



แผนการจัดการเรียนรู้

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

การต้านทุจริตในสถานการณ์การเปลี่ยนฉับพลันทางเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Disruption)



หลักสูตรต้านทุจริตศึกษา พ.ศ. 2564

สารบัญ

เรื่อง การด้านทฤษฎีในสถานการณ์การเปลี่ยนฉับพลันทางเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Disruption)

	หน้า
หน่วยที่ ๑ Digital Disruption	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ Digital Disruption	๓
หน่วยที่ ๒ รูปแบบและลักษณะของ Digital Disruption	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ คิดก่อนแชร์	๗
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ ไม่ตกหลุมพรางกลลวง	๑๔
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ	๒๑
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เป็นคนดีเท่าจะตาย	๒๘
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ พลเมืองดิจิทัล	๓๕
หน่วยที่ ๓ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ กฎหมายน่ารู้	๔๕
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์	๕๒
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๙ การเผยแพร่ข้อมูลที่เหมาะสม	๖๒
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๐ การพนันออนไลน์	๖๙
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๑ การทำธุรกรรมออนไลน์	๗๘
หน่วยที่ ๔ โอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๒ การล่อลวงทางไซเบอร์	๘๓
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๓ เทคโนโลยีในการด้านทฤษฎี	๙๑
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๔ โอกาสทางลบของการใช้เทคโนโลยีในการด้านทฤษฎี	๙๖
หน่วยที่ ๕ ภัยของการใช้เทคโนโลยีในการด้านทฤษฎี	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๕ โอกาสในการลดการด้านทฤษฎีในยุค Digital Disruption	๑๐๔
หน่วยที่ ๖ โอกาสในการลดการด้านทฤษฎีในยุค Digital Disruption	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๖ การลดการด้านทฤษฎีในยุค Digital Disruption (๑)	๑๐๗
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๗ การลดการด้านทฤษฎีในยุค Digital Disruption (๒)	๑๑๙
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๘ นวัตกรรมการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการด้านทฤษฎี	๑๒๗
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๙ นวัตกรรมการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการด้านทฤษฎี	๑๓๒
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒๐ นวัตกรรมการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการด้านทฤษฎี	๑๔๑

หน่วยที่ ๑

Digital Disruption

หน่วยที่ ๑ ชื่อหน่วย Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง Digital Disruption

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนสามารถรู้และเข้าใจ Digital Disruption ในชีวิตประจำวันได้ (K,S)

๒.๒ นักเรียนสามารถบอกความสำคัญของ Digital Disruption ในชีวิตประจำวันได้ (R)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ความสามารถในการคิด (คิดวิเคราะห์)

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) มีวินัย

๒) ใฝ่เรียนรู้

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

๒) ครูตั้งคำถามว่า “นักเรียนรู้ไหมว่า Digital disruption คืออะไร” นักเรียนตอบได้ตามความเข้าใจ

๓) นักเรียนดูกรณีศึกษา “ปรับตัวเพื่ออยู่รอดในยุค Digital Disruption” (เข้าถึงออนไลน์

<https://youtu.be/๒iE-Q๙๙๙rlk>)

๔) ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับคำว่า Digital Disruption ที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน

๕) นักเรียนแต่ละคนสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับในหัวข้อ “Digital Disruption ในชีวิตประจำวัน” ในรูปแบบผังความคิดลงในกระดาษ A๔

๖) นักเรียนนำเสนอแผนผังความคิด (สุ่มเลือกผลงานในการนำเสนอ)

๗) นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับ

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- ๑) กรณีศึกษา “ปรับตัวเพื่ออยู่รอดในยุค Digital Disruption”
(<https://youtu.be/๒iE-Q๙๙๙rlk>)
- ๒) แผนผังความคิด (Mind Mapping)
- ๓) กระดาษ A๔

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

- ๑) ให้นักเรียนสรุปแผนผังความคิดในหัวข้อ “Digital Disruption ในชีวิตประจำวัน”

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

- ๑) แบบประเมินแผนผังความคิด

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

แบบประเมินแผนผังความคิด (สำหรับครูผู้สอน)

คำชี้แจง ให้ครูผู้สอนทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	สรุปความรู้ ได้ถูกต้องครบ ตรงประเด็น				การเชื่อมโยง ความรู้ได้ถูกต้อง ตามลำดับ ชั้นความสัมพันธ์				มีความคิด สร้างสรรค์ในการ เขียนผังความคิด				รวม
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	
๑														
๒														
๓														
๔														
๕														

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ดีมาก = ๔

ดี = ๓

พอใช้ = ๒

ปรับปรุง = ๑

คะแนนตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนน คุณภาพ

๑๐ - ๑๒ ดีมาก

๗ - ๙ ดี

๔ - ๖ พอใช้

๑ - ๓ ควรปรับปรุง

แบบประเมินแผนผังความคิด

รายการประเมิน

๑. สรุปองค์ความรู้ ครอบคลุมประเด็น
๒. การเชื่อมโยงความรู้ได้ถูกต้องตามลำดับชั้นความสัมพันธ์
๓. มีความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนผังความคิด

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. สรุปความรู้ได้ถูกต้องครบตรงประเด็น	สามารถสรุปความรู้ได้ครบและตรงประเด็นและถูกต้องทุกหัวข้อ	สามารถสรุปความรู้ได้ครบ ตรงประเด็น และมีความถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	สรุปความรู้ไม่ครบทุกประเด็น	สรุปความรู้ไม่ถูกต้อง
๒. การเชื่อมโยงความรู้ได้ถูกต้องตามลำดับชั้นความสัมพันธ์	สามารถเชื่อมโยงความรู้ได้ถูกต้องตามลำดับความสัมพันธ์	สามารถเชื่อมโยงความรู้ได้และลำดับความสัมพันธ์ได้ค่อนข้างครบ	สามารถเชื่อมโยงความรู้และลำดับความสัมพันธ์ได้บ้าง	สามารถเชื่อมโยงความรู้ได้แต่ไม่เป็นไปตามลำดับความสัมพันธ์
๓. มีความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนผังความคิด	สามารถเขียนผังความคิดได้ในรูปแบบที่ถูกต้องและสวยงาม	สามารถเขียนผังความคิดได้ถูกต้องและมีข้อบกพร่องเพียงเล็กน้อย	สามารถเขียนผังความคิดได้และมีข้อบกพร่องเป็นบางส่วน	สามารถเขียนผังความคิดได้แต่ขาดรูปแบบและความสวยงาม

คะแนนตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนน	คุณภาพ
๑๐ - ๑๒	ดีมาก
๗ - ๙	ดี
๔ - ๖	พอใช้
๑ - ๓	ควรปรับปรุง

หน่วยที่ ๒

รูปแบบและลักษณะของ Digital Disruption

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วย รูปแบบและลักษณะของ Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง คิดก่อนแชร์

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนมีความสามารถในการสร้างและจัดการในการระบุตัวตนด้วยความซื่อสัตย์ ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ (Digital citizen identity) (R)

๒.๒ นักเรียนมีความสามารถในการตรวจจับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต และจัดการกับสถานการณ์อย่างชาญฉลาด (Cyberbullying management) (O)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

- ๑) รูปแบบและลักษณะของ Digital Disruption
- ๒) Digital citizen identity
- ๓) Cyberbullying management

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

- ๑) ความสามารถในการคิด (การคิดวิเคราะห์)

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

- ๑) มีวินัย
- ๒) ใฝ่เรียนรู้
- ๓) มุ่งมั่นในการทำงาน

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

- ๑) ครูบอกจุดประสงค์ให้นักเรียนทราบ
- ๒) ครูอธิบาย เรื่อง Digital citizen identity ความสามารถในการสร้างและจัดการในการระบุตัวตนด้วยความซื่อสัตย์ ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ และเรื่อง Cyberbullying management ความสามารถในการตรวจจับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต และจัดการกับสถานการณ์อย่างชาญฉลาด

๓) นักเรียนและครูร่วมกันระดมความคิด เรื่องของ Digital citizen identity และ Cyberbullying management

๔) นักเรียนทำกิจกรรมบทอินเทอร์เน็ท กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง แม่น้ำแห่งความจริง เข้าถึงออนไลน์ <https://beinternetawesome.withgoogle.com/>

๕) นักเรียนและครูร่วมกันอภิปราย สรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมอินเทอร์เน็ท Be internet awesome เรื่อง แม่น้ำแห่งความจริง

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๑) คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์มือถือ

๒) แหล่งเรียนรู้บนอินเทอร์เน็ทกิจกรรม Be internet awesome เรื่อง แม่น้ำแห่งความจริง เข้าถึงออนไลน์ <https://beinternetawesome.withgoogle.com/>

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

๑) ประเมินผลจากใบประกาศนียบัตรการเข้าร่วมกิจกรรม

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑) แบบประเมินชิ้นงาน

๒) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

๑) นักเรียนผ่านการประเมิน ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

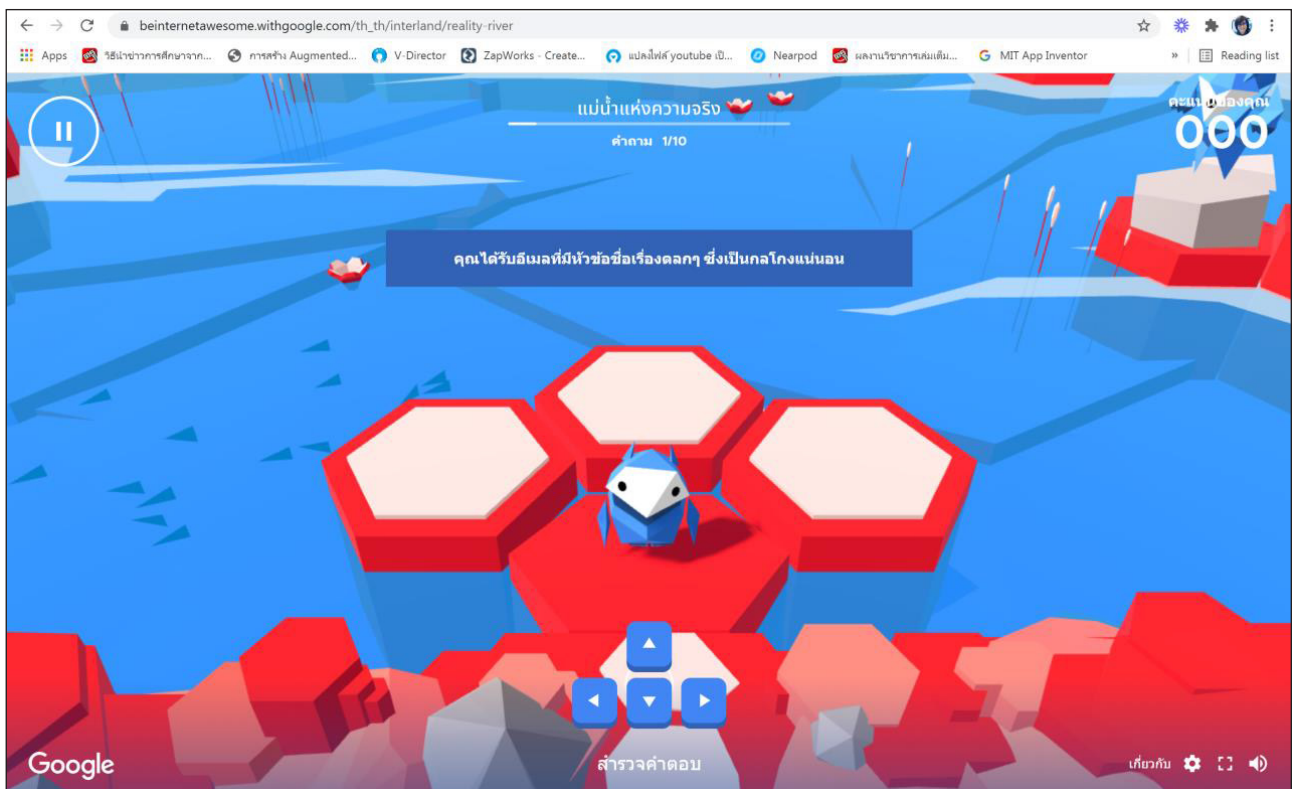
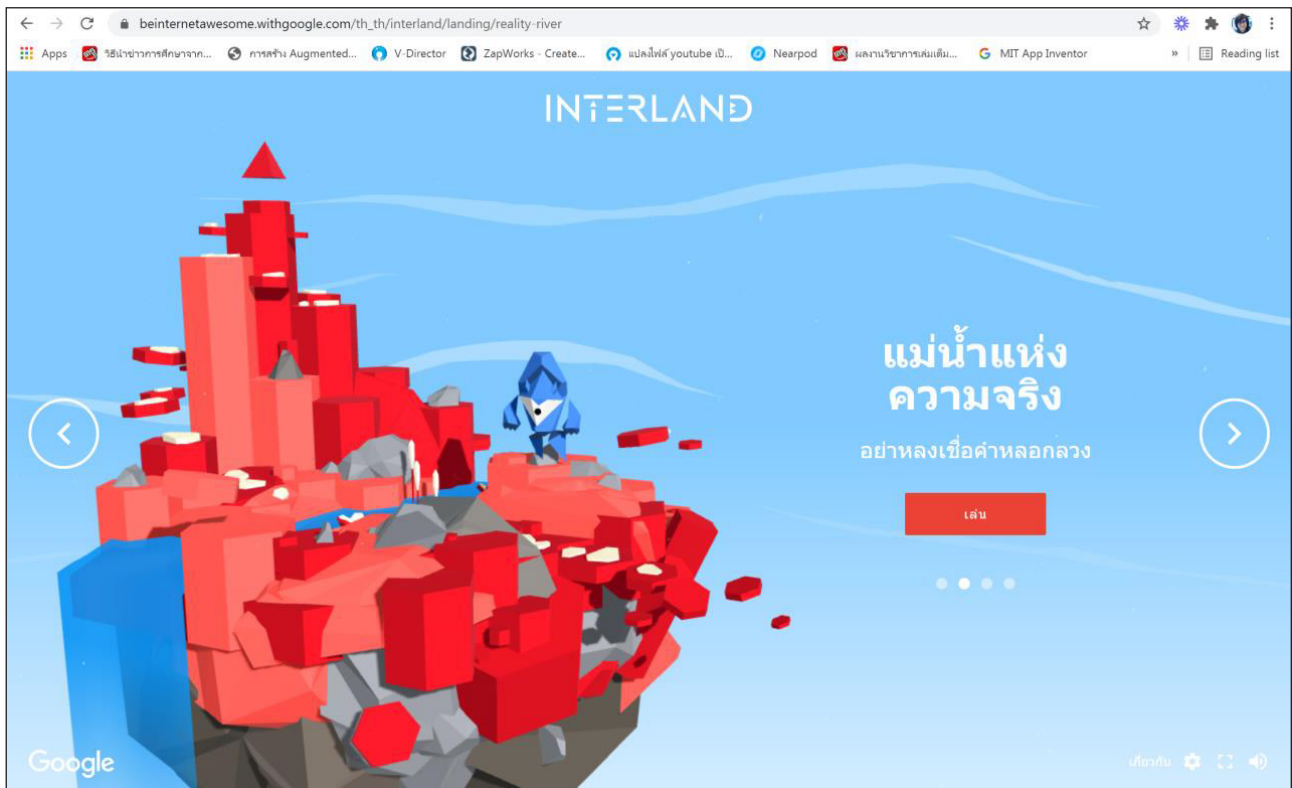
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง แม่น้ำแห่งความจริง

เข้าถึงออนไลน์ <https://beinternetawesome.withgoogle.com/>



แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตการทำงานของผู้เรียน โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน			การมีส่วนร่วม ร่วมแสดง ความคิดเห็น ในการ อภิปราย			การรับฟัง ความคิดเห็น ของผู้อื่น			การตอบ คำถาม			ความรับผิดชอบ ต่องาน ที่ได้รับ มอบหมาย			รวม คะแนน
	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	
ชื่อ - สกุล																

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ

รายการประเมิน	อธิบายระดับคุณภาพ		
	๓ (ดีมาก)	๒ (ดี)	๑ (พอใช้)
ความสนใจในการเรียน	มีความสนใจในการเรียน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมตลอดเวลา	มีความสนใจในการเรียน บ้างเล็กน้อย	ไม่ให้ความสนใจในการเรียน
การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปราย	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายเป็นอย่างดี	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายบ้างเล็กน้อย	ไม่ให้ความร่วมมือในการอภิปราย
การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นอย่างดี	การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นบ้างเล็กน้อย	ไม่การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
การตอบคำถาม	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการตอบคำถามเป็นอย่างดี	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการตอบคำถามบ้างเล็กน้อย	ไม่ให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม
ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จสิ้นสมบูรณ์ทันเวลา	ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จแต่ไม่ทันเวลา	ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จตามที่กำหนดไว้

เกณฑ์คะแนนรวม

คะแนน	คุณภาพ
๐ - ๔	ถ้าทำงานนั้นอยู่ในระดับต้องปรับปรุง
๕ - ๗	ถ้าทำงานนั้นอยู่ในระดับพอใช้
๘ - ๑๐	ถ้าทำงานนั้นอยู่ในระดับดี

แบบประเมินผลชิ้นงาน

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องคะแนนพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติดังนี้

ลำดับที่	หัวข้อประเมิน ระดับคะแนน	ความถูกต้อง			ความ เรียบร้อย			ความคิด สร้างสรรค์			รวม คะแนน	การประเมิน ผลงาน		หมายเหตุ
	ชื่อ-สกุล	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑		ผ่าน	ไม่ผ่าน	
๑														
๒														
๓														
๔														
๕														
๖														
๗														
๘														
๙														
๑๐														

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ

รายการประเมิน	อธิบายระดับคุณภาพ		
	๓ (ดีมาก)	๒ (ดี)	๑ (พอใช้)
ความถูกต้อง	ผลงานมีความถูกต้องสมบูรณ์	ผลงานมีความถูกต้องบ้างเล็กน้อย	ผลงานไม่มีความถูกต้อง
ความเรียบร้อย	ผลงานมีความเรียบร้อยสมบูรณ์	ผลงานมีความเรียบร้อยบ้างเล็กน้อย	ผลงานไม่มีความเรียบร้อย
ความคิดสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันทสวยงาม - มีความสะอาด - มีความคิดสร้างสรรค์ - ความเป็นระเบียบ อ่านง่าย	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันทสวยงาม - มีความสะอาด - มีความคิดสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันทสวยงามและมีความสะอาด

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน	คุณภาพ
๔ - ๙	ผ่าน
๘ - ๙	ดี
๖ - ๗	ปานกลาง
๔ - ๕	พอใช้
คะแนนต่ำกว่า ๔	ไม่ผ่าน

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วย รูปแบบและลักษณะของ Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ไม่ตกหลุมพรางกลลวง

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนมีความสามารถในการจำแนกข้อมูลที่เป็นจริงและข้อมูลที่เป็นเท็จ เนื้อหาที่ดีและเนื้อหาที่เป็นอันตราย และการติดต่อออนไลน์ที่น่าเชื่อถือและน่าสงสัยได้ (Critical thinking) (S)

๒.๒ นักเรียนมีความสามารถในการจัดการเวลาในโลกออนไลน์ การจัดการเวลาเพื่อภารกิจที่หลากหลาย และการจัดการเวลาและกำกับตัวเองในการทำกิจกรรมในสื่อสังคมออนไลน์ได้ (Screen time management) (T)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

- ๑) รูปแบบและลักษณะของ Digital Disruption
- ๒) Critical thinking
- ๓) Screen time management

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

- ๑) ความสามารถในการคิด (การคิดวิเคราะห์)

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

- ๑) มีวินัย
- ๒) ใฝ่เรียนรู้
- ๓) มุ่งมั่นในการทำงาน

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูบอกจุดประสงค์ให้นักเรียนทราบ

๒) ครูอธิบาย เรื่อง Digital citizen identity ความสามารถในการสร้างและจัดการในการระบุตัวตนด้วยความซื่อสัตย์ ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ และเรื่อง Cyberbullying management ความสามารถในการตรวจจับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต และจัดการกับสถานการณ์อย่างชาญฉลาด

๓) นักเรียนและครูร่วมกันระดมความคิดเรื่องของ Digital citizen identity และ Cyberbullying management

๔) นักเรียนทำกิจกรรมบทอินเทอร์เน็ต กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง แม่น้ำแห่งความจริง เข้าถึงออนไลน์ <https://beinternetawesome.withgoogle.com/>

๕) นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม อินเทอร์เน็ต Be internet awesome เรื่อง แม่น้ำแห่งความจริง

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๑) คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์มือถือ

๒) แหล่งเรียนรู้บนอินเทอร์เน็ต กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง หุบเขาแห่งความใส่ใจ
เข้าถึงออนไลน์ <https://beinternetawesome.withgoogle.com/>

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

๑) ประเมินผลจากใบประกาศนียบัตรการเข้าร่วมกิจกรรม

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑) แบบประเมินชิ้นงาน

๒) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

๑) นักเรียนผ่านการประเมิน ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

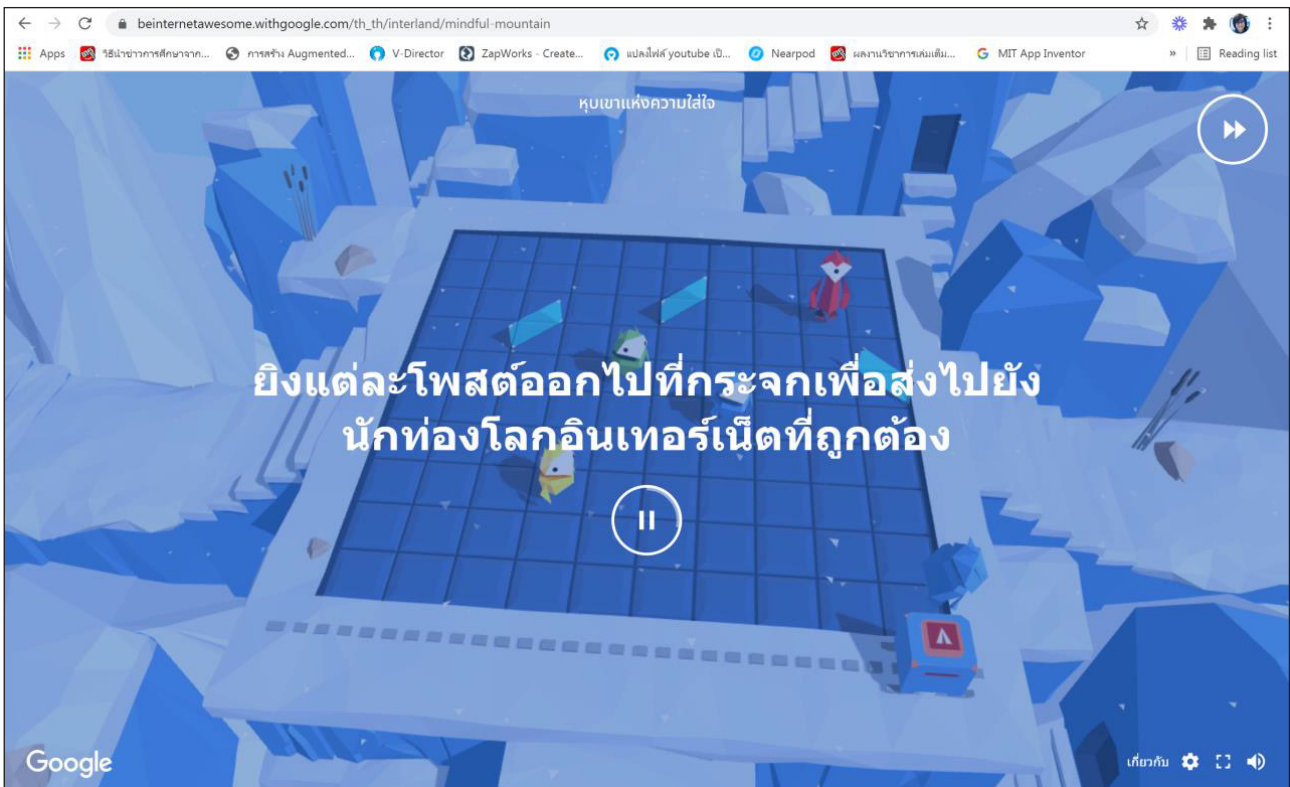
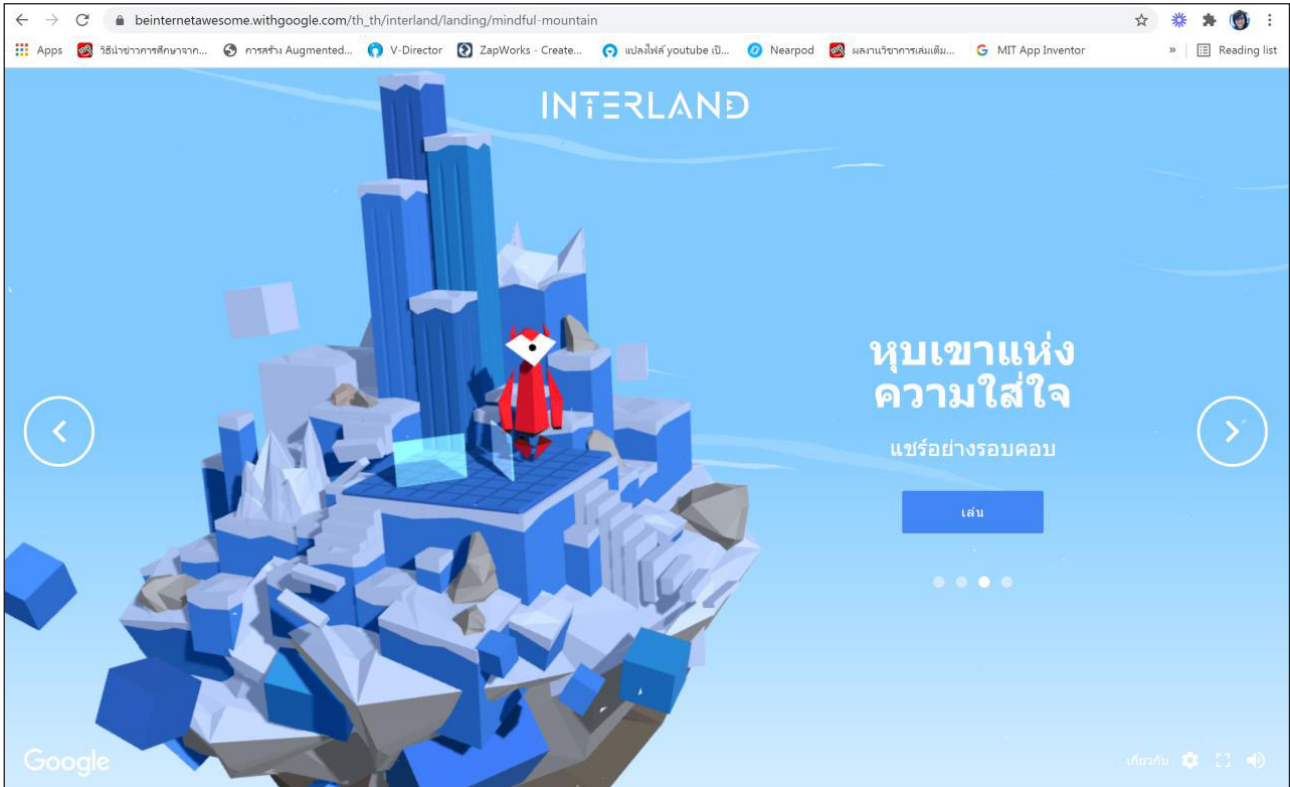
.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(.....)

