkarin.strisuksa.ac.th>)
- เอกสารประกอบการเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. อธิบายส่วนประกอบของกล้อง	ทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2. บอกวิธีการใช้กล้องอย่างเหมาะสม	ประเมิน	แบบประเมิน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
3. ทดลองถ่ายวิดีโอด้วยเทคนิคพื้นฐาน	ประเมินการใช้งาน	แบบประเมิน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์

บันทึกความคิดเห็นครูประจำรายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....

(นายเตชินท์ ชอบธรรม)

ครูผู้สอน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกความคิดเห็นครูพี่เลี้ยง
แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK Model
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเอกกรินทร์ ศรีผ่อง)

ครูพี่เลี้ยง

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพนธ์มิตร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่..... เดือน.....พ.ศ.....

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ☐ อนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- ☐ ไม่อนุญาตให้ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประภาส ศรีทอง)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกหลังสอน

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้นจำนวน.....คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิด.....จำนวน.....ข้อ พบว่า
นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย.....จากคะแนนเต็ม.....มีนักเรียนร้อยละ.....ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่
กำหนดไว้คือร้อยละ 70

2.) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ผลการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ ผ่านเกณฑ์การประเมินและ
มีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ ในระดับดีขึ้น

3.) การประเมินด้านเจตคติ

ผลการประเมินโดยใช้แบบประเมินจิตวิทยาาสตร์ พบว่ามีนักเรียน ร้อยละ ผ่านเกณฑ์การ
ประเมิน และมีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่กำหนดไว้ระดับ 3 ขึ้นไป

3. ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

เกณฑ์การให้คะแนนรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. อธิบายส่วนประกอบของกล้อง	อธิบายได้ครบถ้วน พร้อมยกตัวอย่างการใช้งานที่เหมาะสม	อธิบายได้ดี แต่ขาดรายละเอียดในบางส่วน	อธิบายได้เพียงบางส่วน	ไม่สามารถอธิบายได้
2. บอกวิธีการใช้กล้องอย่างเหมาะสม	ระบุและอธิบายวิธีการใช้งานกล้องได้อย่างถูกต้องและชัดเจน	ระบุวิธีการใช้งานได้ดี แต่ยังไม่ครอบคลุม	ระบุวิธีการใช้งานได้บางส่วน	ไม่สามารถระบุวิธีการใช้งานได้
3. ทดลองถ่ายวิดีโอด้วยเทคนิคพื้นฐาน	ทดลองถ่ายได้ตามเทคนิคที่เรียน และมีการจัดองค์ประกอบภาพอย่างสร้างสรรค์	ทดลองถ่ายได้ดี แต่ยังขาดความคิดสร้างสรรค์หรือความชัดเจนบางจุด	ทดลองถ่ายได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบตามเทคนิคพื้นฐาน	ไม่สามารถทดลองถ่ายวิดีโอได้

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การประเมิน: ดีเยี่ยม: 10-12 คะแนน ดี: 7-9 คะแนน พอใช้: 4-6 คะแนน ปรับปรุง: 0-3 คะแนน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

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

แบบประเมินเจตคติ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การ ประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็นประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงานสำเร็จ ส่งงาน ตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

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

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
12 - 15	ดี
18 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้ง ต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	3.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	3.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	3.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	3.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	3.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน

สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน

ดีมาก	คิดเป็นร้อยละ.....	ดี	คิดเป็นร้อยละ.....
พอใช้	คิดเป็นร้อยละ.....	ปรับปรุง	คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่หาความรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน

ระดับ ☐ ดีเยี่ยม ☐ ดี ☐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

☐ ไม่ผ่าน ☐ ปรับปรุง

ร้อยละ 50-66 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)

ร้อยละ 40-49 ระดับคุณภาพ ดี (2)

ร้อยละ 20-39 ระดับคุณภาพ พอใช้ (1)

ร้อยละ 0-19 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม
(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การประยุกต์สร้างสรรค์ผลงาน

เรื่อง ขนาดภาพในการถ่ายวิดีโอ

ครูผู้สอน นายเดชน์ ทรัพย์ธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2568

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลา 8 คาบ

เวลา 2 คาบ

วันที่ /..... /.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.5 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน

ว 4.2 ม.5 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และใช้ความรู้ด้านวิทยาการ คอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับบริการหรือผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตจริงอย่างสร้างสรรค์

สาระสำคัญ

ขนาดภาพ (Frame Sizes) เช่น Extreme Close-Up (ECU), Close-Up (CU), Medium Shot (MS), Long Shot (LS) มีบทบาทสำคัญในการสื่ออารมณ์และเนื้อหา ระยะภาพ (Shot Distances) ใช้กำหนดความใกล้ไกลของวัตถุในเฟรมเพื่อสร้างมุมมองที่เหมาะสม การเลือกขนาดและระยะภาพที่เหมาะสมช่วยให้วิดีโอมีคุณภาพ และสามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สมรรถนะของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต |
| ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |

☐ รักความเป็นไทย

☐ มีจิตสาธารณะ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและประเภทของขนาดภาพและระยะภาพได้
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์การใช้ขนาดภาพและระยะภาพในตัวอย่างวิดีโอได้
3. นักเรียนสามารถออกแบบและทดลองใช้ขนาดภาพและระยะภาพในการถ่ายทำได้

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบ 5E

1. Engage (10 นาที)

- กิจกรรม:
 - แสดงตัวอย่างวิดีโอที่มีการใช้ขนาดภาพและระยะภาพต่าง ๆ
 - ถามคำถามกระตุ้นความสนใจ เช่น
 - "ทำไมฉากหนึ่งถึงใช้ภาพระยะใกล้ ในขณะที่อีกฉากใช้ภาพระยะไกล?"
 - "ขนาดภาพและระยะภาพส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมอย่างไร?"
- สื่อ: ตัวอย่างวิดีโอที่แสดงขนาดและระยะภาพ

2. Explore (20 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนแบ่งกลุ่ม (4-5 คน) สืบค้นตัวอย่างภาพนิ่งหรือคลิปวิดีโอสั้น ๆ และระบุขนาดภาพและระยะภาพที่ใช้
 - นักเรียนอภิปรายถึงผลกระทบของขนาดและระยะภาพต่อการถ่ายทอดอารมณ์และเนื้อหา
- สื่อ: ชุดภาพนิ่ง ตัวอย่างวิดีโอ และตารางบันทึกข้อมูล

3. Explain (20 นาที)

- กิจกรรม:
 - ครูอธิบายประเภทของขนาดภาพ เช่น ECU, CU, MS, LS, และ Extreme Long Shot (ELS) พร้อมแสดงตัวอย่าง
 - ครูอธิบายการเลือกใช้ระยะภาพในสถานการณ์ต่าง ๆ
 - นักเรียนสรุปความเข้าใจและร่วมอภิปราย
- สื่อ: สไลด์นำเสนอและกราฟิกแสดงประเภทของขนาดภาพ

4. Elaborate (50 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบฉากถ่ายทำที่กำหนดให้ (เช่น ฉากสัมภาษณ์หรือฉากเล่าเรื่อง)
 - ทดลองถ่ายทำโดยใช้ขนาดและระยะภาพที่หลากหลาย พร้อมอธิบายเหตุผลของการเลือกใช้
 - แบ่งปันผลงานให้เพื่อนกลุ่มอื่นและรับคำแนะนำ
- สื่อ: กล้องถ่ายวิดีโอหรือสมาร์ทโฟน

5. Evaluate (10 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนนำเสนอผลงานและรับคำแนะนำจากครู
 - ครูประเมินผลงานโดยใช้เกณฑ์รูบิก พร้อมให้คำแนะนำในการปรับปรุง
- สื่อ: วิดีโอที่นักเรียนถ่าย

สื่อการเรียนการสอน

- สื่อการสอน Google Slides
- เครื่องมือ Generative AI เช่น Canva, ChatGPT, Synthesia
- กล้องถ่ายวิดีโอหรือสมาร์ทโฟน
- วิดีโอที่ถ่าย

แหล่งการเรียนรู้

- Google Classroom รายวิชา
- เว็บไซต์ออนไลน์ (<https://ekkarin.strisuksa.ac.th>)
- เอกสารประกอบการเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. อธิบายขนาดภาพและระยะภาพ	ทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2. วิเคราะห์ตัวอย่างวิดีโอ	ทดสอบ	ใบงาน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
3. ออกแบบและทดลองถ่ายทำ	ประเมินการใช้งาน	แบบประเมิน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์

