

ผังโครงสร้างหน่วยการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอยู่อย่างพอเพียง  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี  
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เวลา 4 ชั่วโมง

ชื่อหน่วยการเรียนรู้

คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน 4 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ** คอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ชนิดหนึ่งที่มีหลักการทำงาน 3 ขั้นตอน คือ รับข้อมูล ประมวลผล และแสดงผลข้อมูล การทำงานของคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย 5 หน่วยสำคัญ ได้แก่ หน่วยรับเข้า หน่วยประมวลผลกลาง หน่วยความจำหลัก หน่วยความจำรอง และหน่วยส่งออก คอมพิวเตอร์มีบทบาทและประโยชน์ต่อมนุษย์ ดังนั้นจึงมี การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการทำงาน บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ โดยยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์และ การใช้คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน

แผนที่ 1 (1 ชั่วโมง)

**เรื่อง** ความหมายและความสำคัญของคอมพิวเตอร์

**ผลการเรียนรู้** อธิบายหลักการทำงาน บอกรองค์ประกอบและ

หน้าที่ขององค์ประกอบคอมพิวเตอร์ได้

**สาระการเรียนรู้** การทำงานของคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย หน่วยสำคัญ 5 หน่วย ได้แก่

หน่วยรับเข้า หน่วยประมวลผลกลาง หน่วยความจำหลัก

หน่วยความจำรอง และหน่วยส่งออก

แผนที่ 2 (3 ชั่วโมง)

**เรื่อง** บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

**ผลการเรียนรู้** อธิบายความหมาย บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

**สาระการเรียนรู้** คอมพิวเตอร์มีบทบาทในการช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนิน

กิจกรรมต่างๆ และตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคลและสังคมมาก

ชั้นคอมพิวเตอร์มีประโยชน์โดยใช้เป็นเครื่องมือในการทำงาน เช่น

แก้ปัญหา สร้างงาน สร้างความบันเทิง ติดต่อสื่อสาร ค้นหาข้อมูล

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
4. ความสามารถในการแก้ปัญหา
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. อยู่อย่างพอเพียง
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ภาระ/ชิ้นงาน

1. แบบฝึกหัด
2. การนำเสนองานหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อไอซีที

# แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เวลา 3 ชั่วโมง

## 1. เป้าหมายการเรียนรู้

**ตัวชี้วัด** ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและมีคุณธรรม

**ผลการเรียนรู้** อธิบายความหมาย บทบาท และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

### สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์มีบทบาทในการช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ และตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคลและสังคมมากขึ้นคอมพิวเตอร์มีประโยชน์โดยใช้เป็นเครื่องมือในการทำงาน เช่น แก้ปัญหา สร้างงาน สร้างความบันเทิง ติดต่อสื่อสาร ค้นหาข้อมูล

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกบทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์(K)
2. นำเสนอผลงานไอซีที (P)
3. มีความสนใจอยากรู้อยากเห็น (A)
4. ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ (A)

### สาระการเรียนรู้

1. คอมพิวเตอร์มีบทบาทในการช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ และตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคลและสังคมมากขึ้น

2. คอมพิวเตอร์มีประโยชน์โดยใช้เป็นเครื่องมือในการทำงาน เช่น แก้ปัญหา สร้างงาน สร้างความบันเทิง ติดต่อสื่อสาร ค้นหาข้อมูล

### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร: อธิบาย เขียน และนำเสนอ
2. ความสามารถในการคิด: คิดวิเคราะห์ แปรความหมาย สรุปผล
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต: ใช้กระบวนการกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้
4. ความสามารถในการแก้ปัญหา: แก้ปัญหาเชิงวิทยาศาสตร์
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี: นำเสนอด้วยสื่อไอซีที

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้: ตั้งใจเรียน แสวงหาความรู้ใหม่แล้วมาสรุปเป็นความรู้
2. อยู่อย่างพอเพียง: คิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายเหมาะสมกับศักยภาพตนเอง/กลุ่ม เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างประหยัด ใช้ความรู้สติปัญญาเตรียมพร้อมและวางแผนการปฏิบัติกิจกรรมอย่างอดทนเป็นระบบและรอบคอบสมเหตุสมผล
3. มุ่งมั่นในการทำงาน: อดทนตั้งใจรับผิดชอบทำงานสำเร็จตามที่ได้รับมอบหมาย

## 2. หลักฐานการเรียนรู้

**ภาระงาน/ชิ้นงาน** : การนำเสนองาน “บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ด้วยสื่อไอซีที”

**การวัดประเมินผล** :

ประเด็น	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์ประเมิน
ด้าน K	ตรวจผลงานนำเสนอไอซีที	แบบประเมินงานนำเสนอ	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ด้าน P	สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม	แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ด้าน A	สังเกตพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