๗. ภาคผนวก

กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง หุบเขาแห่งความใส่ใจ
เข้าถึงออนไลน์ <https://beinternetawesome.withgoogle.com/>



แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตการทำงานของผู้เรียน โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน			การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปราย			การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น			การตอบคำถาม			ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย			รวมคะแนน
	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	
ชื่อ - สกุล																

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ

รายการประเมิน	อธิบายระดับคุณภาพ		
	๓ (ดีมาก)	๒ (ดี)	๑ (พอใช้)
ความสนใจในการเรียน	มีความสนใจในการเรียน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมตลอดเวลา	มีความสนใจในการเรียน บ้างเล็กน้อย	ไม่ให้ความสนใจในการเรียน
การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปราย	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายเป็นอย่างดี	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายบ้างเล็กน้อย	ไม่ให้ความร่วมมือในการอภิปราย
การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นอย่างดี	การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นบ้างเล็กน้อย	ไม่การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
การตอบคำถาม	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการตอบคำถามเป็นอย่างดี	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการตอบคำถามบ้างเล็กน้อย	ไม่ให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม
ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จสิ้นสมบูรณ์ทันเวลา	ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จแต่ไม่ทันเวลา	ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จตามที่กำหนดไว้

เกณฑ์คะแนนรวม

คะแนน	คุณภาพ
๐ - ๔	ถ้าทำงานนั้นอยู่ในระดับต้องปรับปรุง
๕ - ๗	ถ้าทำงานนั้นอยู่ในระดับพอใช้
๘ - ๑๐	ถ้าทำงานนั้นอยู่ในระดับดี

แบบประเมินผลชิ้นงาน

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องคะแนนพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติดังนี้

ลำดับที่	หัวข้อประเมิน ระดับคะแนน	ความถูกต้อง			ความ เรียบร้อย			ความคิด สร้างสรรค์			รวม คะแนน	การประเมิน ผลงาน		หมายเหตุ
	ชื่อ-สกุล	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑		ผ่าน	ไม่ผ่าน	
๑														
๒														
๓														
๔														
๕														
๖														
๗														
๘														
๙														
๑๐														

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ

รายการประเมิน	อธิบายระดับคุณภาพ		
	๓ (ดีมาก)	๒ (ดี)	๑ (พอใช้)
ความถูกต้อง	ผลงานมีความถูกต้องสมบูรณ์	ผลงานมีความถูกต้องบ้างเล็กน้อย	ผลงานไม่มีความถูกต้อง
ความเรียบร้อย	ผลงานมีความเรียบร้อยสมบูรณ์	ผลงานมีความเรียบร้อยบ้างเล็กน้อย	ผลงานไม่มีความเรียบร้อย
ความคิดสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันสวยงาม - มีความสะอาด - มีความคิดสร้างสรรค์ - ความเป็นระเบียบ อ่านง่าย	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันสวยงาม - มีความสะอาด - มีความคิดสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันสวยงามและมีความสะอาด

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน	คุณภาพ
๔ - ๙	ผ่าน
๘ - ๙	ดี
๖ - ๗	ปานกลาง
๔ - ๕	พอใช้
คะแนนต่ำกว่า ๔	ไม่ผ่าน

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วย รูปแบบและลักษณะของ Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง เก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนมีความสามารถในการปกป้องข้อมูล โดยการสร้างความปลอดภัยของรหัสผ่าน และการจัดการการคุกคามทางไซเบอร์ที่มีความหลากหลายได้ (Cyber security management) (S)

๒.๒ นักเรียนมีความสามารถในการทำความเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยทางดิจิทัล ผลกระทบของร่องรอยทางดิจิทัลที่มีต่อชีวิตจริง และจัดการร่องรอยทางดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบได้ (Digital footprints) (T)

๒.๓ นักเรียนมีความสามารถในการตรวจจับสถานการณ์ การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตและจัดการกับสถานการณ์อย่างชาญฉลาด (Cyberbullying management) (T)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

- ๑) รูปแบบและลักษณะของ Digital Disruption
- ๒) Cyber security management
- ๓) Digital footprints
- ๔) Cyberbullying management

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

- ๑) ความสามารถในการคิด (การคิดวิเคราะห์)

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

- ๑) มีวินัย
- ๒) ใฝ่เรียนรู้
- ๓) มุ่งมั่นในการทำงาน

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

- ๑) ครูบอกจุดประสงค์ให้นักเรียนทราบ

๒) ครูอธิบาย เรื่อง Cyber security management ความสามารถในการปกป้องข้อมูลโดยการสร้างความปลอดภัยของรหัสผ่าน และการจัดการการคุกคามทางไซเบอร์ที่มีความหลากหลาย เรื่อง Digital footprints ความสามารถในการทำความเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยทางดิจิทัล ผลกระทบของร่องรอยทางดิจิทัลที่มีต่อชีวิตจริง และจัดการร่องรอยทางดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ และเรื่อง Cyberbullying management ความสามารถในการตรวจจับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตและจัดการกับสถานการณ์อย่างชาญฉลาด

๓) นักเรียนและครูร่วมกันระดมความคิด เรื่องของ Cyber security management Digital footprints และ Cyberbullying management

๔) นักเรียนทำกิจกรรมบทอินเทอร์เนต กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง หอคอยแห่งชุมชนทรัพย์ เข้าถึงออนไลน์ <https://beinternetawesome.withgoogle.com/>

๕) นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม อินเทอร์เนต กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง หอคอยแห่งชุมชนทรัพย์

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๑) คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์มือถือ

๒) แหล่งเรียนรู้บนอินเทอร์เน็ต กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง หอคอยแห่งชุมชนทรัพย์ เข้าถึงออนไลน์ <https://beinternetawesome.withgoogle.com/>

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

๑) ประเมินผลจากใบประกาศนียบัตรการเข้าร่วมกิจกรรม

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑) แบบประเมินชิ้นงาน

๒) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

๑) นักเรียนผ่านการประเมิน ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

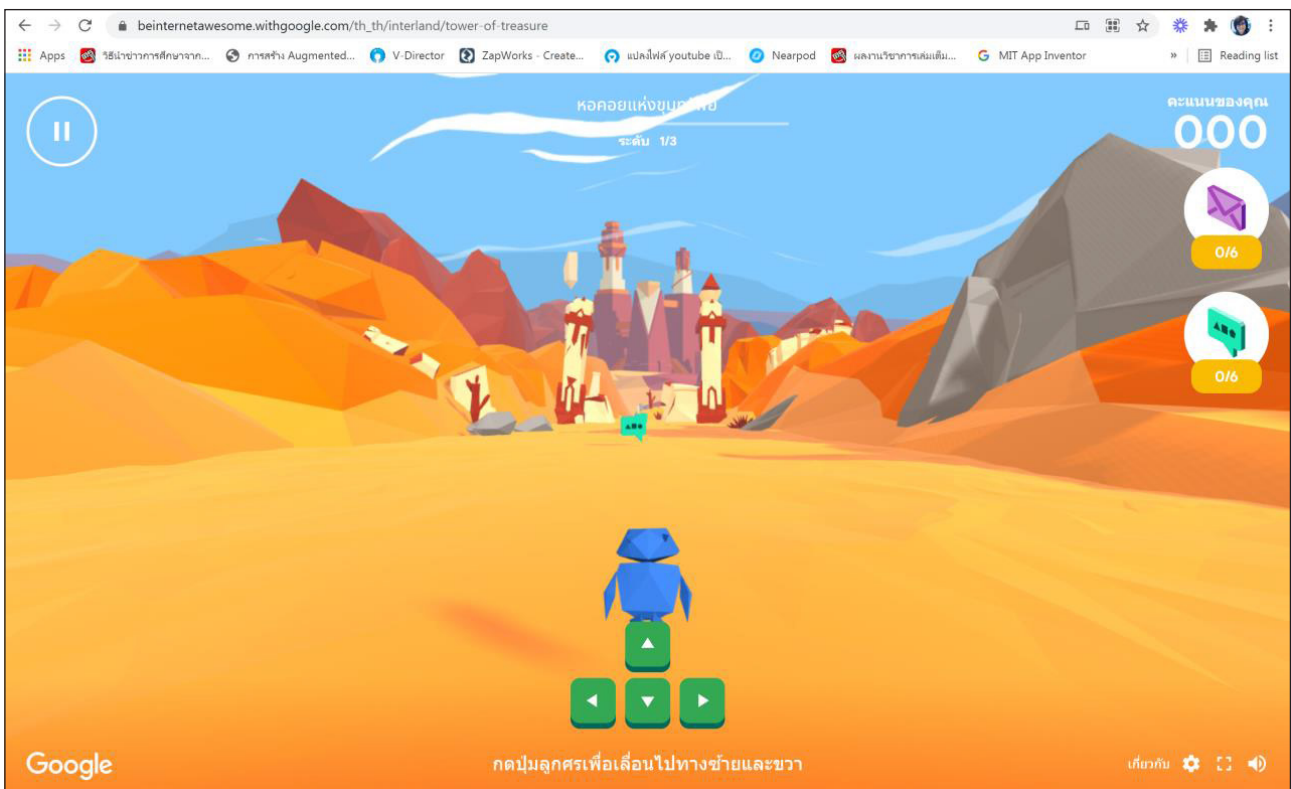
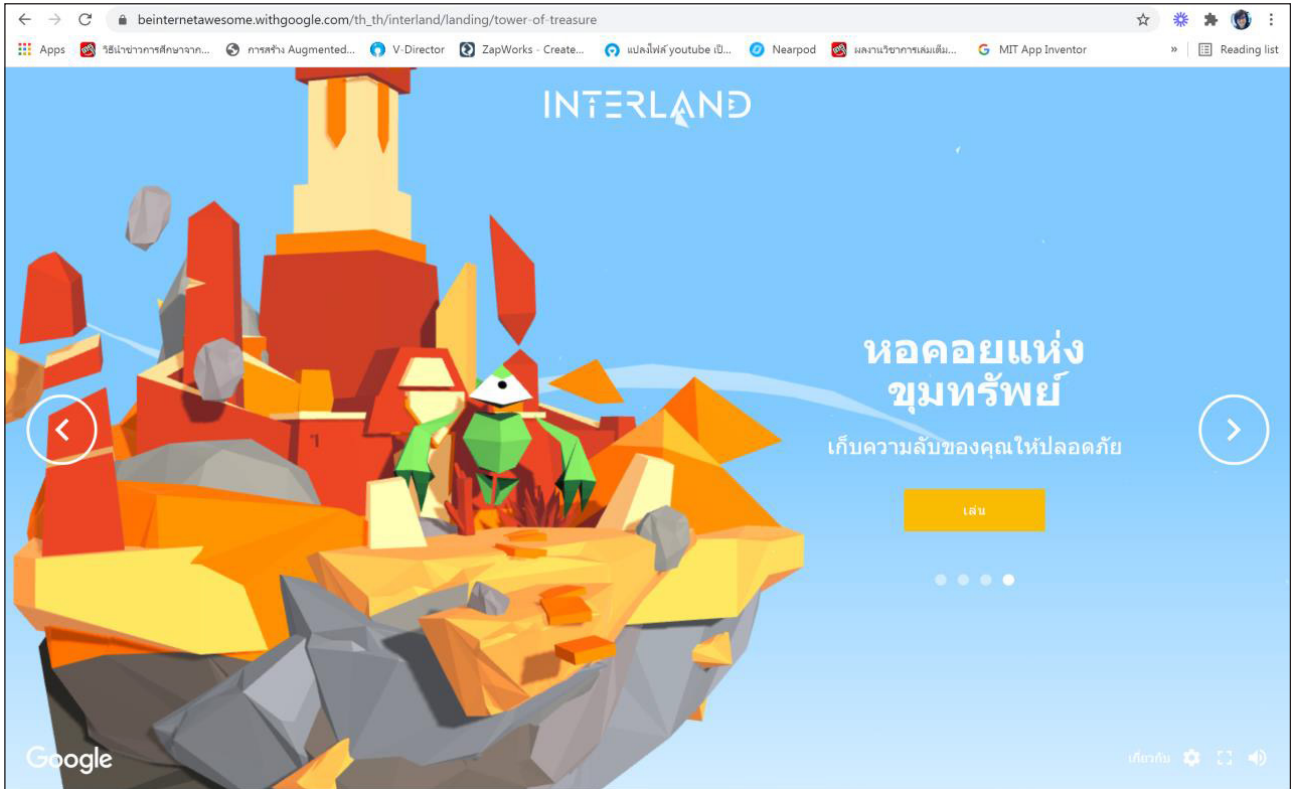
.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง หอคอยแห่งขุมทรัพย์

เข้าถึงออนไลน์ <https://beinternetawesome.withgoogle.com/>



แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตการทำงานของผู้เรียน โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน			การมีส่วนร่วม ร่วมแสดง ความคิดเห็น ในการ อภิปราย			การรับฟัง ความคิดเห็น ของผู้อื่น			การตอบ คำถาม			ความรับผิดชอบ ต่องาน ที่ได้รับ มอบหมาย			รวม คะแนน
	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	
ชื่อ - สกุล																

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ

รายการประเมิน	อธิบายระดับคุณภาพ		
	๓ (ดีมาก)	๒ (ดี)	๑ (พอใช้)
ความสนใจในการเรียน	มีความสนใจในการเรียน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมตลอดเวลา	มีความสนใจในการเรียน บ้างเล็กน้อย	ไม่ให้ความสนใจในการเรียน
การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปราย	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายเป็นอย่างดี	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายบ้างเล็กน้อย	ไม่ให้ความร่วมมือในการอภิปราย
การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นอย่างดี	การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นบ้างเล็กน้อย	ไม่การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
การตอบคำถาม	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการตอบคำถามเป็นอย่างดี	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการตอบคำถามบ้างเล็กน้อย	ไม่ให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม
ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จสิ้นสมบูรณ์ทันเวลา	ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จแต่ไม่ทันเวลา	ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จตามที่กำหนดไว้

เกณฑ์คะแนนรวม

คะแนน	คุณภาพ
๐ - ๔	ถ้าทำงานนั้นอยู่ในระดับต้องปรับปรุง
๕ - ๗	ถ้าทำงานนั้นอยู่ในระดับพอใช้
๘ - ๑๐	ถ้าทำงานนั้นอยู่ในระดับดี

แบบประเมินผลชิ้นงาน

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องคะแนนพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติดังนี้

ลำดับที่	หัวข้อประเมิน ระดับคะแนน	ความถูกต้อง			ความ เรียบร้อย			ความคิด สร้างสรรค์			รวม คะแนน	การประเมิน ผลงาน		หมายเหตุ
	ชื่อ-สกุล	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑		ผ่าน	ไม่ผ่าน	
๑														
๒														
๓														
๔														
๕														
๖														
๗														
๘														
๙														
๑๐														

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ

รายการประเมิน	อธิบายระดับคุณภาพ		
	๓ (ดีมาก)	๒ (ดี)	๑ (พอใช้)
ความถูกต้อง	ผลงานมีความถูกต้องสมบูรณ์	ผลงานมีความถูกต้องบ้างเล็กน้อย	ผลงานไม่มีความถูกต้อง
ความเรียบร้อย	ผลงานมีความเรียบร้อยสมบูรณ์	ผลงานมีความเรียบร้อยบ้างเล็กน้อย	ผลงานไม่มีความเรียบร้อย
ความคิดสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันสวยงาม - มีความสะอาด - มีความคิดสร้างสรรค์ - ความเป็นระเบียบ อ่านง่าย	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันสวยงาม - มีความสะอาด - มีความคิดสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันสวยงามและมีความสะอาด

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน	คุณภาพ
๔ - ๙	ผ่าน
๘ - ๙	ดี
๖ - ๗	ปานกลาง
๔ - ๕	พอใช้
คะแนนต่ำกว่า ๔	ไม่ผ่าน

หน่วยที่ ๒ ชื่อหน่วย รูปแบบและลักษณะของ Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง เป็นคนดีเท่าจะตาย

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนมีความสามารถในการตรวจจับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต และจัดการกับสถานการณ์อย่างชาญฉลาดได้ (Cyberbullying management) (R)

๒.๒ นักเรียนมีความสามารถในการแสดงออกถึงความใส่ใจในความรู้สึก และความต้องการในโลกออนไลน์ ทั้งของตนเองและของผู้อื่น (Digital empathy) (G)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

- ๑) รูปแบบและลักษณะของ Digital Disruption
- ๒) Cyberbullying management
- ๓) Digital empathy

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

- ๑) ความสามารถในการคิด (การคิดวิเคราะห์)

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

- ๑) มีวินัย
- ๒) ใฝ่เรียนรู้
- ๓) มุ่งมั่นในการทำงาน

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

- ๑) ครูบอกจุดประสงค์ให้นักเรียนทราบ
- ๒) ครูอธิบาย เรื่อง Cyberbullying management ความสามารถในการตรวจจับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต และจัดการกับสถานการณ์อย่างชาญฉลาด และเรื่อง Digital empathy ความสามารถในการแสดงออกถึงความใส่ใจในความรู้สึกและความต้องการในโลกออนไลน์ทั้งของตนเองและของผู้อื่น

๓) นักเรียนและครูร่วมกันระดมความคิด เรื่องของ Cyberbullying management และ Digital empathy

๔) นักเรียนทำกิจกรรมบทอินเทอร์เน็ต กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง อาณาจักรแห่งความเมตตา เข้าถึงออนไลน์ <https://beinternetawesome.withgoogle.com/>

๕) นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม อินเทอร์เน็ต กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง อาณาจักรแห่งความเมตตา

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๑) คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์มือถือ

๒) แหล่งเรียนรู้บนอินเทอร์เน็ต กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง อาณาจักรแห่งความเมตตา
เข้าถึงออนไลน์ <https://beinternetawesome.withgoogle.com/>

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

๑) ประเมินผลจากใบประกาศนียบัตรการเข้าร่วมกิจกรรม

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑) แบบประเมินชิ้นงาน

๒) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

๑) นักเรียนผ่านการประเมิน ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

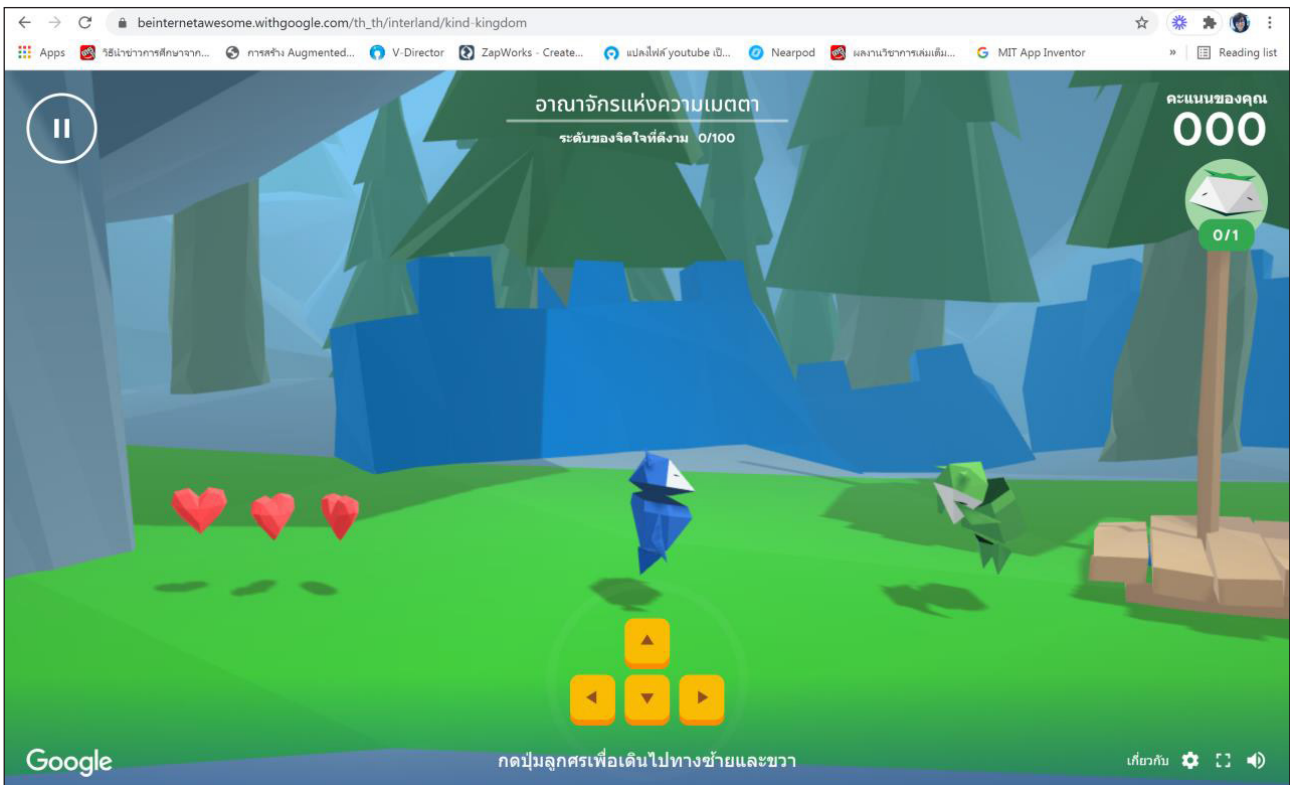
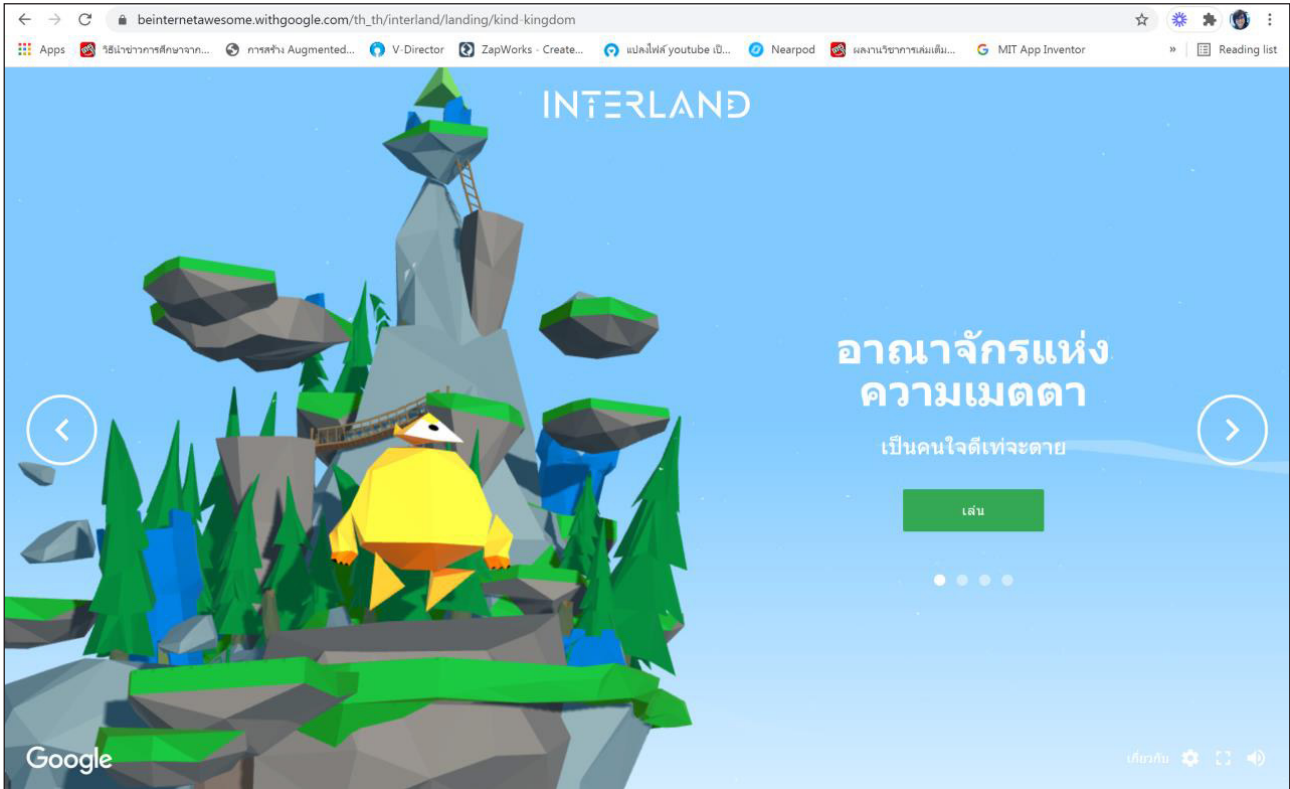
.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(.....)

