คู่มือ การพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน

โครงการเครือข่ายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูประจำการและนักศึกษาครูจังหวัดอุดรธานี
เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน

ภายใต้การสนับสนุนของมูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน

คำนำ

คู่มือ แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน เป็นส่วนหนึ่งของ ***โครงการเครือข่ายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูประจำการและนักศึกษาครูจังหวัดอุดรธานี เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน*** โดยการสนับสนุนจากมูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

โครงการเครือข่ายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูประจำการและนักศึกษาครูจังหวัดอุดรธานี เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน มีวัตถุประสงค์สำคัญประการหนึ่งเพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียนวัยประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น

ทั้งนี้คณะกรรมการดำเนินโครงการหวังเป็นอย่างยิ่งว่า คู่มือ “แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน” เล่มนี้ จะสามารถเป็นแนวทางให้แก่ครูประจำการและนักศึกษาครูจังหวัดอุดรธานีที่เข้าร่วมโครงการ รวมทั้งผู้ที่สนใจจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลให้แก่ผู้เรียนได้ตามความเหมาะสม

คณะกรรมการดำเนินโครงการ

กรกฎาคม 2563

"Digital Literacies is not just for students & educators. We all live and work in digital networks."

– drkellypage

TABLE OF
contents

ส่วนที่ 1: สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมือง

"สมรรถนะ" คืออะไร? 2

สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมือง 8

ส่วนที่ 2: แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน

หลักการสำคัญ 18

วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ 20

แนวทางการจัดการเรียนรู้ 20

- การจัดการเรียนรู้ในรายวิชา 21
- การจัดในลักษณะกิจกรรมเสริมหลักสูตรหรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 27

แนวทางการประเมินสมรรถนะ MIDL 36

ส่วนที่ 3: ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน

ตัวอย่างแผนหน้าเดียว 40

ส่วนที่ 1:

สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมือง

สมรรถนะ" คืออะไร?

คำว่า "สมรรถนะ" ในภาษาไทยมีการให้ความหมาย 2 ลักษณะ คือ หนึ่งมาจากภาษาอังกฤษคำว่า Competency และสองมาจากภาษาอังกฤษคำว่า Capacity

พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2555 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2555) ได้ให้ความหมายของคำว่า "สมรรถนะ" หรือ Competency ว่า ในทางการศึกษา หมายถึง คุณลักษณะและพฤติกรรมที่บ่งชี้ถึงความสามารถ ความชำนาญในการใช้ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่มีอยู่อย่างเชี่ยวชาญ รวมทั้งรู้วิธีการที่จะทำงานให้สำเร็จ

ส่วนพจนานุกรมการศึกษาของกู๊ด (Good, 1973) อธิบายว่า "สมรรถนะ คือ ทักษะ (skill) มโนทัศน์ (concept) และทัศนคติ (attitude) ที่จะต้องมีในการทำงานทุกชนิด และความสามารถในการนำวิธีการและความรู้พื้นฐานไปใช้กับสถานการณ์จริง "

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้ความหมายของคำว่า "สมรรถนะ (Competency)" ไว้หลายท่าน เช่น

McClelland (1973) ให้ความหมายของสมรรถนะ (competency) ว่าบุคลิกลักษณะที่ซ่อนอยู่ภายในปัจเจกบุคคลซึ่งสามารถผลักดันให้ปัจเจกบุคคลนั้นสร้างผลการปฏิบัติ งานที่ดี หรือตามเกณฑ์ที่กำหนดในงานที่ ตนรับผิดชอบ โดยสมรรถนะมีองค์ประกอบ 5 ประการ ได้แก่

1) ความรู้ (knowledge) คือ ความรู้ เฉพาะในเรื่องที่ต้องรู้เป็นความรู้ที่เป็นสาระสำคัญ

2) ทักษะ (skill) คือ สิ่งที่ต้องการให้ทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ทักษะทางคอมพิวเตอร์ ทักษะทางการถ่ายทอด

ความรู้ ทักษะที่เกิดได้นั้นมาจากพื้นฐานทางความรู้ และความสามารถปฏิบัติได้อย่างแคล่วคล่องว่องไว

3) อัตมโนทัศน์ (self-concept) คือ เจตคติ ค่านิยม และความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของตนหรือสิ่งที่บุคคลเชื่อว่าตนเองเป็น เช่น ความมั่นใจในตนเอง เป็นต้น

4) บุคลิกลักษณะประจำตัวของบุคคล (traits) เป็นสิ่งที่อธิบายถึงบุคคลนั้น เช่น คนที่น่าเชื่อถือและไว้วางใจได้ หรือมีลักษณะเป็นผู้นำ

5) แรงจูงใจ และเจตคติ (motives/ attitude) เป็นแรงจูงใจ หรือแรงขับภายใน ซึ่งทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่มุ่งไปสู่เป้าหมาย หรือมุ่งสู่ความสำเร็จ

สุกัญญา รัศมีธรรมโชติ (2549) ได้อธิบายว่า David McClelland แบ่งสมรรถนะออกเป็น 2 กลุ่ม คือ สมรรถนะขั้นพื้นฐาน (Threshold Competencies) หมายถึง พฤติกรรมที่เกิดจากความสามารถ ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่จำเป็นพื้นฐานต่อการปฏิบัติงาน การมีระดับสมรรถภาพพื้นฐานนี้ไม่ทำให้บุคคลแตกต่างจากเพื่อนร่วมงานในองค์กร ส่วนสมรรถนะอีกประเภทหนึ่งคือ สมรรถนะที่ทำให้บุคคลแตกต่างจากผู้อื่น (Differentiating Competencies) ได้แก่ พฤติกรรมที่เกิดจากการใช้ความสามารถ ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะขั้นสูง อันได้แก่ ค่านิยม แรงจูงใจ และทัศนคติ ซึ่งส่งผลให้เกิดความสำเร็จดีเลิศในการปฏิบัติงาน เป็นสมรรถภาพที่องค์กรให้ความสำคัญในการพัฒนามากกว่าสมรรถภาพประเภทแรก

ต่อมา Parry ได้นำองค์ประกอบของสมรรถนะทั้ง 5 ส่วนของ McClelland มาเป็นแนวทางในการกำหนดนิยามของสมรรถนะ (competency) โดยรวมส่วนที่เป็นอัตมโนทัศน์ (self-concept) บุคลิกลักษณะ(trait) และแรงจูงใจ (Motive) ไว้ด้วยกัน และเรียก

ทั้งหมดนี้ว่า “คุณลักษณะ (attributes)” โดย Parry ให้นิยามของสมรรถนะ (competency) ว่า คือกลุ่มของความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) และคุณลักษณะ(Attributes) ที่เกี่ยวข้องกัน ซึ่งมีผลกระทบต่องานหลักของตำแหน่งงานหนึ่งๆ ซึ่งกลุ่มความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะดังกล่าวสัมพันธ์กับผลงานของตำแหน่งงานนั้นๆ และสามารถวัดผลเทียบกับมาตรฐานที่ เป็นที่ยอมรับและเป็นสิ่งที่สามารถเสริมสร้างขึ้นได้โดยผ่านการฝึกอบรมและการพัฒนา” (Parry, 1996)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2551) ได้สรุปความหมายของสมรรถนะ (Competency) จากที่ Deist and Winterton (2005, อ้างถึงใน สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2551) สรุปไว้ว่า สมรรถนะ ประกอบด้วยความรู้ (Cognitive competency) ทักษะในหน้าที่ (Functional competency) คุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับงาน (Personal competency) จริยธรรม (Ethical competency) และอภิมานสมรรถภาพ (Meta-competency)

นอกจากนั้น สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2562) ยังได้อธิบายความหมายของ สมรรถนะ (Competencies) ไว้ว่า

> *"สมรรถนะเป็นความสามารถของบุคคลในการใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะต่างๆ ที่ตนมีในการทำงานหรือการแก้ปัญหาต่างๆ จนประสบความสำเร็จในระดับใดระดับหนึ่ง สมรรถนะแสดงออกทางพฤติกรรมการปฏิบัติที่สามารถวัดและประเมินผลได้ สมรรถนะจึงเป็นผลรวมของความรู้ ทักษะ เจตคติ คุณลักษณะ และความสามารถอื่นๆ ที่ช่วยให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลประสบความสำเร็จในการทำงาน...*

อย่างไรก็ตาม ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะต่างๆ ที่ให้บุคคลได้เรียนรู้ อาจไม่ช่วยให้บุคคลประสบความสำเร็จในการทำงาน หากบุคคลนั้นขาดความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะต่างๆ ที่ตนมีในการปฏิบัติงาน หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ การขาดความสามารถเชิงสมรรถนะ ดังนั้นความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะต่างๆ ที่บุคคลได้เรียนรู้นั้นจะยังไม่ใช่สมรรถนะ จนกว่าบุคคลนั้นจะได้แสดงพฤติกรรมแสดงออกถึงความสามารถในการนำความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะต่างๆ ที่มีในการทำงานหรือการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ จนประสบความสำเร็จในระดับใดระดับหนึ่ง"

แนวทางในการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2562) ได้อธิบายแนวทางในการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนไว้ดังนี้

การจัดการเรียนการสอนฐานสมรรถนะ เป็นการเรียนการสอนที่มีจุดประสงค์การเรียนรู้ฐานสมรรถนะเป็นเป้าหมาย คือ มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะต่างๆ อย่างเป็นองค์รวมในการปฏิบัติงาน การแก้ปัญหาและการใช้ชีวิต เป็นการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เรียนรู้เพื่อให้สามารถใช้การได้จริงในสถานการณ์ต่างๆ เป็นการเรียนเพื่อใช้ประโยชน์ ไม่ใช่การเรียนเพื่อรู้เท่านั้น

การจัดการเรียนการสอนฐานสมรรถนะเน้น “การปฏิบัติ” โดยมีชุดของเนื้อหาความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการนำไปสู่สมรรถนะที่ต้องการ จึงทำให้สามารถลดเวลาเรียนเนื้อหาจำนวนมากที่ไม่จำเป็น เอื้อให้ผู้เรียนมีเวลาในการเรียนรู้เนื้อหาที่จำเป็นในระดับที่ลึกซึ้งขึ้น และมีโอกาสได้ฝึกฝนการใช้ความรู้ในสถานการณ์ต่างๆ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะในระดับชำนาญหรือเชี่ยวชาญ เป็นการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์ความรู้ในศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน การเรียนการสอนเป็นการบูรณาการมากขึ้น

การจัดการเรียนการสอนฐานสมรรถนะนั้น ผู้เรียนสามารถใช้เวลาในการเรียนรู้และมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ตามความถนัดและความสามารถของตน สามารถไปได้เร็ว – ช้า แตกต่างกันได้ ในส่วนการให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียนเพื่อการปรับปรุงพัฒนาเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การเรียนรู้ฐานสมรรถนะประสบความสำเร็จ

โดยได้กำหนดหลักการสำคัญในการนำกรอบสมรรถนะสู่การพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

1. สามารถพัฒนาสมรรถนะให้ผู้เรียนได้หลายลักษณะ ทั้งผ่านกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือกิจกรรมที่เป็นกิจวัตรในโรงเรียน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน

2. สามารถพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนผ่านเนื้อหาสาระต่างๆ ในทุกกลุ่มสาระ และอาจเกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระต่างๆ ได้ไม่เท่ากัน นอกจากนี้ยังพัฒนาผ่านสาระที่เป็นเรื่องราว เหตุการณ์และประเด็นสำคัญในปัจจุบัน บริบท รวมทั้งประสบการณ์และกิจกรรม

3. ในการออกแบบกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนอาจจะผสานและบูรณาการหลายๆ สมรรถนะทั้งที่เป็นสมรรถนะย่อยในสมรรถนะหลักหรือสมรรถนะย่อยในสมรรถนะหลักอื่นๆ

4. ในการออกแบบกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะนั้น ผู้สอนต้องวิเคราะห์สิ่งต่างๆ ดังนี้

4.1 ความรู้ที่จำเป็นต่อการเกิดสมรรถนะที่ต้องการ ซึ่งเลือกมาจากเนื้อหาสาระ มโนทัศน์ของศาสตร์สาขาวิชาต่างๆ

4.2 ทักษะที่จำเป็นต่อการเกิดสมรรถนะที่ต้องการ ซึ่งเลือกมาจากทั้งทักษะสำคัญของศาสตร์สาขาวิชาต่างๆ และทักษะที่เป็นองค์ประกอบหลักของสมรรถนะ

4.3 เจตคติ คุณลักษณะนิสัย แรงจูงใจ ฯลฯ ที่จำเป็นต่อการเกิดสมรรถนะ

4.4 สถานการณ์ต่างๆ ที่จะนำสมรรถนะที่ต้องการไปใช้ หลังจากนั้นจึงนำสมรรถนะมาแตกเป็นสมรรถนะย่อยตามระดับการเรียนรู้เพื่อออกแบบผลการเรียนรู้และออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเกิดความรู้ ทักษะ เจตคติ/คุณลักษณะ และสามารถนำความรู้ ทักษะ เจตคติ/คุณลักษณะ ไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ

สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมือง

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นแนวคิดที่มีกำเนิดและจุดเน้นที่แตกต่างกัน การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่นักวิชาการด้านการศึกษาและสื่อมวลชนศึกษานำเสนอ เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการค้นหาและตรวจสอบข้อมูล รวมถึงเข้าใจบทบาทสื่อในสังคม ซึ่งนำไปสู่การแสดงความคิดเห็นตามบทบาทของประชาชนในสังคมประชาธิปไตยได้ (อุษา บิ้กกิ้นส์, 2555: 150) ส่วนแนวคิดการรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) ถูกริเริ่มโดยนักวิชาการด้านสารสนเทศศาสตร์ที่เห็นว่าการใช้สารสนเทศเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้ทั้งในและนอกระบบ ผู้เรียนจึงต้องมีความรู้และทักษะในการเข้าถึงเครื่องมือสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศที่หลากหลาย ในสหรัฐอเมริกา สมาคมห้องสมุดแห่งสหรัฐอเมริกา (American Library Association: ALA) จึงพัฒนามาตรฐานสมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศสำหรับอุดมศึกษา (Information Literacy Competency Standards for Higher Education) อย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 เพื่อให้บรรณารักษ์นำไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ (ALA, 2017: online)

ต่อมา UNESCO เห็นความสัมพันธ์ของแนวคิดทั้งสอง โดยมองว่าทั้งสื่อสารมวลชนและแหล่งสารสนเทศล้วนมีบทบาทสำคัญต่อการใช้ชีวิตในสังคมประชาธิปไตยและการมีส่วนร่วมของพลเมืองในกระบวนการต่างๆ เนื่องจากเป็นสมรรถนะที่ส่งเสริมสิทธิของปัจเจกในการ “สื่อสาร

และแสดงความเห็น รวมทั้งค้นหา รับ และส่งต่อข้อมูลและความคิด" UNESCO จึงผนวกสองแนวคิดนี้เข้าด้วยกัน ทั้งยังสร้างหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy: MIL) ขึ้น เพื่อให้นักการศึกษานำไปใช้ในการเรียนการสอน รวมถึงจัดทำข้อเสนอแนะเชิงยุทธศาสตร์และนโยบาย และกรอบตัวบ่งชี้ด้าน MIL เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียนำไปพิจารณาในการสร้างนโยบายต่อไป (UNESCO, 2017: online)

ส่วนการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นในยุคที่การสื่อสารและการเข้าถึงข้อมูลบนช่องทางออนไลน์เป็นส่วนสำคัญของชีวิตประจำวัน การรู้เท่าทันดิจิทัลจึงไม่เป็นเพียงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศต่างๆ แต่ยังรวมถึงความเข้าใจต่อสารสนเทศที่ถูกส่งผ่านทางสื่อดิจิทัล ซึ่งถือเป็นทักษะการใช้ชีวิต (life skills) ที่สำคัญยิ่ง (Gilster, 1998, cited in *Lankshear and Knobel, 2008: 18)* ศาสตราจารย์ Renee Hobbs จากมหาวิทยาลัย Rhode Island ซึ่งศึกษาวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อมายาวนานและเป็นผู้ก่อตั้ง Media Education Lab ได้พัฒนาชุดทักษะที่ส่งเสริมสมรรถนะทั้งด้านการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันดิจิทัล เพื่อขยายโอกาสของพลเมืองในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองและสังคมในยุคดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมการเข้าถึง เผยแพร่ และเข้าใจข้อมูลที่พบทางสื่อดิจิทัล รวมทั้งการประเมินความน่าเชื่อถือและคุณภาพของสื่อดิจิทัล (Hobbs and Martens, 2015)

ท่ามกลางนิยามและแนวทางการขับเคลื่อนที่หลากหลายหลายฝ่ายก็ยังเห็นพ้องกันว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเสริมพลเมืองที่มีความกระตือรือร้น (active citizen) มีเสรีภาพในการเข้าถึงและเลือกรับข้อมูลข่าวสารเพื่อให้มีข้อมูลที่เพียงพอต่อการใช้ชีวิตและตัดสินใจ ทั้งยังสามารถปกป้องตนเองและผู้อื่นจากสารที่เป็น

อันตราย มุ่งร้าย หรือไม่พึงประสงค์ได้ (Silver, 2009: 12) ขณะที่ UNESCO ซึ่งขับเคลื่อนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อทั้งในระดับนโยบายและกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นรากฐานสำคัญที่จะขยายโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลและความรู้ สร้างเสริมเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น (freedom of expression) และคุณภาพการศึกษา (UNESCO, 2013: 7) ทั้งยังชี้ว่า หากไม่มีนโยบายและยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศที่ชัดเจน ก็จะยิ่งเกิดความไม่เท่าเทียมระหว่างผู้ที่สามารถเข้าถึงและไม่สามารถเข้าถึงสารสนเทศและสื่อ ความเหลื่อมล้ำในการมีเสรีภาพการแสดงความคิดเห็น รวมทั้งความไม่เท่าเทียมกันระหว่างกลุ่มคนที่สามารถและไม่สามารถหา วิเคราะห์ วิพากษ์ และประยุกต์ข้อมูลและสารจากสื่อสำหรับการตัดสินใจด้วย (UNESCO, 2013: 12)

สำหรับสังคมไทย การศึกษาของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชนและเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (2559) พบว่าการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นหลักการที่สอดคล้องและช่วยเสริมสร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยได้ โดยอธิบายคุณลักษณะพลเมืองประชาธิปไตยที่เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลว่าเป็นพลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินประโยชน์และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์ และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทุน สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัล ที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ (สถาบัน

สื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย, 2559)

จากความสำคัญและความจำเป็นดังกล่าวข้างต้น เรวณี ชัยเชาวรัตน์ และ นนทสรวง กลีบผึ้ง(2560) ได้ทำการศึกษาและพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ระดับบุคคลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยในระดับประถมศึกษา โดยได้กำหนดคุณลักษณะและสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของวัยประถมศึกษา ดังนี้

1. สมรรถนะการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย

2. สมรรถนะการวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล

3. สมรรถนะการสร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ

4. สมรรถนะการประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง

นอกจากนั้น จากการศึกษากรอบสมรรถนะหลักผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และระดับประถมศึกษาต้นต้น (ป.1-3) พบว่า มีการกำหนดให้ “การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล” เป็นหนึ่งในสิบสมรรถนะหลัก และอธิบายว่า การพัฒนาสมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นการพัฒนาพลเมืองให้มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินประโยชน์และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์ และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจของรัฐ ทุน สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจ

และสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัลที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ โดยระบุคำอธิบาย "สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information and Digital Literacy: MIDL) ดังนี้

> *"เข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ประเมินคุณค่า ความน่าเชื่อถือของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเลือกรับและใช้ประโยชน์ รวมทั้งสร้างสรรค์สื่อ ข่าวสาร และสื่อสารอย่างเป็นผู้รู้เท่าทันตนเอง โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อผู้อื่นและสังคมโดยรวม รวมทั้งสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาตนเอง ชุมชน และสังคม โดยคำนึงถึงคุณ โทษ และผลกระทบที่จะเกิดต่อผู้อื่นและสังคม"* (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562)

จากความสำคัญและความจำเป็นดังกล่าวข้างต้น รวมทั้งการวิเคราะห์กรอบสมรรถนะสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น (อายุประมาณ 10 – 15 ปี) ดังนี้

> *"เลือกใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการใช้งาน จัดการอารมณ์และความต้องการในการใช้สื่อสารสนเทศของตนเองได้เหมาะสม ประเมินความน่าเชื่อถือและคุณค่า ประโยชน์ โทษของสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล โดยอธิบายผลกระทบจากการใช้อย่างสมเหตุสมผล และสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างมีจริยธรรม และรับผิดชอบเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน"*

โดยได้กำหนดคุณลักษณะและสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของวัยประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น (อายุประมาณ 10 – 15 ปี) ดังนี้

1. สมรรถนะการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล

เลือกใช้เครื่องมือ สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล อย่างหลากหลาย เพื่อการสืบค้นและเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการอย่างเหมาะสม เพื่อนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว และชุมชน

2. สมรรถนะการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย

จัดการเวลาในการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างเหมาะสมและควบคุมตนเองในการใช้สื่อ โดยไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง ผู้อื่น และชุมชน

3. สมรรถนะการวิเคราะห์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล

วิเคราะห์ และประเมิน ความน่าเชื่อถือ คุณค่า ประโยชน์ และโทษของสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยอธิบายผลกระทบที่อาจจะเกิดกับตนเอง ผู้อื่น และสังคม อย่างเป็นผู้รู้เท่าทันและสมเหตุสมผล

4. สมรรถนะการประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง

สร้างและเผยแพร่สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ในโลกจริงกับโลกเสมือนเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน

เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ
และเทคโนโลยีดิจิทัล
ใช้สื่อ สารสนเทศ
และเทคโนโลยีดิจิทัล
อย่างปลอดภัย
STAY SAFE
MIDL
Media Information and Digital Literacy
WOW
สร้างสรรค์ ประยุกต์ใช้
และสร้างการเปลี่ยนแปลง
วิเคราะห์ และประเมิน
สื่อ สารสนเทศ และ
เทคโนโลยีดิจิทัล

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

ราชบัณฑิตยสถาน. (2558). ***พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย***. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

เรวณี ชัยเชาวรัตน์ และ นนทสรวง กลีบผึ้ง. (2560). ***ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ระดับบุคคลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยในระดับประถมศึกษา***. รายงานการวิจัย

เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2551). ***รายงานการวิจัยสมรรถนะครูและแนวทางการพัฒนาครูในสังคมที่เปลี่ยนแปลง***. กรุงเทพฯ : สกศ.

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย. (2559). ***กรอบแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย.*** เอกสารประกอบการประชุมโต๊ะกลม “การพัฒนากรอบแนวคิดและหลักสูตร การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย” วันที่ 22 มิถุนายน 2559 โรงแรมแมนดาริน กรุงเทพฯ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, (2562). ***แนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน***. กรุงเทพฯ: สกศ.

สุกัญญา รัศมีธรรมโชติ. (2549). ***แนวทางการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ด้วย Competency-Based Learning***. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ด ยูเคชั่น จำกัด.

อุษา บิ๊กกิ้นส์. (2555). การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy). ***สุทธิปริทัศน์***, *26* (80): 147-162.

ภาษาอังกฤษ

Amarin Baby & Kids. (2560). ***พ่อแม่รังแกฉัน ผลสำรวจค่านิยมยอดฮิตของพ่อแม่ยุคดิจิตอล***. ค้นเมื่อ 17 กันยายน 2560 จาก https://www.amarinbabyandkids.com/parenting/toddler/toddler-development/abk-poll/.

Good, C. V. (1973). Dictionary of education. New York: MaGraw-Hill.

Lankshear, C., & Knobel, M. (Eds.). (2008). ***Digital literacies: Concepts, policies and practices***. (Vol. 30). Peter Lang.

Martens, H., & Hobbs, R. (2015). How media literacy supports civic engagement in a digital age. ***Atlantic Journal of Communication***, 23(2), 120-137.

McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for" intelligence". ***American psychologist***, 28(1), 1.

Silver, Aviva. (2009) A European Approach to Media Literacy: Moving toward an Inclusive Knowledge Society. In: Divina Frau-Meigs and Jordi Torrent (eds.) ***Mapping Media Education Policies in the World: Visions, Programmes, and Challenges***, pp. 11-13. New York, NY: The United Nations-Alliance of Civilizations in co-operation with Grupo Comunicar.

UNESCO. (2013). ***Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines*** [pdf]. Paris, UNESCO. Available at: http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/media-and-information-literacy-policy-and-strategy-guidelines/ [8 July 2016].

ส่วนที่ 2:

แนวทางการจัดการเรียนรู้
เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ
สารสนเทศและดิจิทัล
เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน

หลักการสำคัญ

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิด หลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล และความเป็นพลเมือง พบว่า การพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียนนั้น สามารถดำเนินการได้โดยอาศัยหลักการสำคัญ 5 ประการ คือ

1. สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน เกิดจากการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องในการทำงาน หรือการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ จนเกิดผลสำเร็จ

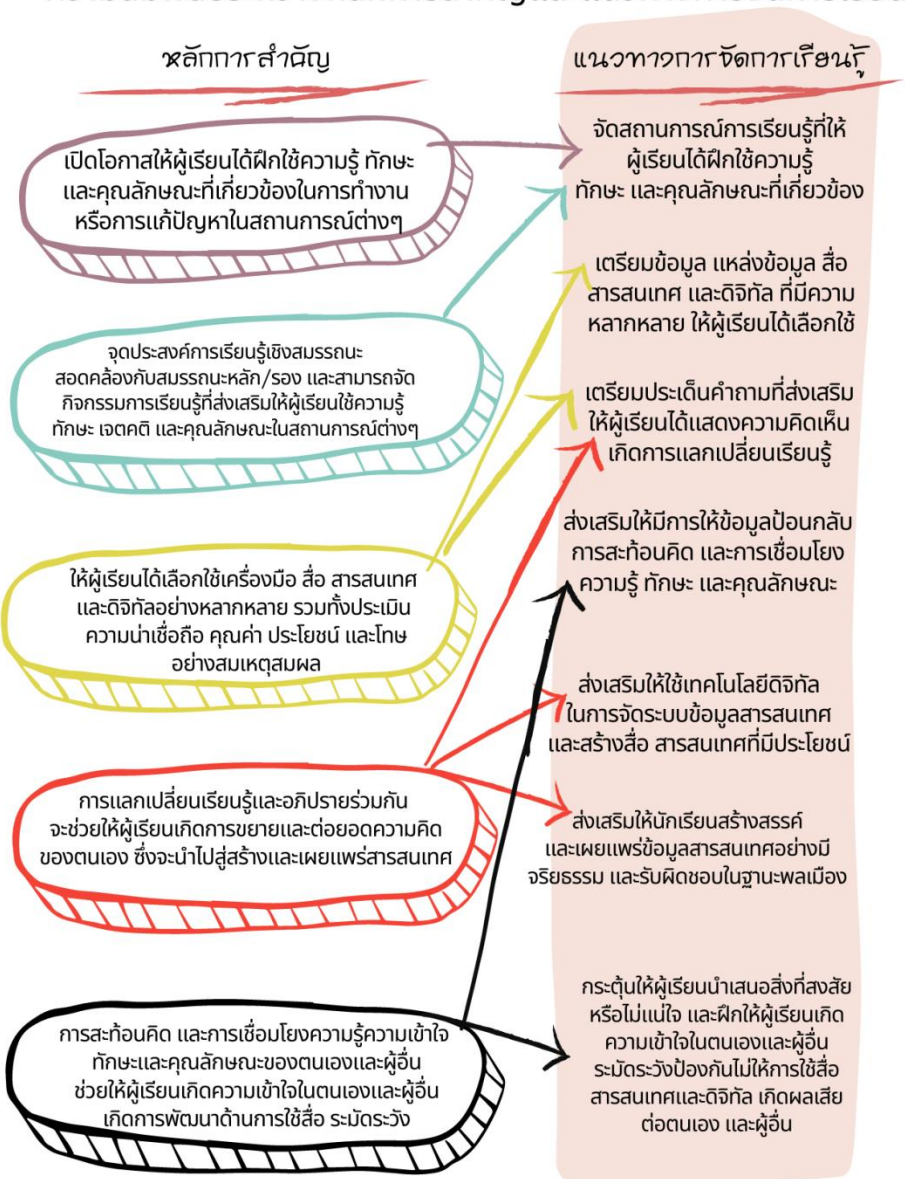
2. วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้หรือจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงสมรรถนะ ต้องสอดคล้องกับสมรรถนะหลักหรือสมรรถนะรอง และสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะในสถานการณ์ต่างๆ ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง

3. การมีประสบการณ์ในการเลือกใช้ วิเคราะห์ เปรียบเทียบ ตรวจสอบ และวิพากษ์วิจารณ์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ช่วยให้ผู้เรียนได้เลือกใช้เครื่องมือ สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล อย่างหลากหลาย รวมทั้งประเมิน ความน่าเชื่อถือ คุณค่า ประโยชน์ และโทษอย่างสมเหตุสมผล

4. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และอภิปรายร่วมกันทั้งระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียนด้วยกันเองช่วยให้ผู้เรียนเกิดการขยายและต่อยอดความคิดของตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่สร้างและเผยแพร่สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อส่วนรวม

5. การสะท้อนคิด และการเชื่อมโยงความรู้ความเข้าใจ ทักษะและคุณลักษณะของตนเองรวมทั้งผู้อื่นจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น เกิดการพัฒนาด้านการใช้สื่อ ระมัดระวัง ป้องกันไม่ให้การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เกิดผลเสียต่อตนเอง และผู้อื่น

ความสัมพันธ์ระหว่างหลักการสำคัญและแนวทางการจัดการเรียนรู้



วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้

เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียนวัยประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น

แนวทางการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียนวัยประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น มีแนวทางดังนี้

1. จัดสถานการณ์การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องในการทำงาน หรือการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ จนเกิดผลสำเร็จ
2. เตรียมข้อมูล แหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่มีความหลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เลือกใช้ วิเคราะห์ เปรียบเทียบ ตรวจสอบ และวิพากษ์วิจารณ์ รวมทั้งประเมิน ความน่าเชื่อถือ คุณค่า ประโยชน์ และโทษอย่างสมเหตุสมผล
3. เตรียมประเด็นคำถามที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และอภิปรายร่วมกัน ทั้งระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียนด้วยกันเอง
4. ส่งเสริมให้มีการให้ข้อมูลป้อนกลับ การสะท้อนคิด และการเชื่อมโยงความรู้ความเข้าใจ ทักษะ และคุณลักษณะของตนเองรวมทั้งผู้อื่นที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่นมากยิ่งขึ้น
5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูลสารสนเทศ และสร้างสื่อ สารสนเทศที่มีประโยชน์

6. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างสรรค์และเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรม และรับผิดชอบในฐานะพลเมือง โดยคำนึงถึงความน่าเชื่อถือ และลิขสิทธิ์ของผลงาน

7. กระตุ้นให้ผู้เรียนนำเสนอสิ่งที่สงสัยหรือประเด็นที่มีความไม่แน่ใจ และฝึกให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น อธิบายหรือสรุปประเด็นอย่างสมเหตุสมผล ระมัดระวังป้องกันไม่ให้การใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล เกิดผลเสียต่อตนเอง และผู้อื่น

ในการวิจัยครั้งนี้ สามารถดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียนวัยประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ 2 ลักษณะ คือ การจัดการเรียนรู้ในรายวิชา และการจัดในลักษณะกิจกรรมคาบเรียนเสริมหลักสูตร หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ในรายวิชา

1.1 ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนเตรียมการออกแบบการ***จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาพื้นฐานหรือรายวิชาเพิ่มเติม***ที่ผู้สอนรับผิดชอบ โดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ตามที่หลักสูตรแกนกลางกำหนดไว้ และเกิดการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด ดังนี้

1) ศึกษาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน ทั้งหลักการสำคัญ และขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รวมทั้งศึกษาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ทั้งในส่วนของสมรรถนะหลักและสมรรถนะรอง

2) พิจารณาเนื้อหาสาระหรือสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรในแต่ละวิชา/กลุ่มสาระการเรียนรู้ และตัวชี้วัดในหลักสูตร ที่สอดคล้องกับสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

3) ระบุหัวข้อ สาระการเรียนรู้ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติสำคัญ

4) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้หลัก และสอดคล้องกับสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

5) ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ขั้นตอนที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรในแต่ละวิชา/กลุ่มสาระการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทั้งสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง และความรู้ ทักษะ เจตคติและคุณลักษณะตามที่หลักสูตรกำหนดไว้

6) กำหนดสื่อและเทคโนโลยีที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนทั้ง 6 ขั้นตอน และสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรในแต่ละวิชา/กลุ่มสาระการเรียนรู้

7) วางแผนการประเมินผล โดยเน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

1.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียนประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

1 ครูกระตุ้นความสงสัย

ผู้เรียนสืบค้นสิ่งใหม่ 2

3

ผู้เรียนระบุข้อสงสัย สิ่งที่ไม่แน่ใจ

ผู้เรียนร่วมกันสรุปข้อมูล
เตรียมนำไปใช้

4

5

ให้ผู้เรียนลองริเริ่ม
สร้างสรรค์อะไรใหม่ๆ

ชื่นชมผลงาน
ผ่านการเปิดใจและสะท้อนคิด

6

1. ขั้นกระตุ้นความสงสัย

ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือตัวอย่างสถานการณ์ต่างๆ ที่น่าสนใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการคิด ทบทวน ตั้งข้อสังเกต และเกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหา ประเด็นปัญหาหรือสถานการณ์ต่างๆ

2. ขั้นสืบค้นสิ่งใหม่

2.1 ผู้เรียนตรวจสอบความคิดหรือมุมมองของตนเกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหา ประเด็นปัญหาหรือสถานการณ์ต่างๆ จากนั้นวางแผนค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ

2.2 ผู้เรียนนำเสนอแผนการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในหัวข้อหรือประเด็นที่สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือตัวอย่างสถานการณ์ต่างๆ ที่น่าสนใจ โดยผู้สอนใช้คำถามนำเพื่อให้ผู้เรียนใช้แหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่หลากหลาย เช่น

- จากสถานการณ์นี้ ต้องใช้ข้อมูลสำคัญใดบ้าง? จะหาข้อมูลนั้นได้อย่างไร?
- นอกจากหาข้อมูลจากแหล่ง A แล้ว จะสามารถใช้ข้อมูลจากที่ใดได้อีกบ้าง ?
- ประเด็นนี้ ในเพจหรือเว็บไซต์ A กับ B เหมือนหรือต่างกันหรือไม่ อย่างไร ?

2.3 ผู้เรียนลงมือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในหัวข้อหรือประเด็นที่สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือตัวอย่างสถานการณ์ในขั้นที่ 1

3. ขั้นระบุข้อสงสัย ประเด็นไม่แน่ใจ

3.1 ผู้เรียนทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้ จากแหล่งข้อมูลต่างๆ (โดยการอ่าน/ดู/ฟัง) เพื่อคัดเลือกข้อมูลสารสนเทศที่มีประโยชน์ สอดคล้องกับความต้องการในขั้นที่ 1

3.2 ผู้เรียนพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เลือกใช้ โดยผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์เปรียบเทียบ ตรวจสอบและวิพากษ์วิจารณ์ รวมทั้งประเมิน ความน่าเชื่อถือ คุณค่า ประโยชน์และโทษข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เช่น

- ข้อมูลที่ได้มานั้นมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือหรือไม่ ?
- มีข้อสงสัย หรือประเด็นที่ไม่แน่ใจหรือไม่อย่างไร ?
- จะพิจารณาว่าข้อมูลมีความถูกต้องน่าเชื่อถืออย่างไร ?
- การเชื่อถือข้อมูลที่ได้รับมาทันทีก่อให้เกิดผลเสียอย่างไร ?
- สามารถเลือกและคัดกรองข้อมูลได้ตามที่ตนต้องการหรือไม่ ?
- ข้อมูลที่สืบค้นได้ มีการตีความเนื้อหาของข้อมูล เหมือนกันหรือไม่ อย่างไร?
- ข้อมูลที่สืบค้นได้มีผลกระทบทางบวกหรือลบต่อตัวนักเรียนหรือบุคคลอื่นหรือไม่ อย่างไร?

3.3 ผู้เรียนวิเคราะห์ และประเมิน ความน่าเชื่อถือ คุณค่า ประโยชน์ และโทษของข้อมูล จากแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลต่างๆ

4. ขั้นสรุปข้อมูลเตรียมนำไปใช้

4.1 ผู้เรียนสรุปความรู้ ความคิด ภาพรวมของสิ่งที่ได้เรียนรู้ เพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือตัวอย่างสถานการณ์ต่างๆ ที่น่าสนใจที่กำหนดไว้ในขั้นที่ 1

4.2 ผู้เรียนเรียบเรียงความรู้ ความคิด และข้อมูลที่เป็นประโยชน์ จากการสืบค้น โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูลสารสนเทศ และนำเสนอในลักษณะที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจและการนำไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือสถานการณ์ต่างๆ

5. ขั้นริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่

5.1 ผู้เรียนวางโครงร่างของการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ในลักษณะต่างๆ โดยแลกเปลี่ยน ตรวจสอบโครงร่างงานกับเพื่อนและผู้สอน

5.2 ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันให้ข้อมูลป้อนกลับเกี่ยวกับโครงร่างงาน

5.3 ผู้เรียนลงมือสร้างชิ้นงานตามโครงร่างและข้อมูลป้อนกลับต่างๆ เพื่อให้สามารถนำชิ้นงานไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือสถานการณ์ต่างๆ ได้

6. ขั้นเปิดใจสะท้อนคิด

6.1 ผู้เรียนทบทวน สะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาชิ้นงานของตนเอง และการพัฒนาชิ้นงานของเพื่อน โดยผู้สอนให้คำแนะนำ ข้อที่ควรเรียนรู้เพิ่มเติม

6.2 ผู้เรียนร่วมกันสรุปข้อเรียนรู้ ความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่เกิดประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง และผู้อื่น

2. การจัดในลักษณะกิจกรรมคาบเรียนเสริมหลักสูตร หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2.1 ขั้นตอนการเตรียมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนเตรียมการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะ***กิจกรรมคาบเรียนเสริมหลักสูตร หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน***ที่ผู้สอนรับผิดชอบ โดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด ดังนี้

1) ศึกษาผู้เรียน เพื่อคัดเลือกประเด็นหรือสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือตัวอย่างสถานการณ์ต่างๆ ที่น่าสนใจ

2) ศึกษาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน ทั้งหลักการสำคัญ และการจัดในลักษณะกิจกรรมคาบเรียนเสริมหลักสูตร หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3) จัดเตรียมสื่อและเทคโนโลยีที่สอดคล้องกับกิจกรรมทั้ง 6 กิจกรรม รวมทั้งสอดคล้องกับวัยและพัฒนาการของผู้เรียน

4) วางแผนการประเมินผล โดยเน้นการประเมินตามสภาพจริงให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในแต่ละกิจกรรม

2.2 การจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในงานวิจัยนี้ ประกอบด้วย 5 กิจกรรม โดยแต่ละกิจกรรมมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลที่แตกต่างกันไป ดังนี้

การพัฒนาสมรรถนะ MIDL ผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตร หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรม: ใช้สื่อให้ปลอดภัย

ตรวจสอบเวลารวมทั้งลักษณะการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของตนเองในแต่ละวัน

กิจกรรม: สงสัย ต้องสืบ (ค้น)

ฝึกเลือกใช้ เครื่องมือ สื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัล อย่าง หลากหลาย

กิจกรรม: ใช่หรือมั่ว ชัวร์หรือไม่?

