

หลักสูตรรายวิชา

ชื่อวิชา โครงการ รหัสวิชา 20001 - 1006 ท-ป-น 1-0-1

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน เทคโนโลยีสารสนเทศ การโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เว็บ และอุปกรณ์เคลื่อนที่

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ ลักษณะ และการจำแนกประเภทของกฎหมายคอมพิวเตอร์
2. สามารถกำหนดกฎเกณฑ์ ข้อบังคับการทำงานและปฏิบัติงานในสถานประกอบการ
3. ส่งเสริมความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย ความคิดสร้างสรรค์และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากกฎหมายสิทธิทางทรัพย์สินและลิขสิทธิ์ กฎหมายเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวและอาชญากรรมผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์
2. อธิบายประวัติ ความเป็นมาแนวคิดและนิยามของจริยธรรมทางคอมพิวเตอร์
3. อธิบายความรับผิดชอบและความเสี่ยงในการประมวลผลผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์
4. อธิบายการใช้และการล่วงละเมิดข้อมูลคอมพิวเตอร์ในหน่วยงานราชการและเอกชน ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อสังคม
5. มีบทบาททางเทคโนโลยีที่มีต่อสังคมในเชิงจริยธรรม

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาประวัติความเป็นมาของแนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรม นิยามจริยธรรมทางคอมพิวเตอร์และสาขาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สินและลิขสิทธิ์ในยุคสารสนเทศ ความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ ความรับผิดชอบและความเสี่ยงในการประมวลผลผ่านสื่อทาง คอมพิวเตอร์ การใช้และการล่วงละเมิดข้อมูลคอมพิวเตอร์ในหน่วยงานราชการและเอกชน เทคโนโลยี สารสนเทศและการแข่งขันผลกระทบของเทคโนโลยีต่อสังคม บทบาทของวิชาชีพที่มีต่อสังคมในเชิง จริยธรรม

หน่วยการเรียนรู้สมรรถนะประจำหน่วย

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	สัปดาห์ที่
1	จริยธรรมในอาชีพคอมพิวเตอร์	2	1 – 2
2	พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	2	3 – 4
3	พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรม ทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2562	2	5 – 6
4	พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรม ทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544	2	7 – 8
5	สัญญาอิเล็กทรอนิกส์	2	9 – 10
6	พระราชบัญญัติการรักษาความ มั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562	3	11 – 13
7	กฎหมายลิขสิทธิ์	2	14 – 15
8	กฎหมายสิทธิบัตร	2	16 – 17
	สอบปลายภาค	1	18
	รวม	18	

หน่วยการเรียนรู้สมรรถนะประจำหน่วย

ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ 1 จริยธรรมในอาชีพคอมพิวเตอร์	1.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ได้ 1.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับงานอาชีพคอมพิวเตอร์ได้ 1.3 แสดงความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมในอาชีพ	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจริยธรรมในอาชีพคอมพิวเตอร์	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 2 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	1.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับที่มาของพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 1.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ตามพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ได้ 1.3 แสดงความรู้เกี่ยวกับการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ได้ 1.4 แสดงความรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการพัฒนาสารสนเทศ	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 3 พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562	1.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับที่มาของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.2562 ได้ 1.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่ควรทราบได้	แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงงานสารสนเทศ	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้

	1.3 แสดงความรู้เกี่ยวกับการคุ้มครอง ข้อมูลส่วนบุคคล		
ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์
	บุคคลได้ 1.4 แสดงความรู้เกี่ยวกับการเก็บ รวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลได้ บุคคลได้ 1.5 แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้หรือ การเปิดเผยข้อมูล ส่วนบุคคลได้ 1.6 แสดงความรู้เกี่ยวกับสิทธิของ เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลได้ บุคคลได้ 1.7 แสดงความรู้เกี่ยวกับการลงโทษ ได้		
หน่วยที่ 4 พระราชบัญญัติว่าด้วย ธุรกรรม ทาง อิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544	1.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความสำคัญ ของ พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทาง อิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 ได้ 1.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่ ควรทราบได้ 1.3 แสดงความรู้เกี่ยวกับการทำ ธุรกรรมทาง อิเล็กทรอนิกส์ได้ 1.4 แสดงความรู้เกี่ยวกับลายมือชื่อ อิเล็กทรอนิกส์ได้ 1.5 แสดงความรู้เกี่ยวกับธุรกิจบริการ เกี่ยวกับ ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ได้	แสดงความรู้ความ เข้าใจเกี่ยวกับ พระราชบัญญัติว่า ด้วยธุรกรรม ทาง อิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นใน ตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้

	1.6 แสดงความรู้เกี่ยวกับบทกำหนดโทษตามพระราชบัญญัติได้		
ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
หน่วยที่ 5 สัญญาอิเล็กทรอนิกส์	1.1 การเกิดสัญญาตามกฎหมายไทย 1.2 ความรู้เกี่ยวกับสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ 1.3 ข้อสังเกตเกี่ยวกับการแสดงเจตนาทางออนไลน์ 1.4 การระงับข้อพิพาทกรณีสัญญาอิเล็กทรอนิกส์	แสดงความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับสัญญา อิเล็กทรอนิกส์ได้	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 6 พระราชบัญญัติการ รักษาความมั่นคง ปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562	1.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายคำศัพท์ที่ควรทราบได้ 1.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับคณะกรรมการดำเนินการได้ 1.3 แสดงความรู้เกี่ยวกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ได้ 1.4 แสดงความรู้เกี่ยวกับการกำหนดโทษได้	แสดงความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับ พระราชบัญญัติ การรักษาความ มั่นคงปลอดภัยไซ เบอร์ พ.ศ. 2562	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้
หน่วยที่ 7 กฎหมายลิขสิทธิ์	1.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับความสำคัญของกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ 1.2 แสดงความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ 1.3 แสดงความรู้เกี่ยวกับงานลิขสิทธิ์ได้ 1.4 แสดงความรู้เกี่ยวกับงานที่ไม่มีลิขสิทธิ์ได้ 1.5 แสดงความรู้เกี่ยวกับการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ได้	แสดงความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับกฎหมาย ลิขสิทธิ์ได้	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้

	1.6 แสดงความรู้เกี่ยวกับอายุของการ คุ้มครองลิขสิทธิ์ได้		
ชื่อหน่วย	สมรรถนะ		
	ความรู้	ทักษะ	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์
หน่วยที่ 8 กฎหมายสิทธิบัตร	3.1 การเตรียมความพร้อมด้านการ เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ผู้เรียนจะต้องกระจายงานได้ ทั่วถึง และตรงตาม ความสามารถของสมาชิกทุกคน มีการ จัดเตรียมสถานที่ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง 3.2 ความมีเหตุมีผลในการปฏิบัติงาน ตามหลัก ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ผู้เรียน จะต้องมีการใช้ หลักการเรียนรู้และเวลาที่เหมาะสม กับการเรียนรู้	แสดงความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับกฎหมาย สิทธิบัตรได้	1. ความมีวินัย 2. ความรับผิดชอบ 3. ความเชื่อมั่นใน ตนเอง 4. ความอดทน 5. ความสนใจใฝ่รู้



แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ
ชื่อวิชา โครงการ รหัสวิชา 20001 - 1006
หน่วยที่ 1 จริยธรรมในอาชีพคอมพิวเตอร์

จำนวนชั่วโมง
2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ส่งผลให้มนุษย์ทำงานได้สะดวก รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมกับลักษณะของงาน การทำงานหรือการสื่อสารโดยใช้คอมพิวเตอร์ทำให้ส่งข้อมูลได้รวดเร็วและเป็นวงกว้าง ผู้ใช้จะต้อง มีความระมัดระวังเพื่อไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลอื่น สิ่งที่ควรยึดเป็นหลักปฏิบัติคือการทำงานอย่างมีจริยธรรม

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจริยธรรมในอาชีพคอมพิวเตอร์ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

เพื่อมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบสารสนเทศจริยธรรมในอาชีพคอมพิวเตอร์

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้างจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้างเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม

2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทาแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องจริยธรรมในอาชีพคอมพิวเตอร์

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง จริยธรรมในอาชีพคอมพิวเตอร์
- แบบฝึกหัดเรื่อง จริยธรรมในอาชีพคอมพิวเตอร์

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

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

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

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

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

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

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน



แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา โครงการ รหัสวิชา 20001 - 10063

หน่วยที่ 2 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ
คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560

จำนวนชั่วโมง
2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งด้านการทำงาน การประกอบอาชีพ และเพื่อความบันเทิงจะต้องอยู่ภายใต้กฎหมาย เพื่อเป็นการรักษาสิทธิของตนและเพื่อเป็นการไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น ผู้ใช้คอมพิวเตอร์จึงจำเป็นต้องศึกษารายละเอียดของกฎหมายที่ใช้บังคับ สำหรับเป็นแนวทางและปฏิบัติตนอย่างถูกต้อง

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2)

พ.ศ. 2560

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560

- แบบฝึกหัดเรื่อง ความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

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

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

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

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

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

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน



แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา โครงการ รหัสวิชา 20001 - 10063

หน่วยที่ 3 พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.

2562

จำนวนชั่วโมง

2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

ข้อมูลส่วนบุคคล เป็นข้อมูลที่สามารถระบุตัวบุคคลได้ การเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคล จะต้องได้รับความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลเสียก่อน โดยจะต้องแจ้งอย่างชัดเจนว่าจะนำข้อมูลนั้นไปใช้ในการใด และการที่จะเผยแพร่ข้อมูลนั้นแก่บุคคลอื่นก็จะต้องได้รับความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลเช่นเดียวกัน ทั้งนี้ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ได้กำหนดไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้ปฏิบัติกันได้อย่างถูกต้องและไม่เกิดการละเมิดสิทธิ

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม

2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่อง พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง เสนอหัวข้อโครงการ
- แบบฝึกหัดเรื่อง เสนอหัวข้อโครงการ

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

- 30901-1003 ระบบฐานข้อมูลและการออกแบบ
- 30901-2002 การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ
- 30901-2008 การพัฒนาเว็บด้วยภาษา PHP
- 30901-2009 การสร้างและจัดการเว็บไซต์

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

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

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

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

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

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

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน



แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา โครงการ รหัสวิชา 20001 – 1006

หน่วยที่ 4 พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

พ.ศ. 2544

จำนวนชั่วโมง

2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้ทำให้มนุษย์ได้รับความสะดวกทั้งด้านเวลาและสถานที่สำหรับการทำธุรกรรมต่าง ๆ โดยการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และเพื่อให้การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ได้รับการส่งเสริมเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไป จึงได้มีพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 ขึ้นเป็นกรอบแนวการปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ได้

4. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5. การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้างจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้างเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องแสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ได้

- แบบฝึกหัดเรื่อง แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ได้

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

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

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

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

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

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

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน



แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา โครงการ รหัสวิชา 20001 – 10063
หน่วยที่ 5 สัญญาอิเล็กทรอนิกส์

จำนวนชั่วโมง
2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

บุคคลที่อยู่ต่างที่ ต่างเวลาสามารถทำสัญญาต่อกันได้เนื่องจากปัจจุบันมีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น สัญญาอิเล็กทรอนิกส์ทำให้การสื่อสาร การทำธุรกรรมมีความสะดวก และรวดเร็วขึ้น รวมถึงช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทางด้วย สัญญาอิเล็กทรอนิกส์จึงมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมมากขึ้น ซึ่งผู้ปฏิบัติจะต้องมีความระมัดระวังเพื่อลดข้อผิดพลาด และความเสียหายที่อาจเกิดขึ้น

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสัญญาอิเล็กทรอนิกส์

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้างจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้างเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง สัญญาณอิเล็กทรอนิกส์
- แบบฝึกหัดเรื่อง สัญญาณอิเล็กทรอนิกส์