๗. ภาคผนวก

กิจกรรม Be internet awesome เรื่อง อาณาจักรแห่งความเมตตา
เข้าถึงออนไลน์ <https://beinternetawesome.withgoogle.com/>



แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตการทำงานของผู้เรียน โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน			การมีส่วนร่วม ร่วมแสดง ความคิดเห็น ในการ อภิปราย			การรับฟัง ความคิดเห็น ของผู้อื่น			การตอบ คำถาม			ความรับผิดชอบ ต่องาน ที่ได้รับ มอบหมาย			รวม คะแนน
	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	
ชื่อ - สกุล																

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ

รายการประเมิน	อธิบายระดับคุณภาพ		
	๓ (ดีมาก)	๒ (ดี)	๑ (พอใช้)
ความสนใจในการเรียน	มีความสนใจในการเรียน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมตลอดเวลา	มีความสนใจในการเรียนบ้างเล็กน้อย	ไม่ให้ความสนใจในการเรียน
การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปราย	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายเป็นอย่างดี	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการอภิปรายบ้างเล็กน้อย	ไม่ให้ความร่วมมือในการอภิปราย
การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นอย่างดี	การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นบ้างเล็กน้อย	ไม่การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
การตอบคำถาม	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการตอบคำถามเป็นอย่างดี	ร่วมแสดงความคิดเห็นในการตอบคำถามบ้างเล็กน้อย	ไม่ให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม
ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จสิ้นสมบูรณ์ทันเวลา	ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จแต่ไม่ทันเวลา	ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จตามที่กำหนดไว้

เกณฑ์คะแนนรวม

คะแนน	คุณภาพ
๐ - ๔	ถ้าทำงานนั้นอยู่ในระดับต้องปรับปรุง
๕ - ๗	ถ้าทำงานนั้นอยู่ในระดับพอใช้
๘ - ๑๐	ถ้าทำงานนั้นอยู่ในระดับดี

แบบประเมินผลชิ้นงาน

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องคะแนนพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติดังนี้

ลำดับที่	หัวข้อประเมิน ระดับคะแนน	ความถูกต้อง			ความ เรียบร้อย			ความคิด สร้างสรรค์			รวม คะแนน	การประเมิน ผลงาน		หมายเหตุ
	ชื่อ-สกุล	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑		ผ่าน	ไม่ผ่าน	
๑														
๒														
๓														
๔														
๕														
๖														
๗														
๘														
๙														
๑๐														

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ

รายการประเมิน	อธิบายระดับคุณภาพ		
	๓ (ดีมาก)	๒ (ดี)	๑ (พอใช้)
ความถูกต้อง	ผลงานมีความถูกต้องสมบูรณ์	ผลงานมีความถูกต้องบ้างเล็กน้อย	ผลงานไม่มีความถูกต้อง
ความเรียบร้อย	ผลงานมีความเรียบร้อยสมบูรณ์	ผลงานมีความเรียบร้อยบ้างเล็กน้อย	ผลงานไม่มีความเรียบร้อย
ความคิดสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันสวยงาม - มีความสะอาด - มีความคิดสร้างสรรค์ - ความเป็นระเบียบ อ่านง่าย	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันสวยงาม - มีความสะอาด - มีความคิดสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันสวยงามและมีความสะอาด

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน	คุณภาพ
๔ - ๙	ผ่าน
๘ - ๙	ดี
๖ - ๗	ปานกลาง
๔ - ๕	พอใช้
คะแนนต่ำกว่า ๔	ไม่ผ่าน

หน่วยที่ ๒ รูปแบบและลักษณะของ Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่องพลเมืองดิจิทัล

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัล (R)

๒.๒ นักเรียนมีคุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัล (G)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) คุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัล

การระบุตัวตนในโลกออนไลน์และออฟไลน์ การจัดการเวลาในโลกออนไลน์ และการกำกับตัวเองในการทำกิจกรรมในสื่อสังคมออนไลน์ การตรวจจับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต และจัดการกับสถานการณ์อย่างเหมาะสม การปกป้องข้อมูลและความปลอดภัยของรหัสผ่านและการจัดการการคุกคามทางไซเบอร์ที่หลากหลาย การจัดการข้อมูลส่วนบุคคลที่เผยแพร่ในโลกออนไลน์ เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัวของตนเองและของผู้อื่น การจำแนกข้อมูลที่เป็นจริงและข้อมูลที่เป็นเท็จ เนื้อหาที่ดีและเนื้อหาที่เป็นอันตราย และการติดต่อออนไลน์ที่น่าเชื่อถือและน่าสงสัย การทำความเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยทางดิจิทัล และผลกระทบที่มีต่อชีวิตจริง การจัดการร่องรอยทางดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ การแสดงออกถึงความใส่ใจในความรู้สึกและความต้องการในโลกออนไลน์ทั้งของตนเองและของผู้อื่น

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ความสามารถในการคิด (มีความสามารถในการคิดอย่างมีระบบ)

๒) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต (หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น)

๓) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี)

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) อยู่อย่างพอเพียง

๒) มีจิตสาธารณะ

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูทบทวนความรู้เรื่อง “คุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัล” จากกิจกรรม Be internet awesome

๒) ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๔-๕ คน (คละความสามารถ)

๓) นักเรียนแต่ละกลุ่มจับสลากเลือกกรณีศึกษาที่ครูกำหนดไว้ดังนี้

- กรณีศึกษา ““UNDO” ชีวิตที่กด undo ทุกอย่างได้”

- กรณีศึกษา “Cyberbullying เป็นเรื่องปกติหรือ?”

๔) นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิดถึงสาเหตุ และผลกระทบของพฤติกรรมที่ปรากฏ จากกรณีศึกษาที่ได้รับแล้ว บันทึกผลในใบงาน “Cause and Effect”

๕) นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นสาเหตุและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากกรณีศึกษาที่กลุ่มตนเองได้รับ

๖) นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับ

๗) นักเรียนแต่ละคนเขียนสะท้อนคิดในใบงาน KWL

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๑) กรณีศึกษา ““UNDO” ชีวิตที่กด undo ทุกอย่างได้”

เข้าถึงออนไลน์: https://www.youtube.com/watch?v=JUuse๑๓Y_Q๘

๒) กรณีศึกษา “Cyberbullying เป็นเรื่องปกติหรือ ?”

เข้าถึงออนไลน์: <https://www.youtube.com/watch?v=GKF๔๔๘๘๕๘๑M>

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

๑) สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

๒) นำเสนอผลการระดมความคิด

๓) ตรวจใบงาน

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

๒) แบบประเมินการนำเสนอ

๓) แบบประเมินใบงาน

- ใบงาน “Cause and Effect”

- ใบงาน KWL

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

๑) นักเรียนผ่านการประเมิน ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(.....)

๗. ภาคผนวก

(สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น ใบความรู้ ใบกิจกรรม แบบบันทึกกิจกรรม หรือแนวทางการตอบ)

ใบงาน Cause and Effect

กลุ่มที่ เรื่องพลเมืองดิจิทัล กรณีศึกษา

Cause	and	Effect
พฤติกรรมที่ปรากฏจากกรณีศึกษา..... เป็นเพราะขาดคุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัลใดบ้าง และทำให้เกิดผลกระทบอย่างไรบ้าง		
Effect		
<ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____ • _____ • _____ • _____ 		

ใบงาน KWL

เรื่องคุณลักษณะพลเมืองดิจิทัล

ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง

คุณลักษณะใดบ้างที่จำเป็นเพื่อให้เราสามารถเรียนรู้และอยู่รอดได้ในฐานะพลเมืองดิจิทัล

K สิ่งที่นักเรียนรู้	W สิ่งที่นักเรียนต้องการรู้	L สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้
สรุป		

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

คำชี้แจง : ให้ครูสังเกตการทำงานของนักเรียน โดยทำเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน			การมีส่วนร่วม ร่วมแสดง ความคิดเห็น ในการระดม ความคิด			การรับฟัง ความคิดเห็น ของผู้อื่น			การตอบ คำถาม			ความรับผิดชอบ ต่องานที่ ได้รับมอบ หมาย			รวม คะแนน
	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	
ชื่อ - สกุล																๑๐

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน ๐-๔ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับต้องปรับปรุง
- ให้คะแนน ๕-๗ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับพอใช้
- ให้คะแนน ๘-๑๐ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับดี

แบบประเมินการนำเสนอผลงานรายกลุ่ม (สำหรับครูผู้สอน/นักเรียน)

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

- คำชี้แจง : ๑. ทำเครื่องหมายถูกลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมินพฤติกรรม
 ๒. รวมคะแนนการประเมิน และเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมิน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ความถูกต้องของเนื้อหา				วิธีการนำเสนอของกลุ่ม				ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม				รวมคะแนน
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (.....)
/...../.....

เกณฑ์การประเมิน

ความถูกต้องของเนื้อหา

- ๔ หมายถึง มีเนื้อหาสาระครบถ้วนสมบูรณ์
- ๓ หมายถึง มีเนื้อหาสาระค่อนข้างครบถ้วน
- ๒ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์พอใช้
- ๑ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ต้องปรับปรุง

วิธีการนำเสนอของกลุ่ม

- ๔ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานแปลกใหม่ น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดีมาก
- ๓ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดี
- ๒ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน น่าสนใจพอใช้ ลำดับเรื่องราวได้พอใช้
- ๑ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน ไม่น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ไม่ดี

ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม

- ๔ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดีมาก ลำดับความได้ชัดเจนเข้าใจง่าย
- ๓ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดี ลำดับความได้ดีพอใช้
- ๒ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมออกเสียงได้ถูกต้องพอใช้ ลำดับความได้พอเข้าใจ
- ๑ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ไม่ถูกต้อง ลำดับความไม่ชัดเจน

ระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
คะแนน	๔	๓	๒	๑

เกณฑ์คะแนนรวม

คะแนน	คุณภาพ
๑๐-๑๒	ดีมาก
๗-๙	ดี
๔-๖	พอใช้
๑-๓	ปรับปรุง

แบบประเมินใบงาน Cause and Effect

คำชี้แจง : ให้ครูประเมินผลงานใบงานนักเรียน โดยการประเมินคะแนนลงในช่องรายการประเมินกำหนดตามตาราง
แบบทำแบบประเมินใบงาน Cause and Effect

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	การแสดง ความคิดเห็น	เนื้อหา	นำเสนอ	ความ สวยงาม	ตรงต่อ เวลา	รวม ๒๐ คะแนน	สรุปผล การประเมิน ผ่าน/ไม่ผ่าน

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	๔	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	๓	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	๒	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง	ให้	๑	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๘-๒๐	ดีมาก
๑๔-๑๗	ดี
๑๐-๑๓	พอใช้
ต่ำกว่า ๑๐	ปรับปรุง
นักเรียนได้รับระดับคุณภาพ “พอใช้” ขึ้นไปถือว่า “ผ่าน”	

แบบประเมินใบงาน KWL

คำชี้แจง : ให้ครูประเมินผลงานใบงานนักเรียนโดยการประเมินคะแนนลงในช่องรายการประเมินกำหนดตามตาราง
แนบท้ายแบบประเมินใบงาน KWL

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	การแสดง ความคิด เห็น	เนื้อหา	นำเสนอ	ความ สวยงาม	ตรง ต่อเวลา	รวม ๒๐ คะแนน	สรุปผลการ ประเมิน ผ่าน/ไม่ผ่าน
๑								
๒								
๓								
๔								
๕								
๖								
๗								
๘								
๙								
๑๐								

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๘-๒๐	ดีมาก
๑๔-๑๗	ดี
๑๐-๑๓	พอใช้
ต่ำกว่า ๑๐	ปรับปรุง
นักเรียนได้รับระดับคุณภาพ “พอใช้” ขึ้นไปถือว่า “ผ่าน”	

ตารางแนบท้ายแบบประเมินใบงาน KWL

ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง

คุณลักษณะใดบ้างที่จำเป็นเพื่อให้เราสามารถเรียนรู้และอยู่รอดได้ในฐานะพลเมืองดิจิทัล

	ระดับการประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การแสดงความคิดเห็น	<ul style="list-style-type: none"> แสดงความคิดเห็นในช่อง K ได้ ๑๐ ข้อคำถามขึ้นไป แสดงความคิดเห็นในช่อง W ได้ ๑๐ ข้อคำถามขึ้นไป แสดงความคิดเห็นในช่อง L ได้ ๑๐ ข้อคำถามขึ้นไป 	<ul style="list-style-type: none"> แสดงความคิดเห็นในช่อง K ได้ ๙-๑๐ ข้อคำถาม แสดงความคิดเห็นในช่อง W ได้ ๙-๑๐ ข้อคำถาม แสดงความคิดเห็นในช่อง L ได้ ๙-๑๐ ข้อคำถาม 	<ul style="list-style-type: none"> แสดงความคิดเห็นในช่อง K ได้ ๗-๘ ข้อคำถาม แสดงความคิดเห็นในช่อง W ได้ ๗-๘ ข้อคำถาม แสดงความคิดเห็นในช่อง L ได้ ๗-๘ ข้อคำถาม 	<ul style="list-style-type: none"> แสดงความคิดเห็นในช่อง K ได้ น้อยกว่า ๗ ข้อ แสดงความคิดเห็นในช่อง W ได้ น้อยกว่า ๗ ข้อ แสดงความคิดเห็นในช่อง L ได้ น้อยกว่า ๗ ข้อ
เนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาครบถ้วนตามสาระที่กำหนด ๑๐๐% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๑๐๐% ลำดับหัวข้อเนื้อหาชัดเจน มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๑๐๐% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตามสาระที่กำหนด ๘๐-๙๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๘๐-๙๙% ลำดับหัวข้อเนื้อหาชัดเจน มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๘๐-๙๙% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตามสาระที่กำหนด ๖๐-๗๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๖๐-๗๙% มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๖๐-๗๙% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตามสาระที่กำหนด ต่ำว่า ๕๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษาต่ำว่า ๕๙% มีการสรุปไม่สมเหตุสมผลต่ำว่า ๕๙%
การนำเสนอ	<ul style="list-style-type: none"> พูดชัดเจนเสียงดังฟังชัด ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระ ๑๐๐% บุคลิกภาพดีและมีความมั่นใจ มีการใช้สื่อประกอบการนำเสนอ ความพร้อมในการนำเสนอ 	<ul style="list-style-type: none"> พูดชัดเจนเสียงดังฟังชัด ใช้ภาษาทางการถูกต้องตาม อักขระ ๘๐-๙๙% บุคลิกภาพดี ความพร้อมในการนำเสนอได้บางส่วน 	<ul style="list-style-type: none"> การพูดเหมาะสม ใช้ภาษาทางการถูกต้องตาม อักขระ ๖๐-๗๙% บุคลิกภาพเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> สามารถพูดนำเสนอได้ ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระต่ำว่า ๕๙% บุคลิกภาพเหมาะสม
ความสวยงาม	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีสันทสวยงาม มีความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นระเบียบอ่านง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีสันทสวยงาม มีความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีสันทสวยงามและมีความสะอาด 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีสันทสวยงามหรือเป็นไป ตามเกณฑ์อย่างน้อยหนึ่ง
การตรงต่อเวลา	<ul style="list-style-type: none"> ส่งผลงานครบถ้วนตรงตามเวลาที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> ส่งผลงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด ๕ นาที 	<ul style="list-style-type: none"> ส่งผลงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด ๑๐ นาที 	<ul style="list-style-type: none"> ส่งผลงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด ๑๕ นาที

หน่วยที่ ๓ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

หน่วยที่ ๓ ชื่อหน่วย กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง กฎหมายน่ารู้

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนสามารถบอก พ.ร.บ. และโทษที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ได้ (R,N)

๒.๒ นักเรียนสามารถเผยแพร่ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ พ.ร.บ.การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ได้ (O)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) พ.ร.บ. ข้อมูลข่าวสารทางราชการ พ.ศ. ๒๕๔๐

๒) พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๐

๓) พ.ร.บ. ข้อมูลส่วนบุคคล (พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒)

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ทักษะการใช้เทคโนโลยี

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) มีวินัย

๒) ใฝ่เรียนรู้

๓) มุ่งมั่นในการทำงาน

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

๑) ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วย ตัวอย่างกรณีศึกษาการกระทำความผิดในชีวิตประจำวัน เช่น การกระทำความผิดในชีวิตประจำวัน เช่น “การลักขโมย การกระทำความผิดกฏจราจร ว่ามีกฎหมายอะไรบ้างที่เกี่ยวข้อง” ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ครูสุ่มนักเรียน ๓ คนในการตอบคำถามและร่วมกันสรุป

(แนวการตอบ : พ.ร.บ. การจราจรทางบก กฎหมายอาญา)

๒) ครูถามนักเรียนว่า “พฤติกรรมใดบ้างที่เป็นการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ที่เกิดจาก Digital Disruption” ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นและสุ่มนักเรียน ๓- ๕ คน ตอบคำถาม

(แนวการตอบ : การบลู๊ต การนำภาพเพื่อนมาตัดต่อ การเล่นเกมพนันออนไลน์ การฉ้อโกงในการขายของออนไลน์ การนำภาพหรือข้อมูลผู้อื่นมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต)

๓) ครูถามคำถามต่อ “มีกฎหมายหรือ พ.ร.บ. อะไรบ้างที่เกี่ยวกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ที่เกิดจาก Digital Disruption”

๔) ครูแบ่งกลุ่มผู้เรียน ออกเป็น ๓ กลุ่ม (ละความสามารถ)

๕) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่ได้รับตามกลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ ๑ พ.ร.บ. คอมฯ พ.ศ. ๒๕๖๐ The Series ตอนที่ ๑ “รู้จัก พ.ร.บ. คอมฯ ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๖๐”
เข้าถึงออนไลน์ : <https://ops.mhesi.go.th/main/index.php/knowledge-base/ictc-infographic/๕๓๘-computer-law-๑>

กลุ่มที่ ๒ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ๒๕๖๐ ฉบับเข้าใจง่าย

เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=LwMSsneKuzc>

กลุ่มที่ ๓ สารระสำคัญ พ.ร.บ. คຸ້ມครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒

เข้าถึงออนไลน์ : https://www.youtube.com/watch?v=-QeJl-๒F_Vk

๖) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับในรูปแบบแผนผังความคิด ในกระดาษ A๔

๗) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมโดยยกตัวอย่างข่าวการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ ที่เกิดจาก Digital Disruption” และช่วยกันวิเคราะห์

๘) ให้นักเรียนนำเสนอผลการทำใบกิจกรรมหน้าชั้นเรียน

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๑) พ.ร.บ. คอมฯ พ.ศ. ๒๕๖๐ The Series ตอนที่ ๑ “รู้จัก พ.ร.บ. คอมฯ ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๖๐”

เข้าถึงออนไลน์ : <https://ops.mhesi.go.th/main/index.php/knowledge-base/ictc-infographic/๕๓๘-computer-law-๑>

๒) พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ๒๕๖๐ ฉบับเข้าใจง่าย

เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=LwMSsneKuzc>

๓) สารระสำคัญ พ.ร.บ.คຸ້ມครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒

เข้าถึงออนไลน์ : https://www.youtube.com/watch?v=-QeJl-๒F_Vk

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

๑) ให้นักเรียนสรุปแผนผังความคิดจากเรื่องที่สืบค้น

๒) ทำใบกิจกรรม และนำเสนอผลการค้นคว้า

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑) แบบประเมินการนำเสนอ

๒) แบบประเมินการทำกิจกรรมกลุ่ม

๓) แบบประเมินแผนผังความคิด

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

๑) นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

ใบกิจกรรม

กลุ่ม ชั้น

- | | |
|----------------------|----------------------|
| ๑. เลขที่ | ๒. เลขที่ |
| ๓. เลขที่ | ๔. เลขที่ |
| ๕. เลขที่ | ๖. เลขที่ |

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม หากกรณีศึกษาที่เคยเกิดขึ้นจากในข่าวเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ พ.ร.บ. ข้อมูลข่าวสารฯ , พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฯ , พ.ร.บ.ข้อมูลส่วนบุคคล และ พ.ร.บ. ความมั่นคงทางไซเบอร์ และช่วยกันวิเคราะห์ดังหัวข้อต่อไปนี้

๑. กรณีศึกษาเรื่อง
๒. ที่มา
๓. ประเด็นสำคัญ

๔. กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> พ.ร.บ. ข้อมูลข่าวสารฯ | <input type="checkbox"/> พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ฯ |
| <input type="checkbox"/> พ.ร.บ. ข้อมูลส่วนบุคคล | <input type="checkbox"/> พ.ร.บ. ความมั่นคงทางไซเบอร์ |

๕. โทษที่ได้รับสำหรับผู้กระทำผิด

.....

.....

๖. แนวทางการป้องกันหรือแก้ปัญหา

.....

.....

แบบประเมินแผนผังความคิด (สำหรับครูผู้สอน)

คำชี้แจง ให้ครูผู้สอนทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	สรุปความรู้ ได้ถูกต้องครบ ตรงประเด็น				การเชื่อมโยง ความรู้ได้ถูกต้อง ตามลำดับ ชั้นความสัมพันธ์				มีความคิด สร้างสรรค์ในการ เขียนผังความคิด				รวม
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	
๑														
๒														
๓														
๔														
๕														

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การให้คะแนน

- ดีมาก = ๔
- ดี = ๓
- พอใช้ = ๒
- ปรับปรุง = ๑

คะแนนตัดสินระดับคุณภาพ

- คะแนน คุณภาพ
- ๑๐ - ๑๒ ดีมาก
- ๗ - ๙ ดี
- ๔ - ๖ พอใช้
- ๑ - ๓ ควรปรับปรุง

แบบประเมินแผนผังความคิด

รายการประเมิน

๑. สรุปองค์ความรู้ ครอบคลุมประเด็น
๒. การเชื่อมโยงความรู้ได้ถูกต้องตามลำดับชั้นความสัมพันธ์
๓. มีความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนผังความคิด

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. สรุปความรู้ได้ถูกต้องครบตรงประเด็น	สามารถสรุปความรู้ได้ครบและตรงประเด็นและถูกต้องทุกหัวข้อ	สามารถสรุปความรู้ได้ครบ ตรงประเด็น และมีความถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่	สรุปความรู้ไม่ครบทุกประเด็น	สรุปความรู้ไม่ถูกต้อง
๒. การเชื่อมโยงความรู้ได้ถูกต้องตามลำดับชั้นความสัมพันธ์	สามารถเชื่อมโยงความรู้ได้ถูกต้องตามลำดับความสัมพันธ์	สามารถเชื่อมโยงความรู้ได้และลำดับความสัมพันธ์ได้ค่อนข้างครบ	สามารถเชื่อมโยงความรู้และลำดับความสัมพันธ์ได้บ้าง	สามารถเชื่อมโยงความรู้ได้แต่ไม่เป็นไปตามลำดับความสัมพันธ์
๓. มีความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนผังความคิด	สามารถเขียนผังความคิดได้ในรูปแบบที่ถูกต้องและสวยงาม	สามารถเขียนผังความคิดได้ถูกต้อง และมีข้อบกพร่องเพียงเล็กน้อย	สามารถเขียนผังความคิดได้และมีข้อบกพร่องเป็นบางส่วน	สามารถเขียนผังความคิดได้แต่ขาดรูปแบบและความสวยงาม

คะแนนตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนน	คุณภาพ
๑๐ - ๑๒	ดีมาก
๗ - ๙	ดี
๔ - ๖	พอใช้
๑ - ๓	ควรปรับปรุง

หน่วยที่ ๓ ชื่อหน่วย กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนสามารถรู้ความหมายของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และสามารถรับมือกับการถูกคุกคาม หรือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (N,R)

๒.๒ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความสอดคล้องเหตุการณ์ในกรณีศึกษา กับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ได้ (T)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) มีความรู้ความเข้าใจความหมาย และรูปแบบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ พร้อมสามารถรับมือการถูกคุกคามทางไซเบอร์

๒) พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ความสามารถในการคิด (การคิดวิเคราะห์)

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) มีวินัย

๒) ใฝ่เรียนรู้

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

๒) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น ๓ กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน ให้ศึกษากรณีศึกษา ดังนี้
กรณีศึกษาที่ ๑ : เรื่อง Stop Cyberbullying หยุดทำร้ายกัน บนโลกออนไลน์
เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=dH๗QWwEsdyw>
กรณีศึกษาที่ ๒ : COM๑๐๒ ภาพยนตร์สั้น เรื่อง MINA&LISA (พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์)
เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=JU๗๓GwOyL๔>
กรณีศึกษาที่ ๓ : เรื่อง หนึ่งโฆษณา ฉันทถูกเกลียด (Cyberbullying)
เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=cLanHx๗RbPk>

๓) นักเรียนนำเสนอผลการดูกรณีศึกษา

๔) นักเรียนทำใบกิจกรรม Q&A (คำถาม R= Reflect , C=Connect ,A= Apply)

- ๕) ครูให้นักเรียนเชื่อมโยงกรณีตัวอย่างกับ พ.ร.บ. ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในกรณีศึกษา
- ๖) นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับ

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- ๑) กรณีศึกษาที่ ๑ : เรื่อง Stop Cyberbullying หยุดทำร้ายกัน บนโลกออนไลน์
เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=dH๗QWwEsdyw>
- ๒) กรณีศึกษาที่ ๒ : COM๑๐๒ ภาพยนตร์สั้น เรื่อง MINA&LISA (พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์)
เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=JU๗๓GwOyL๔>
- ๓) กรณีศึกษาที่ ๓ : เรื่อง หนึ่งโฆษณา ฉันทถูกเกลียด (Cyberbullying)
เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=cLanHx๗RbPk>
- ๔) ใบกิจกรรม Q&A การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
- ๕) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมการเรียนรู้

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

- ๑) ประเมินใบกิจกรรม Q&A การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
- ๒) ประเมินการนำเสนอผลงาน

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

- ๑) แบบประเมินใบกิจกรรม
- ๒) แบบประเมินการนำเสนอแบบกลุ่ม

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

ใบกิจกรรม Q&A การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

Q (คำถามด้วยเทคนิคการตั้งคำถาม RCA) (R= Reflect, C=Connect, A= Apply)	A (คำตอบ)
(R= Reflect) นักเรียนรู้สึกอย่างไร ถ้าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นกับตัวเองหรือคนในครอบครัว	
(C=Connect) เคยเกิดเหตุการณ์เหล่านี้กับนักเรียนหรือไม่	
(A= Apply) <ul style="list-style-type: none"> • ถ้าเกิดเหตุการณ์แบบนี้ต่อไปในอนาคต นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร • เครื่องมือที่นำมาช่วยแก้ปัญหาดังกล่าวมีอะไรบ้าง 	

แบบประเมินใบกิจกรรม

เรื่อง Q&A การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

ใบงานที่.....ชั้น.....

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	ความถูกต้อง				การลำดับเนื้อหา				การใช้ภาษา				ความเรียบร้อย				ความคิดวิเคราะห์/ความคิดสร้างสรรค์	รวม ๒๐ คะแนน
		๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔		

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (.....)
/...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน
 ๔ คะแนน = ดีมาก
 ๓ คะแนน = ดี
 ๒ คะแนน = ปานกลาง
 ๑ คะแนน = ต่ำมาก

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ
 ช่วงคะแนน ๑๖ - ๒๐ = ดีมาก
 ช่วงคะแนน ๑๑ - ๑๕ = ดี
 ช่วงคะแนน ๕ - ๑๐ = พอใช้
 ช่วงคะแนน ๐ - ๕ = ปรับปรุง

ตารางแนบท้ายแบบประเมินใบงาน

เกณฑ์การประเมิน	ระดับการประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ความถูกต้อง	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหา มีความถูกต้อง ๑๐๐% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหา มีความถูกต้อง ๗๐% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหา มีความถูกต้อง ๕๐% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหา มีความถูกต้อง ๓๐%
การลำดับเนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาครบถ้วนตามสาระที่กำหนด ๑๐๐% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๑๐๐% ลำดับหัวข้อเนื้อหาชัดเจน มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๑๐๐% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตามสาระที่กำหนด ๘๐-๙๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๘๐-๙๙% ลำดับหัวข้อเนื้อหาชัดเจน มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๘๐-๙๙% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตามสาระที่กำหนด ๖๐-๗๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๖๐-๗๙% มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๖๐-๗๙% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตามสาระที่กำหนด ต่ำว่า ๕๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ต่ำว่า ๕๙% มีการสรุปไม่สมเหตุสมผล ต่ำว่า ๕๙%
การนำเสนอ	<ul style="list-style-type: none"> พูดชัดเจนเสียงดังฟังชัด ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระ ๑๐๐% บุคลิกภาพดีและมีความมั่นใจ มีการใช้สื่อประกอบการนำเสนอ ความพร้อมในการนำเสนอ 	<ul style="list-style-type: none"> พูดชัดเจนเสียงดังฟังชัด ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระ ๘๐-๙๙% บุคลิกภาพดี ความพร้อมในการนำเสนอได้บางส่วน 	<ul style="list-style-type: none"> การพูดเหมาะสม ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระ ๖๐-๗๙% บุคลิกภาพเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> สามารถพูดนำเสนอได้ ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระ ต่ำว่า ๕๙% บุคลิกภาพเหมาะสม
ความสวยงาม	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีสันทสวยงาม มีความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นระเบียบอ่านง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีสันทสวยงาม มีความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีสันทสวยงามและมี ความสะอาด 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีสันทสวยงามหรือ เป็นไปตามเกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่ง
ความคิดวิเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว กิ่งก้อย และ กิ่งย่อยตามลำดับ ตัวหนังสืออยู่บนเส้น ใช้คำสำคัญตรงประเด็น ใช้สัญลักษณ์หรือภาพสื่อความหมาย ใช้สีสันทัวแผ่น 	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว กิ่งก้อย และ กิ่งย่อยตามลำดับ ตัวหนังสืออยู่บนเส้น ใช้คำสำคัญตรงประเด็น ใช้สีสันทัวแผ่น 	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว กิ่งก้อย และ กิ่งย่อยตามลำดับ ใช้สีสันทัวแผ่น 	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว ขาดกิ่งก้อย แต่ขาดกิ่งย่อย ใช้สีสันทไม่ทัวแผ่น

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

คำชี้แจง : ให้ครูสังเกตการทำงานของนักเรียน โดยทำเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน			การมีส่วนร่วม ร่วมแสดง ความคิดเห็น ในการระดม ความคิด			การรับฟัง ความคิดเห็น ของผู้อื่น			การตอบ คำถาม			ความรับผิดชอบ ต่องานที่ ได้รับมอบ หมาย			รวม คะแนน
	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	
ชื่อ - สกุล																๑๐

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (.....)
/...../.....

เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน ๐-๔ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับต้องปรับปรุง
- ให้คะแนน ๕-๗ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับพอใช้
- ให้คะแนน ๘-๑๐ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับดี

แบบประเมินการนำเสนอผลงานรายกลุ่ม (สำหรับครูผู้สอน/นักเรียน)

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

- คำชี้แจง : ๑. ทำเครื่องหมายถูกลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมินพฤติกรรม
 ๒. รวมคะแนนการประเมิน และเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมิน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ความถูกต้องของเนื้อหา				วิธีการนำเสนอของกลุ่ม				ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม				รวมคะแนน
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (.....)
/...../.....

เกณฑ์การประเมิน

ความถูกต้องของเนื้อหา

- ๔ หมายถึง มีเนื้อหาสาระครบถ้วนสมบูรณ์
- ๓ หมายถึง มีเนื้อหาสาระค่อนข้างครบถ้วน
- ๒ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์พอใช้
- ๑ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ต้องปรับปรุง

วิธีการนำเสนอของกลุ่ม

- ๔ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานแปลกใหม่ น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดีมาก
- ๓ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดี
- ๒ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน น่าสนใจพอใช้ ลำดับเรื่องราวได้พอใช้
- ๑ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน ไม่น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ไม่ดี

ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม

- ๔ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดีมาก ลำดับความได้ชัดเจนเข้าใจง่าย
- ๓ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดี ลำดับความได้ดีพอใช้
- ๒ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมออกเสียงได้ถูกต้องพอใช้ ลำดับความได้พอเข้าใจ
- ๑ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ไม่ถูกต้อง ลำดับความไม่ชัดเจน

ระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
คะแนน	๔	๓	๒	๑

เกณฑ์คะแนนรวม

คะแนน	คุณภาพ
๑๐-๑๒	ดีมาก
๗-๙	ดี
๔-๖	พอใช้
๑-๓	ปรับปรุง

หน่วยที่ ๓ ชื่อหน่วย กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๙ เรื่อง การเผยแพร่ข้อมูลที่เหมาะสม

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนสามารถรู้และเข้าใจความหมายของการเผยแพร่ข้อมูลทางดิจิทัล (N)

๒.๒ นักเรียนสามารถการเผยแพร่ข้อมูลที่เหมาะสมตาม พ.ร.บ. ที่เกี่ยวข้อง (R)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

- ๑) ความหมายของการเผยแพร่ข้อมูล
- ๒) ผลที่เกิดจากการเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่เหมาะสม

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

- ๑) ทักษะการคิดวิเคราะห์

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

- ๑) มีความรับผิดชอบ
- ๒) มีสติรู้ตัว รู้คิด รู้ทำ
- ๓) คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูและนักเรียนสนทนาถึงเรื่องการเผยแพร่ข้อมูล (การแชร์) ที่นักเรียนเคยปฏิบัติ โดยแลกเปลี่ยนกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ให้สมาชิกในห้องเรียนฟัง

แนวการตอบ นักเรียนตอบว่า เคยแชร์รูปภาพเพื่อนแกล้งกันลงบนสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง, แชร์ภาพตาราใส่ชุดว่ายน้ำ, แชร์ภาพนักเรียนที่ถูกล้วงละเมิดทางเพศ เป็นต้น

- สนทนากับนักเรียนถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ว่าเป็นสิ่งที่ควรทำ หรือไม่ เพราะเหตุใด

๒) ครูเปิดวิดีโอทัศน์ กรณีศึกษาที่ ๑ : เรื่อง “เจ็ดตลาดแตก”

เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=ZtYoaU๘JKBo>

๓) ครูเปิดวิดีโอทัศน์ กรณีศึกษาที่ ๒ : เรื่อง “ซัวร์ก่อนแชร์ : น้ำมะนาวร้อนรักษามะเร็ง จริงหรือ?”

เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=lqLsjs๔-xgg>

๔) เมื่อนักเรียนชมวิดีโอทัศน์ทั้งสองเรื่องจบแล้ว ให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย การทำกิจกรรม PMI* โดยการแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น ๓ - ๕ คน เพื่อวิเคราะห์วิดีโอทัศน์ทั้ง ๒ เรื่อง แล้วหาข้อดี ข้อเสีย ข้อเสนอแนะลงในใบงาน

แนวการตอบ ร่วมทำกิจกรรม PMI โดยมีความหมายดังนี้

เครื่องมือการคิด PMI เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการมองรอบด้าน ไม่ใช่เพียงแค่หยิบยกจุดใดจุดหนึ่งมาคิด ลักษณะของการคิด มองดูจะเริ่มเฉพาะที่ข้อดีก่อน หลังจากนั้นจึงค่อยมองข้อเสีย และท้ายที่สุดจึงมองดูแต่เฉพาะข้อที่ควรสนใจ

P = Plus ข้อดีของความเห็นนี้ เราชอบเพราะอะไร

M = Minus ข้อเสีย/ด้อยของความเห็นนี้ ทำไมเราไม่ชอบ

I = Interest เราคิดว่ามีประเด็นน่าสนใจอย่างไร/ความคิดใหม่ ๆ

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นถึงประเด็นในการชมวิดิทัศน์แล้วตอบ ๓ ประเด็น คือ

๑. ข้อดี

๒. ข้อเสีย

๓. ข้อเสนอแนะ

เช่น จากคลิปวิดิทัศน์ เรื่อง “เจ็ดตาลาดแตก”

ข้อดี คือ ทำให้เห็นมุมมองของคนที่เราตัดสินว่าเป็นคนไม่ดีในตอนแรก อารมณ์รุนแรง ใจร้าย แต่เมื่อความจริงเปิดเผย เจ็ดตาเป็นคนดีมีน้ำใจ รักความยุติธรรม

ข้อเสีย คือ การนำเสนอข้อมูล หรือการเผยแพร่ข้อมูล อาจทำให้ส่งผลเสียต่อบุคคลที่เกี่ยวข้องได้

ข้อเสนอแนะ ก่อนที่เราจะเผยแพร่ข้อมูล เราต้องคิดก่อนว่า เราจะเผยแพร่ส่งผลเสียต่อผู้อื่นอย่างไร

๕) ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานของกลุ่มจากการดูวิดิทัศน์

๖) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเผยแพร่ข้อมูลที่เหมาะสมและผลที่เกิดจากการเผยแพร่ข้อมูล

แนวการตอบ การเผยแพร่ข้อมูล หรือการแชร์ ตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ปี ๒๕๖๐ มาตรา ๑๔

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๑) กรณีศึกษาที่ ๑ : เรื่อง “เจ็ดตาลาดแตก”

เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=ZtYoaU๘JKBo>

๒) กรณีศึกษาที่ ๒ : เรื่อง “ซัวร์ก่อนแชร์ : น้ามะนาวร้อนรักษามะเร็ง จริงหรือ?”

เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=lqLsjs๔-xgg>

๓) ใบงาน สรุปข้อดี ข้อเสียและข้อเสนอแนะจากวิดิทัศน์ที่กำหนดให้

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

๑) การสังเกตการทำงานกลุ่ม

๒) สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม

๓) ตรวจใบงาน สรุปข้อดี ข้อเสียและข้อเสนอแนะจากวิดิทัศน์

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑) แบบประเมินการนำเสนอ

๒) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

๓) แบบประเมินการตรวจใบงาน

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

๑) ผ่านการประเมินการทำกิจกรรมกลุ่ม ได้คะแนน ตั้งแต่ ๘ คะแนนขึ้นไป

๒) ผ่านการประเมินการนำเสนอผลงาน ได้คะแนน ตั้งแต่ ๘ คะแนนขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

ความรู้เรื่องกฎหมายคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง

พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ปี ๒๕๖๐ มาตรา ๑๔ ระบุว่า ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(๑) โดยทุจริต หรือโดยหลอกลวง นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่ง ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนหรือปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน อันมิใช่การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา

(๒) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือโครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน

(๓) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา

(๔) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามก และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้น ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(๕) เผยแพร่หรือส่งต่อ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (๑) (๒) (๓) หรือ (๔) หรือหมายความว่า คนที่แชร์ข้อมูลแล้วจะเป็นความผิดตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ฯ ได้ ต้องมีองค์ประกอบการกระทำความผิดสองอย่าง ได้แก่ หนึ่งเป็นการเผยแพร่หรือส่งต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์ และสองโดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (๑) (๒) (๓) หรือ (๔)

ดังนั้น ในการดำเนินการเอาผิดคนที่แชร์ข้อความตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ฯ จึงต้องพิสูจน์ “เจตนา” ของผู้กระทำความผิดให้ได้ เนื่องจากบางครั้งการแชร์โพสต์จากแฟนเพจต่าง ๆ ผู้แชร์อาจจะเชื่อโดยบริสุทธิ์ใจ ว่าสิ่งที่แชร์ไม่ใช่ข้อมูลเท็จที่เป็นความผิดตามองค์ประกอบอื่น ๆ ของมาตรา ๑๔ (๑) (๒) (๓) และ (๔) และหากพิสูจน์ได้ว่าไม่จริงจริง ๆ ก็อาจจะไม่มีความผิดตามมาตรานี้ เนื่องจากขาดเจตนา



ใบกิจกรรม ตามแผนที่ ๑๐
 กรณีศึกษา เรื่อง สรุปรูปคดี ข้อเสียและข้อเสนอแนะจากวิดีโอ

สมาชิกกลุ่ม ๑. ๒. ๓.
 ๔. ๕. ๖.

กรณีศึกษา	ข้อดี	ข้อเสีย	ข้อเสนอแนะ
เจ็ดดาตลาดแตก			
“ซัวร์ก่อนแชร์ : น้ำมะนาวร้อนรักษามะเร็ง จริงหรือ?”			

แบบประเมินการทำกิจกรรมกลุ่ม

กลุ่ม ชั้น

๑. เลขที่ ๒. เลขที่
 ๓. เลขที่ ๔. เลขที่
 ๕. เลขที่ ๖. เลขที่

คำชี้แจง : ให้ครูประเมินผลงานใบงานนักเรียนโดยการประเมินคะแนนลงในช่องรายการประเมินกำหนดตามตารางแนบท้ายแบบประเมินใบงาน KWL

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
	๑	๒	๓
๑. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			
๒. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน			
๓. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย			
๔. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ			
๕. ใช้เวลาในการทำงานอย่างเหมาะสม			
รวม			

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ ให้ ๓ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง ให้ ๒ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

ช่วงคะแนน ระดับคุณภาพ
 ๑๓-๑๕ ดี
 ๘-๑๒ ปานกลาง
 ๕-๗ ปรับปรุง

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม

กลุ่ม ชั้น

๑. เลขที่ ๒. เลขที่
 ๓. เลขที่ ๔. เลขที่
 ๕. เลขที่ ๖. เลขที่

คำชี้แจง : ทำเครื่องหมาย (✓) ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

ลำดับที่	พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
		๑	๒	๓
๑	นำเสนอเนื้อหาในผลงานได้ถูกต้อง			
๒	การลำดับขั้นตอนของเนื้อเรื่อง			
๓	การนำเสนอมีความน่าสนใจ			
๔	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม			
๕	การตรงต่อเวลา			
	รวม			

เกณฑ์การให้คะแนน

ทำได้เป็นอย่างดีมาก ให้ ๓ คะแนน
 ทำได้เป็นอย่างดี ให้ ๒ คะแนน
 ทำได้พอใช้ ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

ช่วงคะแนน ระดับคุณภาพ
 ๑๓-๑๕ ดี
 ๘-๑๒ ปานกลาง
 ๕-๗ ปรับปรุง

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

หน่วยที่ ๓ ชื่อหน่วย กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๐ เรื่อง การพนันออนไลน์

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ สามารถอธิบายผลกระทบของการพนันออนไลน์ (N)

๒.๒ รู้เท่าทันการพนันออนไลน์ (R)

๒.๓ รู้จักหน่วยงานและช่องทางในการรายงานการป้องกันและปราบปรามการพนันออนไลน์ (R)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) ผลกระทบของการพนันออนไลน์

๒) รู้จักหน่วยงานและช่องทางในการรายงานการป้องกันและปราบปรามการพนันออนไลน์

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ทักษะความสามารถในการคิด

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) ซื่อสัตย์สุจริต

๒) มุ่งมั่นในการทำงาน

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูชวนนักเรียนดูสื่อวีดิทัศน์ เรื่องสารพัดกลโกงพนันออนไลน์

(https://www.youtube.com/watch?v=NJrwug_4hHg)

๒) ครูตั้งคำถาม “นักเรียนคิดว่าคลิปสารพัดกลโกงพนันออนไลน์ ใครเป็นผู้ได้ประโยชน์ และใครเป็นผู้เสียประโยชน์” และนักเรียนคิดว่าหน่วยงานใดเกี่ยวข้องกับการจัดการการพนันออนไลน์

(แนวการตอบ ผู้ได้ประโยชน์คือเจ้าของเว็บพนันออนไลน์ ผู้เสียประโยชน์คือผู้เล่นพนันออนไลน์ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ ได้แก่ กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กองบัญชาการตำรวจสอบสวนกลาง)

๓) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มจับสลากหัวข้อ ๓ หัวข้อดังนี้

๑. กรณีศึกษาที่ ๑ : เรื่อง “หลงผิด! ชีวิตติดพนัน”

๒. กรณีศึกษาที่ ๒ : เรื่อง “พนันออนไลน์ เล่นง่าย รวยไว ได้เงินจริง อย่างงั้นหรือ?”

๓. กรณีศึกษาที่ ๓ : เรื่อง ตร. รวบหนุ่มจีเซเว่นฯ ติดพนัน

๔) ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาใบความรู้วิดีโอ QR Code จาก ๓ หัวข้อ ตามกลุ่มของตนเองที่จับสลากได้

๕) นักเรียนศึกษาหัวข้อที่กลุ่มของตนเองจับฉลากได้ ร่วมกันวิเคราะห์ทำแผนผังความคิด ตามกรอบ ๑) ฉันรู้สึกอย่างไร (I Like) ๒) ฉันเรียนรู้อะไร (I Learn) ๓) ฉันจะทำอะไรเพื่อให้รู้เท่าทัน (I will) ๔) ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากกรณีศึกษาดังกล่าว พร้อมระบุหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการพนันออนไลน์

๖) ให้นักเรียนนำเสนอ กรณีศึกษาของกลุ่มตามกรอบคำถาม

๗) ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

แนวการอภิปรายสรุป สิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทราบถึงผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์ ได้แก่ทั้งเรื่องการเรียนรู้ เรื่องการทำงาน (ขาดงานบ่อย ประสิทธิภาพการทำงานลดลง) สุขภาพกาย และสุขภาพจิต ตลอดจนผลกระทบโดยอ้อมถึงครอบครัว โดยเฉพาะจากภาระหนี้สิน ซึ่งสมาชิกในครอบครัวต้องหาหนทางเข้ามาช่วยเหลือ ด้านสภาพจิตใจผู้เล่นกลับมีสภาวะทางอารมณ์ที่เป็นลบ เกิดความรู้สึกกลัว โกรธ หดหู่ เกลียดชัง ความรู้สึกดีมีขึ้นในระยะเวลาอันสั้น จึงตั้งใจอยากกลับไปเล่นการพนันอีก

รู้เท่าทันการไม่ให้ตนเองเข้าไปสู่การพนันออนไลน์ เพราะทราบถึงกลวิธีจิตวิทยาที่เว็บการพนันออนไลน์มาใช้กับผู้เล่นรายใหม่

ทราบถึงหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่สามารถจัดการกับการพนันออนไลน์ ซึ่งได้แก่กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กองบัญชาการตำรวจสอบสวนกลาง

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๑. กรณีศึกษาที่ ๑ : เรื่อง “หลงผิด! ชีวิตติดพนัน”

เข้าถึงออนไลน์ : <https://youtu.be/nbrvmWiYV๔c>

๒. กรณีศึกษาที่ ๒ : เรื่อง “พนันออนไลน์ เล่นง่าย รายไว ได้เงินจริง อย่างนั้นหรือ?”

เข้าถึงออนไลน์ : <https://youtu.be/๒Z๖CWLblRag>

๓. กรณีศึกษาที่ ๓ : เรื่อง ดร. รวบหนุ่มจีเซเว่นฯ ติดพนันออนไลน์

เข้าถึงออนไลน์ : <https://youtu.be/B๔WWV๑๐๐๖๑๐>

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

๑) สังเกตการทำกิจกรรมกลุ่ม

๒) ประเมินใบงานผังความคิด (Mind mapping)

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑) แบบประเมินกิจกรรมกลุ่ม

๒) แบบประเมินใบงานผังความคิด (Mind mapping)

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

๑) ผ่านการประเมินการทำกิจกรรมกลุ่มได้คะแนน ตั้งแต่ ๘ คะแนน ขึ้นไป

๒) ประเมินใบงานผังความคิดผู้เรียนได้คะแนนตั้งแต่ ๑๐ คะแนนขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

(สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น ใบความรู้ ใบกิจกรรม แบบบันทึกกิจกรรม หรือแนวทางการตอบ)

ใบกิจกรรม
กรณีศึกษาที่ ๑ : เรื่อง “หลงผิด! ชีวิตติดพนัน”



ใบกิจกรรม

กรณีศึกษาที่ ๒ : เรื่อง “พนันออนไลน์ เล่นง่าย รวยไว ได้เงินจริง อย่างนั้นหรือ?”



ใบกิจกรรม

กรณีศึกษาที่ ๓ : เรื่อง “พนันออนไลน์ เล่นง่าย รวยไว ได้เงินจริง อย่างงั้นหรือ?”



แบบประเมินใบงานผังความคิด (Mind mapping)

คำชี้แจง : ให้ครูประเมินผลงานใบงานนักเรียน โดยการประเมินคะแนนลงในช่องรายการประเมินกำหนดตามตาราง
แนบท้ายแบบประเมินใบงาน Mind mapping

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	การแสดง ความคิด เห็น	เนื้อหา	นำเสนอ	ความ สวยงาม	ตรง ต่อเวลา	รวม ๒๐ คะแนน	สรุปผลการ ประเมิน ผ่าน/ไม่ผ่าน
๑								
๒								
๓								
๔								
๕								
๖								
๗								
๘								
๙								
๑๐								

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	๔	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	๓	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	๒	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง	ให้	๑	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๘-๒๐	ดีมาก
๑๔-๑๗	ดี
๑๐-๑๓	พอใช้
ต่ำกว่า ๑๐	ปรับปรุง
นักเรียนได้รับระดับคุณภาพ “พอใช้” ขึ้นไปถือว่า “ผ่าน”	

เกณฑ์การวัดและประเมินผล

เกณฑ์การประเมิน	ระดับการประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การแสดงความคิดเห็น	<ul style="list-style-type: none"> แสดงความคิดเห็น ผลกระทบของปัญหา/เหตุการณ์ได้ ๑๐ ข้อขึ้นไป 	<ul style="list-style-type: none"> แสดงความคิดเห็น ผลกระทบของปัญหา/เหตุการณ์ได้ ๘-๙ ข้อ 	<ul style="list-style-type: none"> แสดงความคิดเห็น ผลกระทบของ ปัญหา/เหตุการณ์ ได้ ๖-๗ ข้อ 	<ul style="list-style-type: none"> แสดงความคิดเห็น ผลกระทบของ ปัญหา/เหตุการณ์ ได้ น้อยกว่า ๖ ข้อ
เนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาครบถ้วนตามสาระที่กำหนด ๑๐๐% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๑๐๐% ลำดับหัวข้อเนื้อหาชัดเจน มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๑๐๐% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตาม สาระที่กำหนด ๘๐-๙๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๘๐-๙๙% ลำดับหัวข้อเนื้อหาชัดเจน มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๘๐-๙๙% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้อง ตามสาระที่ กำหนด ๖๐-๗๙% เขียนถูกต้อง ตามหลัก ภาษา ๖๐-๗๙% มีการสรุปได้ อย่างสมเหตุสมผล ๖๐-๗๙% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้อง ตามสาระ ที่กำหนด ต่ำกว่า ๕๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษาต่ำกว่า ๕๙% มีการสรุปไม่ สมเหตุสมผลต่ำกว่า ๕๙%
การนำเสนอ	<ul style="list-style-type: none"> พูดชัดเจนเสียงดัง ฟังชัด ใช้ภาษาทางการ ถูกต้องตามอักขระ ๑๐๐% บุคลิกภาพดีและมีความมั่นใจ มีการใช้สื่อประกอบการนำเสนอ ความพร้อมในการนำเสนอ 	<ul style="list-style-type: none"> พูดชัดเจนเสียงดัง ฟังชัด ใช้ภาษาทางการ ถูกต้องตามอักขระ ๘๐-๙๙% บุคลิกภาพดี ความพร้อมในการนำเสนอได้บางส่วน 	<ul style="list-style-type: none"> การพูดเหมาะสม ใช้ภาษาทางการ ถูกต้องตามอักขระ ๖๐-๗๙% บุคลิกภาพเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> สามารถพูดนำเสนอได้ ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระต่ำกว่า ๕๙% บุคลิกภาพเหมาะสม
ความสวยงาม	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีเส้นสวยงาม มีความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นระเบียบอ่านง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีเส้นสวยงาม มีความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีเส้นสวยงามและมีความสะอาด 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีเส้นสวยงามหรือเป็นไปตามเกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่ง
รูปแบบ	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว กิ่งก้อย และกิ่งย่อยตามลำดับ ตัวหนังสืออยู่บน เส้นใช้ คำสำคัญตรงประเด็น ใช้สัญลักษณ์หรือ ภาพสื่อความหมาย ใช้สีเส้นทั่วแผ่น 	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว กิ่งก้อย และกิ่งย่อยตามลำดับ ตัวหนังสืออยู่บนเส้น ใช้คำสำคัญตรงประเด็น ใช้สีเส้นทั่วแผ่น 	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว กิ่งก้อย และกิ่งย่อยตามลำดับ ใช้สีเส้นทั่วแผ่น 	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว ขาดกิ่งก้อย แต่ขาดกิ่งย่อย ใช้สีเส้นไม่ทั่วแผ่น

หน่วยที่ ๓ ชื่อหน่วย กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๑ เรื่อง การทำธุรกรรมออนไลน์

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ รู้เท่าทันการทำธุรกรรมการเงินออนไลน์ (N)

๒.๒ รู้จักและวิธีป้องกันภัยที่เกิดจากการทำธุรกรรมออนไลน์ (O)

๒.๓ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการป้องกันและปราบปรามการพนันออนไลน์ (T)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) การรู้เท่าทันจากการทำธุรกรรมออนไลน์

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ทักษะการในการแก้ปัญหา

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) ซื่อสัตย์สุจริต

๒) มีวินัย

๓) ใฝ่เรียนรู้

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูตั้งประเด็นคำถามนักเรียนเกี่ยวกับคำว่า “การทำธุรกรรมออนไลน์” ว่านักเรียนรู้จักหรือมีความเข้าใจเกี่ยวกับคำคำนี้อย่างไร โดยให้นักเรียนช่วยกันตอบ

๒) ครูยกตัวอย่างการทำธุรกรรมออนไลน์จากการใช้แอปพลิเคชันของธนาคารในการทำธุรกรรมต่าง ๆ ว่าสามารถช่วยให้เรามีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้นอย่างไรบ้าง มีนักเรียนคนใดบ้างที่เคยใช้แอปพลิเคชันในการทำธุรกรรมและทำธุรกรรมอะไร จากนั้นครูตั้งคำถามให้นักเรียนคิดว่าการทำธุรกรรมนี้ นักเรียนมีความกังวลถึงความปลอดภัยหรือไม่อย่างไร

๓) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปว่า การทำธุรกรรมใด ๆ ในระบบออนไลน์นั้น ยังคงมีความเสี่ยงต่อความปลอดภัยและอาจจะเกิดความเสียหายขึ้นได้ เราจึงควรใช้อย่างระมัดระวัง

๔) ครูยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่ ๑ : เรื่อง “อึ้ง! เด็กไทยติดเกมออนไลน์ ขโมยบัตรเครดิตพ่อแม่เติมเงินเป็นแสนบาท” เข้าถึงออนไลน์ : https://www.matichon.co.th/lifestyle/news_๑๖๓๒๓๒๘ ให้นักเรียนรับชม แล้วทำกิจกรรม QA (คำถาม RAC) จากประเด็นคำถามดังนี้ แล้วช่วยกันตอบในชั้นเรียน

๑. นักเรียนรู้สึกอย่างไร ถ้าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นกับตัวเองหรือคนในครอบครัว
๒. เคยเกิดเหตุการณ์เหล่านี้กับนักเรียนหรือไม่
๓. ถ้าเกิดเหตุการณ์แบบนี้ต่อไปในอนาคต นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร
๔. นักเรียนมีวิธีแก้ปัญหาดังกล่าวอย่างไรบ้าง

๕) ครูเปิดกรณีตัวอย่างที่ ๒: เรื่อง “นักเรียนสุดซ่า ซื้อมอเตอร์สปอร์ตออนไลน์ แต่ได้สบู ๔ ก้อน” เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=Q๖pvF๙UJ๘Y๔> และกรณีศึกษาที่ ๓ : เรื่อง “อุทาหรณ์ ซื้อเต็นท์ออนไลน์ ไม่อ่านให้ละเอียด” เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=๑Om๘FbawyZw> จากนั้นแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่มแล้ว แบ่งกรณีศึกษาให้กลุ่มละหนึ่งเรื่อง จากนั้นให้แต่ละกลุ่มช่วยกันทำกิจกรรม QA (คำถาม RAC) ตามประเด็นที่ได้ทำมาจากกรณีศึกษาที่ ๑

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- ๑) “อึ้ง! เด็กไทยติดเกมออนไลน์ ขโมยบัตรเครดิตพ่อแม่เติมเงินเป็นแสนบาท”
เข้าถึงออนไลน์ : https://www.matichon.co.th/lifestyle/news_๑๖๓๒๓๒๘
- ๒) “นักเรียนสุดซ่า ซื้อมอเตอร์สปอร์ตออนไลน์ แต่ได้สบู ๔ ก้อน”
เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=Q๖pvF๙UJ๘Y๔>
- ๓) “อุทาหรณ์ ซื้อเต็นท์ออนไลน์ไม่อ่านให้ละเอียด”
เข้าถึงออนไลน์ : <https://www.youtube.com/watch?v=๑Om๘FbawyZw>

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

- ๑) สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม
- ๒) การทำกิจกรรมกลุ่ม

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

- ๑) แบบสังเกตพฤติกรรม
- ๒) แบบประเมินการทำกิจกรรมกลุ่ม

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ	ให้	๓ คะแนน
พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง	ให้	๒ คะแนน
พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง	ให้	๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๓ - ๑๕	ดี
๘ - ๑๒	ปานกลาง
๕ - ๗	ปรับปรุง
นักเรียนได้รับระดับคุณภาพ “ปานกลาง” ขึ้นไปถือว่าผ่าน	

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

(สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น ใบความรู้ ใบกิจกรรม แบบบันทึกกิจกรรม หรือแนวทางการตอบ)

หน่วยที่ ๔

โอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

หน่วยที่ ๓ ชื่อหน่วย โอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๒ เรื่อง การล่อลวงทางไซเบอร์

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ รู้จักรูปแบบการของล่อลวงทางไซเบอร์ (N)

๒.๒ รู้จักวิธีการเอาตัวรอดจากการถูกล่อลวงทางไซเบอร์ (R)

๒.๓ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการป้องกันและปราบปรามการพนันออนไลน์ (T)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) รูปแบบการของล่อลวงทางไซเบอร์

๒) วิธีการเอาตัวรอดจากการถูกล่อลวงทางไซเบอร์

๓) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการป้องกันและปราบปรามการพนันออนไลน์

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ทักษะการใช้เทคโนโลยี

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) ความซื่อสัตย์สุจริต

๒) มีวินัย

๓) มีความเข้มแข็งทั้งร่างกาย และจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำ

๔) คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูถามนักเรียนถึงคำว่า การล่อลวงทางไซเบอร์ นักเรียนมีความคิดเห็นถึงคำนี้อย่างไร เคยพบเจอสถานการณ์แบบนี้หรือไม่บ้าง ให้นักเรียนเล่าประสบการณ์หรือเหตุการณ์ใกล้เคียง

แนวการตอบ ๑. มีคนแอบอ้างเป็นเพื่อนแล้วส่งข้อความมาจาก เฟสบุ๊กของเพื่อนให้โอนเงินไปให้

๒. ได้รับอีเมลจากผู้ที่ไม่รู้จักให้โอนเงินไปให้หากไม่โอนเงินจะปล่อยไวรัสให้สามารถเปิดไฟล์งานได้

๒) ครูเปิดวีดิทัศน์ เรื่อง แบงก์ชาติเตือน ๓ ภัยไซเบอร์ใกล้ตัวที่คนไทยถูกหลอกมากที่สุด จากลิงค์นี้ <https://youtu.be/๔GEm๑TyB๒A>

๓) ให้นักเรียนสรุป ๓ อันดับภัยไซเบอร์ใกล้ตัวที่คนไทยถูกหลอกมากที่สุด ลงในกระดานหน้าห้องเรียน โดยแบ่งเป็น ๓ ส่วนดังนี้

ภัยประเภทที่ ๑ : มีจิวซีพบน Social Media

ภัยประเภทที่ ๒ : อีเมลหลอกลวง (Phishing)

ภัยประเภทที่ ๓ : การขโมยข้อมูลส่วนบุคคล (Data Theft)

๔) ให้นักเรียนค้นคว้าค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการถูกล่อลวงทางไซเบอร์ โดยแบ่งเป็น ๓ กลุ่ม ตามประเภทของภัย

๕) แต่ละกลุ่มวิเคราะห์และสรุปภัยประเภทที่กลุ่มตนเองรับหัวข้อมาด้วยเทคนิค ๕W๑H*

เทคนิค๕W๑H ประกอบด้วย - Who ใคร - What อะไร - When เมื่อไร - Where ที่ไหน - Why ทำไม - How อย่างไร พร้อมระบุคำตอบเพื่อรวบรวมข้อมูลที่เป็นมูลเหตุของสถานการณ์ ที่กำหนดให้ ให้ได้มากที่สุด

๖) ให้ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มถึงภัยล่อลวงทางไซเบอร์

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๑) ใบความรู้ เรื่อง ๓ อันดับภัยไซเบอร์ใกล้ตัวที่คนไทยถูกหลอกมากที่สุด

๒) ใบกิจกรรม เรื่อง สรุปภัยไซเบอร์ใกล้ตัว

๓) วิดีทัศน์ จากลิงค์นี้ <https://youtu.be/๔GEm๑TyB๒A> เรื่อง แบนกซ์ชาติเดือน ๓ ภัยไซเบอร์ใกล้ตัวที่คนไทยถูกหลอกมากที่สุด

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

๑) การสังเกตการทำงานกลุ่ม

๒) สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม

๓) ตรวจใบกิจกรรม เรื่อง สรุปภัยไซเบอร์ใกล้ตัว

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑) แบบประเมินการนำเสนอเทคนิค ๕W๑H

๒) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

๓) แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

๑) ผ่านการประเมินการทำกิจกรรมกลุ่ม ได้คะแนน ตั้งแต่ ๘ คะแนนขึ้นไป

๒) ผ่านการประเมินการนำเสนอผลงาน ได้คะแนน ตั้งแต่ ๘ คะแนนขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(.....)

๗. ภาคผนวก

ใบความรู้

เรื่อง ๓ อันดับภัยไซเบอร์ใกล้ตัวที่คนไทยถูกหลอกมากที่สุด

<https://www.bot.or.th/Thai/BOTMagazine/Pages/๒๕๖๒๐๓FinancialWisdom.aspx>



หากพูดถึงภัยไซเบอร์ในปัจจุบัน เชื่อว่าหลายคนเคยได้ยินข่าวการโจมตีสถาบันการเงิน ภาคธุรกิจต่าง ๆ หรือหน่วยงาน ภาครัฐมาบ้างแล้ว แต่ในความเป็นจริงนั้น ภัยไซเบอร์อยู่ใกล้ตัวเรามากกว่าที่คิด คอลัมน์ Financial Wisdom ฉบับนี้ จะพาไปทำความรู้จักภัยไซเบอร์ใกล้ตัวแต่ละประเภทที่ควรรู้ รวมถึงแนะนำวิธีรับมือและป้องกันตนเองจากภัยที่อาจเกิดขึ้น

ภัยประเภทที่ ๑ : มิจฉาชีพบน Social Media



ในยุคแห่ง Social Media นั้นเราคงปฏิเสธไม่ได้ว่าเราใช้ชีวิตและทำกิจกรรมต่าง ๆ บนโลกออนไลน์มากขึ้น เมื่อเทียบกับสมัยก่อน ซึ่งมีอาชีพเองก็เริ่มใช้ช่องทางดังกล่าว เพื่อแสวงหาผลประโยชน์เช่นเดียวกัน โดยอาศัยข้อมูลจาก แชนทหรือโพสต์ต่าง ๆ เป็นตัวช่วยในการสวมรอยหรือปลอมแปลงข้อมูลเพื่อหลอกลวงประชาชน ยกตัวอย่างเช่น การส่งข้อความแชนทเพื่อหลอกให้โอนเงิน หรือการปลอมแปลงสลิปโอนเงินในการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ ซึ่งถ้าหากเราไม่ระวังอาจ ทำให้สูญเสียเงิน หรือเสียผลประโยชน์ทางธุรกิจได้

วิธีรับมือและป้องกัน :

- อย่าหลงเชื่อข้อความผ่านแชทเพื่อขอให้โอนเงินหรือขอข้อมูลใด ๆ หากผู้ส่งข้อความเป็นเพื่อน ควรติดต่อเพื่อนโดยตรงผ่านช่องทางอื่นเพื่อยืนยัน ตัวตนและจุดประสงค์ก่อน
- ควรตรวจสอบสลิปโอนเงินจากผู้โอนให้มั่นใจก่อนยืนยันการโอนเงินทุกครั้ง

ภัยประเภทที่ ๒ : อีเมลหลอกลวง (Phishing)

ทุกวันนี้ เราทุกคนมีอีเมลเพื่อใช้ในการใช้ชีวิตประจำวันและสมัครบริการต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ จึงไม่ถือเป็นเรื่องแปลกที่เหล่ามิจฉาชีพจะนิยมใช้ช่องทางนี้ในการแสวงหาผลประโยชน์ หรือ สร้างความเดือดร้อนให้กับประชาชน ซึ่งหนึ่งในกรณีที่เราพบเห็นบ่อย คือการส่งอีเมลโดยแอบอ้างเป็นธนาคารพาณิชย์ เพื่อหลอกให้ทำธุรกรรม หรือกรอกข้อมูลสำคัญ เช่น รหัสผ่าน หมายเลขบัตรเครดิต นอกจากนี้ มิจฉาชีพอาจฝังมัลแวร์ (โปรแกรมมุ่งร้าย) ไว้ในเอกสารแนบของอีเมล ซึ่งหากเปิดไฟล์ดังกล่าว จะทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้รับเกิดความเสียหายได้ เช่น ไฟล์ต่าง ๆ ถูกยึดเพื่อเรียกค่าไถ่ หรือระบบคอมพิวเตอร์ถูกทำลายจนไม่สามารถใช้งานได้

วิธีรับมือและป้องกัน :

หากได้รับอีเมลต้องสงสัยให้ “คิด” ก่อน “คลิก” ควรตรวจสอบผู้ส่ง เนื้อหาและลิงก์ภายในอีเมลโดยละเอียด ก่อนตอบกลับหรือให้ข้อมูลใด ๆ ทุกครั้ง

วิธีสังเกตอีเมลหลอกลวง ด้วยหลัก S.U.R.G.E.