บันทึกความคิดเห็นครูประจำรายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

ครูผู้สอน

วันที่..... เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกความคิดเห็นครูพี่เลี้ยง
แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK Model
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง)

ครูพี่เลี้ยง

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ☐ อนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- ☐ ไม่อนุญาตให้ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประภาส ศรีทอง)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกหลังสอน

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้นจำนวน.....คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิด.....จำนวน.....ข้อ พบว่า
นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย.....จากคะแนนเต็ม.....มีนักเรียนร้อยละ.....ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่
กำหนดไว้คือร้อยละ 70

2.) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ผลการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ ผ่านเกณฑ์การประเมินและ
มีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ ในระดับดีขึ้นไป

3.) การประเมินด้านเจตคติ

ผลการประเมินโดยใช้แบบประเมินจิตวิทยาศาสตร์ พบว่ามีนักเรียน ร้อยละ ผ่านเกณฑ์การ
ประเมิน และมีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่กำหนดไว้ระดับ 3 ขึ้นไป

3. ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ชอบธรรม)

เกณฑ์การให้คะแนนรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. อธิบายขนาดภาพและระยะภาพ	อธิบายได้ครบถ้วน ชัดเจน และเชื่อมโยงตัวอย่างได้ดี	อธิบายได้ดี แต่ขาดรายละเอียดบางส่วน	อธิบายได้เพียงบางส่วน	ไม่สามารถอธิบายได้
2. วิเคราะห์ตัวอย่างวิดีโอ	วิเคราะห์ได้ครบถ้วน และแสดงเหตุผลที่เหมาะสม	วิเคราะห์ได้ดี แต่ยังขาดการเชื่อมโยงบางประเด็น	วิเคราะห์ได้เพียงบางส่วน	ไม่สามารถวิเคราะห์ได้
3. ออกแบบและทดลองถ่ายทำ	ออกแบบและทดลองถ่ายได้เหมาะสม พร้อมอธิบายเหตุผลของการเลือกขนาดและระยะภาพอย่างชัดเจน	ออกแบบและทดลองถ่ายได้ดี แต่ยังขาดความชัดเจนในบางส่วน	ทดลองถ่ายได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วนตามเทคนิคที่เรียน	ไม่สามารถออกแบบหรือทดลองถ่ายได้

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การประเมิน: ดีเยี่ยม: 10-12 คะแนน ดี: 7-9 คะแนน พอใช้: 4-6 คะแนน ปรับปรุง: 0-3 คะแนน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

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

แบบประเมินเจตคติ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การ ประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็นประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงานสำเร็จ ส่งงาน ตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

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

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
12 - 15	ดี
18 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน
 นายเตชินท์ ขอบธรรม
 (นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)
/...../.....

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้ง ต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	3.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	3.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	3.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	3.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	3.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน

สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน

ดีมาก	คิดเป็นร้อยละ.....	ดี	คิดเป็นร้อยละ.....
พอใช้	คิดเป็นร้อยละ.....	ปรับปรุง	คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่หาความรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน

ระดับ ☐ ดีเยี่ยม ☐ ดี ☐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

☐ ไม่ผ่าน ☐ ปรับปรุง

ร้อยละ 50-66 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)

ร้อยละ 40-49 ระดับคุณภาพ ดี (2)

ร้อยละ 20-39 ระดับคุณภาพ พอใช้ (1)

ร้อยละ 0-19 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม
(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การประยุกต์สร้างสรรค์ผลงาน

เรื่อง มุมกล้องในการถ่ายทำวิดีโอ

ครูผู้สอน นายเดชน์ ทรัพย์ธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2568

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลา 8 คาบ

เวลา 2 คาบ

วันที่ /..... /.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.5 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน

ว 4.2 ม.5 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และใช้ความรู้ด้านวิทยาการ คอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับบริการหรือผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตจริงอย่างสร้างสรรค์

สาระสำคัญ

มุมกล้อง (Camera Angles) มีบทบาทสำคัญในการสร้างอารมณ์และความหมายในวิดีโอ เช่น Low Angle, High Angle, Eye Level, Overhead Shot

การเลือกมุมกล้องที่เหมาะสมช่วยเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพในการเล่าเรื่อง