## 3. กิจกรรมการเรียนรู้

**กิจกรรมการเรียนรู้**: การนำเสนองานด้วยสื่อไอซีที หัวข้อ บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

**สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้** :

1. ใบความรู้ เรื่อง บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์
2. ใบงาน เรื่อง: การนำเสนองานด้วยสื่อไอซีที หัวข้อ บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

## กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)

### แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เวลา 3 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 1-3: กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

#### ชั่วโมงที่ 1 ►

๑. ครูชี้แจงรายละเอียดตัวชีวิตที่นักเรียนจะต้องผ่านตามผลการเรียนรู้ จากนั้นให้นักเรียนดูภาพเจ้าของ Google (Larry Page and Sergey Brin) และห้องทำงานของพนักงานในบริษัทนี้ ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ถึงบทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในบริษัท Google



เสร็จแล้วต่อด้วยคำถามสำคัญ ได้แก่

- คอมพิวเตอร์มีบทบาทอย่างไรในชีวิตประจำวันของนักเรียน
  - การใช้งานคอมพิวเตอร์ในห้องเรียนจำเป็นต้องมีคุณธรรมหรือไม่อย่างไร
  - นักเรียนจะมีวิธีเตรียมตัวอย่างไรถ้าในอนาคตจะเกิดสงครามไอที
๒. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 2 พร้อมฟังครูบรรยายเนื้อหาผ่าน Presentation ที่ฉายออกจอโปรเจคเตอร์ โดยมีหัวข้อศึกษา ดังนี้
    - บทบาทของคอมพิวเตอร์
    - ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ด้านใช้เป็นเครื่องมือในการทำงาน

\*\*\* เมื่อหมดหัวข้อศึกษา ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม
  ๓. จากการศึกษาหัวข้อประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ด้านใช้เป็นเครื่องมือในการทำงาน ให้นักเรียนฝึกใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นหาข้อมูลบนเว็บไซต์ (เป็นการเตรียมพร้อมทั้งกับกิจกรรมกลุ่ม > นำเสนองานด้วยสื่อ

ไอซีที หัวข้อ บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์) เมื่อนักเรียนเปิดเครื่องเสร็จแล้วให้ปฏิบัติตามครู  
สาธิตทีละขั้นตอน ดังนี้

- เข้าเว็บไซต์บริการ Search Engine (เปิดหลายแท็บ) เช่น Google.com Yahoo.com Lycos.com และ AltraVista.com เป็นต้น ให้ใช้คำค้นเดียวกัน เช่นคำว่า “คอมพิวเตอร์” เมื่อได้ผลลัพธ์แล้วให้นักเรียนวิเคราะห์ความเหมือนความต่าง และให้นักเรียนตัดสินใจเลือกใช้ข้อมูล
- นักเรียนฝึก Copy ข้อมูล และ Save ไฟล์ภาพเพื่อนำไปใช้งาน

## ชั่วโมงที่ 2 ▶

๑. นักเรียนฟังครูอธิบายกิจกรรม การนำเสนองานด้วยสื่อไอซีที หัวข้อ บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีลำดับการดำเนินงาน ดังนี้

- ให้หัวหน้ากลุ่มมาจับฉลากหัวข้อ ซึ่งประกอบด้วย
  - 1.1 บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านการศึกษา
  - 1.2 บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านการเมืองการปกครอง
  - 1.3 บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านธุรกิจและอุตสาหกรรม
  - 1.4 บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านการแพทย์และการสาธารณสุข
  - 1.5 บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านสิ่งแวดล้อม
- นักเรียนฟังครูอธิบายลักษณะของการสร้างงานนำเสนอ ซึ่งแต่ละกลุ่มจะต้องค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ (ระบุแหล่งข้อมูลด้วยทุกครั้ง) ให้เลือกใช้โปรแกรมนำเสนอข้อมูลตามความถนัดหรือความสนใจ และเตรียมนำเสนอในชั่วโมงถัดไป (ฉายออกจอโปรเจคเตอร์) ให้นานำเสนอกลุ่มละ 7-10 นาที ต่อด้วยการซักถามจากเพื่อนและครูอีกไม่เกิน 5 นาที
- ให้นักเรียนเข้ากลุ่มดำเนินการตามกระบวนการในการทำงานกลุ่มตามขั้นตอน คือประชุมวางแผนการทำงานกำหนดเป้าหมาย แบ่งงานตามความสามารถของแต่ละบุคคล และเริ่มลงมือทำงาน ครูเดินดูเพื่อให้คำแนะนำ เมื่อหมดเวลาแล้วให้นักเรียนบันทึกไฟล์งานใส่แฟลชไดรว์เพื่อนำไปทำตอนนอกเวลาเรียน (หรือฝากไฟล์ไว้ที่เครื่องเซิร์ฟเวอร์ในห้องเรียนคอมพิวเตอร์)

๒. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาหรือข้อสงสัย จากนั้นร่วมกันสรุปถึงบทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

## ชั่วโมงที่ 3 ▶ กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนองาน “บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ด้วยสื่อไอซีที”

๑. นักเรียนฟังครูทบทวนขั้นตอนการนำเสนองาน
๒. ให้นักเรียนเตรียมความพร้อมก่อนนำเสนองาน ประมาณ 15-20 นาที
๓. จัดลำดับการนำเสนองานของนักเรียนด้วยวิธีจับฉลาก (ให้หัวหน้ากลุ่มเป็นผู้จับฉลาก)
๔. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอตามขั้นตอนและเวลาที่กำหนดไว้ (สามารถเปลี่ยนแนวการนำเสนอให้นำเสนอใจได้ เปิดโอกาสให้นักเรียนคิดอย่างสร้างสรรค์)
๕. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่นักเรียนได้รับจากหน่วยการเรียนรู้

**แนวทางที่ครูนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้จัดการเรียนรู้**  
**กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)**  
**แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์**  
**ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เวลา 3 ชั่วโมง**

ครูผู้สอนนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ประเด็น	3 ท่วง	หลักพอประมาณ	หลักมีเหตุผล	หลักสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว
1.ภาระงาน/หน้าที่	วิเคราะห์หลักสูตร แกนกลางการศึกษา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และบริบทของโรงเรียน	วิเคราะห์หลักสูตร แกนกลางการศึกษา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และบริบทของโรงเรียน	มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ บรรลุตาม มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด	มีการวางแผนและบริหาร จัดการ เพื่อจัดการเรียนรู้ ให้ ตรงตามหลักสูตรแกนกลางฯ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด
2. การวางแผน	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อ / แหล่งเรียนรู้ / ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิด ประโยชน์สูงสุดตาม ตามที่หลักสูตรกำหนด เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และเวลาเรียนของผู้เรียน	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อ / แหล่งเรียนรู้ / ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิด ประโยชน์สูงสุดตาม ตามที่หลักสูตรกำหนด เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และเวลาเรียนของผู้เรียน	เพื่อจัดกิจกรรมการเรียน การสอนบรรลุตาม ตามที่ หลักสูตรกำหนด เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และเวลาเรียนของผู้เรียน	วางแผนการเตรียมการสอน ไม่ให้เกิดข้อบกพร่อง โดยจัดทำ แผนจัดการเรียนรู้ สื่อ แบบวัดและประเมินผลที่ เหมาะสม
3.เทคนิค/วิธีสอน	เลือกกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เหมาะกับบริบทของ ผู้เรียน ครู ชุมชน ธรรมชาติวิชา และ ทรัพยากรที่มีอยู่	เลือกกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เหมาะกับบริบทของ ผู้เรียน ครู ชุมชน ธรรมชาติวิชา และ ทรัพยากรที่มีอยู่	ออกแบบการจัดการ เรียนรู้ เพื่อให้เห็นคุณค่า การนำเทคโนโลยี สื่อ / แหล่งเรียนรู้ /ทรัพยากร ที่มีอยู่มาใช้ให้เกิด ประโยชน์สูงสุด	จัดเตรียมสื่อ / แหล่งเรียนรู้ / ทรัพยากรที่มี วัสดุ อุปกรณ์ในการจัดการเรียน การสอนให้เพียงพอกับ ผู้เรียน
4. การเลือกใช้เครื่องมือ วิธีการและเกณฑ์การ วัดผลประเมินผล	เลือกและใช้เครื่องมือ วิธีการ และเกณฑ์การ วัดผลประเมินผลให้ เหมาะสมกับกิจกรรมการ เรียนรู้และศักยภาพของ ผู้เรียน	เลือกและใช้เครื่องมือ วิธีการ และเกณฑ์การ วัดผลประเมินผลให้ เหมาะสมกับกิจกรรมการ เรียนรู้และศักยภาพของ ผู้เรียน	เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุ ตามวัตถุประสงค์การ จัดการเรียนรู้ของ หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	เตรียมวิธีป้องกันปัญหาที่อาจ เกิดจากการจัดการเรียนรู้ การใช้เครื่องมือ วัดและ ประเมินผลบรรลุตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนด
<b>ความรู้:</b> ระบุหลักหลักสูตรสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มัธยมศึกษาปีที่ 1 มาตรฐาน/ตัวชี้วัด เนื้อหาความรู้เรื่อง พื้นฐานทางคอมพิวเตอร์ การวัดผล ประเมินผล และเทคนิควิธีสอน				
<b>คุณธรรม:</b> ใฝ่เรียนรู้ ความรับผิดชอบ ความเสียสละ ความขยัน ความยุติธรรม รักและเมตตาต่อศิษย์				

ผลที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)  
 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์  
 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เวลา 3 ชั่วโมง

ผู้เรียนจะได้ฝึกคิดและฝึกปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

หลักพอประมาณ	หลักมีเหตุผล	หลักสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว
1. เลือกใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ตามความจำเป็นใช้งาน ไม่ฟุ่มเฟือยเสียค่าใช้จ่ายเกินความจำเป็น 2. แบ่งหน้าที่การทำงานได้ตรงกับความสามารถของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มภายใต้เวลาที่กำหนด 3. ปฏิบัติงานโดยใช้ระยะเวลาที่เหมาะสม ทั้งนี้ต้องเกิดจากการวางแผนการทำงานที่ดีและทำงานอย่างเป็นระบบรู้จักใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับภาระงาน	1. ตัดสินใจเลือกใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่างๆ ได้ตรงตามความต้องการใช้งาน 2. ยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของสมาชิกในกลุ่ม 3. ใช้ทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม ทักษะการใช้เทคโนโลยี การทำงานนอกเวลาเรียนเพื่อให้ภาระงานบรรลุตามเป้าหมาย	1. มีการวางแผนในการเรียนการทำงานกลุ่มอย่างรอบคอบและเป็นระบบ 2. เตรียมพร้อมแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในช่วงที่สร้างงานและนำเสนอผลงาน 3. เตรียมพร้อมสำหรับผลคะแนนที่จะได้รับจากการตรวจชิ้นงานและนำเสนองานของครูผู้สอน
<b>ความรู้:</b> มีความรู้ ความเข้าใจในหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ตลอดจนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างและนำเสนองาน รวมทั้งบริบทที่เกี่ยวข้องรอบด้าน ใช้ความรอบคอบ ระมัดระวัง ที่จะนำความรู้เหล่านั้นมาเชื่อมโยงกัน เพื่อให้เกิดองค์ความรู้อันจะนำไปสู่การสร้างงาน		
<b>คุณธรรม:</b> มีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน ขยัน รับผิดชอบ มุ่งมั่นในการทำงาน มีความประหยัดในการเลือกวัสดุและอุปกรณ์เทคโนโลยี มีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อนในชั้นเรียนทั้งด้านความรู้และทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับบริบทของการสร้างและนำเสนองานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และส่งงานตรงเวลา		

ผู้เรียนจะเรียนรู้การใช้ชีวิตที่สมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง 4 มิติตามหลัก ปศพพ. ดังนี้

ด้านองค์ประกอบ	ด้านวัตถุ	ด้านสังคม	ด้านสิ่งแวดล้อม	ด้านวัฒนธรรม
<p>ความรู้</p> <p>K</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้ในเรื่องการสืบค้นการสรุปองค์ความรู้ และการจัดการความรู้โดยใช้คอมพิวเตอร์ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนและครู</li> <li>- ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการทำงานอย่างสร้างสรรค์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้ในการเลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม</li> <li>- มีความรู้ในการใช้เทคโนโลยีอย่างคุ้มค่าและประหยัดพลังงาน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้วัฒนธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น</li> <li>- รู้วัฒนธรรมในการแบ่งปัน การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการสร้างชิ้นงาน</li> </ul>
<p>ทักษะ</p> <p>P</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะในการเลือกคอมพิวเตอร์และวัสดุอุปกรณ์ประกอบในการสร้างงานและนำเสนออย่างเหมาะสม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะในการทำงานร่วมกัน แบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่</li> <li>- ปฏิบัติตามระเบียบการใช้ คอมพิวเตอร์ร่วมกับผู้อื่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะในการเลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม</li> <li>- มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างคุ้มค่าและประหยัดพลังงาน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีมารยาทในการใช้เทคโนโลยีร่วมกับผู้อื่น</li> </ul>
<p>ค่านิยม</p> <p>A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตระหนักและเห็นคุณค่าของการวางแผนการทำงาน และการใช้วัสดุอุปกรณ์ เพื่อให้เกิดความคุ้มค่า</li> <li>- มีเจตคติที่ดีในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการนำเสนอความรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีเจตคติที่ดีในการช่วยเหลือเกื้อกูล แบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ในการทำงาน</li> <li>- ตระหนักและเห็นคุณค่าของการเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับผู้อื่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตระหนักและเห็นคุณค่าของการเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม</li> <li>- ตระหนักและเห็นคุณค่าของการใช้เทคโนโลยีอย่างคุ้มค่าและประหยัดพลังงาน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตระหนักและเห็นคุณค่าของการใช้ การรักษาทรัพยากรส่วนรวมอย่างประหยัด และคุ้มค่า</li> <li>- มีเจตคติที่ดีต่อวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีร่วมกับผู้อื่น</li> </ul>



แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ชื่องาน .....

เลขที่	ชื่อ - สกุล	เกณฑ์การประเมิน																								คะแนน
		1. ใฝ่รู้เรียนรู้								2. อยู่อย่างพอเพียง								3. มุ่งมั่นในการทำงาน								
		1.1 ตั้งใจเรียน				1.2 แสวงหาความรู้				2.1 พอประมาณ				2.2 มีภูมิคุ้มกัน				3.1 ตั้งใจทำงาน				3.2 เพียรพยายาม				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การประเมิน

- 0 – 10      คะแนน      ปรับปรุง
- 11 – 15    คะแนน      พอใช้
- 16 – 20    คะแนน      ดี
- 21 – 28    คะแนน      ดีมาก

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การประเมิน			
	4	3	2	1
<p><b>1. ใฝ่เรียนรู้</b></p> <p>1.1 ตั้งใจ เพียรพยายาม ในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรม</p>	<p>เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียรพยายามในการ เรียนรู้ มีส่วนร่วมใน การเรียนรู้ และเข้า ร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้ต่าง ๆ ทั้ง ภายในและภายนอก โรงเรียนเป็นประจำ</p>	<p>เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียรพยายามในการ เรียนรู้มีส่วนร่วมใน การเรียนรู้ และเข้า ร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้ต่าง ๆ บ่อยครั้ง</p>	<p>เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ ในการเรียน มีส่วน ร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นบางครั้ง</p>	<p>ไม่ตั้งใจเรียน</p>
<p>1.2 แสวงหาความรู้ จากแหล่งเรียนรู้ ต่าง ๆ ทั้งภายใน และภายนอก โรงเรียน ด้วยการ เลือกใช้สื่ออย่าง เหมาะสม สรุปเป็น องค์ความรู้ สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้</p>	<p>ศึกษาค้นคว้าหา ความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อ เทคโนโลยี และ สารสนเทศ แหล่ง เรียนรู้ทั้งภายในและ ภายนอกโรงเรียน เลือกใช้สื่อได้อย่าง เหมาะสมมีการ บันทึกความรู้ วิเคราะห์ข้อมูล สรุปเป็นองค์ความรู้ และแลกเปลี่ยน เรียนรู้ ด้วยวิธีการที่ หลากหลาย และ นำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้</p>	<p>ศึกษาค้นคว้าหา ความรู้จากหนังสือ เอกสารสิ่งพิมพ์ สื่อ เทคโนโลยีและ สารสนเทศ แหล่ง เรียนรู้ ทั้งภายใน และภายนอก โรงเรียนและเลือกใช้ สื่อได้อย่างเหมาะสม มีการบันทึกความรู้ วิเคราะห์ข้อมูล สรุป เป็นองค์ความรู้ และ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ กับผู้อื่นได้</p>	<p>ศึกษาค้นคว้าความรู้ จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อ เทคโนโลยี แหล่ง เรียนรู้ ทั้งภายใน และภายนอก โรงเรียน เลือกใช้สื่อ ได้อย่างเหมาะสม และมีการบันทึก ความรู้</p>	<p>ไม่ศึกษาค้นคว้าหา ความรู้</p>

<p><b>2.อยู่อย่างพอเพียง</b></p> <p>2.1 ดำเนินชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผล รอบคอบ มีคุณธรรม</p>	<p>ใช้ทรัพย์สินของตนเองและทรัพย์สินของส่วนรวม อย่างประหยัด คุ่มค่าเก็บรักษาดูแลอย่างดี รอบคอบมีเหตุผล ไม่เอาเปรียบผู้อื่น ไม่ทำให้อื่นเดือดร้อน และให้อภัยเมื่อผู้อื่นกระทำผิดพลาด</p>	<p>ใช้ทรัพย์สินของตนเองและทรัพย์สินของส่วนรวม อย่างประหยัด คุ่มค่าเก็บรักษาดูแลอย่างดี รอบคอบ มีเหตุผลไม่เอาเปรียบผู้อื่น และไม่ทำให้อื่นเดือดร้อน</p>	<p>ใช้ทรัพย์สินของตนเองและทรัพย์สินของส่วนรวมอย่างประหยัด คุ่มค่าเก็บรักษาดูแลอย่างดี รอบคอบ มีเหตุผล</p>	<p>ใช้เงินและของใช้ส่วนตัวอย่างไม่ประหยัด</p>
<p>2.2 มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข</p>	<p>ใช้ ความรู้ ข้อมูลข่าวสารในการวางแผนการเรียนการทำงานและใช้ในชีวิตประจำวัน ยอมรับ การเปลี่ยนแปลงของครอบครัว ชุมชน สังคม สภาพแวดล้อมและปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข</p>	<p>ใช้ ความรู้ ข้อมูลข่าวสารในการวางแผนการเรียนการทำงาน และใช้ในชีวิตประจำวัน ยอมรับการเปลี่ยนแปลงของครอบครัว ชุมชน สังคม และสภาพแวดล้อม</p>	<p>ใช้ ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร ในการวางแผนการเรียนการทำงานและใช้ในชีวิตประจำวันรับรู้ การเปลี่ยนแปลงของครอบครัว ชุมชนและสภาพแวดล้อม</p>	<p>ไม่วางแผนการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน</p>

<p><b>3.มุ่งมั่นในการทำงาน</b></p> <p>3.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่การทำงาน</p>	<p>ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้นด้วยตนเอง</p>	<p>ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้น</p>	<p>ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น</p>	<p>ไม่ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่การทำงาน</p>
<p>3.2 ทำงานด้วยความเพียรพยายามและอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย</p>	<p>ทำงานด้วยความขยันอดทน และพยายามให้งานสำเร็จตามเป้าหมายภายในเวลาที่กำหนดไม่ย่อท้อต่อปัญหา แก้ปัญหาอุปสรรคในการทำงาน และชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ</p>	<p>ทำงานด้วยความขยันอดทน และพยายามให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย ไม่ย่อท้อต่อปัญหาในการทำงาน และชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ</p>	<p>ทำงานด้วยความขยันอดทน และพยายามให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย และชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ</p>	<p>ไม่ขยัน อดทนในการทำงาน</p>

แบบประเมินงานนำเสนอ

ชื่องาน .....

ชื่อกลุ่ม.....กลุ่มที่.....

ที่	รายชื่อสมาชิกกลุ่ม	หัวข้อประเมิน												คะแนน
		กระบวนการทำงาน				เนื้อหาความรู้				การใช้เทคโนโลยีและการนำเสนอ				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การประเมิน

0 – 3            คะแนน            ปรับปรุง

4 – 6            คะแนน            พอใช้

7 – 9            คะแนน            ดี

10 – 12        คะแนน            ดีมาก

เกณฑ์การประเมินงานนำเสนอ

ตัวชี้วัด	เกณฑ์การประเมิน			
	4	3	2	1
กระบวนการทำงาน	มีการวางแผน และแบ่งหน้าที่ในการทำงานชัดเจน เป็นระบบ สมาชิกให้ความร่วมมือ และกระตือรือร้นในการทำงาน	มีการวางแผน และแบ่งหน้าที่ในการทำงานชัดเจน สมาชิกให้ความร่วมมือพอสมควร และกระตือรือร้นในการทำงาน	มีการวางแผน และแบ่งหน้าที่ในการทำงานแต่ไม่ชัดเจน สมาชิกให้ความร่วมมือบ้างแต่ไม่กระตือรือร้นในการทำงานเท่าที่ควร	ขาดการวางแผน และแบ่งหน้าที่ในการทำงานที่ชัดเจน สมาชิกให้ความร่วมมือน้อย และไม่กระตือรือร้นในการทำงาน
เนื้อหาความรู้	เนื้อหาถูกต้อง สมบูรณ์ครอบคลุม หัวข้อที่ได้รับ ใช้ภาษาถูกต้องตามหลักไวยากรณ์	เนื้อหาถูกต้อง สมบูรณ์ครอบคลุม หัวข้อที่ได้รับ ใช้ภาษาบางส่วนยังไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์	เนื้อหาถูกต้องตาม หัวข้อที่ได้รับแต่ขาดสาระสำคัญบางส่วน ใช้ภาษาบางส่วนยังไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์	เนื้อหาไม่ตรงตาม หัวข้อที่ได้รับ ใช้ภาษาผิดหลักไวยากรณ์ชัดเจน หลายคำ
การใช้เทคโนโลยี และการนำเสนอ	นำเสนออย่าง เป็นระบบ ชัดเจน มีความน่าสนใจมาก มีทักษะในการใช้ เทคโนโลยีนำเสนอ ได้เป็นอย่างดีเยี่ยม มีการป้องกันและ แก้ปัญหาเบื้องต้น ได้	นำเสนออย่าง เป็นระบบ ชัดเจน มีความน่าสนใจมาก มี ทักษะในการใช้ เทคโนโลยีนำเสนอ ได้เป็นอย่างดี และสามารถแก้ปัญหา เบื้องต้นได้บางส่วน	นำเสนออย่าง เป็นระบบแต่ไม่ ชัดเจน มีความ น่าสนใจพอสมควร มีทักษะในการใช้ เทคโนโลยีนำเสนอ ได้ดีพอสมควร และสามารถแก้ปัญหา เบื้องต้นได้บางส่วน	นำเสนออย่าง ไม่เป็นระบบ ขาด ความน่าสนใจขาด ทักษะในการใช้ เทคโนโลยีนำเสนอ ไม่สามารถ แก้ปัญหาเบื้องต้น ได้