<p>Sender ผู้ส่งอีเมล</p> <p>From: ธนาคารแห่งประเทศไทย <news@thaibank.com ></p> <p style="text-align: right; color: red; font-weight: bold;">ชื่อปลอม</p>	<p>ถ้าชื่อผู้เขียนผิด หรือไม่สอดคล้องกับเนื้อหาอีเมล ให้สงสัยไว้ก่อนว่าเป็นอีเมลหลอกลวง</p>
<p>Unusual Activity พฤติกรรมผิดปกติ</p> <p>ตัวอย่าง: เพื่อนที่คุยด้วยทุกวัน ส่งอีเมลมาขอให้โอนเงิน</p>	<p>หากมีคนหรือหน่วยงานที่เราติดต่อด้วย ส่งอีเมลมาเรา โดยมีพฤติกรรมที่ผิดแปลกจากปกติ ต้องระวัง!</p>
<p>Relationship ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งและผู้รับ</p> <p>From: <u>หุนบื้อ</u> <u>บ่นบ่น</u></p> <p>Subject: <u>ด่วน!</u> ต้องการเงินช่วยเหลือผู้ประสบภัยธรรมชาติ</p> <p style="text-align: right; color: red; font-weight: bold;">ไม่รู้จักมาก่อน</p>	<p>อย่าหลงเชื่อคนแปลกหน้าที่ส่งอีเมลมาเพื่อขอความช่วยเหลือ หรือขอข้อมูลสำคัญใด ๆ ก็ไม่ควรตรวจสอบให้ถี่เสียก่อน</p>
<p>Grammar ไวยากรณ์</p> <p>...การคุ้มกันบัญชีของฉันทันโปรดดำเนินการทันที...</p>	<p>หากได้รับอีเมลที่มีคำเขียนผิดหลายคำ หรือแปลโดยไม่ถูกหลักภาษา ต้องระวัง! เพราะอาจเป็นอีเมลหลอกลวง</p>
<p>External Link ลิงก์ออกไปยังเว็บไซต์ภายนอก</p> <p>https://www.facebook.com/asdfg.com/login</p> <p>Click to follow link</p> <p>เพื่อความปลอดภัย โปรดคลิกที่นี่ เพื่อยืนยันตัวตนของท่าน</p> <p style="text-align: right; color: red; font-weight: bold;">ลิงก์ปลอม</p>	<p>ตรวจสอบความถูกต้องของลิงก์ทุกครั้ง ด้วยการเอาเมาส์ไปวางที่ลิงก์ (ห้ามคลิก) และตรวจสอบข้อมูลปรากฏขึ้นมาว่าถูกต้องหรือไม่</p>

ภัยประเภทที่ ๓ : การขโมยข้อมูลส่วนบุคคล (Data Theft)

สำหรับผู้อ่านที่ติดตามข่าวด้าน Cybersecurity ในช่วงนี้ จะเห็นได้ว่ามีข่าวเว็บไซต์และบริการหลายแห่งถูกแฮกข้อมูล หรือทำข้อมูลรั่วไหลออกมาบ่อยครั้ง ซึ่งรวมถึงเว็บไซต์และบริการสาธารณะที่ประชาชนส่วนใหญ่ใช้อยู่ด้วย โดยข้อมูลที่รั่วไหลมักเป็นข้อมูลสำคัญ เช่น ชื่อบัญชีผู้ใช้งาน รหัสผ่าน หรือข้อมูลบัตรเครดิต และมีจรรยาบรรณที่สามารถใช้ข้อมูลดังกล่าวเข้าถึงบัญชีผู้ใช้งานของเรา หรือกระทำการใดโดยมิชอบในนามของเราได้ เช่น โอนเงินโดยทุจริต

วิธีรับมือและป้องกัน :

๑. ไม่ให้ข้อมูลสำคัญกับเว็บไซต์หรือบริการใด ๆ หากไม่จำเป็น

๒. หมั่นติดตามข่าวสารด้าน Cybersecurity อย่างสม่ำเสมอ หากพบว่ามีข่าวเว็บไซต์หรือบริการที่ท่านใช้งานอยู่ถูกขโมยข้อมูลไป ควรรีบเปลี่ยนรหัสผ่านหรือดำเนินการต่าง ๆ เพื่อป้องกันหรือลดความเสียหายที่อาจเกิดขึ้น เช่น อายัดบัตรเครดิตทันที

จะเห็นได้ว่าภัยไซเบอร์นั้นมีหลากหลายรูปแบบ และอาจส่งผลกระทบต่อตัวเราครอบครัว และองค์กรได้โดยไม่ทันตั้งตัว ดังนั้นเราจึงต้องตระหนักรู้และเท่าทันภัยไซเบอร์ตลอดเวลา โดยติดตามข่าวสารอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้การอัปเดตอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เป็นเวอร์ชันล่าสุด เพื่ออุดช่องโหว่ด้านความปลอดภัย ก็เป็นสิ่งที่สำคัญเช่นเดียวกัน

ใบกิจกรรม เรื่อง สรุปลักษณ์ไซเบอร์ใกล้ตัว

จากกิจกรรมให้นักเรียนค้นคว้า เรื่อง ไซเบอร์ใกล้ตัวที่คนไทยถูกหลอกมากที่สุด แล้วตอบคำถาม ๕W๑H ลงในตารางข้างล่างนี้

คำถาม ๕W๑H	คำตอบ
Who ปัญหาหรือความต้องการเกิดขึ้นกับใคร	
Where ปัญหาหรือความต้องการเกิดขึ้นที่ไหน	
When ปัญหาหรือความต้องการเกิดขึ้นเมื่อใด	
Why ทำไมจึงเกิดปัญหาหรือความต้องการ	
What ปัญหาหรือความต้องการคืออะไร	
How ปัญหาหรือความต้องการมีลักษณะอย่างไร	

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่ม ชั้น

๑. เลขที่ ๒. เลขที่
๓. เลขที่ ๔. เลขที่
๕. เลขที่ ๖. เลขที่

คำชี้แจง : ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
	๓	๒	๑
๑. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			
๒. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน			
๓. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย			
๔. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ			
๕. ใช้เวลาในการทำงานอย่างเหมาะสม			
รวม			

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ ให้ ๓ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง ให้ ๒ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

- | | |
|-----------|-------------|
| ช่วงคะแนน | ระดับคุณภาพ |
| ๑๓-๑๕ | ดี |
| ๘-๑๒ | ปานกลาง |
| ๕-๗ | ปรับปรุง |

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม

กลุ่ม ชั้น

๑. เลขที่ ๒. เลขที่
 ๓. เลขที่ ๔. เลขที่
 ๕. เลขที่ ๖. เลขที่

คำชี้แจง : ทำเครื่องหมาย (✓) ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

ลำดับที่	พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
		๑	๒	๓
๑	นำเสนอเนื้อหาในผลงานได้ถูกต้อง			
๒	การลำดับขั้นตอนของเนื้อเรื่อง			
๓	การนำเสนอมีความน่าสนใจ			
๔	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม			
๕	การตรงต่อเวลา			
	รวม			

เกณฑ์การให้คะแนน

- ทำได้เป็นอย่างดีมาก ให้ ๓ คะแนน
 ทำได้เป็นอย่างดี ให้ ๒ คะแนน
 ทำได้พอใช้ ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

- ช่วงคะแนน ระดับคุณภาพ
 ๑๓-๑๕ ดี
 ๘-๑๒ ปานกลาง
 ๕-๗ ปรับปรุง

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

หน่วยที่ ๔ ชื่อหน่วย โอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๓ เรื่อง เทคโนโลยีในการด้านทฤษฎี

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนสามารถการนำเทคโนโลยีมาช่วยแก้ปัญหาการทุจริตในชีวิตประจำวัน (R,O,N)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการแก้ปัญหาการทุจริต

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ทักษะการใช้เทคโนโลยี

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) ซื่อสัตย์

๒) ใฝ่เรียนรู้

๓) มุ่งมั่นในการทำงาน

๓) มีความเข้มแข็งทั้งร่างกาย และจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำ

๔) คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วย คำถาม “ในโรงเรียนนักเรียนเคยพบการทุจริตอะไรบ้าง”

ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ครูสุ่มนักเรียน ๓ คนในการตอบคำถาม และร่วมกันสรุป

(แนวการตอบ : การลอกข้อสอบ การลัดคิว)

และครูถามนักเรียนต่อว่า “นักเรียนรู้จักเทคโนโลยีอะไรบ้างที่ใช้ในการป้องกันการทุจริต”

(แนวการตอบ: เครื่องสแกนลายนิ้วมือ เครื่องสแกนใบหน้า เครื่องตรวจจับรถ กล้องวงจรปิด)

๔) ครูแบ่งกลุ่มผู้เรียน ออกเป็น ๓ กลุ่มเท่า ๆ กัน (ละความสามารถ)

๕) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจับสลากเลือกกรณีศึกษา ตามหัวข้อต่อไปนี้

กรณีศึกษา ๑ นักเรียนโกงข้อสอบ

กรณีศึกษา ๒ นักเรียนโกงเงินห้อง

กรณีศึกษา ๓ โกงเงินสหกรณ์ร้านค้าโรงเรียน

๖) นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษากรณีศึกษาและบันทึกลงในใบกิจกรรม Q&A ตามหัวข้อต่อไปนี้

- วิเคราะห์ปัญหาด้วย 5WH
- วิธีการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยี
- ออกแบบแนวทางการแก้ไขปัญหาด้านเทคโนโลยี

๗) ให้นักเรียนนำเสนอผลการทำใบกิจกรรมหน้าชั้นเรียน

๘) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๑) ใบกิจกรรม Q&A กรณีศึกษา

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

๑) ตรวจใบกิจกรรม Q&A กรณีศึกษา และนำเสนอผลการศึกษาคณะกรณศึกษา

๒) การสังเกตการทำงานกลุ่ม

๓) สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑) แบบประเมินการนำเสนอ

๒) แบบประเมินการทำกิจกรรมกลุ่ม

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

๑) นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(.....)

๗. ภาคผนวก

ใบกิจกรรม กรณีศึกษา

กลุ่ม ชั้น

๑. เลขที่
๒. เลขที่
๓. เลขที่
๔. เลขที่
๕. เลขที่
๖. เลขที่

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม วิเคราะห์กรณีศึกษาที่ได้รับและบันทึกผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นมูลเหตุของสถานการณ์ ที่กำหนดให้ได้มากที่สุด

๑. กรณีศึกษาเรื่อง
๒. วิเคราะห์ปัญหา ด้วย ๕WH

หัวข้อ	ผลการวิเคราะห์
Who ใครที่มีพฤติกรรมในการทุจริต	
What ทุจริตเรื่องอะไรอะไร	
When เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นเมื่อไหร่	
Where เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นที่ไหน	
Why ทำไมถึงเกิดเหตุการณ์นี้	
How มีวิธีการอย่างไร	

วิธีการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยี

.....

.....

.....

.....

.....

ออกแบบแนวทางการแก้ไขปัญหาด้านเทคโนโลยี

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่ม ชั้น

๑. เลขที่ ๒. เลขที่
๓. เลขที่ ๔. เลขที่
๕. เลขที่ ๖. เลขที่

คำชี้แจง : ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
	๓	๒	๑
๑. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			
๒. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน			
๓. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย			
๔. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ			
๕. ใช้เวลาในการทำงานอย่างเหมาะสม			
รวม			

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ ให้ ๓ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง ให้ ๒ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

- | | |
|-----------|-------------|
| ช่วงคะแนน | ระดับคุณภาพ |
| ๑๓-๑๕ | ดี |
| ๘-๑๒ | ปานกลาง |
| ๕-๗ | ปรับปรุง |

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม

กลุ่ม ชั้น

๑. เลขที่ ๒. เลขที่
 ๓. เลขที่ ๔. เลขที่
 ๕. เลขที่ ๖. เลขที่

คำชี้แจง : ทำเครื่องหมาย (✓) ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

ลำดับที่	พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
		๑	๒	๓
๑	นำเสนอเนื้อหาในผลงานได้ถูกต้อง			
๒	การลำดับขั้นตอนของเนื้อเรื่อง			
๓	การนำเสนอมีความน่าสนใจ			
๔	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม			
๕	การตรงต่อเวลา			
	รวม			

เกณฑ์การให้คะแนน

ทำได้เป็นอย่างดีมาก ให้ ๓ คะแนน
 ทำได้เป็นอย่างดี ให้ ๒ คะแนน
 ทำได้พอใช้ ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

ช่วงคะแนน ระดับคุณภาพ
 ๑๓-๑๕ ดี
 ๘-๑๒ ปานกลาง
 ๕-๗ ปรับปรุง

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

หน่วยที่ ๔ ชื่อหน่วย โอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๔ เรื่อง โอกาสทางลบของการใช้เทคโนโลยีในการทุจริต

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ รู้และเข้าใจโอกาสที่ทำให้เกิดการทุจริตโดยใช้เทคโนโลยี (N)

๒.๒ อภิปรายเหตุและผลที่ทำให้เกิดการทุจริตโดยใช้เทคโนโลยี (N)

๒.๓ ตระหนักถึงภัยการทุจริตโดยใช้เทคโนโลยี (G)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) การทุจริตโดยใช้เทคโนโลยี

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ทักษะความสามารถในการคิด

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) ซื่อสัตย์สุจริต

๒) มุ่งมั่นในการทำงาน

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูชวนนักเรียนสนทนาเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน โดยใช้คำถาม นักเรียนใช้เทคโนโลยีทำอะไรบ้างในชีวิตประจำวัน (แนวการตอบ การใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ การใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา การใช้เทคโนโลยีในการซื้อของออนไลน์ การใช้เทคโนโลยีในการเกษตร การใช้เทคโนโลยีในการธนาคาร)

๒) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มจับฉลากหัวข้อ ๒ หัวข้อดังนี้

๑. กรณีศึกษาที่ ๑ ชาวโครงการคนละครึ่ง เรื่อง “เปิดกลโกงคนละครึ่ง ใช้ความรู้วิเศษโกงเงินรัฐ ก่อนโป๊ะแตกถูกจับ อยู่คนละจังหวัด แต่แสบกันได้”

๒. กรณีศึกษาที่ ๒ ชาวการถูกหลอกโกงเงินจากการทำงานออนไลน์ เรื่อง “จับแล้ว! เจ้าของแชร์ลูกโซ่ ‘แชร์ลูกโซ่ในทีวี’”

๓) ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาใบความรู้ดีไอ QR Code จาก ๒ หัวข้อ ตามกลุ่มของตนเองที่จับฉลากได้

๔) นักเรียนศึกษาหัวข้อที่กลุ่มของตนเองจับฉลากได้ อภิปรายเหตุและผล (Cause and Effect) และผลกระทบที่เกิดการทุจริตโดยใช้เทคโนโลยี โดยใช้ใบงาน

๕) ให้นักเรียนนำเสนอ กรณีศึกษาของกลุ่มตามกรอบคำถาม

๖) ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

แนวการอภิปรายสรุป การใช้เทคโนโลยีในการทฤษฎีโดยใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) เข้าช่วย หรือผสมผสาน ซึ่งกฎหมายหรือระเบียบที่ระบุว่าเป็น การฉ้อฉล หลอกลวง ปกปิด หรือการทฤษฎี เป็นการกระทำเพื่อก่อให้เกิดผลประโยชน์ส่วนตัวหรือผู้อื่น หรือเอื้อผลประโยชน์ต่อธุรกิจ ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม

รู้เท่าทันการทฤษฎีโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ วิธีการ โครงแบบการโกงต่าง ๆ โดยใช้เทคโนโลยี อาศัยช่องว่างเทคโนโลยีในการทฤษฎี ซึ่งให้ผู้เรียนเห็นว่าการกระทำดังกล่าวเป็นการกระทำที่ผิด ไม่ควรทำ เกิดผลกระทบต่อบุคคลและสังคม

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- ๑) กรณีศึกษาที่ ๑ ชาวโครงการคนละครึ่ง เรื่อง “เปิดกลโกงคนละครึ่ง ใช้ความรู้วิเศษโกงเงินรัฐ ก่อนโป๊ะแตก ถูกจับ อยู่คนละครึ่งจังหวัด แต่สแกนกันได้” จาก <https://www.youtube.com/watch?v=djmAz๒๙veU๐>
- ๒) กรณีศึกษาที่ ๒ ชาวการถูกหลอกโกงเงินจากการทำงานออนไลน์ เรื่อง “จับแล้ว! เจ้าของแชร์ลูกโซ่ ‘แชร์ลูกโซ่ไนท์รีวิว’” จาก https://www.youtube.com/watch?v=_๓๙๗HolXhrw

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

- ๑) การประเมินการทำกิจกรรมกลุ่ม
- ๒) การประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

- ๑) แบบประเมินใบงาน Cause and Effect
- ๒) แบบประเมินกิจกรรมกลุ่ม
- ๓) แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

- ๑) ผ่านการประเมินการทำกิจกรรมกลุ่มได้คะแนน ตั้งแต่ ๘ คะแนน ขึ้นไป
- ๒) ประเมินใบงานผังความคิดผู้เรียนได้คะแนนตั้งแต่ ๑๐ คะแนนขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

(สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น ใบความรู้ ใบกิจกรรม แบบบันทึกกิจกรรม หรือแนวทางการตอบ)

ใบความรู้

กรณีศึกษาที่ ๑ ชาวโครงการคนละครึ่ง เรื่อง “เปิดกลไกคนละครึ่ง ใช้ความรู้วิศวะโกงเงินรัฐ ก่อนโป๊ะแตกถูกจับ
อยู่คนละจังหวัด แต่แสกนกันได้”



ใบความรู้

กรณีศึกษาที่ ๒ ขบวนการถูกหลอกโกงเงินจากการทำงานออนไลน์ เรื่อง “จับแล้ว! เจ้าของแฮร์ลูโก้ "แฮร์ลูโก้"ในทีวี”



ใบกิจกรรม Cause and Effect

กรณีศึกษา เรื่อง.....

สมาชิกกลุ่ม ๑. ๒. ๓.
๔. ๕. ๖.

เหตุ (Cause)	ผล (Effect)
ผลกระทบ	

แบบประเมินใบงาน Cause and Effect

คำชี้แจง : ให้ครูประเมินผลงานใบงานนักเรียน โดยการประเมินคะแนนลงในช่องรายการประเมินกำหนดตามตาราง
แบบทำแบบประเมินใบงาน Cause and Effect

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	การแสดง ความคิดเห็น	เนื้อหา	นำเสนอ	ความ สวยงาม	ตรงต่อ เวลา	รวม ๒๐ คะแนน	สรุปผล การประเมิน ผ่าน/ไม่ผ่าน

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	๔	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	๓	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	๒	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง	ให้	๑	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๘-๒๐	ดีมาก
๑๔-๑๗	ดี
๑๐-๑๓	พอใช้
ต่ำกว่า ๑๐	ปรับปรุง
นักเรียนได้รับระดับคุณภาพ “พอใช้” ขึ้นไปถือว่า “ผ่าน”	

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่ม ชั้น

๑. เลขที่ ๒. เลขที่
๓. เลขที่ ๔. เลขที่
๕. เลขที่ ๖. เลขที่

คำชี้แจง : ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
	๓	๒	๑
๑. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			
๒. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน			
๓. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย			
๔. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ			
๕. ใช้เวลาในการทำงานอย่างเหมาะสม			
รวม			

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ ให้ ๓ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง ให้ ๒ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

- | | |
|-----------|-------------|
| ช่วงคะแนน | ระดับคุณภาพ |
| ๑๓-๑๕ | ดี |
| ๘-๑๒ | ปานกลาง |
| ๕-๗ | ปรับปรุง |

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

หน่วยที่ ๕

ภัยของการใช้เทคโนโลยีในการทุจริต

หน่วยที่ ๕ ชื่อหน่วย ภัยของการใช้เทคโนโลยีในการทุจริต

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๕ เรื่อง โอกาสในการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ ศึกษาโอกาสในการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption (R)

๒.๒ รู้วิธีการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption (O)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) โอกาสในการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ทักษะการในการแก้ปัญหา

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) ซื่อสัตย์สุจริต

๒) มีวินัย

๓) ใฝ่เรียนรู้

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูตั้งประเด็นคำถามนักเรียนว่าทุกวันนี้ นักเรียนได้เห็นหรือทราบข่าวที่เกี่ยวกับการทุจริตอะไรมาบ้างแล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบในชั้นเรียน จากนั้นครูสุ่มเลือกคำตอบของนักเรียนมา ๑ เรื่อง แล้วให้เพื่อนในชั้นเรียนช่วยกันตอบคำถามว่า ผู้ที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้ถูกหรือผิด พร้อมให้เหตุผลและผล แล้วว่าจะมีวิธีที่จะลดการทุจริตนี้ได้อย่างไร

๒) ครูยกตัวอย่างสถานการณ์ให้นักเรียนฟัง น้องเดียร์เป็นแม่ค้าขายผักในตลาดแห่งหนึ่ง น้องเดียร์จำเป็นจะต้องใช้เงินจำนวนมาก เพื่อนำไปรักษาลูกชายที่กำลังป่วยหนัก จึงได้นำตาชั่งไปปรับให้เข็มของตาชั่งนั้นให้โก่งน้ำหนักเมื่อลูกค้ามาซื้อผักแล้วก็จะได้น้ำหนักที่น้อยกว่าที่เห็นจากเข็มตาชั่ง จากเรื่องนี้นักเรียนคิดว่าสิ่งที่น้องเดียร์ทำนั้นถูกต้องหรือไม่ เพราะอะไร และในตลาดอาจจะมีร้านอื่น ๆ นอกจากร้านของน้องเดียร์ที่ทำแบบนี้เช่นกัน นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาเรื่องการโกงตาชั่งอย่างไร เพื่อที่จะให้พ่อค้าแม่ค้าเลิกพฤติกรรมโกงตาชั่ง จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันเสนอความคิดเห็นในแต่ละประเด็นคำถาม ครูรวบรวมคำตอบและสรุปผลร่วมกับนักเรียน

๓) ครูยกตัวอย่างสถานการณ์ให้นักเรียนฟังเพิ่มอีก ๑ สถานการณ์ น้องมายอยากได้เสื้อไวส์ไปเที่ยว ๑ ตัว จึงไปค้นหาสินค้าจากแอปฯ ขายสินค้าจนพบสินค้าที่ชอบ แต่ที่ตัดสินใจจะซื้อร้านนี้เพราะราคาถูกกว่าร้านอื่น ๆ มาก ด้วยความอยากได้น้องมายจึงรีบสั่งซื้อโดยที่ไม่ได้อ่านรายละเอียดใด ๆ น้องมายรีบโอนเงินทันทีหลังจากนั้น ๓ วัน สินค้าก็มาส่ง เมื่อเปิดกล่องดูก็พบว่าเสื้อที่ได้มานั้น เนื้อผ้าและความสวยไม่ตรงกับที่ได้โฆษณาไว้ น้องมายจึงติดต่อไปยังร้านค้า เพื่อขอคืนสินค้าเพราะไม่ชอบ แต่ทางร้านก็ไม่ยอมคืนเงินให้ น้องมายจึงทักแชทเพื่อขอคืนสินค้า แต่ทางร้านก็ปฏิเสธและไม่ตอบข้อความของน้องมายอีกเลย เมื่อน้องมายไปอ่านคอมเมนต์ก็พบว่ายังมีลูกค้าอีกหลายรายที่โดนหลอกเช่นกัน นักเรียนคิดว่าความผิดพลาดนี้เกิดจากสาเหตุใด และนักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาเรื่องนี้อย่างไรเพื่อที่จะให้พ่อค้าแม่ค้าเลิกพฤติกรรมส่งสินค้าไม่ตรงกับที่โฆษณาไว้ จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันเสนอความคิดเห็นในแต่ละประเด็นคำถาม ครูรวบรวมคำตอบและสรุปผลร่วมกับนักเรียน

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

๑) สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑) แบบสังเกตพฤติกรรม

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ	ให้	๓ คะแนน
พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง	ให้	๒ คะแนน
พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง	ให้	๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๓ - ๑๕	ดี
๘ - ๑๒	ปานกลาง
๕ - ๗	ปรับปรุง
นักเรียนได้รับระดับคุณภาพ “ปานกลาง” ขึ้นไปถือว่าผ่าน	

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(.....)

๗. ภาคผนวก

(สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น ใบความรู้ ใบกิจกรรม แบบบันทึกกิจกรรม หรือแนวทางการตอบ)

แบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง : ให้ครูประเมินพฤติกรรมของนักเรียนจากการสังเกตการตอบคำถามในชั้นเรียน
โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ที่	ชื่อ - สกุล	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			มีความกระตือรือร้นในการทำงาน			รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย			มีขั้นตอนทำงานอย่างเป็นระบบ			ใช้เวลาทำงานอย่างเหมาะสม			รวมคะแนน
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ	ให้	๓ คะแนน
พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง	ให้	๒ คะแนน
พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง	ให้	๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๓ - ๑๕	ดี
๘ - ๑๒	พอใช้
๕ - ๗	ปรับปรุง
นักเรียนได้รับระดับคุณภาพ “ปานกลาง” ขึ้นไปถือว่า “ผ่าน”	

หน่วยที่ ๖

โอกาสในการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption

หน่วยที่ ๖ ชื่อหน่วย โอกาสในการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๖ เรื่อง การลดการทุจริตในยุค Digital Disruption (๑)

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนสามารถใช้ Digital Disruption มาช่วยในการลดการทุจริตได้ (O) (N) (R)

๒.๒ นักเรียนสามารถป้องกันตัวเองจากการทุจริตในยุค Digital Disruption ได้

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) ศึกษาโอกาสในการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption ด้วยเทคโนโลยี

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ความสามารถในการคิด (การคิดวิเคราะห์)

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) มีวินัย

๒) ใฝ่เรียนรู้

๓) มุ่งมั่นในการทำงาน

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูบอกจุดประสงค์ให้นักเรียนทราบ

๒) ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วย ตัวอย่างกรณีศึกษา จากสถานการณ์ปลอม facebook เพื่อหลอกโอนเงิน

๓) นักเรียนและครูร่วมกันระดมความคิด เรื่อง แนวทางในการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption

- ลดขั้นตอน
- ลดโอกาสทุจริต
- ตรวจสอบเส้นทางการเงิน
- ตรวจสอบตัวตน

๔) นักเรียนทำกิจกรรม QA

- วิเคราะห์ปัญหา
- วิธีการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยี
- ออกแบบแนวทางการแก้ไขปัญหา

๕) นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม เรื่อง แนวทางในการลดการ การทุจริตในยุค Digital Disruption

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- ๑) คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์มือถือ
- ๒) แหล่งเรียนรู้บนอินเทอร์เน็ต
- ๓) กรณีศึกษา

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

- ๑) นักเรียนนำเสนอผลงานการค้นคว้า
- ๒) นักเรียนทำใบงาน เรื่อง แนวทางในการลดการการทุจริตในยุค Digital Disruption

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

- ๑) แบบประเมินกิจกรรม QA การลดการทุจริตในยุค Digital Disruption
- ๒) แบบประเมินการนำเสนอ
- ๓) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

- ๑) นักเรียนผ่านการประเมิน ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

กรณีศึกษา Case Study จากสถานการณ์ปลอม facebook เพื่อหลอกโอนเงิน



ไม่ตรงปก - หนุ่มขอนแก่นวัย ๓๙ ปี ถูกสาวร่างอวบปลอมเฟซบุ๊กของสาวหุ่นดีหยอดคำหวานหลอกเอาเงินไปกว่า ๑ แสนบาท ก่อนจะเหวตัวทันหลอกถามเก็บข้อมูลเข้าแจ้งความกับตำรวจ นัดคุยล่าสุดหลังจับได้แต่หายตัวไร้ร่องรอย ขณะที่เจ้าของเฟซบุ๊กตัวจริงเตรียมเอาเรื่องต่อ....

ดูต่อได้ที่ : <https://www.khonkaenlink.info/home/news/๑๐๕๐๖.html>

นายสุคดี เทียงมณี อายุ ๓๙ ปี ชาว ต.ศิลา อ.เมือง จ.ขอนแก่น นำภาพโปรไฟล์ในเฟซบุ๊กของหญิงสาวร่างอวบพร้อมโปรไฟล์เฟซบุ๊กสาวหุ่นดีที่ถูกสาวร่างอวบนำไปแอบอ้างว่าเป็นตัวเองแล้วหลอกคุยหยอดคำหวานได้เงินไปกว่า ๑ แสนบาท มาให้ผู้สื่อข่าวดูเพื่อแจ้งเตือนหนุ่ม ๆ รายอื่น ๆ ไม่ให้ตกเป็นเหยื่อ พร้อมเล่าเหตุการณ์เพื่อเป็นอุทาหรณ์หลังจาก นายสุคดี นำไปโพสต์ลงบนโลกโซเชียลเพื่อตามหาเบาะแสของสาวอวบรายดังกล่าวว่า “ใครมีเบาะแส น.ส.ลักขณา กริมใจ ตามทะเบียนบ้าน ๗๑ ม.๑ ต.บางลูกเสือ อ.องครักษ์ จ.นครนายก เบอร์ ๐๖-๔๗๗๔-๒๐๕๐ ชิมแพนกวิน คุยล่าสุดวันศุกร์ที่ ๒๔ เมษายน ๖๓ ตอนนีติดต่อกไม่ได้ พ่อมันบอกไปทำงานดูแลผู้สูงอายุแต่ไม่รู้ที่ แต่ตอนนี้พ่อแม่ก็ไม่รับโทรศัพท์ ใครมีเบาะแสด่วนตำรวจตามจับได้ รับไปห้าพันบาท ใครเช็คสัญญาณโทรศัพท์ได้เช็คให้หน่อยเบอร์นี้ใช้อยู่ที่ไหนวันศุกร์”

พร้อมกันนี้ยังได้เปิดเผยกับผู้สื่อข่าวว่า เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นเมื่อช่วงเดือนมีนาคม ๒๕๖๑ ตนเองได้เล่นเฟซบุ๊กและแอดไปหาสาว ๆ ตามประสานโนสโต กระทั่งพบผู้ใช้เฟซบุ๊กชื่อ “พราว ปุณยวีร์” ซึ่งรูปภาพโปรไฟล์หน้าตาดี จึงได้แอดเพื่อนไปแล้วเข้าไปทักทาย ซึ่งก็ได้มีการพูดคุยกันสักพักแต่ยังไม่ใช่เป็นการจีบ เป็นการพูดคุยธรรมดาแล้วก็หยุดคุยเงียบหายไป แต่ต่อมาประมาณช่วงเดือน ต.ค. ๒๕๖๒ ได้กลับมาคุยกันอีกครั้ง และเริ่มคุยกันมากขึ้นจนมีการพูดจาแบบจีบกันตามประสาหนุ่มสาว ซึ่งขณะนั้นทราบเพียงว่าหญิงรายดังกล่าวที่คุยด้วยเป็นนักรูทิจเจ้าของโครงการบ้านจัดสรรในพื้นที่ จ.ชลบุรี หลังจากนั้นก็มี การพูดคุยติดต่อกันเรื่อยมาทั้งการส่งข้อความการพูดคุยผ่านโทรศัพท์ และมีการชวนกันไปเที่ยวที่เกาะจิก จ.ชลบุรี โดยฝ่ายหญิงเป็นคนหาที่พัก เมื่อได้ที่พักแล้วหญิงรายดังกล่าวก็แจ้งมา ตนเอง

จึงโอนเงินค่าเช่าห้องพักไปให้ฝ่ายหญิงเป็นคนจัดการ ซึ่งตลอดเวลาที่คุยกันฝ่ายหญิงจะไม่ขอเงินตรง ๆ แต่จะเป็นการพูดคุยกันเกี่ยวกับจะซื้อของแบบครึกหนุ่มสาว ทั้งเสื้อคู่ แหวนคู่ กำไลคู่ และอื่น ๆ อีกจำนวนมาก เฉลี่ยแล้วเป็นเงินครั้งละ ๓,๐๐๐-๔,๐๐๐ บาท มาสุดคือซื้อกำไลราคาว่า ๑๔,๐๐๐ บาท โดยการโอนผ่านแอปพลิเคชันของธนาคาร ซึ่งจะมีสลิปการโอนเงินเก็บไว้ตลอด และหลายครั้งที่ตนเองขอคุยแบบเห็นหน้าด้วยการวิดีโอคอล ฝ่ายหญิงก็จะบ่ายเบี่ยง อ้างว่ายังไม่พร้อมขอเจอหน้าทีเดียว ในตอนที่ไปเที่ยวด้วยกัน และพอถึงวันนัดที่จะไปเที่ยวด้วยกันที่เกาะจิก ได้เดินทางไปแต่ปรากฏว่าเกาะจิกปิดไม่เปิดให้นักท่องเที่ยวเข้า จึงบอกฝ่ายหญิงว่าขอไปหาที่บ้าน แต่ก็ถูกปฏิเสธจึงต้องเดินทางกลับ

หลังจากนั้นก็เริ่มเะใจว่าจะถูกหลอกหรือไม่ก็บอกฝ่ายหญิงว่าไม่มีเงินจะจ่ายให้แล้ว แต่ก็ยังคงมีการติดต่อพูดคุยกันตามเดิม แต่ตนเองก็พยายามจะขอคุยแบบวีดีโอคอลแต่ก็ถูกปฏิเสธบ่ายเบี่ยงมาโดยตลอด และพยายามสืบหาว่าโปรไฟล์ดังกล่าวเป็นตัวจริงหรือตัวปลอม นอกจากนี้มีหลายครั้งที่คุยโทรศัพท์กันได้ยินเสียงเด็กเรียกชื่อฝ่ายหญิงว่า หมู พอถามไปก็ได้รับคำตอบว่าเป็นชื่อเรียกตอนเด็กในครอบครัว จนกระทั่งสืบเสาะหาตัวและพบตัวตนที่แท้จริงของหญิงสาวที่ปรากฏรูปในโปรไฟล์ “พราว ปุณยวีร์” ซึ่งมีตัวตนจริง และเป็นนักธุรกิจที่มีครอบครัวแล้ว จึงได้มีการพูดคุยกัน จนทราบว่าคุณพราวถูกหญิงสาวอีกคนนารูปมาใช้เป็นโปรไฟล์ เพื่อหลอกหลวงเอาเงินคนอื่น จากนั้นก็เริ่มหาข้อมูลของหญิงสาวรายดังกล่าว จนทราบว่า เป็นชาว อ.องครักษ์ จ.นครนายก จึงได้รวบรวมหลักฐานต่าง ๆ เข้าแจ้งความกับเจ้าหน้าที่ตำรวจ สภ.เมืองขอนแก่น เมื่อวันที่ ๒๒ เมษายน ๒๕๖๓ ที่ผ่านมา เพื่อให้เจ้าหน้าที่ตำรวจมีการสืบสวนจับกุมดำเนินคดีกับหญิงสาวที่หลอกเอาเงินรวม ๑๐๗,๔๕๐ บาท ต่อมาในวันที่ ๒๔ ได้เบอร์โทรศัพท์ของหญิงรายนี้มา จึงให้ญาติโทรศัพท์ติดต่อสอบถามในเรื่องของเงินที่หลอกไปแสนกว่าบาท จนทราบว่าหญิงรายนี้ชื่อเล่นว่าหมิง รูปร่างอวบต่างจากในรูป และยอมรับว่าหลอกเอาเงินไปจริง เพราะจะเอาไปเลี้ยงดูพ่อที่ชราเพราะเงินเดือนที่ทำงานเลี้ยงดูคนชราเดือนละ ๑๕,๐๐๐ บาท ไม่พอใช้ และจะพยายามผ่อนคืนให้ ญาติจึงให้มาพบเพื่อพูดคุยกันต่อหน้าพนักงานสอบสวน สภ.เมืองขอนแก่น ในเร็ว ๆ นี้ จากนั้น นางสาวหมิงก็ตัดสายไป และติดต่อไม่ได้อีกเลย จึงตัดสินใจโพสต์เฟซบุ๊กตามหาตัวนางสาวหมิง เพื่อให้ตำรวจนำตัวมาสอบสวน แต่โดยส่วนตัวนั้นหากหญิงรายดังกล่าวขอโทษและสำนึกผิดก็พร้อมให้อภัย เพราะเชื่อว่าอาจจะมีความเดือดร้อนจริง ๆ แต่ในส่วนของการกระทำความผิดก็ขอให้เป็นไปตามกระบวนการตามกฎหมาย

นายสุชาติ ยังบอกอีกว่า ที่ยอมให้ถูกหลอกมาปีกว่านั้นไม่ใช่เพราะไม่รู้ แต่เป็นเพราะว่าหลังจากที่ตนเองรู้ตัวก็อยากจะจับผิดให้ได้คาหนังคาเขา ด้วยการเล่นเกมส่หลอกล่อคำพูดทุกคำพูดให้เป็นหลักฐานมัดตัว จนสุดท้ายหญิงรายดังกล่าวก็ยอมรับออกมา ซึ่งตนเองมีการอัดเสียงเอาไว้ในตอนที่ยังให้การรับสารภาพว่าหลอกหลวงตนเอง และเฟซบุ๊กที่ใช้นั้นแอบอ้างหญิงรูปร่างหน้าตาดีมาใช้เพื่อหลอกหลวง และขอให้เรื่องนี้เป็นอุทาหรณ์สำหรับทุกคนหากไม่ได้เจอตัวจริงก็ให้เชื่อเลยว่าถูกหลอกอย่างแน่นอน....

ดูต่อได้ที่ : <https://www.khonkaenlink.info/home/news/๑๐๕๐๖.html>

เข้าถึงออนไลน์ : <https://youtu.be/wzs๑tT๘HhEg>

ใบกิจกรรม เรื่อง การลดการทุจริตในยุค Digital Disruption

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

๑. จากสถานการณ์กรณีศึกษาให้นักเรียนวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๒. จากสถานการณ์กรณีศึกษาให้นักเรียนบอกวิธีการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยี

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๓. จากสถานการณ์กรณีศึกษาให้นักเรียนออกแบบแนวทางการแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๔. จากสถานการณ์กรณีศึกษาให้นักเรียนอภิปรายสรุปร่วมกัน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตารางแนบท้ายแบบประเมินใบงาน

เกณฑ์การประเมิน	ระดับการประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
ความถูกต้อง	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหา มีความถูกต้อง ๑๐๐% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหา มีความถูกต้อง ๗๐% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหา มีความถูกต้อง ๕๐% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหา มีความถูกต้อง ๓๐%
การลำดับเนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหา ครบถ้วนตามสาระที่กำหนด ๑๐๐% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๑๐๐% ลำดับหัวข้อเนื้อหาชัดเจน มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๑๐๐% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหา ถูกต้องตามสาระที่กำหนด ๘๐-๙๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๘๐-๙๙% ลำดับหัวข้อเนื้อหาชัดเจน มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๘๐-๙๙% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหา ถูกต้องตามสาระที่กำหนด ๖๐-๗๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๖๐-๗๙% มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๖๐-๗๙% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหา ถูกต้องตามสาระที่กำหนด ต่ำว่า ๕๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ต่ำว่า ๕๙% มีการสรุปไม่สมเหตุสมผล ต่ำว่า ๕๙%
การนำเสนอ	<ul style="list-style-type: none"> พูดชัดเจนเสียงดังฟังชัด ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระ ๑๐๐% บุคลิกภาพดีและมีความมั่นใจ มีการใช้สื่อประกอบการนำเสนอ ความพร้อมในการนำเสนอ 	<ul style="list-style-type: none"> พูดชัดเจนเสียงดังฟังชัด ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระ ๘๐-๙๙% บุคลิกภาพดี ความพร้อมในการนำเสนอได้บางส่วน 	<ul style="list-style-type: none"> การพูดเหมาะสม ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระ ๖๐-๗๙% บุคลิกภาพเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> สามารถพูดนำเสนอได้ ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระ ต่ำว่า ๕๙% บุคลิกภาพเหมาะสม
ความสวยงาม	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีเส้นสวยงาม มีความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นระเบียบอ่านง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีเส้นสวยงาม มีความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีเส้นสวยงามและมีความสะอาด 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีเส้นสวยงามหรือเป็นไปตามเกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่ง
ความคิดวิเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว กิ่งก้อย และกิ่งย่อยตามลำดับ ตัวหนังสืออยู่บนเส้น ใช้คำสำคัญตรงประเด็น ใช้สัญลักษณ์หรือภาพสื่อความหมาย ใช้สีเส้นทั่วแผ่น 	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว กิ่งก้อย และกิ่งย่อยตามลำดับ ตัวหนังสืออยู่บนเส้น ใช้คำสำคัญตรงประเด็น ใช้สีเส้นทั่วแผ่น 	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว กิ่งก้อย และกิ่งย่อยตามลำดับ ใช้สีเส้นทั่วแผ่น 	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว ขาดกิ่งก้อย แต่ขาดกิ่งย่อย ใช้สีเส้นไม่ทั่วแผ่น

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่ม ชั้น

๑. เลขที่ ๒. เลขที่
๓. เลขที่ ๔. เลขที่
๕. เลขที่ ๖. เลขที่

คำชี้แจง : ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
	๓	๒	๑
๑. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			
๒. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน			
๓. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย			
๔. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ			
๕. ใช้เวลาในการทำงานอย่างเหมาะสม			
รวม			

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ ให้ ๓ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง ให้ ๒ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

- | | |
|-----------|-------------|
| ช่วงคะแนน | ระดับคุณภาพ |
| ๑๓-๑๕ | ดี |
| ๘-๑๒ | ปานกลาง |
| ๕-๗ | ปรับปรุง |

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

คำชี้แจง : ให้ครูสังเกตการทำงานของนักเรียน โดยทำเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน			การมีส่วนร่วมร่วมแสดงความคิดเห็นในการระดมความคิด			การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น			การตอบคำถาม			ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย			รวมคะแนน
	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	
ชื่อ - สกุล																๑๐

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน ๐-๔ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับต้องปรับปรุง
- ให้คะแนน ๕-๗ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับพอใช้
- ให้คะแนน ๘-๑๐ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับดี

แบบประเมินการนำเสนอผลงานรายกลุ่ม (สำหรับครูผู้สอน/นักเรียน)

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

- คำชี้แจง : ๑. ทำเครื่องหมายถูกลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมินพฤติกรรม
 ๒. รวมคะแนนการประเมิน และเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมิน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ความถูกต้องของเนื้อหา				วิธีการนำเสนอของกลุ่ม				ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม				รวมคะแนน
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (.....)
/...../.....

เกณฑ์การประเมิน

ความถูกต้องของเนื้อหา

- ๔ หมายถึง มีเนื้อหาสาระครบถ้วนสมบูรณ์
- ๓ หมายถึง มีเนื้อหาสาระค่อนข้างครบถ้วน
- ๒ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์พอใช้
- ๑ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ต้องปรับปรุง

วิธีการนำเสนอของกลุ่ม

- ๔ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานแปลกใหม่น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดีมาก
- ๓ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานน่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดี
- ๒ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานน่าสนใจพอใช้ ลำดับเรื่องราวได้พอใช้
- ๑ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานไม่น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ไม่ดี

ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม

- ๔ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดีมาก ลำดับความได้ชัดเจนเข้าใจง่าย
- ๓ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดี ลำดับความได้ดีพอใช้
- ๒ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมออกเสียงได้ถูกต้องพอใช้ ลำดับความได้พอเข้าใจ
- ๑ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ไม่ถูกต้อง ลำดับความไม่ชัดเจน

ระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
คะแนน	๔	๓	๒	๑

เกณฑ์คะแนนรวม

คะแนน	คุณภาพ
๑๐-๑๒	ดีมาก
๗-๙	ดี
๔-๖	พอใช้
๑-๓	ปรับปรุง

หน่วยที่ ๖ ชื่อหน่วย โอกาสในการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๗ เรื่องการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption (๒)

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนสามารถบอกแนวทางลดการทุจริตในยุค Digital Disruption ด้วยเทคโนโลยี (N)

๒.๒ นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีช่วยในการลดการทุจริตได้ (R) (O)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) กรณีศึกษาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีลดการทุจริตในยุค Digital Disruption

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์)

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) ซื่อสัตย์สุจริต

๒) มีวินัย

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูทบทวนความรู้เรื่อง “แนวทางในการลดการการทุจริตในยุค Digital Disruption” จากกิจกรรมชั่วโมงที่แล้ว

๓) ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนจับสลากเลือกกรณีศึกษาการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption ด้วยเทคโนโลยีที่ครูเตรียมไว้ ๓ หัวข้อ ดังนี้

- กรณีศึกษา การรับรู้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก
- กรณีศึกษา ตรวจสอบเลขที่บัญชีธนาคารของผู้ใช้งาน
- กรณีศึกษา BlacklistSeller การตรวจสอบผู้ขายที่ทุจริต

๔) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาแนวทางในการลดการการทุจริตในยุค Digital Disruption จากกรณีศึกษาการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption ด้วยเทคโนโลยีที่ได้รับแล้วช่วยกันระดมความคิดเห็นและบันทึกผลในใบกิจกรรม “Six Thinking Hats”

๕) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นจากกรณีศึกษาที่กลุ่มตนเองได้รับ

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- ๑) กรณีศึกษา การรับรู้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก
เข้าถึงออนไลน์ www.facebook.com/ชมรม STRONG ด้านทฤษฎีประเทศไทย
หรือ <https://www.nacc.go.th/>
- ๒) กรณีศึกษา ตรวจสอบเลขที่บัญชีธนาคารของผู้ใช้งาน จากเว็บไซต์ เช็คให้ตีก่อนโอนเงิน
เข้าถึงออนไลน์ <https://support.kaidee.com/hc/th/articles/๑๑๕๐๑๒๗๘๗๗๐๗>
- ๓) กรณีศึกษา BlacklistSeller การตรวจสอบผู้ขายที่ทุจริต จากเว็บไซต์ศูนย์กลางการตรวจสอบคนโกงออนไลน์
เข้าถึงออนไลน์ https://www.blacklistseller.com/report/report_search_page
- ๔) เครื่องมือระดมความคิดเว็บไซต์ ayoa <https://www.ayoa.com/mind-mapping/software/>

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

- ๑) สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ๒) นำเสนอผลการระดมความคิด
- ๓) ตรวจสอบงาน “Six Thinking Hats”

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

- ๑) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ๒) แบบประเมินการนำเสนอ
- ๓) แบบประเมินใบงาน

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

- ๑) นักเรียนผ่านการประเมิน ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

(สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น ใบความรู้ ใบกิจกรรม แบบบันทึกกิจกรรม หรือแนวทางการตอบ)

ใบกิจกรรม “Six Thinking Hats”

เรื่องลดการทุจริตในยุค Digital Disruption ด้วยเทคโนโลยี

กรณีศึกษา

กลุ่มที่ สมาชิกในกลุ่ม ได้แก่

๑. ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง
๒. ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง
๓. ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง
๔. ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง
๕. ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง
๖. ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง

๑. ให้นักเรียนศึกษากรณีศึกษาที่ได้รับ แล้วช่วยกันระดมความคิดตามประเด็นคำถามหมวกแห่งการคิดต่อไปนี้แล้วเขียนผังความคิดลดการทุจริตในยุค Digital Disruption ด้วยเทคโนโลยี โดยใช้เว็บไซต์ ayoa <https://www.ayoa.com/mind-mapping/software/>

หมวกแห่งการคิด	ประเด็น	คำถาม
หมวกสีขาว 	ข้อมูล ข้อเท็จจริง	จากกรณีศึกษา นักเรียนค้นพบอะไรบ้าง
หมวกสีเหลือง 	ประโยชน์ จุดเด่น ข้อดี	บอกข้อดีของการใช้เทคโนโลยีช่วยในการลดการทุจริต
หมวกสีดำ 	จุดอ่อน/ข้อเสีย/ข้อด้อย	บอกผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีช่วยในการลดการทุจริต
หมวกสีแดง 	ความรู้สึก	นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption ด้วยเทคโนโลยี
หมวกสีเขียว 	ความคิดสร้างสรรค์	นักเรียนมีแนวทางลดการทุจริตในยุค Digital Disruption ด้วยเทคโนโลยีอย่างไรบ้าง
หมวกสีฟ้า 	การจัดการความคิด/สรุป/ความคิดรวบยอด	นักเรียนสรุปการใช้เทคโนโลยีช่วยในการลดการทุจริตได้อย่างไร

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

คำชี้แจง : ให้ครูสังเกตการทำงานของนักเรียน โดยทำเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน			การมีส่วนร่วม ร่วมแสดง ความคิดเห็น ในการระดม ความคิด			การรับฟัง ความคึกเห็น ของผู้อื่น			การตอบ คำถาม			ความรับผิดชอบ ต่องานที่ ได้รับมอบ หมาย			รวม คะแนน
	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	
ชื่อ - สกุล																๑๐

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน ๐-๔ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับต้องปรับปรุง
- ให้คะแนน ๕-๗ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับพอใช้
- ให้คะแนน ๘-๑๐ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับดี

แบบประเมินการนำเสนอผลงานรายกลุ่ม (สำหรับครูผู้สอน/นักเรียน)

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

- คำชี้แจง : ๑. ทำเครื่องหมายถูกลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมินพฤติกรรม
 ๒. รวมคะแนนการประเมิน และเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมิน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ความถูกต้องของเนื้อหา				วิธีการนำเสนอของกลุ่ม				ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม				รวมคะแนน
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (.....)
/...../.....

เกณฑ์การประเมิน

ความถูกต้องของเนื้อหา

- ๔ หมายถึง มีเนื้อหาสาระครบถ้วนสมบูรณ์
- ๓ หมายถึง มีเนื้อหาสาระค่อนข้างครบถ้วน
- ๒ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์พอใช้
- ๑ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ต้องปรับปรุง

วิธีการนำเสนอของกลุ่ม

- ๔ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานแปลกใหม่น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดีมาก
- ๓ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานน่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดี
- ๒ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานน่าสนใจพอใช้ ลำดับเรื่องราวได้พอใช้
- ๑ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานไม่น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ไม่ดี

ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม

- ๔ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดีมาก ลำดับความได้ชัดเจนเข้าใจง่าย
- ๓ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดี ลำดับความได้ดีพอใช้
- ๒ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมออกเสียงได้ถูกต้องพอใช้ ลำดับความได้พอเข้าใจ
- ๑ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ไม่ถูกต้อง ลำดับความไม่ชัดเจน

ระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
คะแนน	๔	๓	๒	๑

เกณฑ์คะแนนรวม

คะแนน	คุณภาพ
๑๐-๑๒	ดีมาก
๗-๙	ดี
๔-๖	พอใช้
๑-๓	ปรับปรุง

แบบประเมิน การจัดบันทึกข้อมูล Six thinking hats

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนประเมินผลงานใบงานนักเรียน โดยการประเมินคะแนนลงในช่องรายการประเมินกำหนดตามตารางแนบท้ายแบบประเมินใบงาน Mind mapping

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	การแสดง ความคิด เห็น	เนื้อหา	นำเสนอ	ความ สวยงาม	ตรง ต่อเวลา	รวม ๒๐ คะแนน	สรุปผลการ ประเมิน ผ่าน/ไม่ผ่าน
๑								
๒								
๓								
๔								
๕								
๖								
๗								
๘								
๙								
๑๐								

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๘-๒๐	ดีมาก
๑๔-๑๗	ดี
๑๐-๑๓	พอใช้
ต่ำกว่า ๑๐	ปรับปรุง
นักเรียนได้รับระดับคุณภาพ “พอใช้” ขึ้นไปถือว่า “ผ่าน”	

ตารางแนบท้ายแบบประเมิน การจดบันทึกข้อมูล Six thinking hats

เกณฑ์การประเมิน	ระดับการประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การแสดงความคิดเห็น	<ul style="list-style-type: none"> แสดงความคิดเห็นในช่อง K ได้ ๑๐ ข้อคำถามขึ้นไป แสดงความคิดเห็นในช่อง W ได้ ๑๐ ข้อคำถามขึ้นไป แสดงความคิดเห็นในช่อง L ได้ ๑๐ ข้อคำถามขึ้นไป 	<ul style="list-style-type: none"> แสดงความคิดเห็นในช่อง K ได้ ๙-๑๐ ข้อคำถาม แสดงความคิดเห็นในช่อง W ได้ ๙-๑๐ ข้อคำถาม แสดงความคิดเห็นในช่อง L ได้ ๙-๑๐ ข้อคำถาม 	<ul style="list-style-type: none"> แสดงความคิดเห็นในช่อง K ได้ ๗-๘ ข้อคำถาม แสดงความคิดเห็นในช่อง W ได้ ๗-๘ ข้อคำถาม แสดงความคิดเห็นในช่อง L ได้ ๗-๘ ข้อคำถาม 	<ul style="list-style-type: none"> แสดงความคิดเห็นในช่อง K ได้ น้อยกว่า ๗ ข้อ แสดงความคิดเห็นในช่อง W ได้ น้อยกว่า ๗ ข้อ แสดงความคิดเห็นในช่อง L ได้ น้อยกว่า ๗ ข้อ
เนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาครบถ้วนตามสาระที่กำหนด ๑๐๐% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๑๐๐% ลำดับหัวข้อเนื้อหาชัดเจน มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๑๐๐% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตามสาระที่กำหนด ๘๐-๙๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๘๐-๙๙% ลำดับหัวข้อเนื้อหาชัดเจน มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๘๐-๙๙% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตามสาระที่กำหนด ๖๐-๗๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๖๐-๗๙% มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๖๐-๗๙% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตามสาระที่กำหนด ต่ำกว่า ๕๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษาต่ำกว่า ๕๙% มีการสรุปไม่สมเหตุสมผลต่ำกว่า ๕๙%
การนำเสนอ	<ul style="list-style-type: none"> พูดชัดเจนเสียงดังฟังชัด ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระ ๑๐๐% บุคลิกภาพดีและมีความมั่นใจ มีการใช้สื่อประกอบการนำเสนอ ความพร้อมในการนำเสนอ 	<ul style="list-style-type: none"> พูดชัดเจนเสียงดังฟังชัด ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระ ๘๐-๙๙% บุคลิกภาพดี ความพร้อมในการนำเสนอได้บางส่วน 	<ul style="list-style-type: none"> การพูดเหมาะสม ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระ ๖๐-๗๙% บุคลิกภาพเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> สามารถพูดนำเสนอได้ ใช้ภาษาทางการถูกต้องตามอักขระต่ำกว่า ๕๙% บุคลิกภาพเหมาะสม
ความสวยงาม	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีเส้นสวยงาม มีความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นระเบียบอ่านง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีเส้นสวยงาม มีความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีเส้นสวยงามและมีความสะอาด 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีเส้นสวยงามหรือเป็นไปตามเกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่ง
การตรงต่อเวลา	<ul style="list-style-type: none"> ส่งผลงานครบถ้วนตรงตามเวลาที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> ส่งผลงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด ๕ นาที 	<ul style="list-style-type: none"> ส่งผลงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด ๑๐ นาที 	<ul style="list-style-type: none"> ส่งผลงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด ๑๕ นาที

หน่วยที่ ๖ ชื่อหน่วย โอกาสในการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๘ เรื่อง นวัตกรรมการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทุจริต

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ บอกแนวคิด วิธีการ หรือนวัตกรรม เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทุจริต (O)

๒.๒ สามารถสร้างนวัตกรรมการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทุจริต (R)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) แนวคิด วิธีการ หรือนวัตกรรม เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทุจริต

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ทักษะการในการแก้ปัญหา

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) ซื่อสัตย์สุจริต

๒) มีวินัย

๓) ใฝ่เรียนรู้

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๓ - ๔ คน

๒) ครูให้นักเรียนเลือกสถานการณ์การทุจริตที่เคยเกิดขึ้นจริงมาแล้ว จากข่าวที่นักเรียนทราบนำมาทำ Workshop โดยเสนอแนวคิด วิธีการ หรือนวัตกรรม เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทุจริตการนำเสนอ นวัตกรรม ที่ช่วยในการต่อต้านการทุจริต (ในรูปแบบคลิปวิดีโอ หรืออื่น ๆ)

๓) ครูให้นักเรียนออกมาเสนอกลุ่มละ ๓ - ๕ นาที

๔) ครูและนักเรียนร่วมกันเลือกแนวคิด วิธีการ หรือนวัตกรรมจากการนำเสนอของทุกกลุ่มว่ากลุ่มใดมีความน่าสนใจ ที่สุด เพราะเหตุใด แล้วนำแนวคิด วิธีการ หรือนวัตกรรมที่เลือกนี้มาร่วมกันสรุปอีกครั้ง

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

-

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

๑) การทำกิจกรรมกลุ่ม

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๑) แบบประเมินการทำกิจกรรมกลุ่ม

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ	ให้	๓ คะแนน
พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง	ให้	๒ คะแนน
พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง	ให้	๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๓ - ๑๕	ดี
๘ - ๑๒	ปานกลาง
๕ - ๗	ปรับปรุง

นักเรียนได้รับระดับคุณภาพ “ปานกลาง” ขึ้นไปถือว่าผ่าน

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

(สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น ใบความรู้ ใบกิจกรรม แบบบันทึกกิจกรรม หรือแนวทางการตอบ)

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่ม ชั้น

๑. เลขที่ ๒. เลขที่
๓. เลขที่ ๔. เลขที่
๕. เลขที่ ๖. เลขที่

คำชี้แจง : ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
	๓	๒	๑
๑. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			
๒. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน			
๓. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย			
๔. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ			
๕. ใช้เวลาในการทำงานอย่างเหมาะสม			
รวม			

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ ให้ ๓ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง ให้ ๒ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

- | | |
|-----------|-------------|
| ช่วงคะแนน | ระดับคุณภาพ |
| ๑๓-๑๕ | ดี |
| ๘-๑๒ | ปานกลาง |
| ๕-๗ | ปรับปรุง |

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

แบบประเมินการนำเสนอผลงานรายกลุ่ม (สำหรับครูผู้สอน/นักเรียน)

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

- คำชี้แจง : ๑. ทำเครื่องหมายถูกลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมินพฤติกรรม
 ๒. รวมคะแนนการประเมิน และเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมิน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ความถูกต้องของเนื้อหา				วิธีการนำเสนอของกลุ่ม				ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม				รวมคะแนน
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (.....)
/...../.....

เกณฑ์การประเมิน

ความถูกต้องของเนื้อหา

- ๔ หมายถึง มีเนื้อหาสาระครบถ้วนสมบูรณ์
- ๓ หมายถึง มีเนื้อหาสาระค่อนข้างครบถ้วน
- ๒ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์พอใช้
- ๑ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ต้องปรับปรุง

วิธีการนำเสนอของกลุ่ม

- ๔ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานแปลกใหม่ น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดีมาก
- ๓ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดี
- ๒ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน น่าสนใจพอใช้ ลำดับเรื่องราวได้พอใช้
- ๑ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน ไม่น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ไม่ดี

ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม

- ๔ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดีมาก ลำดับความได้ชัดเจนเข้าใจง่าย
- ๓ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดี ลำดับความได้ดีพอใช้
- ๒ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมออกเสียงได้ถูกต้องพอใช้ ลำดับความได้พอเข้าใจ
- ๑ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ไม่ถูกต้อง ลำดับความไม่ชัดเจน

ระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
คะแนน	๔	๓	๒	๑

เกณฑ์คะแนนรวม

คะแนน	คุณภาพ
๑๐-๑๒	ดีมาก
๗-๙	ดี
๔-๖	พอใช้
๑-๓	ปรับปรุง

หน่วยที่ ๖ ชื่อหน่วย โอกาสในการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๙ เรื่อง นวัตกรรมการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทุจริต

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ บอกแนวคิด วิธีการ หรือนวัตกรรม เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทุจริต (O)

๒.๒ สามารถสร้างนวัตกรรมการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทุจริต (R)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

๑) แนวคิด วิธีการ หรือนวัตกรรม เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทุจริต

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

๑) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์)

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

๑) ซื่อสัตย์สุจริต

๒) มีวินัย

๓) ใฝ่เรียนรู้

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑) ครูทบทวนเรื่อง “แนวคิด วิธีการ หรือนวัตกรรม เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทุจริต” จากกิจกรรมชั่วโมงที่แล้ว

๒) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน

๓) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์ทรัพยากรทางเทคโนโลยีของแนวคิด วิธีการ หรือนวัตกรรม ในการแก้ปัญหาการทุจริตที่กลุ่มสนใจ

๔) นักเรียนแต่ละกลุ่มร่างไอเดีย เพื่อถ่ายทอดความคิดเป็นรูปธรรม

๕) นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอร่างไอเดียของกลุ่มตนเอง และให้เพื่อน

๖) ครูมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำชิ้นงานต้นแบบ

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

-

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

- ๑) สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ๒) นำเสนอร่างไอเดียของกลุ่ม
- ๓) ตรวจใบงาน “ร่างไอเดีย”

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

- ๑) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ๒) แบบประเมินการนำเสนอ
- ๓) แบบประเมินใบงาน

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

- ๑) นักเรียนผ่านการประเมิน ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

๗. ภาคผนวก

(สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น ใบความรู้ ใบกิจกรรม แบบบันทึกกิจกรรม หรือแนวทางการตอบ)

ใบกิจกรรม “ร่างไอเดีย”

เรื่องแนวคิด วิธีการ หรือนวัตกรรม เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทุจริต

กลุ่มที่ สมาชิกในกลุ่ม ได้แก่

๑. ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง
๒. ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง
๓. ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง
๔. ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง
๕. ชื่อ - สกุล เลขที่ ห้อง

๑. ให้นักเรียนวิเคราะห์ทรัพยากรทางเทคโนโลยีของแนวคิด วิธีการ หรือนวัตกรรม ในการแก้ปัญหาการทุจริตที่กลุ่มสนใจ

ที่	แนวทางการแก้ปัญหา	ทรัพยากรทางเทคโนโลยี						
		คน	ข้อมูลและสารสนเทศ	วัสดุ	เครื่องมือและอุปกรณ์	พลังงาน	ทุน	เวลา

แนวทางการแก้ปัญหาที่เลือก

เหตุผล เพราะ

.....

.....

.....

๒. ให้นักเรียนร่างไอเดีย แนวคิด วิธีการหรือนวัตกรรม ในการแก้ปัญหาคาการทฤษฎีเพื่อถ่ายทอดความคิดให้เป็นรูปธรรม

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

คำชี้แจง : ให้ครูสังเกตการทำงานของนักเรียน โดยทำเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน			การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นในการระดมความคิด			การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น			การตอบคำถาม			ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย			รวมคะแนน
	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	
ชื่อ - สกุล																๑๐

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (.....)
/...../.....

เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน ๐-๔ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับต้องปรับปรุง
- ให้คะแนน ๕-๗ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับพอใช้
- ให้คะแนน ๘-๑๐ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับดี

แบบประเมินการนำเสนอผลงานรายกลุ่ม (สำหรับครูผู้สอน/นักเรียน)

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

- คำชี้แจง : ๑. ทำเครื่องหมายถูกลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมินพฤติกรรม
 ๒. รวมคะแนนการประเมิน และเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมิน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ความถูกต้องของเนื้อหา				วิธีการนำเสนอของกลุ่ม				ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม				รวมคะแนน
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (.....)
/...../.....

เกณฑ์การประเมิน

ความถูกต้องของเนื้อหา

- ๔ หมายถึง มีเนื้อหาสาระครบถ้วนสมบูรณ์
- ๓ หมายถึง มีเนื้อหาสาระค่อนข้างครบถ้วน
- ๒ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์พอใช้
- ๑ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ต้องปรับปรุง

วิธีการนำเสนอของกลุ่ม

- ๔ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานแปลกใหม่ น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดีมาก
- ๓ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดี
- ๒ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน น่าสนใจพอใช้ ลำดับเรื่องราวได้พอใช้
- ๑ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน ไม่น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ไม่ดี

ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม

- ๔ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดีมาก ลำดับความได้ชัดเจนเข้าใจง่าย
- ๓ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดี ลำดับความได้ดีพอใช้
- ๒ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมออกเสียงได้ถูกต้องพอใช้ ลำดับความได้พอเข้าใจ
- ๑ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ไม่ถูกต้อง ลำดับความไม่ชัดเจน

ระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
คะแนน	๔	๓	๒	๑

เกณฑ์คะแนนรวม

คะแนน	คุณภาพ
๑๐-๑๒	ดีมาก
๗-๙	ดี
๔-๖	พอใช้
๑-๓	ปรับปรุง

แบบประเมินใบกิจกรรม

คำชี้แจง : ให้ครูประเมินผลงานใบงานนักเรียน

โดยการประเมินคะแนนลงในช่องรายการประเมินกำหนดตามตารางแนบท้ายแบบประเมินใบงาน

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	รูปแบบ	เนื้อหา	นำเสนอ	ความ สวยงาม	ตรงต่อ เวลา	รวม ๒๐ คะแนน	สรุปผลการ ประเมิน ผ่าน/ไม่ ผ่าน
๑								
๒								
๓								
๔								
๕								
๖								
๗								
๘								
๙								
๑๐								

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๘-๒๐	ดีมาก
๑๔-๑๗	ดี
๑๐-๑๓	พอใช้
ต่ำกว่า ๑๐	ปรับปรุง
นักเรียนได้รับระดับคุณภาพ “พอใช้” ขึ้นไปถือว่า “ผ่าน”	

ตารางแนบท้ายแบบประเมิน ใบกิจกรรม

เกณฑ์การประเมิน	ระดับการประเมิน			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
รูปแบบ	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว กิ่งก้อย และกิ่งย่อยตาม ลำดับ ตัวหนังสืออยู่บน เส้น ใช้คำสำคัญตรง ประเด็น ใช้สัญลักษณ์ หรือภาพสื่อความหมาย ใช้สีสันทัวแผ่น 	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว กิ่งก้อย และกิ่งย่อยตามลำดับ ตัวหนังสืออยู่บนเส้น ใช้คำสำคัญตรงประเด็น ใช้สีสันทัวแผ่น 	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว กิ่งก้อย และกิ่งย่อยตามลำดับ ใช้สีสันทัวแผ่น 	<ul style="list-style-type: none"> เขียนความคิดรวบยอดหลักไว้ตรงกลาง มีกิ่งแก้ว ขาดกิ่งก้อย แต่ขาดกิ่งย่อย ใช้สีสันทัวแผ่น
เนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาครบถ้วน ตามสาระที่กำหนด ๑๐๐% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๑๐๐% ลำดับหัวข้อ เนื้อหาชัดเจน มีการสรุปได้ อย่างสมเหตุสมผล ๑๐๐% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตาม สาระที่กำหนด ๘๐-๙๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๘๐-๙๙% ลำดับหัวข้อ เนื้อหาชัดเจน มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๘๐-๙๙% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตาม สาระที่กำหนด ๖๐-๗๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษา ๖๐-๗๙% มีการสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล ๖๐-๗๙% 	<ul style="list-style-type: none"> เนื้อหาถูกต้องตาม สาระที่กำหนด ต่ำกว่า ๕๙% เขียนถูกต้องตามหลักภาษาต่ำกว่า ๕๙% มีการสรุปไม่สมเหตุสมผลต่ำกว่า ๕๙%
การนำเสนอ	<ul style="list-style-type: none"> พูดชัดเจนเสียง ดังฟังชัด ใช้ภาษาทางการ ถูกต้องตามอักขระ ๑๐๐% บุคลิกภาพดีและมีความมั่นใจ มีการใช้สื่อ ประกอบการนำเสนอ ความพร้อมในการนำเสนอ 	<ul style="list-style-type: none"> พูดชัดเจนเสียงดัง ฟังชัด ใช้ภาษาทางการ ถูกต้องตามอักขระ ๘๐-๙๙% บุคลิกภาพดี ความพร้อมในการนำเสนอได้บางส่วน 	<ul style="list-style-type: none"> การพูดเหมาะสม ใช้ภาษาทางการ ถูกต้องตามอักขระ ๖๐-๗๙% บุคลิกภาพเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> สามารถพูดนำเสนอ ได้ ใช้ภาษาทางการ ถูกต้องตามอักขระ ต่ำกว่า ๕๙% บุคลิกภาพเหมาะสม
ความสวยงาม	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีสันทสวยงาม มีความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นระเบียบ อ่านง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีสันทสวยงาม มีความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สีสันทสวยงาม และมี ความสะอาด 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้สีสันทสวยงามหรือ เป็นไปตามเกณฑ์ อย่างใดอย่างหนึ่ง
การตรงต่อเวลา	<ul style="list-style-type: none"> ส่งผลงานครบถ้วน ตรงตามเวลาที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> ส่งผลงานครบถ้วน แต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด ๕ นาที 	<ul style="list-style-type: none"> ส่งผลงานครบถ้วน แต่ช้ากว่าเวลาที่ กำหนด ๑๐ นาที 	<ul style="list-style-type: none"> ส่งผลงานครบถ้วน แต่ช้ากว่าเวลาที่ กำหนด ๑๕ นาที

หน่วยที่ ๖ ชื่อหน่วย โอกาสในการลดการทุจริตในยุค Digital Disruption

เวลา ๑ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒๐ เรื่อง นวัตกรรมการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทุจริต

๑. ผลการเรียนรู้ตามกรอบหลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๔

๑.๑ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Digital Disruption รวมไปถึงสามารถวิเคราะห์ถึงโอกาสและภัยที่เกิดจาก Digital Disruption

๑.๒ ทราบถึงวิธีการ เครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างความโปร่งใสและการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption และมีความตื่นรู้ในการมีส่วนร่วมในการต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

๑.๓ สามารถมีแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมในการป้องกันและต่อต้านการทุจริตในสถานการณ์ Digital Disruption

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้บูรณาการ STRONG MODEL

๒.๑ นักเรียนสามารถสรุปองค์ความรู้ในการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อลดการทุจริตและการป้องกัน การทุจริตในยุค Digital Disruption (R) (G) (N)

๓. ขอบเขตการเรียนรู้

๓.๑ ความรู้

- ๑) การนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อลดการทุจริตในยุค Digital Disruption
- ๒) การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการป้องกันการทุจริตในยุค Digital Disruption

๓.๒ ทักษะ/กระบวนการ (สมรรถนะที่เกิด)

- ๑) ความสามารถในการคิด (การคิดวิเคราะห์)
- ๒) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์)

๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์/ค่านิยม

- ๑) มีวินัย
- ๒) ใฝ่เรียนรู้
- ๓) มุ่งมั่นในการทำงาน

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

๔.๑ ขั้นตอนการเรียนรู้

- ๑) ครูบอกจุดประสงค์ให้นักเรียนทราบ
- ๒) ครูทบทวน เรื่อง การทุจริตในยุค Digital Disruption และการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการป้องกันการทุจริตในยุค Digital Disruption
- ๓) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน
- ๔) นักเรียนทำกิจกรรมใบงาน Mindmapping สรุปองค์ความรู้ในการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อลดการทุจริตและการป้องกันการทุจริตในยุค Digital Disruption
- ๕) นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอ Mindmapping
- ๖) นักเรียนครูร่วมกันอภิปรายสรุปองค์ความรู้ในการนำเทคโนโลยีมาใช้ เพื่อลดการทุจริตและการป้องกันการทุจริตในยุค Digital Disruption

๔.๒ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- ๑) คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์มือถือ
- ๒) แหล่งเรียนรู้บนอินเทอร์เน็ต
- ๓) สื่อ Social Media

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

๕.๑ วิธีการประเมิน

- ๑) นักเรียนนำเสนอ Mindmapping
- ๒) นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

- ๑) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ๒) แบบประเมินการนำเสนอ

๕.๓ เกณฑ์การตัดสิน

- ๑) นักเรียนผ่านการประเมิน ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๖. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(.....)

แบบประเมินการทำกิจกรรมกลุ่ม

กลุ่ม ชั้น

๑. เลขที่ ๒. เลขที่
 ๓. เลขที่ ๔. เลขที่
 ๕. เลขที่ ๖. เลขที่

คำชี้แจง : ให้ครูประเมินผลงานใบงานนักเรียนโดยการประเมินคะแนนลงในช่องรายการประเมินกำหนดตามตารางแนบท้ายแบบประเมินใบงาน KWL

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน		
	๑	๒	๓
๑. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			
๒. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน			
๓. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย			
๔. มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ			
๕. ใช้เวลาในการทำงานอย่างเหมาะสม			
รวม			

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ ให้ ๓ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง ให้ ๒ คะแนน
 พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

ช่วงคะแนน ระดับคุณภาพ
 ๑๓-๑๕ ดี
 ๘-๑๒ ปานกลาง
 ๕-๗ ปรับปรุง

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

คำชี้แจง : ให้ครูสังเกตการทำงานของนักเรียน โดยทำเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน			การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นในการระดมความคิด			การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น			การตอบคำถาม			ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย			รวมคะแนน
	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	๒	๑	๐	
ชื่อ - สกุล																๑๐

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (.....)
/...../.....

เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน ๐-๔ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับต้องปรับปรุง
- ให้คะแนน ๕-๗ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับพอใช้
- ให้คะแนน ๘-๑๐ ถ้าการทำงานนั้นอยู่ในระดับดี

แบบประเมินการนำเสนอผลงานรายกลุ่ม (สำหรับครูผู้สอน/นักเรียน)

กลุ่มที่ กรณีศึกษาที่ได้รับ

- คำชี้แจง : ๑. ทำเครื่องหมายถูกลงในช่องคะแนนตามเกณฑ์การประเมินพฤติกรรม
 ๒. รวมคะแนนการประเมิน และเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมิน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ความถูกต้องของเนื้อหา				วิธีการนำเสนอของกลุ่ม				ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม				รวมคะแนน
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (.....)
/...../.....

เกณฑ์การประเมิน

ความถูกต้องของเนื้อหา

- ๔ หมายถึง มีเนื้อหาสาระครบถ้วนสมบูรณ์
- ๓ หมายถึง มีเนื้อหาสาระค่อนข้างครบถ้วน
- ๒ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์พอใช้
- ๑ หมายถึง มีเนื้อหาสาระไม่ครบถ้วนแต่ภาพรวมของสาระทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ต้องปรับปรุง

วิธีการนำเสนอของกลุ่ม

- ๔ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองานแปลกใหม่ น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดีมาก
- ๓ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ดี
- ๒ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน น่าสนใจพอใช้ ลำดับเรื่องราวได้พอใช้
- ๑ หมายถึง รูปแบบการนำเสนองาน ไม่น่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ไม่ดี

ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม

- ๔ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดีมาก ลำดับความได้ชัดเจนเข้าใจง่าย
- ๓ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ถูกต้องดี ลำดับความได้ดีพอใช้
- ๒ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมออกเสียงได้ถูกต้องพอใช้ ลำดับความได้พอเข้าใจ
- ๑ หมายถึง ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ออกเสียงได้ไม่ถูกต้อง ลำดับความไม่ชัดเจน

ระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
คะแนน	๔	๓	๒	๑

เกณฑ์คะแนนรวม

คะแนน	คุณภาพ
๑๐-๑๒	ดีมาก
๗-๙	ดี
๔-๖	พอใช้
๑-๓	ปรับปรุง