ความเข้าใจในมุมกล้องช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการถ่ายทำวิดีโอได้อย่างสร้างสรรค์

สมรรถนะของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต |
| ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |

☐ รักความเป็นไทย

☐ มีจิตสาธารณะ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายประเภทของมุมกล้องและบทบาทของแต่ละมุมได้
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ผลกระทบของมุมกล้องต่อการสร้างอารมณ์และการเล่าเรื่องในวิดีโอได้
3. นักเรียนสามารถออกแบบและทดลองถ่ายทำวิดีโอโดยใช้มุมกล้องที่หลากหลายได้

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบ 5E

1. Engage (10 นาที)

- กิจกรรม:
 - ครูฉายคลิปวิดีโอสั้น ๆ ที่ใช้มุมกล้องที่หลากหลาย พร้อมถามคำถามกระตุ้นความสนใจ เช่น
 - "มุมกล้องแต่ละมุมส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมอย่างไร?"
 - "ทำไมผู้กำกับถึงเลือกใช้มุมกล้องนี้ในฉากนี้?"
- สื่อ: ตัวอย่างวิดีโอที่มีการใช้มุมกล้องที่หลากหลาย

2. Explore (20 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนแบ่งกลุ่มเล็ก (4-5 คน) ศึกษาตัวอย่างภาพหรือวิดีโอสั้น ๆ และระบุชนิดของมุมกล้องที่พบ
 - นักเรียนทดลองใช้สมาร์ทโฟนหรือกล้องที่เตรียมไว้ ลองถ่ายภาพในมุมกล้องต่าง ๆ เช่น Low Angle, High Angle, Over-The-Shoulder
- สื่อ: ตัวอย่างภาพนิ่งหรือคลิปวิดีโอสั้น ๆ, สมาร์ทโฟนหรือกล้อง

3. Explain (20 นาที)

- กิจกรรม:
 - ครูอธิบายประเภทของมุมกล้อง เช่น
 - Eye Level: สร้างความเป็นธรรมชาติ
 - Low Angle: สื่อถึงพลังหรืออำนาจ
 - High Angle: สื่อถึงความเล็กหรือความด้อย
 - Overhead Shot: ให้มุมมองภาพรวม
 - นักเรียนอภิปรายและตั้งคำถามเพิ่มเติม
- สื่อ: สไลด์ประกอบคำอธิบาย

4. Elaborate (50 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนออกแบบฉากถ่ายทำ (เช่น ฉากสนทนา, ฉากแสดงอารมณ์) โดยเลือกใช้มุมกล้องที่เหมาะสม
 - ทดลองถ่ายทำและแก้ไขมุมกล้องเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด
 - นำเสนอผลงานและอธิบายเหตุผลในการเลือกใช้มุมกล้อง
- สื่อ: กล้องถ่ายวิดีโอหรือสมาร์ทโฟน

5. Evaluate (10 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนแสดงผลงานถ่ายทำและสรุปประเมินผลงานโดยใช้เกณฑ์รูบิค
 - นักเรียนทำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความเข้าใจและการนำไปใช้

สื่อการเรียนการสอน

- สื่อการสอน Google Slides
- เครื่องมือ Generative AI เช่น Canva, ChatGPT, Synthesia
- กล้องถ่ายวิดีโอหรือสมาร์ทโฟน
- วิดีโอที่ถ่าย

แหล่งการเรียนรู้

- Google Classroom รายวิชา
- เว็บไซต์ออนไลน์ (<https://ekkarin.strisuksa.ac.th>)
- เอกสารประกอบการเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. อธิบายประเภทและบทบาทของมุมกล้อง	ทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2. วิเคราะห์ผลกระทบของมุมกล้อง	ทดสอบ	ใบงาน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
3. ออกแบบและทดลองถ่ายทำโดยใช้มุมกล้อง	ประเมินการใช้งาน	แบบประเมิน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์

บันทึกความคิดเห็นครูประจำรายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

ครูผู้สอน

วันที่..... เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกความคิดเห็นครูพี่เลี้ยง
แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK Model
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเอกกรินทร์ ศรีผ่อง)

ครูพี่เลี้ยง

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ☐ อนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- ☐ ไม่อนุญาตให้ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประภาส ศรีทอง)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกหลังสอน

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้นจำนวน.....คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
- 2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิด.....จำนวน.....ข้อ พบว่า
นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย.....จากคะแนนเต็ม.....มีนักเรียนร้อยละ.....ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่
กำหนดไว้คือร้อยละ 70

2.) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ผลการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ ผ่านเกณฑ์การประเมินและ
มีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ ในระดับดีขึ้นไป

3.) การประเมินด้านเจตคติ

ผลการประเมินโดยใช้แบบประเมินจิตวิทยาาสตร์ พบว่ามีนักเรียน ร้อยละ ผ่านเกณฑ์การ
ประเมิน และมีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่กำหนดไว้ระดับ 3 ขึ้นไป

3. ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

เกณฑ์การให้คะแนนรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. อธิบายประเภทและบทบาทของมุกกลิ้ง	อธิบายได้ครบถ้วนชัดเจน พร้อมยกตัวอย่างที่เหมาะสม	อธิบายได้ดี แต่ขาดรายละเอียดบางส่วน	อธิบายได้เพียงบางส่วน	ไม่สามารถอธิบายได้
2. วิเคราะห์ผลกระทบของมุกกลิ้ง	วิเคราะห์ได้อย่างครบถ้วน พร้อมเหตุผลที่ชัดเจน	วิเคราะห์ได้ดี แต่ยังขาดรายละเอียดบางจุด	วิเคราะห์ได้เพียงบางส่วน	ไม่สามารถวิเคราะห์ได้
3. ออกแบบและทดลองถ่ายทำโดยใช้มุกกลิ้ง	ออกแบบและทดลองถ่ายทำได้เหมาะสม มีความสร้างสรรค์ พร้อมเหตุผลที่ชัดเจน	ออกแบบและทดลองถ่ายทำได้ดี แต่ยังขาดความชัดเจนในบางส่วน	ทดลองถ่ายทำได้บางส่วน แต่ยังไม่ครบถ้วนตามเทคนิคที่เรียน	ไม่สามารถออกแบบหรือทดลองถ่ายทำได้

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การประเมิน: ดีเยี่ยม: 10-12 คะแนน ดี: 7-9 คะแนน พอใช้: 4-6 คะแนน ปรับปรุง: 0-3 คะแนน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

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

แบบประเมินเจตคติ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การ ประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็นประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงานสำเร็จ ส่งงาน ตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

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

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
12 - 15	ดี
18 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้ง ต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	3.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	3.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	3.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	3.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	3.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน

สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน

ดีมาก	คิดเป็นร้อยละ.....	ดี	คิดเป็นร้อยละ.....
พอใช้	คิดเป็นร้อยละ.....	ปรับปรุง	คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่หาความรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน
ระดับ ☐ ดีเยี่ยม ☐ ดี ☐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน
☐ ไม่ผ่าน ☐ ปรับปรุง

ร้อยละ 50-66 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)
ร้อยละ 40-49 ระดับคุณภาพ ดี (2)
ร้อยละ 20-39 ระดับคุณภาพ พอใช้ (1)
ร้อยละ 0-19 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม
(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การประยุกต์สร้างสรรค์ผลงาน

เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงาน

ครูผู้สอน นายเดชนิษฐ์ ชอบธรรม

ภาคเรียนที่ 2/2568

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลา 8 คาบ

เวลา 4 คาบ

วันที่ /..... /.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.5 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน

ว 4.2 ม.5 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และใช้ความรู้ด้านวิทยาการ คอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับบริการหรือผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตจริงอย่างสร้างสรรค์

สาระสำคัญ

AI สามารถช่วยในกระบวนการสร้างสรรค์เนื้อหา เช่น การเขียนสคริปต์ การสร้างสตอรี่บอร์ด และการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ ความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือ AI ที่เหมาะสม เช่น AI สำหรับสร้างข้อความ (ChatGPT), สร้างภาพ (DALL·E) และตัดต่อวิดีโอ การผสมผสานความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์และเทคโนโลยี AI สามารถเพิ่มประสิทธิภาพและลดเวลาในการผลิตเนื้อหา

สมรรถนะของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต |
| ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |

☐ รักความเป็นไทย

☐ มีจิตสาธารณะ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการใช้ AI ในกระบวนการสร้างเนื้อหาดิจิทัลได้
2. นักเรียนสามารถเขียนสคริปต์และสร้างสตอรี่บอร์ดโดยใช้เครื่องมือ AI ได้
3. นักเรียนสามารถสร้างชิ้นงานดิจิทัลคอนเทนต์อย่างสร้างสรรค์โดยใช้ AI ได้

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบ 5E

1. Engage (20 นาที)

- กิจกรรม:
 - ครูฉายตัวอย่างชิ้นงานดิจิทัลคอนเทนต์ที่สร้างด้วย AI พร้อมถามคำถามกระตุ้น เช่น
 - "คิดว่า AI ช่วยในขั้นตอนใดของการสร้างสรรค์ชิ้นงานนี้?"
 - "ความแตกต่างระหว่างงานที่สร้างด้วย AI และงานที่ทำด้วยมือคืออะไร?"
- สื่อ: ตัวอย่างวิดีโอ/ภาพดิจิทัลคอนเทนต์ที่ใช้ AI ในการสร้าง

2. Explore (50 นาที)

- กิจกรรม:
 - นักเรียนแบ่งกลุ่มศึกษาเครื่องมือ AI เช่น
 - ChatGPT: สำหรับเขียนสคริปต์
 - DALL-E: สำหรับสร้างภาพประกอบ
 - AI ตัดต่อวิดีโอ เช่น Runway หรือ Canva
 - แต่ละกลุ่มทดลองใช้เครื่องมือ AI และบันทึกข้อดี/ข้อเสียของเครื่องมือแต่ละชนิด
- สื่อ: คอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟน, คู่มือการใช้งาน AI

3. Explain (40 นาที)

- กิจกรรม:
 - ครูอธิบายกระบวนการสร้างเนื้อหาดิจิทัลโดยใช้ AI ได้แก่
 - การระดมความคิด
 - การเขียนสคริปต์ด้วย AI
 - การสร้างสตอรี่บอร์ดจากภาพที่ AI ช่วยสร้าง
 - การผลิตชิ้นงานขั้นสุดท้าย
 - นักเรียนอภิปรายข้อดีและข้อจำกัดของการใช้ AI
- สื่อ: สไลด์นำเสนอ กระดาษสำหรับจดบันทึก

4. Elaborate (90 นาที)

- กิจกรรม:

- นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบและสร้างชิ้นงานดิจิทัลคอนเทนต์ที่กำหนด เช่น วิดีโอโปรโมทสินค้า
- กระบวนการ:
 - ใช้ ChatGPT ช่วยเขียนสคริปต์
 - ใช้ DALL-E หรือเครื่องมือ AI อื่น ๆ ช่วยสร้างภาพประกอบ
 - รวมภาพและข้อความเพื่อผลิตชิ้นงาน
- นำเสนอผลงานต่อชั้นเรียนและรับคำแนะนำ

- สื่อ: คอมพิวเตอร์, กล้องถ่ายวิดีโอ, ซอฟต์แวร์ตัดต่อ

5. Evaluate (20 นาที)

- กิจกรรม:

- นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน พร้อมอธิบายการเลือกใช้ AI และการตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์
- ครูประเมินผลงานโดยใช้เกณฑ์รูบิค และให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเอง

สื่อการเรียนการสอน

- สื่อการสอน Google Slides
- เครื่องมือ Generative AI เช่น Canva, ChatGPT, Synthesia
- กล้องถ่ายวิดีโอ สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ตัดต่อ

แหล่งการเรียนรู้

- Google Classroom รายวิชา
- เว็บไซต์ออนไลน์ (<https://ekkarin.strisuksa.ac.th>)
- เอกสารประกอบการเรียน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. อธิบายการใช้ AI ในการสร้างเนื้อหา	ทดสอบ	ใบงาน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
2. การเขียนสคริปต์และสร้างสตอรี่บอร์ด	ทดสอบ	ใบงาน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์
3. การสร้างชิ้นงานดิจิทัลคอนเทนต์	ประเมินผลงาน	แบบประเมิน	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์

บันทึกความคิดเห็นครูประจำรายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ.....