## ใบความรู้

### ► สารการเรียนรู้แกนกลาง

- คอมพิวเตอร์มีบทบาทในการช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ และตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคลและสังคมมากขึ้น
- คอมพิวเตอร์มีประโยชน์โดยใช้เป็นเครื่องมือในการทำงาน เช่น แก้ปัญหา สร้างงาน สร้างความบันเทิง ติดต่อสื่อสาร ค้นหาข้อมูล

## 1. บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน

คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันในหลาย ๆ ด้าน ดังนี้

- 1.1 ธุรกิจทั่วไป เช่น นำคอมพิวเตอร์ไปช่วยภายในบริษัท ซึ่งในบริษัทเองอาจแยกโครงสร้างการทำงานออกเป็นแผนกต่างๆ เช่น แผนกบุคลากร แผนกบัญชี แผนกจัดซื้อ สามารถนำคอมพิวเตอร์ไปใช้ในการพิมพ์จดหมายและเอกสาร จัดเก็บประวัติพนักงาน จัดทำงบประมาณ และปัจจุบันก็มีการนำเครื่องคอมพิวเตอร์ Notebook มาใช้งานมากขึ้น นอกเหนือจากการใช้เครื่อง Desktop
- 1.2 ธนาคาร ใช้ระบบคอมพิวเตอร์ช่วยงานแทบจะครบวงจร ทั้งงานด้านการให้บริการแก่ลูกค้า และงานภายใน ของธนาคารเอง และปัจจุบันก็ให้บริการในการทำธุรกรรมบน Internet มากขึ้น
- 1.3 ด้านวิทยาศาสตร์ นำคอมพิวเตอร์มาช่วยพัฒนาทฤษฎีต่าง ๆ ใช้แลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างกัน และนักวิทยาศาสตร์ยังใช้คอมพิวเตอร์ในการจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น ทำนายความรุนแรงของแผ่นดินไหวที่มีผลกระทบต่ออาคาร ใช้ดาวเทียมในการสำรวจระบบสุริยะจักรวาลเพื่อนำข้อมูลกลับมาของโลก
- 1.4 ด้านวิศวกรรม ใช้ในการประดิษฐ์นวัตกรรมใหม่ ๆ เช่น วิศวกรรมยานยนต์ก็จะใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างแบบจำลองรถยนต์รุ่นต่าง ๆ หรือสร้างแบบจำลอง (Model) สำหรับทดสอบการชนและการกระแทก เป็นต้น
- 1.5 ด้านอุตสาหกรรมในอุตสาหกรรมการผลิต สามารถใช้หุ่นยนต์ทำงานแทนคนสำหรับงานที่เสี่ยงอันตราย เช่น ใช้หุ่นยนต์พ่นสี เชื่อมตัดส่วนโค้งต่าง ๆ ของตัวรถยนต์
- 1.6 ด้านการศึกษา นำคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยงานได้เกือบทุกด้านโดยเฉพาะในเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน
- 1.7 ด้านการแพทย์ใช้ในการวินิจฉัยโรค ผ่าตัด ผลิตอุปกรณ์ด้านการแพทย์ เป็นต้น
- 1.8 ด้านการทหาร ใช้คำนวณวิถีกระสุนของปืนใหญ่ และความแม่นยำในการยิง
- 1.9 ด้านการบันเทิง ใช้สร้างโน้ตเพลง ออกแบบตกแต่งภาพเสมือนจริง สร้างภาพเคลื่อนไหว สร้างภาพยนตร์ Animation เป็นต้น
- 1.10 สารสนเทศในชีวิตประจำวัน ใช้ในการค้นหาข้อมูลข่าวสารที่ต้องการในแต่ละวัน

1.11 ระบบบ้านอัจฉริยะ ระบบภายในบ้านจะสามารถควบคุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ อุณหภูมิภายในบ้านจะได้รับการปรับให้คงที่ ม่านจะปรับตามทิศทางของแสง ซึ่งสอดคล้องกับแสงไฟในบ้าน สามารถ Connect เข้าไปทำงานใน Office ได้โดยผ่านคอมพิวเตอร์ Network

1.12 การรักษาผู้ป่วยทาง Internet ผู้ให้บริการและผู้ให้บริการอยู่คนที่กันเป็นบริการตรวจสอบสุขภาพผ่านระบบเครือข่ายใช้กล้อง Digital และอุปกรณ์ตรวจจับสัญญาณต่าง ๆ เพื่อตรวจอาการผู้ป่วย

1.13 ห้องสมุดในบ้านสามารถใช้ระบบ Virtual Library จำลองห้องสมุดเสมือนจริง เหมือนยกห้องสมุดมาไว้ที่บ้าน

