

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เห็นการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ Jigsaw

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
รหัสวิชา ง21102 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชุดที่
4

ผลกระทบของ เทคโนโลยีสารสนเทศ



ธนภรณ์ นนตะแสน
ครูชำนาญการ

โรงเรียนเดื่อศรีไพรวัลย์ อำเภอวนรวาส
สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสกลนคร

คำนำ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางและใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนและบรรลุวัตถุประสงค์ ตลอดจนสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ นอกจากนี้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียนสื่อความหมาย ถือเป็นทักษะและกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญยิ่งที่มีผลต่อการพัฒนา โดยเฉพาะการคิดที่ถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนา ตลอดจนเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีมุ่งให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่มร่วมกัน สมาชิกช่วยกันศึกษาค้นหาคำตอบ และสรุปหาคำตอบร่วมกันอย่างสมเหตุสมผล ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ สามัคคี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ในหมู่คณะ ขอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เสริมสร้างวินัยและประชาธิปไตยในระบบกลุ่มที่สำคัญผู้เรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนจนก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดียิ่งขึ้นต่อไป ทั้งนี้เพราะว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นนวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการเรียนรู้อย่างหนึ่งในปัจจุบันที่มีส่วนช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บรรลุสู่เป้าหมาย

ธนภรณ์ นนตะแสน

สารบัญ

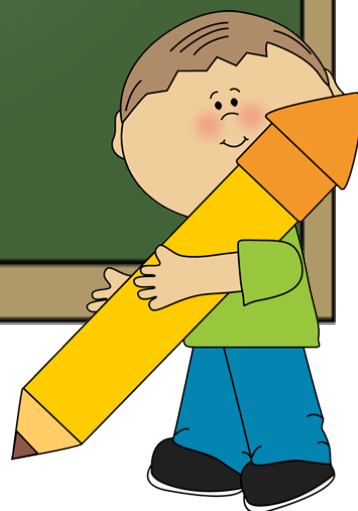
เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ส่วนประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	1
คำชี้แจงสำหรับครู	2
บทบาทของครู	3
สิ่งที่ครูต้องเตรียม	4
บทบาทของนักเรียน	5
การประเมินผล	6
แผนภูมิการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	7
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1	
สาระสำคัญ/จุดประสงค์การเรียนรู้	8
บัตรคำชี้แจง	9
บัตรเนื้อหา	10
บัตรกิจกรรมที่ 1	13
บัตรกิจกรรมที่ 2	14
บัตรกิจกรรมที่ 3	15
บัตรกิจกรรมที่ 4	16
บัตรเฉลยกิจกรรมที่ 1	17
บัตรเฉลยกิจกรรมที่ 2	18
บัตรเฉลยกิจกรรมที่ 3	19
บัตรเฉลยกิจกรรมที่ 4	20
แบบทดสอบประจำชุดกิจกรรม	21
เฉลยแบบทดสอบประจำชุดกิจกรรม	23
กระดาษคำตอบ	24
บรรณานุกรม	25

ส่วนประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค Jigsaw

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ

ประกอบด้วย

- ✧ คำชี้แจงสำหรับครูในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- ✧ บทบาทของครู
- ✧ บทบาทของนักเรียน
- ✧ การประเมินผล
- ✧ แผนภูมิการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- ✧ บัตรคำชี้แจงสำหรับนักเรียน
- ✧ บัตรเนื้อหา
- ✧ บัตรกิจกรรม
- ✧ แบบทดสอบประจำชุดกิจกรรม
- ✧ บัตรเฉลยกิจกรรม
- ✧ เฉลยแบบทดสอบประจำชุดกิจกรรม



คำชี้แจงสำหรับครู

ศึกษาขั้นตอนในการใช้ชุดกิจกรรมนี้ให้เข้าใจ และปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างเคร่งครัด