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

ครูผู้สอน

วันที่..... เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกความคิดเห็นครูพี่เลี้ยง
แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK Model
- ☐ มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง)

ครูพี่เลี้ยง

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้

- ☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☐ มีการใช้สื่อ/นวัตกรรม/เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ จัดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน
- ☐ มีการจำแนกผู้เรียนตามความเหมาะสม/คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- ☐ มีการบูรณาการ
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผลตรงตามตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/กิจกรรม
- ☐ มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

- ☐ อนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- ☐ ไม่อนุญาตให้ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☐ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายประภาส ศรีทอง)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

บันทึกหลังสอน

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้นจำนวน.....คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน () ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิด.....จำนวน.....ข้อ พบว่า
นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย.....จากคะแนนเต็ม.....มีนักเรียนร้อยละ.....ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่
กำหนดไว้คือร้อยละ 70

2.) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ผลการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ ผ่านเกณฑ์การประเมินและ
มีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ ในระดับดีขึ้นไป

3.) การประเมินด้านเจตคติ

ผลการประเมินโดยใช้แบบประเมินจิตวิทยาาสตร์ พบว่ามีนักเรียน ร้อยละ ผ่านเกณฑ์การ
ประเมิน และมีนักเรียนร้อยละ ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่กำหนดไว้ระดับ 3 ขึ้นไป

3. ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายเตชินท์ ขอบธรรม)

เกณฑ์การให้คะแนนรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. อธิบายการใช้ AI ในการสร้างเนื้อหา	อธิบายได้ครบถ้วนและชัดเจน พร้อมยกตัวอย่างที่เหมาะสม	อธิบายได้ดี แต่ขาดรายละเอียดบางส่วน	อธิบายได้เพียงบางส่วน	ไม่สามารถอธิบายได้
2. การเขียนสคริปต์และสร้างสตอรี่บอร์ด	สร้างได้ครบถ้วน สอดคล้องกับเป้าหมาย และนำ AI มาใช้อย่างเหมาะสม	สร้างได้ดี แต่ยังขาดรายละเอียดหรือการเชื่อมโยงบางส่วน	สร้างได้เพียงบางส่วน และยังไม่สมบูรณ์	ไม่สามารถสร้างสคริปต์หรือสตอรี่บอร์ดได้
3. การสร้างชิ้นงานดิจิทัลคอนเทนต์	สร้างชิ้นงานที่มีความสร้างสรรค์ ใช้ AI อย่างเหมาะสม และตอบโจทย์เป้าหมาย	สร้างได้ดี แต่ยังขาดความละเอียดหรือการประยุกต์บางจุด	สร้างได้เพียงบางส่วน ขาดความสมบูรณ์ในเนื้อหาและการออกแบบ	ไม่สามารถสร้างชิ้นงานได้

เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การประเมิน: ดีเยี่ยม: 10-12 คะแนน ดี: 7-9 คะแนน พอใช้: 4-6 คะแนน ปรับปรุง: 0-3 คะแนน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน
(นายเตชินท์ ขอบธรรม)
...../...../.....

แบบประเมินเจตคติ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับ การ ประเมิน	มีความ กระตือรือร้น ในการ ทำงาน			ปฏิบัติงาน อย่างมี ความสุข			เห็นประโยชน์ ของการ ทำงาน			ทำงาน ตามหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			ทำงานสำเร็จ ส่งงาน ตรงเวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
12 - 15	ดี
18 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน : นักเรียนได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ☒ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้ง ต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	3.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	3.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	3.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	3.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	3.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน	รวม คะแนน ระดับ			

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน

สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน

ดีมาก	คิดเป็นร้อยละ.....	ดี	คิดเป็นร้อยละ.....
พอใช้	คิดเป็นร้อยละ.....	ปรับปรุง	คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม

(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ☒ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่หาความรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน

ระดับ ☐ ดีเยี่ยม ☐ ดี ☐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

☐ ไม่ผ่าน ☐ ปรับปรุง

ร้อยละ 50-66 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)

ร้อยละ 40-49 ระดับคุณภาพ ดี (2)

ร้อยละ 20-39 ระดับคุณภาพ พอใช้ (1)

ร้อยละ 0-19 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

นายเตชินท์ ขอบธรรม
(นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู)

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



แผนการจัดการเรียนรู้
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ว30298 คอมพิวเตอร์ 2
นายเตชินท์ ชอบธรรม
นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู