

ACTIVE LEARNING

สื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้จากอักษรฯ ครบและพร้อมด้วยคุณสมบัติ:

- ✓ สื่อกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติให้ผู้เรียนได้ทั้งความรู้ และทักษะ (Concept & Practice)
- ✓ สอดคล้องและสอดคล้องกับแนวทางการสอน และวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบตามแนวคิด #ActiveLearning
- ✓ ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาไปสู่ห้องเรียนแห่งศตวรรษที่ 21
- ✓ ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ความรู้ ทักษะ และเจตคติ มาประยุกต์ในการแก้ปัญหา หรือใช้ในสถานการณ์ต่างๆ เชื่อมโยงกับชีวิตจริง

ข้อมูลสื่อนวัตกรรม เพื่อการจัดการเรียนรู้ Active Learning



ทำความเข้าใจ
Active Learning



โบรชัวร์/ใบสั่งซื้อ
สื่อ ศพด./ปฐมวัย

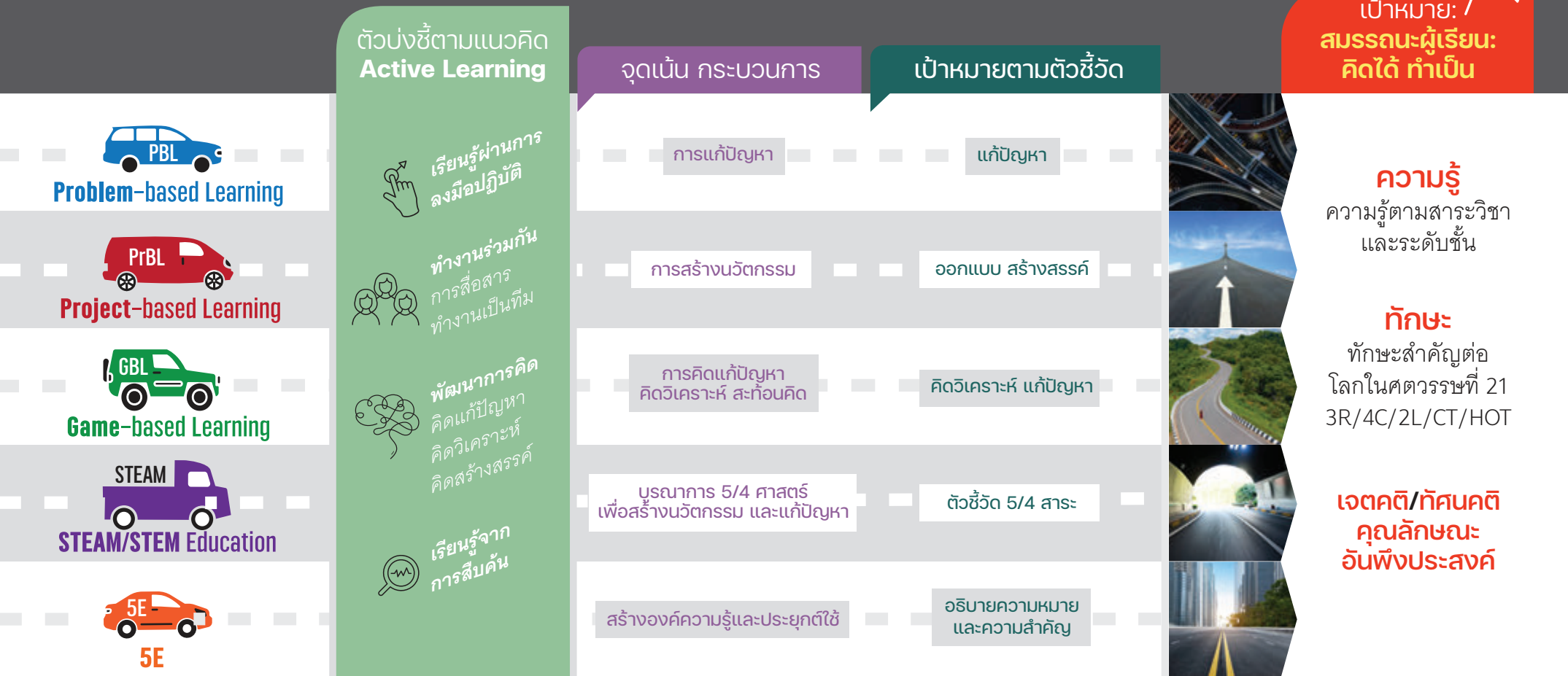


โบรชัวร์/ใบสั่งซื้อ
สื่อ 5 กลุ่มสาระ



โบรชัวร์
Code-to-Learn
สื่อวิทยาการคำนวณ

การพัฒนาผู้เรียนให้มี **สมรรถนะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21** ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning



โดยผู้สอนควรเลือกใช้กระบวนการที่เหมาะสมสำหรับการสอนทั้ง 5 สาระการเรียนรู้ตาม “เป้าหมาย” ของการเรียนรู้ในแต่ละวิชา ครอบคลุม 3 ช่วงวัย

เรียนรู้ไปสู่ “เป้าหมาย” ได้ด้วย “ยานพาหนะ” แบบ “Active Learning”





มุ่งมั่นการส่งเสริมสมรรถนะครู
ยกระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
เพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียน
และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

Aksorn Learning Solution

ระบบนิเวศน์เพื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบผสมผสาน (Active Blended Learning) สื่อนวัตกรรมที่หลากหลายรูปแบบสอดคล้องเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ในทุกรูปแบบตั้งแต่การเร่งพัฒนาพื้นฐานการเรียนรู้เพื่อให้เกิด “คุณภาพ” แก้ไขปัญหา “ภาวะการเรียนรู้ถดถอย” ไปจนถึงการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน

 **On-site**  **Online**  **On Hands**

ยกระดับ การจัดการศึกษา

Aksorn On-Learn Digital Learning Platform

เครื่องมือบริหารจัดการชั้นเรียน

คลัง E-book หนังสือเรียน และ
สื่อเสริม

แบบฝึกและประเมิน Online

รายงานช่วยวิเคราะห์ สังเคราะห์
และวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นราย
บุคคล



ลดภาระงานครู

สื่อสำเร็จรูป + แผนการสอน
+ แนวทางการประเมิน

เชื่อมแบบเรียน + กิจกรรม ด้วย
แผนการสอนและแนวทางการ
ประเมิน ตามกระบวนการสอน
เชิงรุก แบบผสมผสาน (Active
Blended Learning)

เน้นส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนและ
ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ



เพิ่มพลังการสอน

สื่อนวัตกรรม - เทคโนโลยี
การศึกษา

สื่อมัลติมีเดียหลากหลาย เลือกใช้
ให้เหมาะกับทุก Learning Style
ของผู้เรียน และความพร้อมของ
โรงเรียน



ส่งเสริมสมรรถนะครู

พัฒนาทักษะ เทคนิคการสอน

อบรม Online/On-site

คู่มือครู แผนการสอน และ
แนวทางการประเมินผู้เรียน

สื่อผสมผสานดิจิทัล ช่วยการ
ประเมิน และวิเคราะห์ผู้เรียนได้
อย่างมีประสิทธิภาพ



บัญชีเรียกชื่อและบันทึกพัฒนาการ สมุดรายการประจำตัวเด็กปฐมวัย (ศพด.- อนุบาล)

ข้อมูลครบ
ชุดเดียวจบ

- ★ บันทึกเวลาเรียน
- ★ ประเมินและบันทึกพัฒนาการ 4 ด้าน
- ★ แบบบันทึกการเฝ้าระวังและส่งเสริมพัฒนาการปฐมวัย (DSPM)

ตรงตามมาตรฐานการดำเนินงานศูนย์พัฒนาเด็กเล็กขององค์กรปกครองท้องถิ่น
ตรงตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560
ตรงตามสำนักโภชนาการ กรมอนามัยกระทรวงสาธารณสุข พ.ศ. 2564



ได้รับอนุญาตในการจัดพิมพ์และจำหน่ายจากส่วนวิชาการและมาตรฐาน
การศึกษาท้องถิ่น กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่นเรียบร้อยแล้ว

6 เหตุผล ครูปฐมวัย ถูกใจ สิ่งนี้

- ลดภาระงานเอกสาร มั่นใจเก็บข้อมูลถูกต้อง ครบถ้วน
- ส่งเสริมสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21
- ได้มาตรฐานงานประเมินคุณภาพการศึกษาปฐมวัย
- บันทึกร่องรอยการจัดการฯ เก็บผลงานตาม วPA
- เชื่อมการสื่อสารระหว่างบ้าน – โรงเรียน
- เพิ่มแบบบันทึกการเฝ้าระวังและส่งเสริมพัฒนาการ
ปฐมวัย (DSPM)

- ★ ส่งเสริมพัฒนาการรอบด้านสมวัย
- ★ สมรรถนะปฐมวัยทั้ง 7 ประการ
- ★ เตรียมความพร้อมทักษะการเรียนรู้
- ★ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (3Rs 4Cs)

หนังสือพัฒนาทักษะภาษาไทย โดยใช้รูปภาพ

- เรียนรู้คำศัพท์รอบตัวจากบัญชีคำ **ระดับอนุบาล-ป.1** และคำศัพท์
สำคัญในชีวิตประจำวัน
- เตรียมความพร้อมสำหรับการ**ประเมินความ**
สามารถในการอ่าน (Reading Test: RT)
- ฝึกทักษะการ**คิดวิเคราะห์** และ**ความคิดสร้างสรรค์**
- **พัฒนาทักษะการสื่อสาร**โดยใช้รูปภาพผ่านกิจกรรม
การฟัง พูด อ่าน เขียน
- **เรียนรู้คำ** จำความหมาย สร้าง
ประโยค ไปสู่การเล่าเรื่องจากภาพ



ตัดเป็นบัตรภาพคำศัพท์



ชุด สื่อส่งเสริมสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย

1

โปรแกรมสร้างสรรค์สื่อ เกมการศึกษา บัตรภาพ

โปรแกรมสร้างสรรค์สื่อ เกมการศึกษา
บัตรภาพ พร้อมคลังภาพสอดคล้องหน่วยการ
เรียนรู้ เพื่อคุณครูสามารถสร้างสรรค์สื่อได้
ไม่จำกัด บูรณาการ 4 สาระฯ ผ่าน 6 กิจกรรม
หลัก *อายุการใช้งาน 365 วันนับจากวันเปิดใช้



2

นิทาน 3 ภาษา

เนื้อหาสอดคล้อง 4 สาระฯ



- เสริมสมรรถนะปฐมวัยทั้ง 7 ประการ
- กิจกรรมท้ายเล่ม ส่งเสริมทักษะการคิด
คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ความคิด
สร้างสรรค์



3

เกมการศึกษา



ชุดกิจกรรม
และแผนฯ
บูรณาการ
4 สาระฯ
ส่งเสริม
สมรรถนะ
และพัฒนา
ทักษะ
รอบด้าน
สอดคล้อง
พัฒนาการ
แต่ละช่วง
วัย เรียนรู้
ผ่านการเล่น



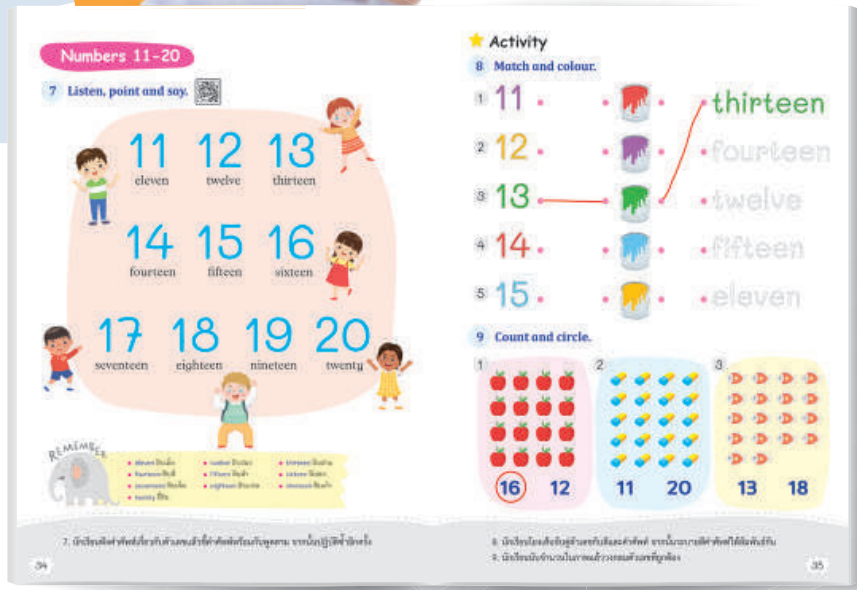
- 1) ใบรายละเอียดสินค้า
- 2) กล่อง CD
- 3) แบบฝึกจัดกลุ่มสัมพันธ์
เล่ม 1
- 4) แบบฝึกจัดกลุ่มสัมพันธ์
เล่ม 2
- 5) บัตรโจทย์

My ENGLISH

ป.1-ป.6



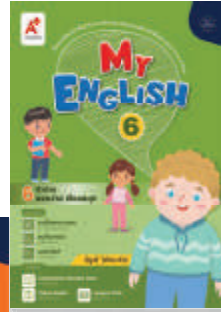
ปรับพื้นฐาน แก้ปัญหาเด็กเรียนรู้ช้า ไม่กล้าสื่อสาร
ด้วยตัวช่วยที่หลากหลาย **เรียนสนุก**



NEW



เรียนครบ จบกระบวนการ ใน 1 คาบเรียน



- ฟัง คำ วลี หรือคำสั้นๆ ได้
- บอกข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง



- ปฏิบัติตามคำสั่ง หรือคำขอร้องง่ายๆ ได้
- เข้าใจประโยค บทสนทนา หรือนิทานภาพง่ายๆ
- บอกข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเรื่องราวใกล้ตัว



- ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้อง
- เข้าใจประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ
- บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่างๆ



- ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำ
- เข้าใจประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ
- แสดงความต้องการของตนเอง ขอความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ
- ขอ และให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว



- ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำ
- บอกใจความสำคัญ จากประโยค บทสนทนา นิทานง่ายๆ หรือ เรื่องสั้น
- แสดงความต้องการขอความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ
- แสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่างๆ พร้อมเหตุผลประกอบสั้นๆ



- ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำ
- บอกใจความสำคัญ จากประโยค บทสนทนา นิทานง่ายๆ หรือเรื่องสั้น
- แสดงความต้องการขอความช่วยเหลือตอบรับ และปฏิเสธการช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ
- แสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่างๆ พร้อมเหตุผลประกอบสั้นๆ
- เขียนภาพ แพนดิ่ง แพนดุมิ และตาราง แสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน



สอน – ฝึก – ประเมิน ตามตัวชี้วัด

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551



ครูสอนง่าย ครบตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ

จบกระบวนการ เรียน ฝึก ประเมิน แค่ใช้ 4 หน้า ต่อ 1 คาบเรียน



ผู้เรียนสื่อสารได้จริง ผ่านการฝึกแบบบูรณาการทักษะ

และกิจกรรม Active Learning



ชุดสื่อกิจกรรม

I want to be อาชีพสู่ฝัน ระดับมัธยมศึกษา

ชุดสื่อกิจกรรม I want to be อาชีพสู่ฝัน เป็นเครื่องมือช่วยแนะแนวทางให้นักเรียนสามารถเลือกเรียนในระดับอุดมศึกษา ค้นหาเส้นทางอาชีพตามความถนัดและสนใจอย่างมีประสิทธิภาพ

การแนะแนวในโรงเรียน หรือนอกโรงเรียนควรเริ่มต้นตั้งแต่ประถมศึกษา เพื่อเป็นการเตรียมตัวทำความรู้จักกับโลกอาชีพที่หลากหลาย

- สร้างความเข้าใจและค้นพบความต้องการ
- ค้นพบความสามารถ
- ความเป็นไปได้ในการเลือกเส้นทางประกอบอาชีพ จากอาชีพที่เลี้ยงชีพได้
- รู้แนวทางการเลือกอาชีพที่มีความสุข และมีความหมายต่อตนเอง
- สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

การแนะแนวมุ่งเน้นอาชีพสู่ฝัน

วัดแวตามความถนัด ด้านอาชีพจากแหล่งเรียนรู้ภายนอก เพื่อนำผลมาพัฒนาต่อยอด

ทดลองทำกิจกรรมเรียนรู้อาชีพที่หลากหลาย **ลงมือทำอาชีพ** นั้นจริง ๆ ตามขั้นตอน กระบวนการของสายอาชีพนั้น ๆ

บันทึกและ**วิเคราะห์** ตนเอง **สู่การวางแผน** เส้นทางอาชีพที่เหมาะสม และตนเองมีความสุข

กำหนดเป้าหมายอาชีพที่เหมาะสม **สู่การทำมินิโปรเจกต์** อาชีพ ทบทวนเป้าหมาย ปักธงความต้องการ เป็นแนวทางในการ**เลือกอาชีพ**

รู้จักอาชีพ YouTuber

สำหรับคนที่อยากทำอาชีพด้านสื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการทำคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดีย หรืออยากทำอาชีพด้านสื่อออนไลน์ ก็สามารถทำได้ทั้งนี้ทั้งนั้น โดยไม่ต้องมีต้นทุนเยอะเกินไปนัก เพียงแค่มีอุปกรณ์พื้นฐานที่จำเป็นก็สามารถทำได้แล้ว

อาชีพ YouTuber เป็นอาชีพที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในขณะนี้ เพราะสามารถทำได้ทั้งแบบเต็มเวลาและแบบพาร์ทไทม์ โดยไม่ต้องมีต้นทุนเยอะเกินไปนัก เพียงแค่มีอุปกรณ์พื้นฐานที่จำเป็นก็สามารถทำได้แล้ว

อาชีพ YouTuber เป็นอาชีพที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในขณะนี้ เพราะสามารถทำได้ทั้งแบบเต็มเวลาและแบบพาร์ทไทม์ โดยไม่ต้องมีต้นทุนเยอะเกินไปนัก เพียงแค่มีอุปกรณ์พื้นฐานที่จำเป็นก็สามารถทำได้แล้ว








อาชีพ YouTuber
Content creator

✓ ทำคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดีย
YouTuber สามารถทำได้ทั้งแบบเต็มเวลาและแบบพาร์ทไทม์

- 1. เริ่มต้นอาชีพ YouTuber
- 2. ทำคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดีย
- 3. ทำคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดีย
- 4. ทำคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดีย
- 5. ทำคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดีย
- 6. ทำคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดีย
- 7. ทำคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดีย
- 8. ทำคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดีย
- 9. ทำคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดีย
- 10. ทำคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดีย

▶ เรียนรู้ลักษณะ
สำคัญของอาชีพ
ต่าง ๆ

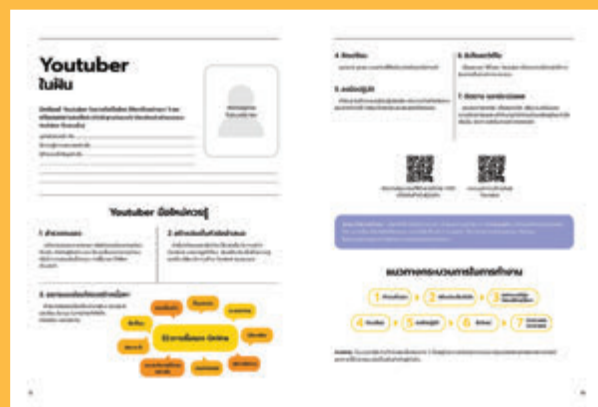
▶ ลงมือทดลองทำ
กิจกรรมอาชีพ เพื่อ
เข้าใจคุณภาพ
ของตนเองกับทักษะ
ที่เหมาะสมในการ
เลือกอาชีพ

[illegible]

▶ เส้นทางวิเคราะห์
ตนเองอย่างเป็นขั้นตอน
และมีคุณภาพ

▶ วิเคราะห์จุดแข็ง
จุดอ่อน และระบุจุดยืน
ของตนเอง

▶ ทดลองวางแผน
ออกแบบเส้นทางชีวิต
ของตนเอง อย่างเป็น
ขั้นตอน



วิทยาการคำนวณ ประกอบด้วย 3 องค์ความรู้สำคัญ เป็นวิชาที่ มุ่งเน้นด้านกระบวนการคิดเชิงคำนวณ สร้างความรู้พื้นฐานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อ

1 การใช้ (Use)

เทคโนโลยีในการรวบรวมข้อมูล และการประมวลผลข้อมูล

ความรู้ด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล
Digital technology

2 การประยุกต์ใช้ความรู้ (Apply)

การประยุกต์ใช้ความรู้และ เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา

3 การสร้างสรรค์ (Create)

ทักษะในการผลิต หรือ สร้างผลงานผ่านเทคโนโลยี สื่อสารโดยใช้ความ หลากหลายของสื่อดิจิทัล



1

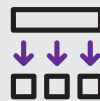


2

การคิดเชิงคำนวณ Computational thinking

การแก้ปัญหอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ

1 การย่อยปัญหา Decomposition



2 การจดจำรูปแบบ Pattern Recognition



3 ความคิดด้านนามธรรม Abstraction



4 การออกแบบอัลกอริทึม Algorithm Design



3

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารอย่างปลอดภัย
Media and information literacy



การรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลใช้อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม

บันไดแห่งการเชื่อมโยง

วิทยาการคำนวณ ตั้งแต่ระดับ พื้นฐานกระบวนการคิด สู่ทักษะ

วิทยาการคอมพิวเตอร์

ในระดับที่สูงขึ้น

ปัญญาประดิษฐ์ AI
โครงงานดิจิทัล
นวัตกรรมสร้างสรรค์



Text-based
Programming

Microcontroller Boards
+ Other Advanced tools



Visual-based
Programming

Online Programming
Microcontroller Boards



Unplugged
Programming

Unplugged Activities

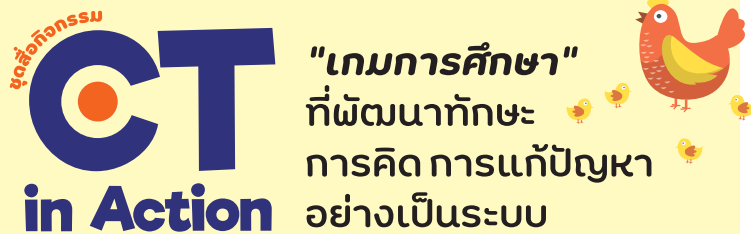


พื้นฐานกระบวนการคิด
การแก้ปัญหา คิดเป็นระบบ
คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์

● Software
Hardware

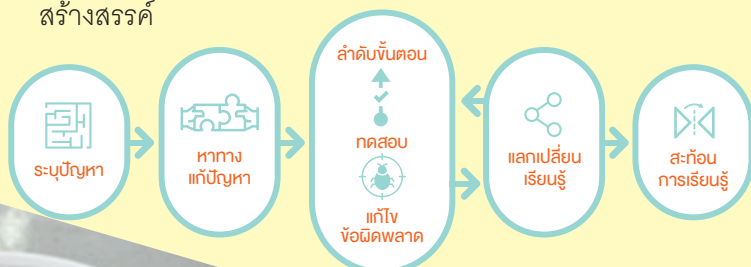
ปูพื้นฐานการคิดเชิงคำนวณ สอนให้เด็กคิดและเชื่อมโยง
ปัญหาต่าง ๆ สามารถแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

ชุดสื่อกิจกรรม CT in Action



"เกมการศึกษา"
ที่พัฒนาทักษะ
การคิด การแก้ปัญหา
อย่างเป็นระบบ

เพื่อประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันและการทำงาน
สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระเทคโนโลยี
"วิทยาการคำนวณ" เรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนผ่านเกมจากระดับ
ง่ายไปสู่ยาก ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและแปลงแนวคิดนามธรรมให้
เป็น "รูปธรรม" จับต้องได้ และเข้าใจได้ง่าย ทำให้เกิดการเรียนรู้
และทักษะที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้อย่าง
สร้างสรรค์



ชุดสื่อกิจกรรม CT in Action ประกอบด้วย:

สมุดบันทึกความคิด



เป็นเสมือนคู่มือการเรียนรู้ของผู้เรียน ที่นำเรียนโดยเริ่มจากสถานการณ์
ที่ท้าทาย ชวนให้ผู้เรียน "คิด" เพื่อทำการแก้ปัญหาต่าง ๆ พร้อมบอก
วิธีการเล่นเกม และคำถามชวนคิด ชวนแก้ปัญหาแบบเป็นขั้นเป็น
ตอน ผ่านการเขียนบันทึก **ร่องรอยการเรียนรู้ เพื่อสะท้อน
ความคิด แนวคิด** วิธีการแก้ปัญหาของตนเอง เป็นสมุดที่
บันทึกเรื่องราวและเส้นทางการเรียนรู้ของผู้เรียน จนเห็นเป็นผลลัพธ์การ
เรียนรู้ รวบรวมเป็น portfolio ให้กับผู้เรียน

สื่อกิจกรรมเกมกระดาน

ใช้ควบคู่กับสมุดบันทึกความคิด เป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนลงมือ
ปฏิบัติ จากสถานการณ์ วางแผนในสมุดบันทึกความคิดแล้วทดลอง ลอง
ผิดลองถูกในการแก้ปัญหาจากการลงมือปฏิบัติจริงผ่านเกมกระดานนี้
เพื่อค้นหาวินัย แนวคิด วิธีการ ขั้นตอนของตนเองนั้นจะสามารถแก้ปัญหา
ได้หรือไม่



คู่มือการจัดการเรียนรู้



เป็นผู้ช่วยครูในการจัดกิจกรรมตามลำดับ ขั้นนำ ขั้นสอน
และขั้นสรุป ช่วยครูในการ **ตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการ
เรียนรู้และกระบวนการคิด**ให้กับเด็กในระหว่างการจัดกิจกรรม พร้อมแนวคำตอบในสมุดบันทึกความคิด และ
เกณฑ์ประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน ระบุตัวชี้วัด
ระบุความสามารถในการเรียนรู้ ระบุจุดประสงค์การ
เรียนรู้ ระบุสาระสำคัญ (ช่วยให้ครูเข้าถึงแนวคิดเชิง
คำนวณมากยิ่งขึ้น) ระบุ **ขั้นตอนการจัดกิจกรรม** (นำ สอน สรุป)
ระบุเกณฑ์การประเมิน ระบุแนวคำตอบโจทย์สถานการณ์



COMPU-
TATIONAL
THINKING



เรียนรู้ เข้าใจเทคโนโลยี และรู้เท่าทันอันตรายที่จะเกิดขึ้นบนโลกยุคดิจิทัล

หนังสือกิจกรรม ฉลาดรู้ดิจิทัล



สื่อส่งเสริมการเรียนรู้สู่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล เรียนรู้และเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้เห็นคุณค่า ความสำคัญ จนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ตลอดจนตระหนัก และรู้เท่าทันภัยอันตรายที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนในโลกยุคใหม่ สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับเทคโนโลยีได้อย่างมีความสุข

- เรียนรู้หลักการสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน
- สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดตามสาระเทคโนโลยี (วิทยาวิทยาการคำนวณ) ระดับมัธยมศึกษา
- มีคู่มือครู พร้อมแนวทางการสอน

เข้าใจสิทธิอันเคารพสิทธิเรา
รู้รอด ปลอดภัย ในยุคดิจิทัล
รู้เท่า เรารู้ทัน ยุคดิจิทัล
รู้จัดการ บริหารกายใจ ยุคดิจิทัล

พัฒนาทักษะ:

- ☒ การคิดวิเคราะห์
- ☒ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- ☒ การรู้เท่าทันและป้องกัน

2. ความรับผิดชอบในการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างมีมารยาท



กิจกรรมที่ 1 การสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างมีมารยาท

คำชี้แจง: พิจารณาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ว่ามักเรียนเห็นด้วยกับความคิดเห็นของใคร

กรณีที่ 1 แคปชั่น

มะนาว

คิดว่าไม่น่าจะเป็นอะไรนะ

แพรวไหมโพสต์บนพื้นที่ส่วนตัวไม่ได้ระแวงคนอื่น อ่านซ้ำ ๆ ไม่ต้องจริงจังมากก็ได้

ต้นหอม

คิดว่าโพสต์แบบนี้...ไม่ดีแน่ ๆ

แม้ว่าจะเป็นสังคมออนไลน์ แต่เราต้องระมัดระวังการโพสต์ที่พาดพิงคนอื่น ข้อความนั้นอาจทำให้คนที่ถูกพาดพิงไม่มีความสุข หรือนำไปสู่ความขัดแย้งได้

ฉันเห็นด้วยกับ _____

เพราะ _____



เมื่อการใช้งานในพื้นที่ออนไลน์จะเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องมีการแสดงความคิดเห็นบนสื่อแพลตฟอร์มดิจิทัลเราจึงต้องเรียนรู้วิธีการแสดงความคิดเห็นในฐานะพลเมืองดิจิทัลเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์

เรียนรู้สู่การคิด

เทคนิค OREO เพื่อใช้ในการแสดงความคิดเห็น

ความคิดเห็น (Opinion)

เขียนความคิดเห็น หรือความรู้สึกที่มีต่อเรื่องหรือประเด็นนั้น ๆ

หลักการและเหตุผล (Reason)

ให้เหตุผลหรือหลักการเพื่อสนับสนุนความคิดเห็น



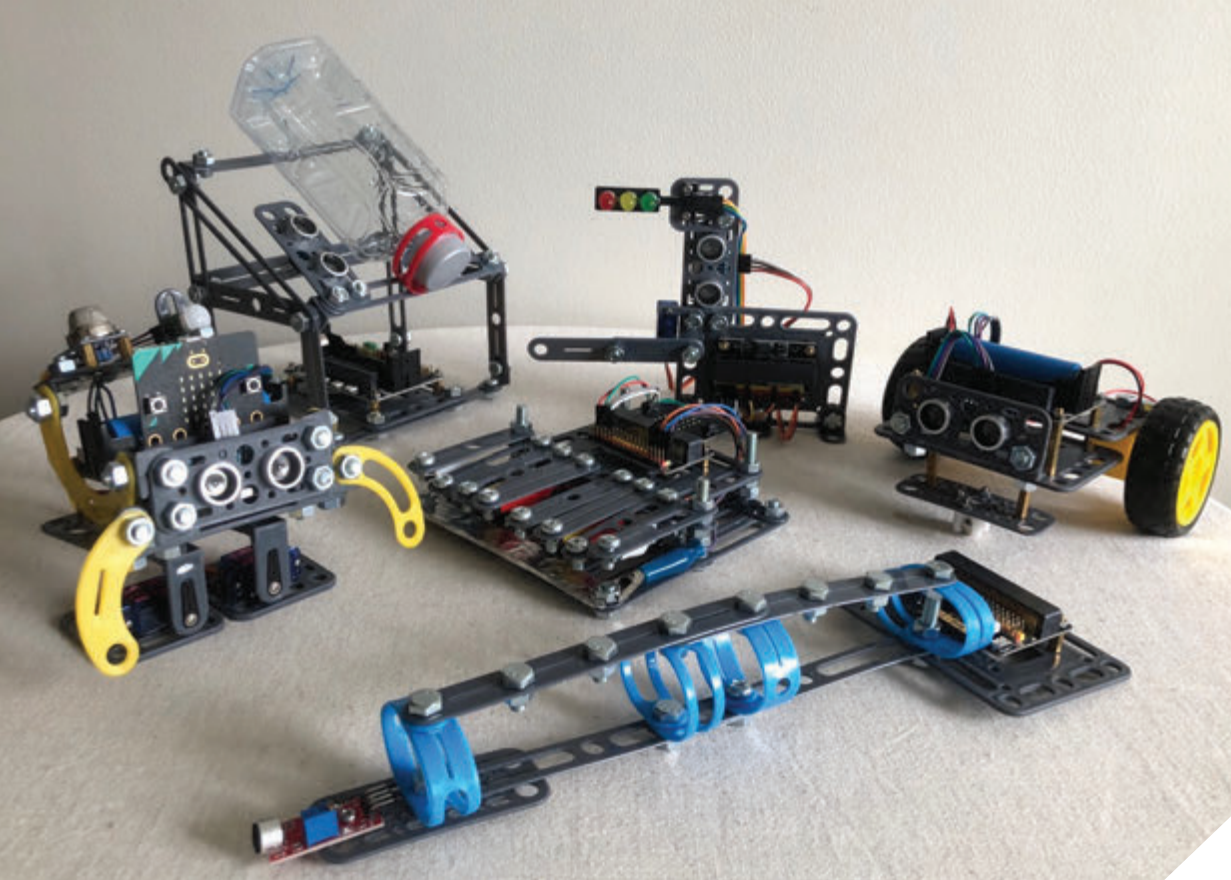
ใช้หลักฐานหรือยกตัวอย่าง (Evidence)

นำเสนอหลักฐานประกอบการใช้หลักการและเหตุผล หรือยกตัวอย่างประกอบเพื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจในความคิดเห็นของเราอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น

ความคิดเห็น (Opinion)

สรุปความคิดเห็นหรือมุมมองของเราอีกครั้ง เพื่อยืนยันและโน้มน้าวผู้รับสาร

ตัวอย่างหน้ากิจกรรม หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล ถอดบทเรียนดิจิทัลผ่านเหตุการณ์จากเรื่องใกล้ตัวในชีวิตจริง
“ชวนนักเรียนคิด อภิปรายสะท้อนความคิด ด้วยเหตุผล และความเหมาะสมในบริบทสังคมไทยในศตวรรษที่ 21”



สร้างชิ้นงานด้วยชิ้นส่วน
ที่เชื่อมต่ออย่างเป็นระบบ
เชื่อมต่อกับ**บอร์ดไมโคร-
คอนโทรลเลอร์ micro:bit**
เข้าใจกระบวนการผ่าน
โครงการ Creative Coding

ชุดสื่ออุปกรณ์โครงสร้างบูรณาการ
เรียนรู้ด้านวิทยาการคำนวณ

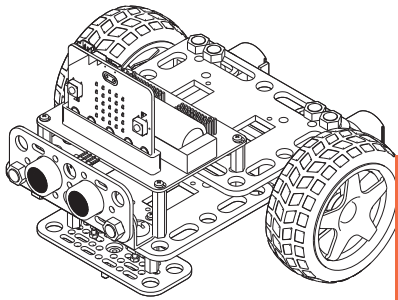
IDEA KIT: Creative Coding

ต่อยอดพื้นฐานด้านวิทยาการคำนวณ เรียนรู้การ
เขียนโปรแกรมอย่างง่าย ผ่านการออกแบบและลงมือ
ปฏิบัติสร้างสรรค์โครงงานด้วยตนเอง

- สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด
ตามสาระเทคโนโลยี (วิชาวิทยาการคำนวณ)
ระดับประถมศึกษา - มัธยมศึกษา
- เรียนรู้การเขียนโปรแกรมควบคุมบอร์ดไมโคร
คอนโทรลเลอร์ เพื่อสร้างสรรค์โครงงานที่
หลากหลายได้ด้วยตัวเองตามแนวคิด Active
Learning
- บูรณาการความรู้ด้าน STEAM Education ผ่าน
กระบวนการคิด ออกแบบ และลงมือปฏิบัติ
- มีหนังสือกิจกรรมที่ช่วยปูพื้นฐานด้านการเขียน
โปรแกรม
- มีคู่มือ แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อช่วยครู
ออกแบบการเรียนรู้และประเมินผลได้ตาม
ธรรมชาติและความสนใจของผู้เรียน

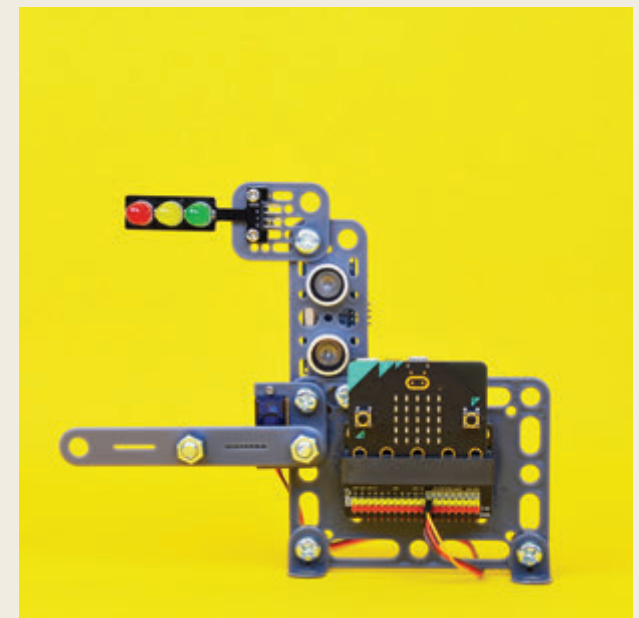
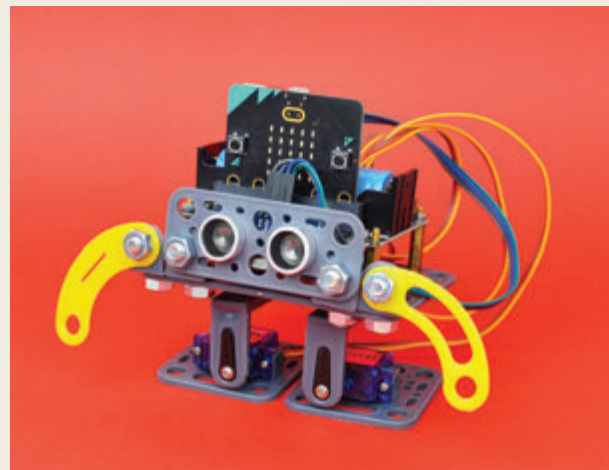
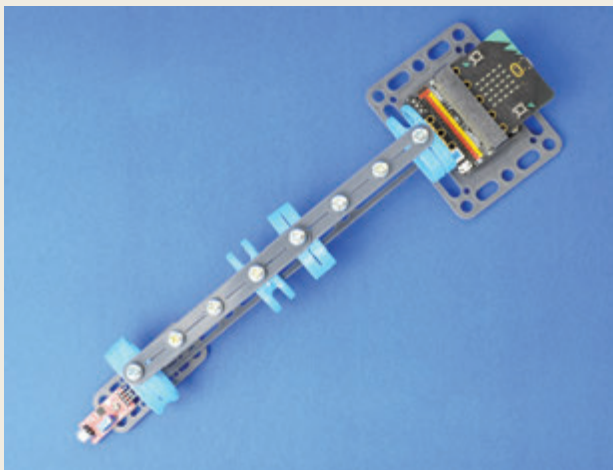
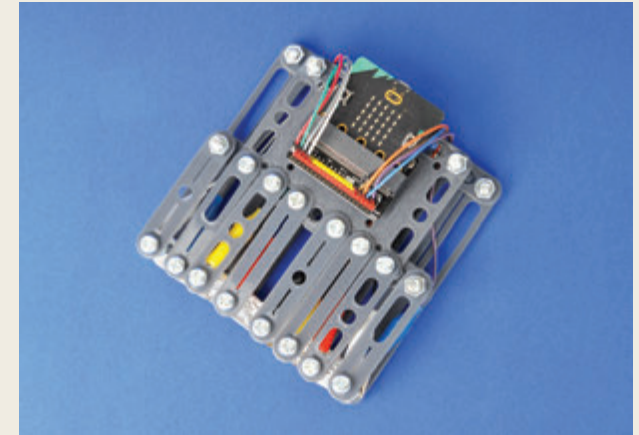
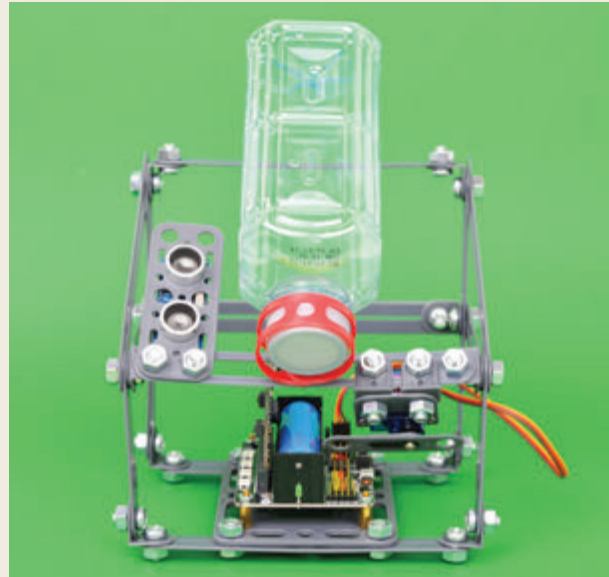
IDEAKIT CREATIVE CODING

ชุดสื่ออุปกรณ์โครงสร้างบูรณาการเรียนรู้ด้านวิทยาการคำนวณ



สแกนเพื่อชมตัวอย่างสื่อ

เรียนรู้การสร้างโครงงานผ่านการต่อโครงสร้างพลาสติก
เข้าใจฟังก์ชันของแต่ละชิ้นส่วน เชื่อมต่องานโค้ดตั้ง
ผ่านบอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ micro:bit ได้อย่างสร้างสรรค์





Code-to-Learn กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding ในรูปแบบบอร์ดเกม

ให้เด็กได้เรียนรู้และเชื่อมโยงแนวคิด (Concept) สู่ทักษะ

การโค้ด ผ่าน Game-based Learning แปลงแนวคิดนามธรรมของการโค้ดดิ้งให้เป็นรูปธรรมที่จับต้องได้ เข้าใจง่าย เป็นสะพานเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การเรียนรู้โค้ดดิ้งแบบ Block-based Programming บอร์ดเกม Code-to-Learn ออกแบบมาให้ผู้เรียนซึมซับหลักการเขียนโปรแกรมอย่างง่ายและความรู้เรื่องมัลแวร์อย่างไม่รู้ตัว ช่วยให้เด็กคุ้นเคยและจดจำการใช้งานคำสั่งพื้นฐานได้ง่ายและเป็นธรรมชาติ ผ่านการปฏิบัติภารกิจในเกมอย่างสนุกสนาน



COMPUTATIONAL THINKING

DIGITAL TECHNOLOGY



LEARNING OUTCOMES

ด้านความรู้



เข้าใจแนวคิดและคำสั่งพื้นฐานของการเขียนโปรแกรม (Programming Concept)



ความรู้พื้นฐานและการป้องกันปัญหาจากมัลแวร์ และสามารถนำวิธีการป้องกันการติดมัลแวร์กับผู้อื่นได้



ทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking)



ทักษะการแก้ปัญหาและการวางแผน (Planning and Problem-solving)



ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning & Innovation-4Cs)



ทักษะการคิดเชิงตรรกะ (Logical Thinking)

ด้านเจตคติ



ตระหนักถึงอันตรายจากมัลแวร์ (Malware)



สร้างเจตคติที่ดีให้ผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนไม่กลัวที่จะเรียนรู้เรื่องโค้ดดิ้ง



พัฒนาทักษะการเข้าสังคมและการสื่อสาร สร้างมนุษยสัมพันธ์อันดี



สร้างความสามัคคีระหว่างผู้เล่น รู้แพ้ รู้ชนะ

คำสั่งพื้นฐานที่ได้จากเกม:

1. **ลูป [Loop]:** คำสั่งให้ทำงานซ้ำ
2. **เงื่อนไข [If]:** คำสั่ง If จะดำเนินการตามเงื่อนไขก็ต่อเมื่อเงื่อนไขเป็นจริง (True)
3. **ตัวแปร [Variable]:** ชื่อที่กำหนดขึ้นมาเพื่อเก็บข้อมูล เช่น ตัวเลขหรือตัวอักษร
4. **การสุ่ม [Random]:** ใช้ในการสุ่มค่าต่าง ๆ
5. **ฟังก์ชัน [Function]:** ชุดคำสั่งสำเร็จรูป เรียกใช้งานคำสั่งทั้งชุดโดยไม่ต้องเขียนคำสั่งใหม่หลายรอบ



สแกนเพื่อชม
รายละเอียดสินค้า



รหัสสินค้า 9000076



8 859281 717105
โบรชัวร์ Active Learning