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

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

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

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

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

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

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน



แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา โครงการงาน รหัสวิชา 20001 – 10063
หน่วยที่ 6 พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562

จำนวนชั่วโมง
2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562 มีความสำคัญเพื่อให้การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์มีประสิทธิภาพ และเพื่อให้มีมาตรการป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ อันกระทบต่อความมั่นคงของรัฐและความสงบเรียบร้อยภายในประเทศ หากพบตรวจพบว่าเกิดภัยคุกคามทางไซเบอร์ คณะกรรมการผู้ดำเนินการสามารถดำเนินการตามหน้าที่ก่อนที่ภัยจะเกิดขึ้น

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562 ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม

2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562
- แบบฝึกหัดเรื่อง พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

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

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

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

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

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

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน



แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา โครงการ รหัสวิชา 20001 – 1006
หน่วยที่ 7 กฎหมายลิขสิทธิ์

จำนวนชั่วโมง
3 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

เมื่อมีบุคคลสร้างสรรค์งานขึ้นมาด้วยความสามารถของตน และเป็นครั้งแรก งานนั้นควรได้รับการคุ้มครองเป็นสิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่จะนำไปทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ ไม่ควรให้ผู้อื่นนำไปแสวงผลประโยชน์ กฎหมายลิขสิทธิ์จะช่วยคุ้มครองงานผู้สร้างสรรค์ หากถูกละเมิด ผู้ละเมิดนั้นจะต้องได้รับโทษ

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้างจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้างเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียน

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง กฎหมายลิขสิทธิ์
- แบบฝึกหัดเรื่อง กฎหมายลิขสิทธิ์

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

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

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

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

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

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

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน



แผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

ชื่อวิชา โครงการงาน รหัสวิชา 20001 – 10063
หน่วยที่ 8 กฎหมายสิทธิบัตร

จำนวนชั่วโมง
2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การคิดค้นสิ่งประดิษฐ์จะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถและความพยายาม อีกทั้งยังต้องใช้เวลาและค่าใช้จ่าย ผู้สร้างสรรค์ต้องทุ่มเททั้งกำลังกายและกำลังใจ กว่าจะได้ชิ้นงานที่ต้องการ ดังนั้นงานที่ได้มาควรเป็นสิทธิเฉพาะของผู้สร้างสรรค์ และควรได้รับความคุ้มครองเพื่อมิให้ผู้อื่นนำไปแสวงหาประโยชน์

2. สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายสิทธิบัตรได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายสิทธิบัตร

4.คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ความสนใจใฝ่รู้

5.การสอน

5.1 การนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรมครู

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน
2. แจ้งเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมนักเรียน

1. รับทราบจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม
2. รับทราบเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

5.2 การเรียนรู้

กิจกรรมครู

1. บรรยายเนื้อหาและยกตัวอย่างประกอบ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาวิชา

กิจกรรมนักเรียน

1. ฟังครูบรรยาย
2. ซักถามข้อสงสัย จดบันทึก
3. ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่เรียน
4. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้ครบตามกำหนด

5.3 การสรุป

กิจกรรมครู

1. อธิบายเพิ่มเติมและสรุปเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมผู้เรียน

1. รับฟังการสรุปเนื้อหาเพิ่มเติม
2. ทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลหลังการเรียนรู้

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่องกฎหมายสิทธิบัตร

7. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)

- ใบความรู้เรื่อง กฎหมายสิทธิบัตร
- แบบฝึกหัดเรื่อง กฎหมายสิทธิบัตร

8. การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

-

9 การวัดและประเมินผล

9.1 ก่อนเรียน

-

9.2 ขณะเรียน

วิธีการสังเกต

9.3 หลังเรียน

-

10 บันทึกหลังสอน

10.1 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

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

10.2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา

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

10.3 แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

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

.....

(นายสิริกร แสนสีนาม)

ครูผู้สอน