1.14 ชิปสมองเทียม สามารถฝังไมโครชิปเข้าไปในสมองมนุษย์ที่กำลังจะตายให้กลับฟื้นมาใหม่ ใช้ในการรักษาโรคทางสมองสำหรับผู้สูงอายุ เช่น อัลไซเมอร์ พาร์กินสัน ลมบ้าหมู พัมพาด

## ผลกระทบของคอมพิวเตอร์

### 2.1 ต่อบุคคล

#### ▶ ด้านบวก

1. คอมพิวเตอร์จะช่วยคอยสนับสนุนและตัดสินใจแทนอาจทำให้รู้สึกดีที่งานดูง่ายขึ้น
2. คอมพิวเตอร์ช่วยทำงานแทนมนุษย์ได้หลายด้าน และช่วยให้เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายในระบบอินเทอร์เน็ต
3. ในด้านอาชีพและการแข่งขัน ถ้ามีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ โอกาสได้งานก็จะสูงขึ้น

#### ▶ ด้านลบ

1. คนจะมีความรู้สึกโดดเดี่ยวและขาดมนุษยสัมพันธ์มากขึ้นเนื่องจากมี Internet เข้ามาแทนที่การสื่อสารและการทำงานในรูปแบบเดิม
2. ความกังวลในข่าวสารที่มากเกินไป อาจมีความผิดหวังจากคุณภาพของข่าวสารที่ได้รับบน Web site
3. ผลกระทบต่อสุขภาพและความปลอดภัย ถ้าใช้คอมพิวเตอร์เป็นเวลานานหลายชั่วโมงอาจทำให้เกิดความตึงเครียดต่อร่างกายการนั่งทำงานในท่าเดิมซ้ำๆ ทำให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพ

### 2.2 ต่อสังคม

1. ช่วยส่งเสริมงานค้นคว้าด้านเทคโนโลยี
2. ช่วยส่งเสริมด้านความสะดวกสบายของมนุษย์
3. ช่วยส่งเสริมสติปัญญาของมนุษย์
4. ช่วยส่งเสริมประชาธิปไตย

การสูญเสียทางด้านวัฒนธรรม

วัฒนธรรมที่มีมาตั้งแต่อดีตกับความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสมัยใหม่ จะค่อย ๆ กลืนวัฒนธรรมความเป็นอยู่ไปอย่างช้า ๆ เมื่อนำเทคโนโลยีนั้นมาใช้ ปัจจุบันเกิดความล้มเหลวในการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำออกมาใช้ให้สอดคล้องกับสังคมโดยกว้าง ซึ่งจะนำปัญหาต่าง ๆ มาสู่สังคม

นอกจาก คอมพิวเตอร์จะมีผลกระทบทั้งในด้านบวกและลบแล้ว การนำคอมพิวเตอร์มาใช้หรือบริโภคคอมพิวเตอร์ใหม่ ๆ ยังส่งผลกระทบต่อประเทศชาติด้วย เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ตามกระแสแต่ขาดความจริงจัง อาจทำให้เสียเงินลงทุนโดยเปล่าประโยชน์ และขาดดุลการค้าให้กับต่างชาติเพราะต้องนำเข้าสินค้าเหล่านั้น แต่ถ้าหากเราไม่ก้าว



---

## ใบงาน เรื่อง การนำเสนองานด้วยสื่อไอซีที

### หัวข้อ บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

---

#### คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มๆ ละ 5-6 คน (เลือกหัวหน้ากลุ่ม และตั้งชื่อกลุ่ม)
2. ให้หัวหน้ากลุ่มมาจับฉลากเลือกหัวข้อนำเสนอ ซึ่งมีทั้งหมด 5 หัวข้อ ดังนี้
  - บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านการศึกษา
  - บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านการเมืองการปกครอง
  - บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านธุรกิจและอุตสาหกรรม
  - บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านการแพทย์และการสาธารณสุข
  - บทบาทและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ในด้านสิ่งแวดล้อม
3. ให้นักเรียนเข้ากลุ่มเพื่อวางแผนการทำงาน แบ่งงาน มอบหน้าที่รับผิดชอบ และเตรียมนำเสนองานหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อไอซีที ในช่วง 10 นาที
4. ให้นำเวลานำเสนอกลุ่มละ 7-10 นาที จากนั้นเตรียมตอบคำถามจากเพื่อนและครู
5. นักเรียนสามารถเลือกโปรแกรมสำหรับสร้างงานนำเสนอได้ตามความชอบ ความถนัดหรือความสนใจ
6. กรณีคัดลอกข้อมูลมาจากแหล่งข้อมูลใด ให้ระบุแหล่งข้อมูลนั้นด้วยทุกครั้ง เช่น หาข้อมูลมาจากเว็บไซต์ของกระทรวงไอซีที ให้ระบุแหล่งข้อมูลเป็น [www.mict.go.th](http://www.mict.go.th)
7. ให้นักเรียนยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการทำงาน



