

แบบรายงานผลการดำเนินงานขยายผลโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลหลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์”

เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)

ผู้เรียน

สพป.ศรีสะเกษ เขต 1 (ปีที่ 2)

.....

1.โรงเรียน บ้านบกแดงผักชะง่า

2.ข้อมูลพื้นฐานของผู้รายงาน (ครูแกนนำ)

- ชื่อ – นามสกุล นางสาวนันทภรณ์ พูนสุข
- ตำแหน่ง ครู
- เบอร์โทรศัพท์ 092 560 6834
- E-mail poonsuk3663@gmail.com
- Line ID 092 560 6834

3.ข้อมูล ครูและบุคลากร ที่เข้ารับการอบรม

จำนวนครูทั้งสิ้น 2 คน ผ่านการอบรม 2 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ลำดับ	ชื่อ – สกุล ครูที่ผ่านการอบรม	ตำแหน่ง	ระดับชั้นที่สอน	วิชาที่สอน
1	นางสาวนันทภรณ์ พูนสุข	ครู	ป.6	ทุกวิชา
2	นางสาวดาวใจ คำนน	ธุรการ	ทั่วไป	ทั่วไป

4.ข้อมูลนักเรียนที่เข้าการอบรม

จำนวนนักเรียนทั้งหมด 5 คน ผ่านการอบรม 5 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ลำดับ	ระดับชั้น	นักเรียนที่ผ่านการอบรม
1	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	5

5. ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลหลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ให้กับนักเรียนของสถานศึกษาในสังกัด (อย่างน้อย 1 แผนการเรียนรู้)

ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 นางสาวนันทภรณ์ พูนสุข ครูผู้ช่วยโรงเรียนบ้านบกแดงฝักชะยำ ผู้จัดการแผนการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้

<p>กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 วิทยาการคำนวณบูรณาการกับหน้าที่พลเมืองดิจิทัล</p> <p>วันที่สอน 24 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2566</p>	<p>ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6</p> <p>จำนวน 1 ชั่วโมง</p> <p>ครูผู้สอน นางสาวนันทภรณ์ พูนสุข</p>
---	--

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนรู้วิธีการเสริมสร้างความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี (K)
2. นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีที่มีความเหมาะสมและไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ (P)
3. นักเรียนมีความตระหนักถึงความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้อื่น (A)

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนดูวิดีโอเรื่อง อุทาหรณ์ให้ลูกเล่นสมาร์ตโฟนนานๆ จากนั้นครูให้นักเรียนช่วยกันอธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันว่ามีข้อดีและมีข้อเสียอย่างไร

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียน เรียนรู้ผ่านวีดิทัศน์การเรียนการสอน เรื่อง หน้าที่พลเมืองดิจิทัล
2. นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรม เรื่อง หน้าที่พลเมืองดิจิทัล และข้อดีข้อเสียของอินเทอร์เน็ต หลังจากทำกิจกรรมเสร็จครูให้นักเรียนนำเสนอผลงานที่หน้าชั้นเรียน
3. ครูให้นักเรียนอบรมเรียนรู้เพิ่มเติมผ่านเว็บไซต์ อุ่นใจไซเบอร์
4. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ อุ่นใจไซเบอร์ ได้ประโยชน์อย่างไร

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง หน้าที่พลเมืองดิจิทัล
2. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่อง หน้าที่พลเมืองดิจิทัล

สื่อการเรียนรู้

1. วิดีทัศน์ เรื่อง อุทาหรณ์ให้ลูกเล่นสมาร์ตโฟนนานๆ
2. ใบกิจกรรมเรื่อง หน้าที่พลเมืองดิจิทัล และข้อดีข้อเสียของอินเทอร์เน็ต
3. เว็บไซต์ อุ่นใจไซเบอร์

การวัดและประเมินผล

1. นักเรียนได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป ถือว่า "ผ่าน" เกณฑ์การประเมิน



QR codeแผนการจัดการเรียนรู้ฯ

6.ภาพกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในโครงการ/กิจกรรม (จำนวนไม่เกิน4 ภาพ)



7.ข้อเสนอแนะ(เพื่อการปรับปรุงคุณภาพของการดำเนินโครงการฯ)

.....

.....

8.QR code หรือ Link แหล่งเก็บข้อมูล เกียรติบัตร ของครูและนักเรียน (กรุณาตรวจสอบให้แน่ใจว่า ที่ท่านแนบ สามารถใช้งานได้ ก่อนส่ง)



QR code เกียรติบัตรนักเรียน