ฝึกวิเคราะห์ และประเมิน ความน่าเชื่อถือ คุณค่า ประโยชน์ และโทษของสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

กิจกรรม: ร่วมสร้างการเปลี่ยนแปลง

ฝึกสร้างและเผยแพร่สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม

เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน

กิจกรรม: จัดระบบความคิด

ฝึกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูล สารสนเทศ และสร้างสื่อ สารสนเทศที่มีประโยชน์

กิจกรรมที่ 1: ใช้สื่อให้ปลอดภัย

เวลาจัดกิจกรรม: 50 นาที (หรือมากกว่านั้น)

วัตถุประสงค์:

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ตรวจสอบเวลารวมทั้งลักษณะการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของตนเองในแต่ละวัน
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถจัดการเวลาในการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างเหมาะสมและควบคุมตนเองในการใช้สื่อ โดยไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง ผู้อื่น และชุมชน

อุปกรณ์:

- ตารางบิงโกอันตรายแบบ 9 ช่อง
- ปากกาหรือดินสอ, สีแดง
- สลากบิงโกความฉลาดทางดิจิทัล (DQ)

วิธีดำเนินกิจกรรม:

1. แจกแผ่นตารางบิงโกอันตราย ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. ครู/ผู้นำกิจกรรมอ่านสลากคำถาม โดยมีคำถามทั้งหมด 12 คำถาม แล้วให้ผู้เข้าร่วมเลือกเขียนข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของตนเองในแต่ละวัน ลงในช่องว่าง 9 ช่อง ดังนี้

(1) การตั้งค่าการโพสต์ : <u>สาธารณะ</u> /เฉพาะเพื่อน

(2) การเปิดแชร์หรือใส่โลเคชั่น: <u>เปิด</u> / ปิด

(3) โพสต์ภาพถ่ายของตนเอง (Selfie): <u>ทุกวัน</u> /บางวัน

(4) เวลาในการเล่นเกมต่อวัน: 3 ช.ม./<u>มากกว่า 3 ช.ม.</u>

(5) เวลาในการใช้โทรศัพท์มือถือ/แท็ปเล็ต/คอมพิวเตอร์ โดยรวม 5 ช.ม./มากกว่า 5 ช.ม.

(6) ภาษาที่ใช้ในการโพสต์ส่วนใหญ่: สุภาพ / หยาบคาย

(7) มีการไลฟ์ (live) ผ่านสื่อออนไลน์: บ่อยครั้ง/นานๆ ที

(8) แสดงความคิดเห็นในเพจสาธารณะ: ประจำ /นานๆ ที

(9) ติดตามเพจสาธารณะ: น้อยกว่า 10 / มากกว่า 10

(10) กดแชร์ข้อมูลจากเพจที่ติดตาม: อ่านก่อนแชร์/แชร์ก่อนอ่าน

(11) การส่งต่อข้อมูลในบันทึกการสนทนา หรือแชทไลน์: ส่งต่อทันที / วิเคราะห์ก่อนส่งต่อ

(12) ซื้อของหรือไอเทมออนไลน์: ซื้อ / ไม่ซื้อ

3. ครู/ผู้นำกิจกรรมอ่านสลากคำถามบิงโก พร้อมคำตอบ หากตรงกับที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเขียนไว้ ให้ใช้สีแดงกากบาททับข้อความ

4. หากผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีข้อความที่ถูกกากบาทเป็นแนวบิงโก หมายความว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีแนวโน้มการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลไม่เหมาะสม

กิจกรรมที่ 2: สงสัย ต้องสืบ (ค้น)

เวลาจัดกิจกรรม: 50 นาที (หรือมากกว่านั้น)

วัตถุประสงค์:

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เลือกใช้เครื่องมือ สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล อย่างหลากหลาย
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเพื่อการสืบค้นและเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการอย่างเหมาะสม เพื่อนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว และชุมชน

อุปกรณ์:

ป้ายสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือตัวอย่างสถานการณ์ที่น่าสนใจ

วิธีดำเนินกิจกรรม:

1. ครู/ผู้นำกิจกรรมนำเสนอสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือตัวอย่างสถานการณ์ที่น่าสนใจ
2. ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำความเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือตัวอย่างสถานการณ์ที่ถูกนำเสนอ
3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตรวจสอบความคิดหรือมุมมองของตนเกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหา ประเด็นปัญหาหรือสถานการณ์ต่างๆ จากนั้นวางแผนค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ
4. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมลงมือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล ในหัวข้อหรือประเด็นที่สอดคล้องกับสถานการณ์
5. ครู/ผู้นำกิจกรรมชวนวิเคราะห์ การเลือกใช้เครื่องมือ สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล อย่างหลากหลายเพื่อการสืบค้นและเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการอย่างเหมาะสม

กิจกรรมที่ 3: ใช่หรือมั่ว ชัวร์หรือไม่ ?

เวลาจัดกิจกรรม: 50 นาที (หรือมากกว่านั้น) โดยควรจัดต่อเนื่องจากกิจกรรมสงสัย ต้องสืบ (ค้น)

วัตถุประสงค์:

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกวิเคราะห์ และประเมิน ความน่าเชื่อถือ คุณค่า ประโยชน์ และโทษของสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถโดยอธิบายผลกระทบที่อาจจะเกิดกับตนเอง ผู้อื่น และสังคม อย่างเป็นผู้รู้เท่าทันและสมเหตุสมผล

อุปกรณ์:

ป้ายสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือตัวอย่างสถานการณ์ที่น่าสนใจ

วิธีดำเนินกิจกรรม:

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำเสนอผลการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในหัวข้อหรือประเด็นที่สอดคล้องกับสถานการณ์
2. ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมปรึกษากัน และลองจัดกลุ่มข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น โดยใช้เกณฑ์ในการจัดจำแนกต่างๆ
3. ครู/ผู้นำกิจกรรมชวนวิเคราะห์ และประเมิน ความน่าเชื่อถือ คุณค่า ประโยชน์ และโทษของข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
4. ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยกตัวอย่างผลกระทบที่อาจจะเกิดกับตนเอง ผู้อื่น และสังคม หากใช้ข้อมูล หรือสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลโดยไม่วิเคราะห์และประเมินสื่อหรือข้อมูล

กิจกรรมที่ 4: จัดระบบความคิด

เวลาจัดกิจกรรม: 90 นาที (หรือมากกว่านั้น)

วัตถุประสงค์:

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูลสารสนเทศ และสร้างสื่อ สารสนเทศที่มีประโยชน์
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำเสนอข้อมูลสารสนเทศในลักษณะที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจและการนำไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือสถานการณ์ต่างๆ

อุปกรณ์:

โทรศัพท์มือถือ/ แท็ปเล็ต/ คอมพิวเตอร์

วิธีดำเนินกิจกรรม:

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกำหนดประเด็นปัญหาหรือสถานการณ์ต่างๆ แล้วสืบค้น รวบรวมข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการแก้ไขปัญหาหรือประเด็นที่สนใจ หรืออาจใช้ข้อมูลจากกิจกรรมใช่หรือมั่ว ชัวร์หรือไม่?
2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกแบบการนำเสนอข้อมูลสารสนเทศในลักษณะที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ โดยใช้โทรศัพท์มือถือ/ แท็ปเล็ต/ คอมพิวเตอร์
3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมลองนำเสนอข้อมูลสารสนเทศที่ผ่านการจัดระบบและออกแบบโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ ในลักษณะที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจและการนำไปใช้
4. ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เกี่ยวกับการจัดระบบและออกแบบโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ

กิจกรรมที่ 5: ร่วมสร้างการเปลี่ยนแปลง

เวลาจัดกิจกรรม: 50 นาที (หรือมากกว่านั้น)

วัตถุประสงค์:

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกสร้างและเผยแพร่สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ในโลกจริงกับโลกเสมือนเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน

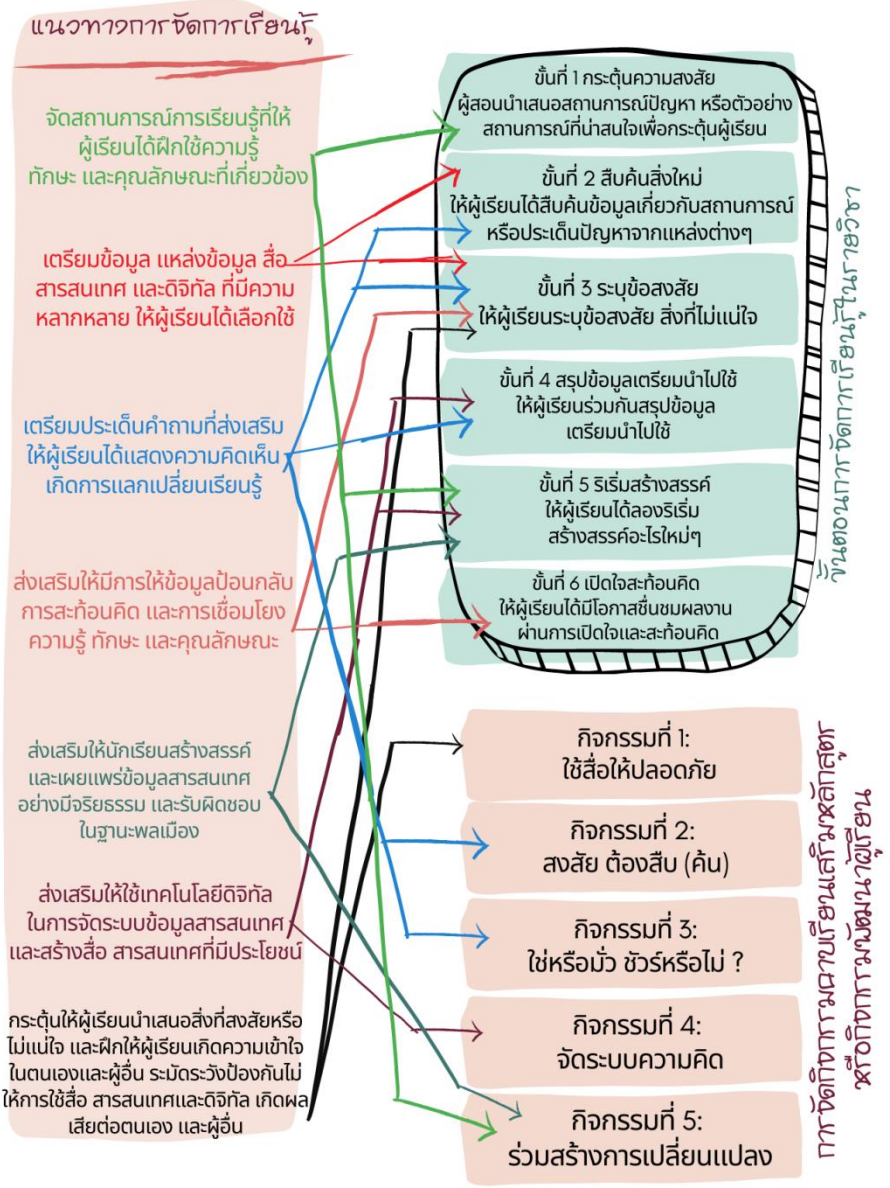
อุปกรณ์:

โทรศัพท์มือถือ/ แท็ปเล็ต/ คอมพิวเตอร์

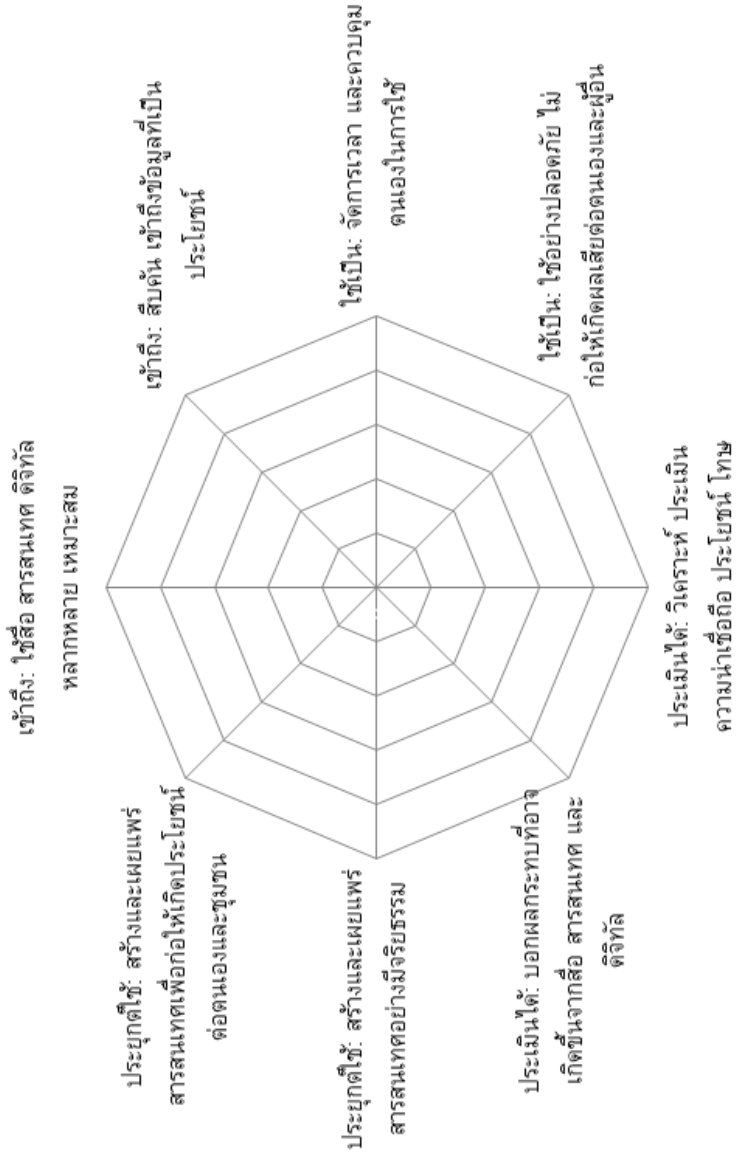
วิธีดำเนินกิจกรรม:

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกำหนดประเด็นปัญหาใกล้ตัว เช่น ปัญหาในโรงเรียนหรือชุมชน
2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวบรวมข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการแก้ไขปัญหา หรือประเด็นที่สนใจ หรืออาจใช้ข้อมูลจากกิจกรรมใช่หรือมั่ว ชัวร์หรือไม่?
3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกแบบการนำเสนอข้อมูลสารสนเทศในลักษณะที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ โดยใช้โทรศัพท์มือถือ/ แท็ปเล็ต/ คอมพิวเตอร์
4. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำเสนอข้อมูลสารสนเทศโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ จากนั้นกำหนดระยะเวลาติดตามการเปลี่ยนแปลงหรือการแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับประเด็นปัญหา

ความสัมพันธ์ระหว่างแนวทางการจัดการเรียนรู้และการดำเนินการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาสมรรถนะ MIDL เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน



แนวทางการประเมินสมรรถนะ MIDL



การประเมินสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสรเทศ และดิจิทัล เพื่อความเป็นพลเมืองของผู้เรียน หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ หรือจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียนในคู่มือฉบับนี้ สามารถทำได้โดยการประเมินระดับการปฏิบัติที่สะท้อนสมรรถนะตามองค์ประกอบ ตั้งแต่ระดับ 0 ถึง ระดับ 5 โดยใช้เกณฑ์ ระดับคะแนน ดังนี้

องค์ประกอบ	**ระดับคะแนน**	
	0 (จุดศูนย์กลาง)	**5 (วงนอกสุด)**
1. สมรรถนะการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล (***เข้าถึง***: ใช้หลากหลาย เหมาะสม และสืบค้นข้อมูลที่เป็นประโยชน์)	1.1 ไม่สามารถเลือกใช้เครื่องมือ สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล อย่างหลากหลาย 1.2 ไม่สามารถสืบค้นและเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการ	1.1 เลือกใช้เครื่องมือ สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล อย่างหลากหลาย เหมาะสม 1.2 สืบค้นและเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการอย่างเหมาะสม เพื่อนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์
2. สมรรถนะการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย (***ใช้เป็น***: จัดการเวลา ควบคุมตนเอง ใช้อย่างปลอดภัย)	2.1 ไม่สามารถจัดการเวลาในการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้ / ควบคุมตนเองไม่ได้ 2.2 ใช้สื่อ โดยอาจก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง ผู้อื่น และชุมชน	2.1 จัดการเวลาในการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล อย่างเหมาะสมและควบคุมตนเองได้ 2.2 ในการใช้สื่อ โดยไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง ผู้อื่น และชุมชน

องค์ประกอบ	ระดับคะแนน	
	0 (จุดศูนย์กลาง)	**5 (วงนอกสุด)**
3. สมรรถนะการวิเคราะห์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล (***ประเมินได้***: วิเคราะห์และประเมินสื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งบอกผลกระทบได้)	3.1 ไม่สามารถวิเคราะห์และประเมิน ความน่าเชื่อถือ ประโยชน์ และโทษของสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล 3.2 ไม่รู้ว่าการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลอาจมีผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น	3.1 วิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และโทษของสื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้ 3.2 บอกผลกระทบที่อาจจะเกิดจากสื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้
4. สมรรถนะการประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง (***ประยุกต์ใช้เหมาะ***: สร้างและเผยแพร่สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม และเกิดประโยชน์ต่อตนเองและชุมชนได้)	4.1 ขาดจริยธรรมในการสร้างและเผยแพร่สารสนเทศ และไม่คำนึงถึงความสัมพันธ์ในโลกจริงกับโลกเสมือน 4.2 ไม่สามารถสร้างและเผยแพร่สารสนเทศเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน	4.1 สร้างและเผยแพร่สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบโดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ในโลกจริงกับโลกเสมือน 4.2 สร้างและเผยแพร่สารสนเทศเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและชุมชนได้

ส่วนที่ 3:

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้
เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ
สารสนเทศและดิจิทัล
เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน

ในส่วนนี้จะให้รายละเอียดเกี่ยวกับตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน 6 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นกระตุ้นความสงสัย
2. ขั้นสืบค้นสิ่งใหม่
3. ขั้นระบุข้อสงสัย ประเด็นไม่แน่ใจ
4. ขั้นสรุปข้อมูลเตรียมนำไปใช้
5. ขั้นริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่
6. ขั้นเปิดใจสะท้อนคิด

โดยเป็นตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ 6 รายวิชา ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ สังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และสุขศึกษา ระดับประถมศึกษาและ/หรือมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งแต่ละแผนมีลักษณะเป็นแผนหน้าเดียว ดังนี้

Lesson Plan | โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

วิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม **ชั้น**ประถมศึกษาปีที่ 5 **เรื่อง** ความเป็นมาของท้องถิ่น

จุดประสงค์ นักเรียน(สามารถ)

1. ตั้งคำถามทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับความเป็นมาของท้องถิ่นได้
2. สืบค้นแหล่งข้อมูลและหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นได้
3. ใช้ข้อมูลที่พบเพื่อตอบคำถามได้อย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด และ สาระการเรียนรู้

ส 4.1 ป. 5/2 รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อตอบคำถามทางประวัติศาสตร์ อย่างมีเหตุผล

- การตั้งคำถามทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับความเป็นมาของท้องถิ่น
- แหล่งข้อมูลและหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น
- การใช้ข้อมูลที่พบเพื่อตอบคำถามได้อย่างมีเหตุผล

สื่อการเรียนรู้ และ แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารความรู้เกี่ยวกับการก่อตั้งเมืองอุดรธานี
2. ตัวอย่างคลิปนำเสนอประวัติความเป็นมาเมืองอุดรธานี
3. แหล่งข้อมูลต่าง ๆ เว็บไซต์ ผู้รู้ในชุมชน ท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์เมืองอุดรธานี
4. คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์ / แท็บเล็ต

การประเมินผล

นักเรียนอยู่ในระดับ (เต็ม 10)

ความเป็นมาของท้องถิ่น

สืบค้นแหล่งข้อมูลและหลักฐาน ช่วงเวลา ชื่นชม "การก่อตั้งเมืองอุดรธานี"

บันทึกห

.....

.....

.....

โดย ผศ.ดร.เรวณี ชัยเชาวรัตน์ (ครูปอย)

เวลาเรียน 3 คาบ

Concept

ห้องถิ่นแต่ละแห่งมีประวัติความเป็นมาแตกต่างกันไป การตั้งคำถามและประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจะช่วยให้สามารถสรุปและเผยแพร่ข้อมูลของท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จักได้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

คาบ 1

<u>ขั้นกระตุ้นความสงสัย:</u> ครูชวนคิดเกี่ยวกับ "การก่อตั้งเมืองอุดรธานี"

<u>ขั้นสืบค้นสิ่งใหม่:</u> ให้นักเรียนลองบอกเกี่ยวกับ "การก่อตั้งเมืองอุดรธานี" โดยใช้ข้อมูล ประสบการณ์เดิม เพื่อดูว่าแต่ละคนรู้ข้อมูลเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม วางแผนการสืบค้น และลงมือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ (คำถามหลัก: ต้องใช้ข้อมูลสำคัญอะไรบ้างฯ จะหาข้อมูลนั้นได้อย่างไรฯ สามารถใช้ข้อมูลจากที่ได้ได้อีกบ้างฯ)

คาบ 2

<u>ขั้นระบุข้อสงสัย ประเด็นไม่แน่ใจ:</u>

1. ให้เรียนทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้จากแหล่ง ข้อมูลต่างๆ และคัดเลือกข้อมูลสารสนเทศที่มีประโยชน์
2. ให้นักเรียนพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เลือกใช้ (คำถามหลัก: ข้อมูลที่ได้มานั้นมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือหรือไม่ ฯ มีข้อสงสัย หรือประเด็นที่ไม่แน่ใจหรือไม่ อย่างไร ฯ ข้อมูลที่สืบค้นได้ มีการตีความเนื้อหาของข้อมูล เหมือนกันหรือไม่ อย่างไรฯ ข้อมูลที่สืบค้นได้มีผลกระทบทางบวกหรือลบต่อตัวนักเรียนหรือบุคคลอื่นหรือไม่ อย่างไรฯ)

<u>ขั้นสรุปข้อมูลเตรียมนำไปใช้:</u> ให้นักเรียนสรุปความรู้ ความคิด เพื่ออธิบายเกี่ยวกับ "การก่อตั้งเมืองอุดรธานี" โดยวางแผนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูล และนำเสนอในรูปแบบต่างๆ

<u>ขั้นริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่:</u> มอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างชิ้นงาน "การก่อตั้งเมืองอุดรธานี"

คาบ 3

<u>ขั้นเปิดใจสะท้อนคิด:</u> นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน และทบทวน สะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาชิ้นงาน "การก่อตั้งเมืองอุดรธานี" ของตนเอง และของเพื่อนกลุ่มอื่น จากนั้นร่วมกันสรุปข้อเรียนรู้ การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่เกิดประโยชน์ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง และผู้อื่น

หลังการสอน

.....

.....

.....

Lesson Plan | โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏจุดรธานี โด

วิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง อิทธิพลของอารยธรร

จุดประสงค์ นักเรียน(สามารถ)

1. ยกตัวอย่างอิทธิพลของอารยธรรมตะวันตกที่มีผลต่อพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกได้
2. สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับอิทธิพลของอารยธรรมตะวันตกที่มีผลต่อพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกได้

ตัวชี้วัด และ สาระการเรียนรู้

ส 4.2 ม.3/1 อธิบายพัฒนาการทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของภูมิภาคต่างๆ ในโลกโดยสังเขป

- อิทธิพลของอารยธรรมตะวันตกที่มีผลต่อพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก

สื่อการเรียนรู้ และ แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารความรู้เกี่ยวกับอารยธรรมตะวันตก
2. ตัวอย่างภาพเกี่ยวกับอารยธรรมตะวันตก
3. แหล่งข้อมูลต่างๆ เว็บไซต์ ผู้รู้ในชุมชน ท้องถิ่น
4. คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์ / แท็บเล็ต

การประเมินผล นักเรียนอยู่ในระดับ (เต็ม 10)

อิทธิพลของอารยธรรมตะวันตก

สืบค้นข้อมูลอิทธิพลของอารยธรรมตะวันตก

ชิ้นงาน "อิทธิพลของอารยธรรมตะวันตก"

ข้อค้นพบ/ข้อคว

.....

.....

ย ผศ.ดร.เรวณี ชัยเจ่าวรัตน์ (ครูปอย)

รมตะวันตก เวลาเรียน 3 คาบ

Concept

พัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในด้านต่างๆ เกิดจากการรับและการถ่ายทอด หรืออิทธิพลของอารยธรรมระหว่างกัน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

คาบ 1

<u>ขั้นกระตุ้นความสงสัย</u> ครูชวนคิดเกี่ยวกับ "อิทธิพลของอารยธรรมตะวันตก"

<u>ขั้นสืบค้นสิ่งใหม่</u> ให้นักเรียนลองบอกเกี่ยวกับ "อิทธิพลของอารยธรรมตะวันตก" โดยใช้ข้อมูล ประสบการณ์เดิม เพื่อดูว่าแต่ละคนรู้ข้อมูลเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม วางแผนการสืบค้น และลงมือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ (คำถามหลัก: ต้องใช้ข้อมูลสำคัญอะไรบ้างๆ จะหาข้อมูลนั้นได้อย่างไรๆ สามารถใช้ข้อมูลจากที่ใดได้อีกบ้าง ?)

คาบ 2

<u>ขั้นระบุข้อสงสัย ประเด็นไม่แน่ใจ:</u>

1. ให้เรียนทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้จากแหล่ง ข้อมูลต่างๆ และคัดเลือกข้อมูลสารสนเทศที่มีประโยชน์
2. ให้นักเรียนพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เลือกใช้ (คำถามหลัก: ข้อมูลที่ได้มานั้นมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือหรือไม่ ? มีข้อสงสัย หรือประเด็นที่ไม่แน่ใจหรือไม่ อย่างไร ? ข้อมูลที่สืบค้นได้ มีการตีความเนื้อหาของข้อมูล เหมือนกันหรือไม่ อย่างไรๆ ข้อมูลที่สืบค้นได้มีผลกระทบทางบวกหรือลบต่อตัวนักเรียนหรือบุคคลอื่นหรือไม่ อย่างไรๆ)

<u>ขั้นสรุปข้อมูลเตรียมนำไปใช้</u> : ให้นักเรียนสรุปความรู้ ความคิด เพื่ออธิบายเกี่ยวกับ "อิทธิพลของอารยธรรมตะวันตกที่มีผลต่อพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก" โดยวางแผนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูล และนำเสนอในรูปแบบต่างๆ

<u>ขั้นริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่:</u> มอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างชิ้นงาน "อิทธิพลของอารยธรรมตะวันตกที่มีผลต่อพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก"

คาบ 3

<u>ขั้นเปิดใจสะท้อนคิด:</u> นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน และทบทวน สะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาชิ้นงาน "อิทธิพลของอารยธรรมตะวันตกฯ" ของตนเอง และของเพื่อนกลุ่มอื่น จากนั้นร่วมกันสรุปข้อเรียนรู้ การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่เกิดประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง และผู้อื่น

เรวณี

Lesson Plan | โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

วิชา ภาษาอังกฤษ **ชั้น** มัธยมศึกษาปีที่ 2 **เรื่อง** สถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์ นักเรียน(สามารถ)

1. สื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้
2. สืบค้นข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้

ตัวชี้วัด และ สาระการเรียนรู้

ต 1.2 ม.2/1 สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว และสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม

- ภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

สื่อการเรียนรู้ และ แหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างภาพเกี่ยวกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน
2. แหล่งข้อมูลต่าง ๆ เว็บไซต์ ผู้รู้ในชุมชน ท้องถิ่น
3. คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์ / แท็บเล็ต

การประเมินผล นักเรียนอยู่ในระดับ (เต็ม 10)

สื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล	
สืบค้นข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ	
ชิ้นงาน "สถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน"	

ข้อค้นพบจากการ

.....

.....

โดย ผศ.ดร.เรวณี ชัยเจ่าวรัตน์ (ครูปอย)

เวลาเรียน 3 คาบ

Concept

ในชีวิตประจำวันมีสถานการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมาย เมื่อรับข้อมูลข่าวสารแล้วจำเป็นต้องวิเคราะห์ และสื่อสารแลกเปลี่ยนกับผู้อื่นให้เกิดประสิทธิภาพ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

คาบ 1

ขั้นกระตุ้นความสงสัย: ครูชวนคิดเกี่ยวกับ "สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน" เช่น การชู 3 นิ้ว ของเด็กนักเรียน "Thai students are commemorate the 3-finger salute."

ขั้นสืบค้นสิ่งใหม่: ให้นักเรียนลองบอกเกี่ยวกับ "สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การชู 3 นิ้ว" โดยใช้ข้อมูล ประสบการณ์เดิม เพื่อดูว่าแต่ละคนรู้ข้อมูลเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม วางแผนการสืบค้น และลงมือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ (คำถามหลัก: ต้องใช้ข้อมูลสำคัญอะไรบ้าง?
จะหาข้อมูลนั้นได้อย่างไร? สามารถใช้ข้อมูลจากที่ใดได้อีกบ้าง ?)

คาบ 2

ขั้นระบุข้อสงสัย ประเด็นไม่แน่ใจ:

1. ให้เรียนทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้จากแหล่ง ข้อมูลต่าง ๆ และคัดเลือกข้อมูลสารสนเทศที่มีประโยชน์
2. ให้นักเรียนพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เลือกใช้ (คำถามหลัก: ข้อมูลที่ได้มานั้นมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือหรือไม่ ? มีข้อสงสัย หรือประเด็นที่ไม่แน่ใจหรือไม่ อย่างไร ? ข้อมูลที่สืบค้นได้ มีการตีความเนื้อหาของข้อมูล เหมือนกันหรือไม่ อย่างไร? ข้อมูลที่สืบค้นได้มีผลกระทบทางบวกหรือลบต่อตัวนักเรียนหรือบุคคลอื่นหรือไม่ อย่างไร?)

ขั้นสรุปข้อมูลเตรียมนำไปใช้ : ให้นักเรียนสรุปความรู้ ความคิด เพื่ออธิบายเกี่ยวกับ "สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การชู 3 นิ้ว" โดยวางแผนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูล และนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ

ขั้นริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่: มอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างชิ้นงาน "สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การชู 3 นิ้ว"

คาบ 3

ขั้นเปิดใจสะท้อนคิด: นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน และทบทวน สะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาชิ้นงาน "สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การชู 3 นิ้ว" ของตนเอง และของเพื่อนกลุ่มอื่น จากนั้นร่วมกันสรุป

ข้อเรียนรู้ การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่เกิดประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง และผู้อื่น

Lesson Plan | โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏจอมบึง โค

วิชา ภาษาอังกฤษ **ชั้น** ประถมศึกษาปีที่ 5 **เรื่อง** อาหารและเครื่องดื่ม

จุดประสงค์ นักเรียน(สามารถ)

1. บอกคำศัพท์และความหมายของคำศัพท์ที่เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มได้ถูกต้อง
2. สนทนาในสถานการณ์ที่เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มได้ถูกต้องเหมาะสม
3. สืบค้นข้อมูล และนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มโดยใช้ภาษาอังกฤษได้

ตัวชี้วัด และ สาระการเรียนรู้

ต 2.1 ป.5/2 ตอบคำถาม/บอกความสำคัญของเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ง่ายๆ ของเจ้าของภาษา

- อาหารและเครื่องดื่ม

สื่อการเรียนรู้ และ แหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำ อาหารและเครื่องดื่ม
2. ตัวอย่างภาพอาหารและเครื่องดื่ม ที่ใช้ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้อง
3. แหล่งข้อมูลต่างๆ เว็ปไซต์ ผู้รู้ในชุมชน ท้องถิ่น
4. คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์ / แท็บเล็ต

การประเมินผล นักเรียนอยู่ในระดับ (เต็ม 10)

บอกคำศัพท์และความหมาย
สืบค้นข้อมูลอาหารและเครื่องดื่ม
ชิ้นงาน "รายการอาหารและเครื่องดื่ม"

ข้อค้นพบจากการ

.....

.....

ผศ.ดร.เรวณี ชัยชาวรัตน์ (ครูปอย)

เวลาเรียน 3 คาบ

Concept

อาหารและเครื่องดื่มแต่ละชนิดมีชื่อเรียกเฉพาะแตกต่างกันไป
การเลือกใช้คำรคำนึงถึงความถูกต้องของคำศัพท์และความหมาย

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

คาบ 1

<u>ขั้นกระตุ้นความสงสัย</u> : ครูแสดงบัตรคำเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่ม จากนั้นให้นักเรียนลองอ่านและบอกความหมาย และจับคู่บัตรคำกับบัตรภาพ และให้นักเรียนดูตัวอย่างภาพอาหารและเครื่องดื่ม ที่ใช้ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้อง

<u>ขั้นสืบค้นสิ่งใหม่</u> ให้นักเรียนลองบอกเกี่ยวกับ "อาหารและเครื่องดื่ม" เป็นภาษาอังกฤษ โดยใช้ข้อมูลประสบการณ์เดิม เพื่อดูว่าแต่ละคนรู้ข้อมูลเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่มวางแผนการสืบค้น และลงมือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ (คำถามหลัก: ต้องใช้ข้อมูลสำคัญอะไรบ้างฯ จะหาข้อมูลนั้นได้อย่างไรฯ สามารถใช้ข้อมูลจากที่ใดได้อีกบ้างฯ)

คาบ 2

<u>ขั้นระบุข้อสงสัย ประเด็นไม่แน่ใจ:</u>

1. ให้เรียนทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้จากแหล่ง ข้อมูลต่างๆ และคัดเลือกข้อมูลสารสนเทศที่มีประโยชน์
2. ให้นักเรียนพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เลือกใช้ (คำถามหลัก: ข้อมูลที่ได้มานั้นมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือหรือไม่ ฯ มีข้อสงสัย หรือประเด็นที่ไม่แน่ใจหรือไม่อย่างไร ฯ ข้อมูลที่สืบค้นได้ มีการตีความเนื้อหาของข้อมูล เหมือนกันหรือไม่ อย่างไรฯ ข้อมูลที่สืบค้นได้มีผลกระทบทางบวกหรือลบต่อตัวนักเรียนหรือบุคคลอื่นหรือไม่ อย่างไรฯ)

<u>ขั้นสรุปข้อมูลเตรียมนำไปใช้</u> : ให้นักเรียนสรุปความรู้ ความคิด เพื่ออธิบายเกี่ยวกับ "อาหารและเครื่องดื่ม" โดยวางแผนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูล และนำเสนอในรูปแบบต่างๆ

<u>ขั้นริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่:</u> มอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างชิ้นงาน "รายการอาหารและเครื่องดื่มของที่สนใจ"

คาบ 3

<u>ขั้นเปิดใจสะท้อนคิด:</u> นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน และทบทวน สะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาชิ้นงาน "รายการอาหารและเครื่องดื่มของที่สนใจ" ของตนเอง และของเพื่อนกลุ่มอื่น จากนั้นร่วมกันสรุปข้อเรียนรู้ การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่เกิดประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง และผู้อื่น

Lesson Plan | โรงเรียนสาธิตวิทยาลัยราชภัฏจุดรธานี โดย ๑๔.๔๕

วิชา ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง ข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น

จุดประสงค์ นักเรียน(สามารถ)

1. แยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง
2. สืบค้นข้อมูล และนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้เหมาะสม

ตัวชี้วัด และ สาระการเรียนรู้

ท 1.1 ป.6/4 แยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน

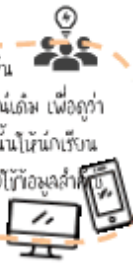
- การอ่านจับใจความจากสื่อต่างๆ

สื่อการเรียนรู้ และ แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารความรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น
2. ตัวอย่างบทอ่านเพื่อฝึกจำแนกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น
3. แหล่งข้อมูลต่างๆ เว็บไซต์ ผู้รู้ในชุมชน ท้องถิ่น
4. คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์ / แท็บเล็ต

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (คาบ 1)

<u>ขั้นกระตุ้นความสงสัย</u> : ครูนำเสนอตัวอย่างบทอ่านเพื่อให้นักเรียนฝึกจำแนกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น <u>ขั้นสืบค้นสิ่งใหม่</u> ให้นักเรียนลองบอกเกี่ยวกับ "ข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น" โดยใช้ข้อมูล ประสบการณ์เดิม เพื่อดูว่าแต่ละคนรู้ข้อมูลเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร โดยครูอธิบายเพิ่มเติมประกอบเอกสารความรู้ จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม วางแผนการสืบค้น และลงมือ<u>สืบค้นข้อมูลที่สนใจ</u>จากแหล่งข้อมูลต่างๆ (คำถามหลัก: ต้องใช้ข้อมูลสำคัญอะไรบ้าง? จะหาข้อมูลนั้นได้อย่างไร? สามารถใช้ข้อมูลจากที่ใดได้อีกบ้าง?)



การประเมินผล นักเรียนอยู่ในระดับ (เต็ม 10)

ลักษณะของ "ข้อเท็จจริง-ข้อคิดเห็น"
สืบค้นข้อมูลจะต้องข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น
ขั้นตอน "วิเคราะห์ข้อเท็จจริงข้อคิดเห็น"

ร.เรวณี ชัยเชาวรัตน์ (ครูปอย)

เวลาเรียน 3 คาบ

Concept

การอ่านจับใจความหรือสืบค้นข้อมูลนั้น ผู้อ่านต้องจำแนกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากสิ่งที่อ่าน เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (คาบ 2 -3)

คาบ 2

<u>ขั้นระบุข้อสงสัย ประเด็นไม่แน่ใจ:</u>

1. ให้เรียนทำความเข้าใจข้อมูลที่สืบค้นได้จากแหล่ง ข้อมูลต่างๆ และคัดเลือกข้อมูลสารสนเทศที่มีประโยชน์
2. ให้นักเรียนพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลที่เลือกใช้ (คำถามหลัก: ข้อมูลที่ได้มานั้นมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือหรือไม่ ? มีข้อสงสัย หรือประเด็นที่ไม่แน่ใจหรือไม่อย่างไร ? ข้อมูลที่สืบค้นได้ มีการตีความเนื้อหาของข้อมูล เหมือนกันหรือไม่ อย่างไร? ข้อมูลที่สืบค้นได้มีผลกระทบทางบวกหรือลบต่อตัวนักเรียนหรือบุคคลอื่นหรือไม่ อย่างไร?)

<u>ขั้นสรุปข้อมูลเตรียมนำไปใช้</u> : ให้นักเรียนสรุปความรู้ ความคิด เพื่ออธิบายเกี่ยวกับข้อมูลที่สนใจ โดยระบุข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากข้อมูล รวมทั้งวางแผนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูล และนำเสนอในรูปแบบต่างๆ

<u>ขั้นริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่:</u> มอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างชิ้นงาน "วิเคราะห์ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน"

คาบ 3

<u>ขั้นเปิดใจสะท้อนคิด:</u> นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน และทบทวน สะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาชิ้นงาน "วิเคราะห์ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน" ของตนเอง และของเพื่อนกลุ่มอื่น จากนั้นร่วมกันสรุปข้อเรียนรู้ การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่เกิดประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง และผู้อื่น

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

Lesson Plan | โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏจุดรธานี โค

วิชา สุขศึกษา ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง อาหารและเครื่องดื่ม เวลาเรียน

จุดประสงค์ นักเรียน(สมารถ)

1. บอกอิทธิพลของสื่อที่มีต่อพฤติกรรม สุขภาพได้
2. ยกตัวอย่างสื่อที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพได้
3. สืบค้นข้อมูล และนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับสื่อที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพได้

ตัวชี้วัด และ สาระการเรียนรู้

พ 5.1 ป.5/4 วิเคราะห์อิทธิพลของสื่อที่มีต่อพฤติกรรมสุขภาพ

- อิทธิพลของสื่อที่มีต่อพฤติกรรม สุขภาพ (อินเทอร์เน็ต เกม ฯลฯ)

สื่อการเรียนรู้ และ แหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างสื่อที่มีต่อพฤติกรรม สุขภาพ
2. แหล่งข้อมูลต่างๆ เว็ปไซต์ ผู้รู้ในชุมชน ท้องถิ่น
3. คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์ / แท็บเล็ต

การประเมินผล นักเรียนอยู่ในระดับ (เต็ม 10)

บอกอิทธิพลของสื่อที่มีต่อพฤติกรรม สุขภาพ										
สืบค้นข้อมูลสื่อที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพ										
ชิ้นงาน "สื่อที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพ"										

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

ย ผศ.ดร.เรวณี ชัยเชาวรัตน์ (ครูปอย)

3 คาบ

Concept

สื่อที่มีอยู่ในปัจจุบันนั้นมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม สุขภาพของผู้บริโภค ดังนั้นผู้บริโภคจึงจำเป็นต้องวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของสื่อ เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบด้านลบต่อพฤติกรรมและสุขภาพ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

คาบ 1

<u>ขั้นกระตุ้นความสงสัย</u> : ครูยกตัวอย่างสื่อที่มีต่อพฤติกรรม สุขภาพ

<u>ขั้นสืบค้นสิ่งใหม่</u> ให้นักเรียนลองบอกเกี่ยวกับ "อิทธิพลของสื่อที่มีต่อพฤติกรรม สุขภาพ" โดยใช้ข้อมูลประสบการณ์เดิม เพื่อดูว่าแต่ละคนรู้ข้อมูลเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม วางแผนการสืบค้น เกี่ยวกับสื่อที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพ และลงมือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ

(คำถามหลัก: ต้องใช้ข้อมูลสำคัญอะไรบ้างฯ จะหาข้อมูลนั้นได้อย่างไรฯ สามารถใช้ข้อมูลจากที่ได้ได้อีกบ้างฯ)

คาบ 2

<u>ขั้นระบุข้อสงสัย ประเด็นไม่แน่ใจ:</u>

1. ให้เรียนทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้จากแหล่ง ข้อมูลต่างๆ และคัดเลือกข้อมูลสารสนเทศที่มีประโยชน์
2. ให้นักเรียนพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เลือกใช้

(คำถามหลัก: ข้อมูลที่ได้มานั้นมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือหรือไม่ ฯ มีข้อสงสัย หรือประเด็นที่ไม่แน่ใจหรือไม่อย่างไร ฯ ข้อมูลที่สืบค้นได้ มีการตีความเนื้อหาของข้อมูล เหมือนกันหรือไม่ อย่างไรฯ ข้อมูลที่สืบค้นได้มีผลกระทบทางบวกหรือลบต่อตัวนักเรียนหรือบุคคลอื่นหรือไม่ อย่างไรฯ)

<u>ขั้นสรุปข้อมูลเตรียมนำไปใช้</u> : ให้นักเรียนสรุปความรู้ ความคิด เพื่ออธิบายเกี่ยวกับ "อิทธิพลของสื่อที่มีต่อพฤติกรรม สุขภาพ" โดยวางแผนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูล และนำเสนอในรูปแบบต่างๆ

<u>ขั้นริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่:</u> มอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างชิ้นงาน "สื่อมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม และสุขภาพ"

คาบ 3

<u>ขั้นเปิดใจสะท้อนคิด:</u> นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน และทบทวน สะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาชิ้นงาน "สื่อมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม และสุขภาพ" ของตนเอง และของเพื่อนกลุ่มอื่น จากนั้นร่วมกันสรุปข้อเรียนรู้ การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่เกิดประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง และผู้อื่น

Lesson Plan | โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี โดย ผศ.ดณิ

วิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง ดอกและส่วนประกอบของดอก

จุดประสงค์ นักเรียน(สมรรถ)

1. บอกและอธิบายหน้าที่ส่วนประกอบของดอกได้
2. บอกความแตกต่างระหว่างดอกสมบูรณ์เพศและไม่สมบูรณ์เพศ
3. สังเกตและวาดภาพพร้อมระบุส่วนประกอบของดอกได้
4. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

ตัวชี้วัด และ สาระการเรียนรู้

ว 1.3 ป.4/2 จำแนกพืชออกเป็นพืชดอกและพืชไม่มีดอก โดยใช้การมีดอกเป็นเกณฑ์ โดยใช้ข้อมูลที่รวบรวมได้

สื่อการเรียนรู้ และ แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารความรู้เกี่ยวกับการพืชดอก
2. ตัวอย่างคลิปนำเสนอพืชดอก
3. แหล่งข้อมูลต่าง ๆ เว็บไซต์ เกี่ยวกับพืชดอก
4. คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์ / แท็บเล็ต

การประเมินผล นักเรียนอยู่ในระดับ

คะแนนเฉลี่ย Quiz	
ภาพวาด/สมุดภาพ	
การให้ความร่วมมือ	

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

นิสร ตันสินนท์ (ครูชัช)

เวลาเรียน 3 คาบ

Concept: พืชมีอยู่หลายชนิดหลายพันธุ์ ดอกของพืชดอกจึงมีลักษณะขนาดและสีที่ ต่างกันออกไป แต่ไม่ว่าจะเป็นพืชชนิดใด ดอกจะมีส่วนประกอบที่สำคัญ ดังนี้ กลีบเลี้ยง กลีบดอก เกสรเพศผู้ เกสรเพศเมีย และฐานรองดอก

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

คาบ 1

<u>ขั้นกระตุ้นความสงสัย</u>: ครูนำภาพดอกชบาและดอกมะเขือให้นักเรียนดูส่วนประกอบของดอกที่สังเกตได้

<u>ขั้นสืบค้นสิ่งใหม่</u>:ให้นักเรียนลองบอก "ส่วนประกอบของดอกและหน้าที่ของดอก" โดยใช้ข้อมูลประสบการณ์เดิม เพื่อดูว่าแต่ละคนรู้ข้อมูลเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม วางแผนการสืบค้นและลงมือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ต้องใช้ข้อมูลสำคัญอะไรบ้าง? จะหาข้อมูลได้อย่างไร? สามารถใช้ข้อมูลจากที่ใดได้บ้าง ?

คาบ 2

<u>ขั้นระบุข้อสงสัย ประเด็นไม่แน่ใจ</u> :

1. ให้นักเรียนทำความเข้าข้อมูลที่ได้จากแหล่ง ข้อมูลต่างๆ และคัดเลือกข้อมูลสารสนเทศที่มีประโยชน์

2.ให้นักเรียนพิจารณาความน่าเชื่อของแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เลือกใช้ (คำถามหลัก : ข้อมูลที่ได้มานั้นมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือหรือไม่? มีข้อสงสัย หรือประเด็นที่ไม่แน่ใจ หรือไม่อย่างไร ? ข้อมูลที่สืบค้นได้ มีการตีความเนื้อหาข้อมูล เหมือนกันหรือไม่ อย่างไร ? ข้อมูลที่ได้สืบค้นได้มีผลกระทบทางบวกหรือลบต่อตัวนักเรียนหรือบุคคลหรือไม่ อย่างไร?)

<u>ขั้นสรุปข้อมูลและเตรียมนำไปใช้</u>: ให้นักเรียนสรุปความรู้ ความคิด เพื่ออธิบายเกี่ยวกับ "ส่วนประกอบของดอก" โดยวางแผนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูล และนำเสนอในรูปแบบต่างๆ

<u>ขั้นริเริ่มสร้างสรรค์ใหม่</u>: มอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างชิ้นงาน "สมุดภาพดอกสมบูรณ์เพศและไม่สมบูรณ์เพศ"

คาบ 3

<u>ขั้นเปิดใจสะท้อนคิด</u>: นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานและทบทวน สะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาชิ้นงาน "สมุดภาพดอกสมบูรณ์เพศและไม่สมบูรณ์เพศ" ของตน และของเพื่อนกลุ่มอื่นๆ จากนั้นร่วมกันสรุปการเรียนรู้ การใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล ที่เกิดประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น

Lesson Plan | โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี โดย ผศ.ดร

วิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง ระบบสืบพันธุ์ เวลาเรียน

จุดประสงค์ นักเรียน(สามารถ)

1. อธิบายโครงสร้างและการทำงานของระบบสืบพันธุ์ได้
2. อธิบายความสัมพันธ์ระบบสืบพันธุ์กับระบบต่าง ๆ ได้
3. สืบค้นและอภิปรายเรื่องระบบสืบพันธุ์ และนำไปใช้ประโยชน์ได้
4. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

ตัวชี้วัด และ สาระการเรียนรู้

ว 1.2 ม.2/12 ระบุอวัยวะและบรรยายหน้าที่ของอวัยวะในระบบสืบพันธุ์ของเพศชายและเพศหญิงโดยใช้แบบจำลอง

สื่อการเรียนรู้ และ แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารความรู้เกี่ยวกับการระบบสืบพันธุ์
2. ตัวอย่างคลิปนำเสนอระบบสืบพันธุ์
3. แหล่งข้อมูลต่าง ๆ เว็บไซต์ เกี่ยวกับ ระบบสืบพันธุ์ คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์ / แท็บเล็ต

การประเมินผล นักเรียนอยู่ในระดับ

คะแนนเฉลี่ย Quiz										
ภาพวาด/สมุดภาพ										
การให้ความร่วมมือ										

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

ณิสร ตันสินนท์ (ครูขัง) 3 คาบ	**Concept:** สิ่งมีชีวิตทั้งหลายมีคุณสมบัติอย่างหนึ่งคือ มีการสืบพันธุ์ เพื่อการดำรงเผ่าพันธุ์ของสิ่งมีชีวิตนั้นๆ การสืบพันธุ์ การเจริญเติบโต และพัฒนาการ และ การส่งต่อลักษณะต่างๆ ทางพันธุกรรมไปให้ลูกหลาน จะดำเนินไปไม่ได้เลยถ้า ปราศจากการสืบพันธุ์ของเซลล์ หรือการแบ่งเซลล์ เซลล์สืบพันธุ์ในเพศชาย คือ อสุจิ และเซลล์สืบพันธุ์ในเพศหญิง คือ ไข่

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

คาบ 1

<u>ขั้นกระตุ้นความสงสัย</u>: คำถามชวนคิด "เมื่อเราเป็นวัยรุ่นมีอะไรบ้าง ? เปลี่ยนแปลง"ให้นักเรียนวาดภาพเราที่เปลี่ยนแปลงที่สังเกตได้

<u>ขั้นสืบค้นสิ่งใหม่</u>:ให้นักเรียนสืบค้น"ระบบสืบพันธุ์ของเพศชายและเพศหญิง" โดยใช้ข้อมูลประสบการณ์เดิม เพื่อดูว่าแต่ละคนรู้ข้อมูลเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม วางแผนการสืบค้นและลงมือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ต้องใช้ข้อมูลสำคัญอะไรบ้าง? จะหาข้อมูลได้อย่างไร? สามารถใช้ข้อมูลจากที่ใดได้บ้าง ?

คาบ 2

<u>ขั้นระบุข้อสงสัย ประเด็นไม่แน่ใจ</u> :

1. ให้นักเรียนทำความเข้าข้อมูลที่ได้จากแหล่ง ข้อมูลต่างๆ และคัดเลือกข้อมูลสารสนเทศที่มีประโยชน์

2.ให้นักเรียนพิจารณาความน่าเชื่อของแหล่งข้อมูล สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เลือกใช้ (คำถามหลัก : ข้อมูลที่ได้มานั้นมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือหรือไม่? มีข้อสงสัย หรือประเด็นที่ไม่แน่ใจ หรือไม่อย่างไร ? ข้อมูลที่สืบค้นได้ มีการตีความเนื้อหาข้อมูล เหมือนกันหรือไม่ อย่างไร ? ข้อมูลที่ได้สืบค้นได้มีผลกระทบทางบวกหรือลบต่อตัวนักเรียนหรือบุคคลหรือไม่ อย่างไร?)

<u>ขั้นสรุปข้อมูลและเตรียมนำไปใช้</u>: ให้นักเรียนสรุปความรู้ ความคิด เพื่ออธิบายเกี่ยวกับ "ระบบสืบพันธุ์ของเพศชายและเพศหญิง การปฏิสนธิ" โดยวางแผนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระบบข้อมูล และนำเสนอในรูปแบบต่างๆ

<u>ขั้นริเริ่มสร้างสรรค์ใหม่</u>: มอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างชิ้นงาน"เราจะดูแลตนเองอย่างไร ? จะป้องกันอย่างไร ?"

คาบ 3

<u>ขั้นเปิดใจสะท้อนคิด</u>: นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานและทบทวน สะท้อนคิดเกี่ยวกับ "ระบบสืบพันธุ์ของเพศชายและเพศหญิง การปฏิสนธิ" ของตน และของเพื่อนกลุ่มอื่นๆ จากนั้นร่วมกันสรุปการเรียนรู้ การใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล ที่เกิดประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้

วิชา คณิตศาสตร์พื้นฐาน ค23101 ม.3 ภาคเรียนที่ 1/2563
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ความคล้าย เวลาเรียนทั้งหมด 13 ชั่วโมง
เรื่อง รูปเรขาคณิตที่คล้ายกัน เวลาเรียน 2 ชั่วโมง ผู้สอน อ.พรทิพา

ตัวชี้วัด ค 2.2 ม.3/1 เข้าใจและใช้สมบัติของรูปสามเหลี่ยมที่คล้ายกันในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์และปัญหาในชีวิตจริง

จุดประสงค์
1. ระบุเงื่อนไ
2. ให้เหตุผล
3. แสดงแนว

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสงสัย

1. ครูนำเสนอสถานการณ์ปัญหา รูปหกเหลี่ยมทุกรูปเป็นรูปหกเหลี่ยมที่คล้ายกัน **ใช่หรือไม่**

ขั้นที่ 2 ขั้นสืบค้นสิ่งใหม่

2. แบ่งกลุ่มนักเรียนประมาณกลุ่มละ 3-4 คน
3. สมาชิกในกลุ่มระดมความคิด จากประสบการณ์เดิม
4. วางแผนการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม โดยครูใช้คำถาม
   - สถานการณ์นี้จะต้องใช้ข้อมูลสำคัญใดบ้าง? จะหาข้อมูลนั้นได้อย่างไร?
   - นอกจากหาข้อมูลจากแหล่งนั้นแล้ว จะสามารถใช้ข้อมูลจากที่ใดได้อีกบ้าง?
5. ลงมือสืบค้นข้อมูลจากแผนที่วางไว้

ขั้นที่ 3 ขั้นระบุข้อสงสัยประเด็นไม่แน่ใจ

6. นักเรียนคัดเลือกข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการของสถานการณ์
7. นักเรียนร่วมกันพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล
8. ร่วมกันสรุป เงื่อนไขในการเป็นรูปหลายเหลี่ยมคล้าย จากข้อมูลแต่ละกลุ่ม

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปข้อมูลเตรี

1. ให้นักเรียนนำเสนอการแก้ส
เหลี่ยมคล้าย" โดยใช้เทคโน
เพื่อให้เข้าใจง่าย

ขั้นที่ 5 ขั้นริเริ่มสร้างสร

2. มอบหมายให้แต่ละกลุ่ม "ส

ขั้นที่ 6 ขั้นเปิดใ

3. นักเรียนแต่ละกลุ่ม
เหลี่ยมคล้าย" และทบ
พัฒนาชิ้นงาน ของตน
จากนั้นร่วมกันสรุปข้อ
และดิจิทัลที่เกิดประโ
ตนเอง และผู้อื่น

หล้าศักดิ์

ความคิดรวบยอด

รูปหลายเหลี่ยมสองรูปคล้ายกัน ก็ต่อเมื่อสองรูปนั้นมีขนาดของมุมเท่ากันเป็นคู่ ๆ ทุกคู่ และอัตราส่วนของความยาวด้านคู่ที่สมนัยกันทุกคู่เป็นอัตราส่วนที่เท่ากัน

เมื่อนักเรียนเรียนจบเรื่องนี้แล้วนักเรียนสามารถ
ขที่ทำให้รูปหลายเหลี่ยมสองรูปคล้ายกันได้
ประกอบการตัดสินใจ
คิดของตนเองหรือโต้แย้งแนวคิดของผู้อื่นอย่างสมเหตุสมผล

ยมนำไปใช้

ถานการณ์ "ปัญหารูปหก
ลยีดิจิทัลในการนำเสนอ

ร์สิ่งใหม่

ร้างรูปหลายเหลี่ยมคล้าย"

จสะท้อนคิด

นำเสนอผลงาน "สร้างรูปหลาย
ทวน สะท้อนคิดเกี่ยวกับการ
เอง และของเพื่อนกลุ่มอื่น
รียนรู้ การใช้สื่อ สารสนเทศ
ชน์ ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อ

อการเรียนรู้ และ แหล่งการเรียนรู้

. ภาพสถานการณ์รูปหกเหลี่ยมที่คล้ายกัน
. คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์ / แท็บเล็ต

การวัดและการประเมินผล

ชิ้นงาน "รูปหลายเหลี่ยมคล้าย"

รายการประเมิน	2	1
ระบุเงื่อนไขฯ (x2)	อธิบายเงื่อนไขถูกต้อง ครบถ้วน	อธิบายเงื่อนไขถูกต้อง ไม่ครบ
อธิบายเหตุผล/เชื่อมั่นในแนวคิด (x3)	อธิบายได้สมเหตุสมผล และแสดงออกซึ่งความเชื่อมั่น	อธิบายเหตุได้ยืนยันแนวคิดได้บางส่วน

การสืบค้นข้อมูล นักเรียนอยู่ในระดับ (เต็ม 10)

ชิ้นงาน "รูปหลายเหลี่ยมคล้าย"

บันทึกหลังสอน

สรุปผลการเรียนการสอน

ผ่าน ..... คน ไม่ผ่าน..... คน

ปัญหา/อุปสรรค.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไข/แนวทางการพัฒนา.....

.....

.....

พรทิพา หล้าศักดิ์

ผู้สอน

แผนการจัดการเรียนรู้

วิชา คณิตศาสตร์พื้นฐาน ค16101 ป.6 ภาคเรียนที่ 1/2563
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ร้อยละอัตราส่วน เวลาเรียนทั้งหมด 20 ชั่วโมง
เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับอัตราส่วนและมาตราส่วน เวลาเรียน 2 ชั่วโมง
ผู้สอน อ.พรทิพา หล้าศักดิ์

ตัวชี้วัด ค 1.1 ป.6/11 แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาอัตราส่วน

จุดประสงค์

1. คำนวณหาอั
2. ให้เหตุผลป
3. แสดงแนวคิ

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสงสัย

1. ครูนำเสนอสถานการณ์ปัญหา **ธงชาติไทย** มีอัตราส่วนความกว้างต่อความยาวเป็นเท่าไร? ถ้าความกว้าง 24 เซนติเมตร จะยาวกี่เซนติเมตร

ขั้นที่ 2 ขั้นสืบค้นสิ่งใหม่

2. แบ่งกลุ่มนักเรียนประมาณกลุ่มละ 3-4 คน
3. สมาชิกในกลุ่มระดมความคิด จากประสบการณ์เดิม
4. วางแผนการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม โดยครูใช้คำถาม
   - สถานการณ์นี้จะต้องใช้ข้อมูลสำคัญใดบ้าง? จะหาข้อมูลนั้นได้อย่างไร?
   - นอกจากหาข้อมูลจากแหล่งนั้นแล้ว จะสามารถใช้ข้อมูลจากที่ใดได้อีกบ้าง?
5. ลงมือสืบค้นข้อมูลจากแผนที่วางไว้

ขั้นที่ 3 ขั้นระบุข้อสงสัยประเด็นไม่แน่ใจ

6. นักเรียนคัดเลือกข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการของสถานการณ์
7. นักเรียนร่วมกันพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล
8. ร่วมกันสรุป การหาอันตราส่วนของธงชาติไทยจากข้อมูลแต่ละกลุ่ม

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปข้อมูลเตรี

1. ให้นักเรียนนำเสนอการแก้สถ
โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการ

ขั้นที่ 5 ขั้นริเริ่มสร้างสรร

2. มอบหมายให้แต่ละกลุ่ม "สร้
ใหญ่ที่สุดจากกระดาษที่กำหนด
ขนาด A4 สีแดง 5 แผ่น สีน้ำเงิ

ขั้นที่ 6 ขั้นเปิดใจ

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำ
และทบทวน สะท้อนคิด
ของตนเอง และของเพื่
ข้อเรียนรู้ การใช้สื่อ สา
ประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิด

สื่อ
1.
2.

ความคิดรวบยอด

การแก้โจทย์ปัญหาอัตราส่วน วิเคราะห์สิ่งที่โจทย์กำหนดให้และสิ่งที่โจทย์ต้องการ และการหาอัตราส่วนที่เท่ากันกับอัตราส่วนที่กำหนดให้ ทำได้โดยการคูณหรือหารแต่ละจำนวนในอัตราส่วน ด้วยจำนวนนับจำนวนเดียวกันที่มากกว่า 1 ได้ลงตัว

เมื่อนักเรียนเรียนจบเรื่องนี้แล้วนักเรียนสามารถ

ัตราส่วนจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้
ระกอบการตัดสินใจ
ดของตนเองหรือโต้แย้งแนวคิดของผู้อื่นอย่างสมเหตุสมผล

การวัดและการประเมินผล

ชิ้นงาน "ธงชาติไทย"

รายการประเมิน	2	1
คำนวณหาอันตราส่วน (x2)	คำนวณอัตราส่วนถูกต้อง ครบถ้วน และมีพื้นที่มาก	อธิบายเงื่อนไขถูกต้อง ไม่ครบ
อธิบายเหตุผล/เชื่อมั่นในแนวคิด (x3)	อธิบายได้สมเหตุสมผล และแสดงออกซึ่งความเชื่อมั่น	อธิบายเหตุได้ ยืนยันแนวคิดได้บางส่วน

นักเรียนอยู่ในระดับ (เต็ม 10)

การสืบค้นข้อมูล ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ชิ้นงาน "ธงชาติไทย" ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ยมนำไปใช้

านการณ์ "ธงชาติไทย"
นำเสนอ เพื่อให้เข้าใจง่าย

ค์สิ่งใหม่

างธงชาติไทยใหญ่มีขนาด
ให้" ครูแจกกระดาษ
น 5 แผ่น และสีขาว 5 แผ่น

สะท้อนคิด

าเสนอผลงาน "ธงชาติไทย"
เกี่ยวกับการพัฒนาชิ้นงาน
อนกลุ่มอื่น จากนั้นร่วมกันสรุป
รสนเทศ และดิจิทัลที่เกิด
ผลเสียต่อตนเอง และผู้อื่น

การเรียนรู้ และ แหล่งการเรียนรู้

กระดาษขนาด A4 สีแดง 5 แผ่น สีน้ำเงิน 5 แผ่น และสีขาว 5 แผ่น
คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์ / แท็บเล็ต

บันทึกหลังสอน

สรุปผลการเรียนการสอน

ผ่าน ..... คน ไม่ผ่าน..... คน

ปัญหา/อุปสรรค.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไข/แนวทางการพัฒนา.....

.....

.....

พรทิพา หล้าศักดิ์
ผู้สอน

โครงการเครือข่ายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูประจำการและนักศึกษาครูจังหวัดอุดรธานี เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน

ภายใต้การสนับสนุนจากมูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

คณะกรรมการดำเนินโครงการ

- สังกัด คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
  ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เรวณี ชัยเชาวรัตน์
  ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณิสร ต้นสีนนท์
  อาจารย์พรทิพา หล้าศักดิ์
- สังกัดโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
  นางสาวรัตนาวดี หมื่นศรีภูมิ

คู่มือ แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน

เอกสารฉบับนี้อยู่ระหว่างการศึกษาวิจัย ห้ามเผยแพร่โดยมิได้รับอนุญาต