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนและแจ้งจุดประสงค์ในการเรียน
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนและความสามารถ กลุ่มๆ ละ 6-7 คน
3. ครูอธิบายวิธีการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 1 ที่เน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค Jigsaw ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เรื่องผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. อธิบายให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของนักเรียน
5. ครูให้อิโกลาสนักเรียนที่ไม่เข้าใจได้ซักถามเกี่ยวกับวิธีการเรียน ขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรม หรือบทบาทของนักเรียนเอง ตลอดจนข้อข้องใจอื่น ๆ
6. ชี้นำเข้าสู่บทเรียนให้เป็นหน้าที่ของครูเป็นผู้นำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
7. เมื่อนักเรียนเข้านั่งประจำกลุ่มของตนเองแล้ว ตัวแทนกลุ่มจะรับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มละ 1 ชุด และใช้คอมพิวเตอร์ในการศึกษาเนื้อหาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ที่ครูสร้างขึ้น
8. ให้นักเรียนประกอบกิจกรรมในเวลาที่กำหนดให้อย่างเคร่งครัด
9. นักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนมา โดยครูเป็นเพียงที่ปรึกษา คอยแนะนำเมื่อนักเรียนมีปัญหาขอความช่วยเหลือเท่านั้น



บทบาทของครู

สิ่งที่ครูควรปฏิบัติก่อน หลัง และขณะที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีดังนี้

1. ครูต้องศึกษาวิธีใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค Jigsaw การวัดและประเมินผลให้เข้าใจ
2. ครูต้องค้นคว้า และอ่านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม
3. ครูต้องเตรียมการสอนล่วงหน้า เตรียมสถานที่ สื่อการสอนต่างๆ ตลอดจนเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ ที่ไม่ได้จัดไว้ในชุดกิจกรรมให้พร้อมก่อนที่จะใช้
4. การจัดห้องเรียนควรแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6-7 คน
5. ครูต้องดูแลตรวจสอบสื่อและอุปกรณ์ต่างๆ ที่มีอยู่ในชุดกิจกรรมให้เรียบร้อยก่อน และหลังการใช้ทุกครั้ง
6. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้ากลุ่ม กลุ่มละ 1 คน และเลขานุการกลุ่มกลุ่มละ 1 คน
7. ขณะที่นักเรียนประกอบกิจกรรม ครูผู้สอนควรดูแลอย่างใกล้ชิด ถ้าเกิดปัญหาในการเรียนจะได้ให้ความช่วยเหลือทันที รวมทั้งอธิบายข้อสงสัยในการเรียนเป็นรายบุคคลด้วย
8. ขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม ครูไม่ควรพูดเสียงดัง หากมีอะไรจะต้องพูดเป็นรายกลุ่มหรือรายบุคคล ต้องไม่รบกวนการทำกิจกรรมของกลุ่มอื่นของนักเรียนยกเว้นกรณีนักเรียนมีข้อสงสัย
9. การสรุปบทเรียนควรเป็นกิจกรรมร่วมกันของนักเรียนทุกกลุ่ม
10. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบประจำชุดกิจกรรมทุกครั้ง

สิ่งที่ครูต้องเตรียม

1. บัตรคำชี้แจง	จำนวน	6	ชุด
2. บัตรเนื้อหา	จำนวน	42	ชุด
3. บัตรกิจกรรม	จำนวน	42	ชุด
4. แบบทดสอบ	จำนวน	42	ชุด
6. บัตรเฉลยกิจกรรม	จำนวน	6	ชุด
7. เฉลยแบบทดสอบ	จำนวน	6	ชุด
9. กระดาษคำตอบ	จำนวน	42	แผ่น





บทบาทของนักเรียน

ครูต้องชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงบทบาทของนักเรียน ดังนี้

1. หัวหน้ากลุ่ม มีหน้าที่ดังนี้

- 1.1 เป็นผู้นำในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม โดยทำหน้าที่อ่านบัตรกิจกรรม เพื่อให้ทุกคนทำตามคำชี้แจงในการประกอบกิจกรรมให้เป็นไปตามขั้นตอน
- 1.2 ควบคุมดูแลการทำงาน หรือการประกอบกิจกรรมภายในกลุ่มให้เป็นระเบียบเรียบร้อย ไม่ส่งเสียงดังรบกวนกลุ่มอื่น
- 1.3 ตรวจสอบเช็คการจัดเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยหลังเสร็จกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว
- 1.4 เป็นผู้ติดต่อกับครูเมื่อมีปัญหาภายในกลุ่ม
- 1.5 เป็นผู้อ่านบัตรเฉลยแต่ละกิจกรรมให้เพื่อนฟังเพื่อตรวจคำตอบ

2. เลขานุการ มีหน้าที่ดังนี้

- 2.1 เป็นผู้แจกบัตรกิจกรรมและรวบรวมส่งครูเมื่อสมาชิกทุกคนทำเสร็จเรียบร้อยแล้ว

3. สมาชิกกลุ่ม มีหน้าที่ ดังนี้

- 3.1 ปฏิบัติกิจกรรมด้วยความตั้งใจและให้ทันตามกำหนดโดยไม่ชวนเพื่อนคุยหรือเล่น
- 3.2 ศึกษาบัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม และปริศนาหาคำกันภายในกลุ่ม
- 3.3 ร่วมอภิปรายและสรุปผลจากการปฏิบัติกิจกรรม
- 3.4 ช่วยเก็บวัสดุอุปกรณ์ สื่อการสอนต่าง ๆ ของกลุ่มตนเองใส่ซองให้เรียบร้อย นอกจากบัตรบันทึกกิจกรรมที่ต้องส่งให้ครูตรวจให้รวบรวมส่งครู

ศึกษาอย่างเข้าใจนะคะ

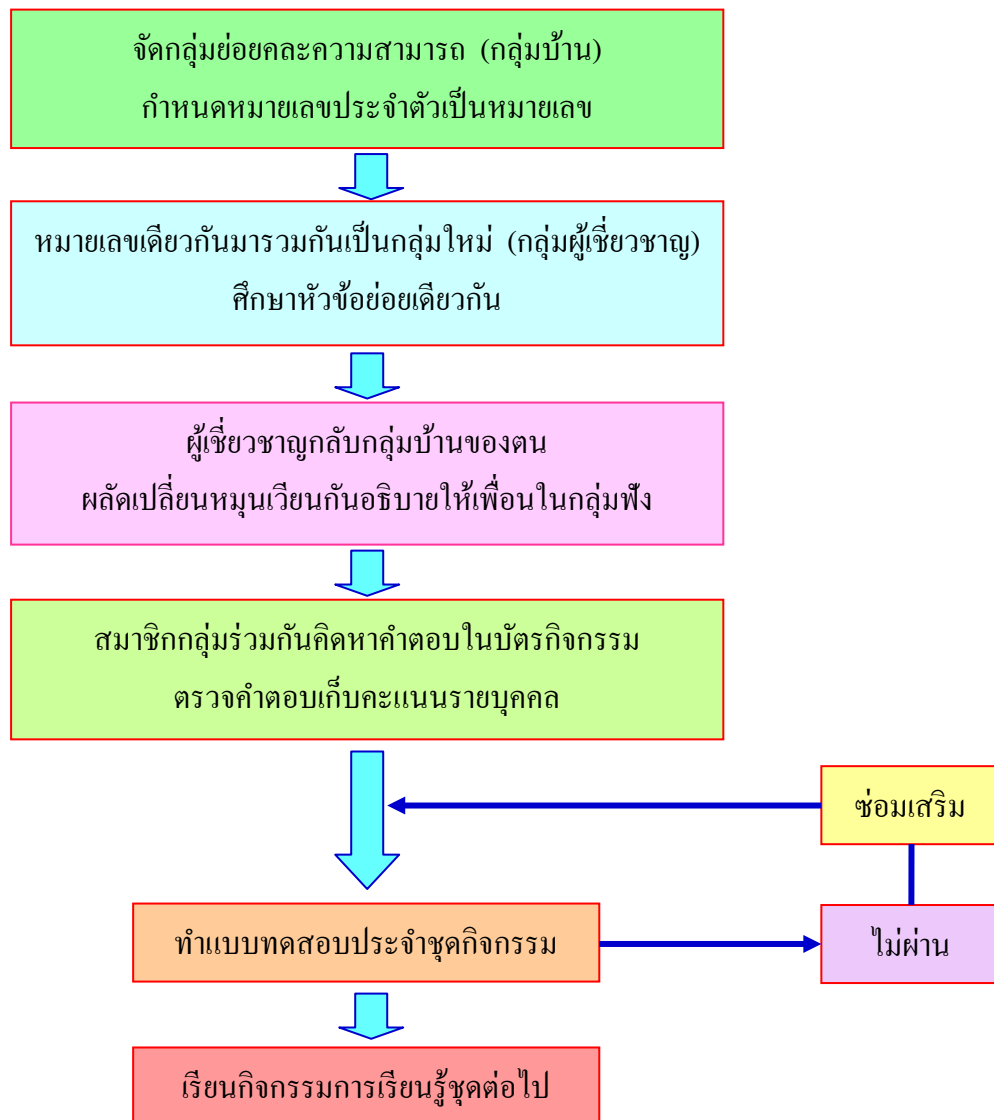


การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการทำแบบทดสอบ
2. ประเมินผลจากผลงานของนักเรียนในการปฏิบัติกิจกรรมจาก
บัตรกิจกรรม
3. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน of นักเรียน
4. สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียน



แผนภูมิการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 1
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เน้นการเรียนรู้แบบแบบร่วมมือเทคนิค Jigsaw
 เรื่อง ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ



ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ Jigsaw
 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชุดที่ 4 ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

สาระสำคัญ

เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ ทำให้ชีวิตมีความสะดวกสบายมากขึ้น แต่ก็มีผลกระทบต่อสังคมเป็นอย่างมาก หากผู้ใช้ขาดคุณธรรมจริยธรรม ดังนั้นผู้ใช้จึงต้องใช้อย่างมีวิจารณญาณ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายผลกระทบทางบวกของเทคโนโลยีสารสนเทศได้
2. อธิบายผลกระทบทางลบของเทคโนโลยีสารสนเทศได้



บัตรคำชี้แจง

ชุดที่ 4 ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

1. เมื่อนักเรียนรับซองกิจกรรมจากครูแล้วดำเนินการเลือกหัวหน้าและเลขานุการกลุ่ม นักเรียนที่เหลือเป็นสมาชิกกลุ่ม เมื่อได้หัวหน้ากลุ่มแล้วให้หัวหน้ากลุ่มเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมต่อ

2. หัวหน้ากลุ่มตรวจสอบสิ่งที่อยู่ในซองว่ามีครบถ้วนหรือไม่ โดยดูจากรายการหน้าของกิจกรรมแล้วอ่านหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มให้เพื่อนฟัง

หัวหน้ากลุ่ม

- เป็นผู้ดำเนินการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม
- ควบคุมดูแลการประกอบกิจกรรมภายในกลุ่ม
- ตรวจสอบการจัดเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
- เป็นผู้ติดต่อประสานงานกับครูเมื่อมีปัญหา
- อ่านบัตรเฉลยให้เพื่อนฟังเพื่อตรวจคำตอบ

เลขานุการกลุ่ม

- เป็นผู้บันทึกกิจกรรมในบัตรกิจกรรมต่างๆ
- เป็นผู้แจกบัตรกิจกรรมและรวบรวมส่งครูเมื่อสมาชิกทุกคนทำเสร็จเรียบร้อยแล้ว

สมาชิกกลุ่ม

- ปฏิบัติกิจกรรมด้วยความตั้งใจและให้ทันตามกำหนดเวลา
- ศึกษาบัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม
- ร่วมอภิปรายและสรุปผลจากการปฏิบัติกิจกรรม
- ช่วยเก็บวัสดุอุปกรณ์ สื่อการสอนต่างๆ ใส่ซองให้เรียบร้อย

3. เมื่อแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้วให้ทำแบบทดสอบประจำชุดกิจกรรม

4. เมื่อปฏิบัติกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้สมาชิกทุกคนเก็บสื่อการสอนทุกอย่างใส่ซองให้เรียบร้อย

บัตรเนื้อหา

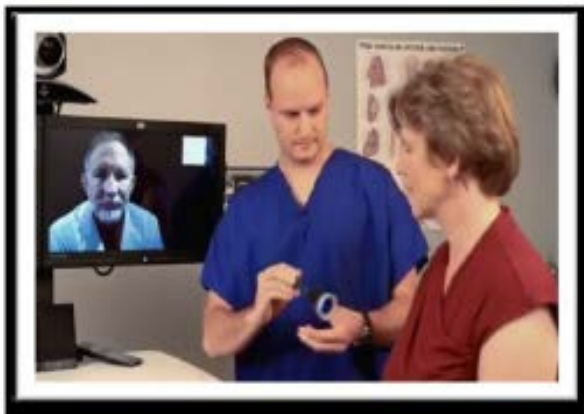
ชุดที่ 4 ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น ขณะเดียวกัน เครื่องคอมพิวเตอร์ก็มีราคาถูกลง ดังนั้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศกับงานต่างๆ จึงเป็นไปอย่างกว้างขวาง ซึ่งการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีนี้มีผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งด้านบวกและด้านลบ ดังนี้

1. ผลกระทบทางบวกของเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.1. ด้านคุณภาพชีวิต

- มนุษย์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และโปรแกรมออฟฟิศช่วยให้เกิดความรวดเร็วและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน
- มนุษย์ใช้ระบบโทรคมนาคมในการสื่อสารที่รวดเร็ว เช่น การใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ติดต่อสื่อสารในขณะที่เดินทางไปยังที่ต่างๆ
- มนุษย์นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในการแพทย์ให้มีความเจริญก้าวหน้าขึ้นมาก



1.2 ด้านสังคม



- สังคมใช้สารสนเทศในการตัดสินใจและการกระจายข้อมูลข่าวสารไปได้ทั่วทุกแห่งแม้แต่ถิ่นทุรกันดาร
- เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดชุมชนเสมือน ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีความสนใจเรื่องเดียวกัน สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้ซึ่งกันและกันได้

1.3 ด้านการเรียนการสอน

- การสร้างโปรแกรมจำลองสถานการณ์ต่างๆ ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้อย่างชัดเจน
- เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)



สมาชิกกลุ่มศึกษาเพิ่มเติมใน E-book
ที่ครูมอบหมายให้



2. ผลกระทบทางลบของเทคโนโลยีสารสนเทศ



2.1 ด้านคุณภาพชีวิต

➤ โรคอันเกิดจากการใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ได้แก่ อาการบาดเจ็บของกล้ามเนื้อ บริเวณข้อมือเนื่องจากจับเมาส์ การเกิดปัญหาด้านสายตาเนื่องจากเพ่งมองที่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานติดต่อกัน เป็นต้น



- โรคทนรอไม่ได้ (Hurry Sickness) เกิดกับผู้ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้ผู้ใช้เป็นคนขี้เบื่อ หงุดหงิดง่าย ใจร้อน เครียดง่าย ความอดทนลดลง
- มนุษย์เกิดความเครียดจากการเลือกใช้ข้อมูล และสารสนเทศที่มีอยู่อย่างมากมาย

2.2 ด้านสังคม

- การขาดทักษะทางสังคม เนื่องจากอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการสื่อสารกันโดยไม่ต้องพบเจอกัน
- การเกิดอาชญากรรมคอมพิวเตอร์มากขึ้นและรุนแรงขึ้น



2.3 ด้านการเรียนการสอน

- ผลกระทบในทางลบกับการเรียนการสอนจะเกิดขึ้นหากผู้สอน ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอนทั้งหมด และปล่อยให้ผู้เรียนศึกษาและเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนที่มีประสบการณ์น้อยอาจตีความได้ไม่ถูกต้อง

แบบทดสอบประจำชุดกิจกรรม

ชุดที่ 4 ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้มีทั้งหมด 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที
2. ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับตัวอักษร ก ข ค หรือ ง ที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว ลงในกระดาษคำตอบ

1. การเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ มีผลกระทบต่อผู้เรียนอย่างไร
 - ก. ขาดประสบการณ์จริง
 - ข. ขาดการอบรมสั่งสอนด้วยคุณธรรม จริยธรรม
 - ค. เกิดปัญหาทางด้านอาชญากรรมคอมพิวเตอร์
 - ง. เกิดการขาดทักษะทางสังคม ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งได้ง่าย
2. ข้อใดไม่ใช่ผลกระทบทางบวกของเทคโนโลยีสารสนเทศ
 - ก. ทำให้เกิดช่องว่างทางสังคม
 - ข. ทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้น
 - ค. ทำให้เกิดความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร
 - ง. ทำให้สินค้ามีความแปลกใหม่และหลากหลายขึ้น
3. ข้อใดคือผลกระทบทางด้านลบที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านการเรียนการสอน
 - ก. สื่อที่ใช้ขาดความน่าสนใจ
 - ข. ผู้เรียนไม่มีสถานที่เรียนหนังสือ
 - ค. เครื่องมือที่ใช้ต้องมีความทันสมัย
 - ง. ผู้เรียนไม่สามารถสอบถามผู้สอนได้
4. ข้อใดเป็นผลกระทบทางบวกของเทคโนโลยีสารสนเทศ
 - ก. ทำให้สังคมเกิดการแข่งขันกันมากขึ้น
 - ข. ทำให้การมีส่วนร่วมของคนในสังคมลดน้อยลง
 - ค. สร้างโอกาสให้คนพิการได้พัฒนาทักษะและความรู้
 - ง. สร้างค่านิยมใหม่ให้กับสังคมจากการรับวัฒนธรรมใหม่

5. โรคทนรอไม่ได้ (Hurry Sickness) มีลักษณะอาการอย่างไร
 - ก. เบื่ออาหารซึมเศร้า
 - ข. เครียดง่าย ความอดทนลดลง
 - ค. วิตกกังวล หัวใจเต้นเร็ว
 - ง. ปวดเกร็งบริเวณข้อมือ สายตาผิดปกติ
6. ข้อใดคือผลกระทบทางด้านบวกจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อสังคม
 - ก. ลดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์
 - ข. ลดปัญหาอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์
 - ค. ทำให้เข้าถึงข้อมูลของผู้อื่นได้โดยไม่ต้องขออนุญาต
 - ง. ทำให้รับรู้ข่าวสารและติดต่อสื่อสารกันได้สะดวกยิ่งขึ้น
7. ข้อใดไม่ใช่ผลกระทบทางลบของเทคโนโลยีสารสนเทศ
 - ก. ทำให้สังคมเกิดการแข่งขันกันมากขึ้น
 - ข. ทำให้การมีส่วนร่วมของคนในสังคมลดน้อยลง
 - ค. สร้างโอกาสให้คนพิการได้พัฒนาทักษะและความรู้
 - ง. สร้างค่านิยมใหม่ให้กับสังคมจากการรับวัฒนธรรมใหม่
8. ข้อใดไม่ใช่ผลของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อชีวิตและสังคม
 - ก. การสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่ดี
 - ข. การเพิ่มมลพิษทางด้านสิ่งแวดล้อม
 - ค. การสร้างความเท่าเทียมกันในสังคม
 - ง. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอน
9. ข้อใดเป็นผลทางด้านลบของเทคโนโลยี
 - ก. การผลิตอาวุธที่มีประสิทธิภาพสูง
 - ข. รับรู้ข่าวสารได้อย่างรวดเร็วไม่จำกัด
 - ค. มนุษย์มีชีวิตที่สุขสบายมากยิ่งขึ้น
 - ง. ค้นคว้าข้อมูลจากห้องสมุดโรงเรียน
10. นักเรียนคิดว่า “ปัญหาทางสายตาเนื่องจากการเพ่งมองที่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานๆ ติดต่อกัน” เป็นผลกระทบทางใดของเทคโนโลยีสารสนเทศ

ก. ผลกระทบทางสายตา	ข. ผลกระทบทางบวก
ค. ผลกระทบทางลบ	ง. ผลกระทบทางสังคม

บัตรกิจกรรมที่

1

ผลกระทบทางบวกของเทคโนโลยีสารสนเทศ

สมาชิกกลุ่ม 1. 2.
 3. 4.
 5. 6.

คำชี้แจง ให้สมาชิกกลุ่มร่วมกันคิดและจัดทำผังมโนทัศน์แสดงผลกระทบทางบวกของเทคโนโลยีสารสนเทศ แล้วส่งตัวแทนนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ผลกระทบทางบวก
 ของเทคโนโลยีสารสนเทศ

บัตรกิจกรรมที่

2

ผลกระทบทางลบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

สมาชิกกลุ่ม

1. 2.....
3. 4.....
5. 6.....

คำชี้แจง ให้สมาชิกกลุ่มร่วมกันคิดและจัดทำผังมโนทัศน์แสดงผลกระทบทางลบของเทคโนโลยีสารสนเทศ แล้วส่งตัวแทนนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ผลกระทบทางลบ
ของเทคโนโลยีสารสนเทศ

บัตรกิจกรรมที่

3

ผลกระทบทางลบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามที่กำหนดให้ถูกต้อง

1. เทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลกระทบทางลบต่อคุณภาพชีวิตอย่างไร

.....

.....

.....

2. เทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลกระทบทางลบต่อสังคมอย่างไร

.....

.....

.....

3. เทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลกระทบทางลบต่อการเรียนการสอนอย่างไร

.....

.....

.....

4. นักเรียนได้รับผลกระทบทางลบของเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างไร

.....

.....

.....

5. นักเรียนคิดว่า ผลกระทบทางลบของเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสิ่งที่ป้องกันได้หรือไม่
จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

บัตรกิจกรรมที่

4

ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

สมาชิกกลุ่ม 1. 2.....

3. 4.....

5. 6.....

คำชี้แจง ให้สมาชิกกลุ่มร่วมกันคิดและยกตัวอย่างผลกระทบทางบวกและทางลบลงในตารางที่กำหนดให้

ผลกระทบด้าน	ผลกระทบทางบวก	ผลกระทบทางลบ
ด้านคุณภาพชีวิต		
ด้านสังคม		
ด้านการเรียน การสอน		

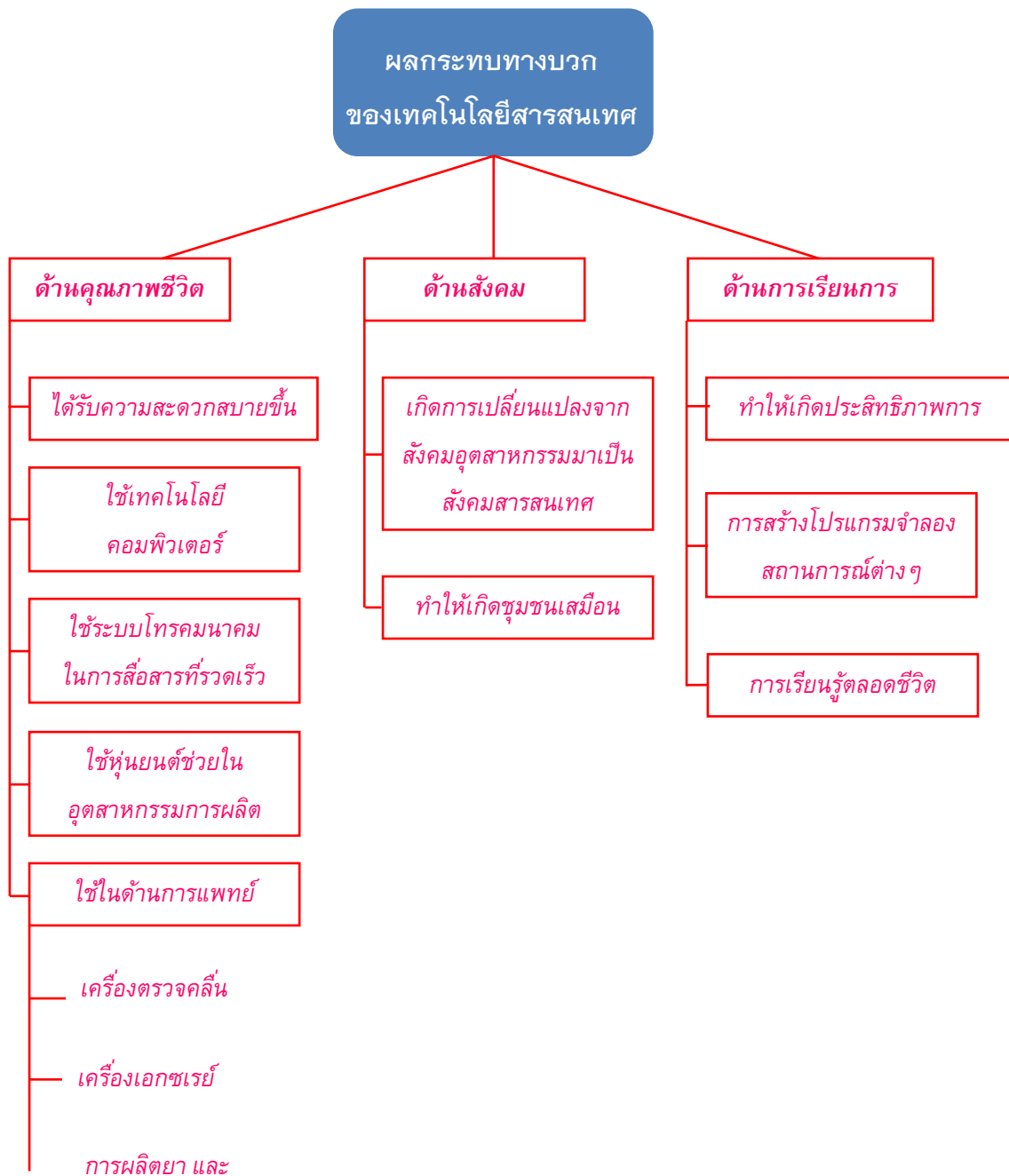
บัตรเฉลยกิจกรรมที่

1

ผลกระทบทางบวกของเทคโนโลยีสารสนเทศ



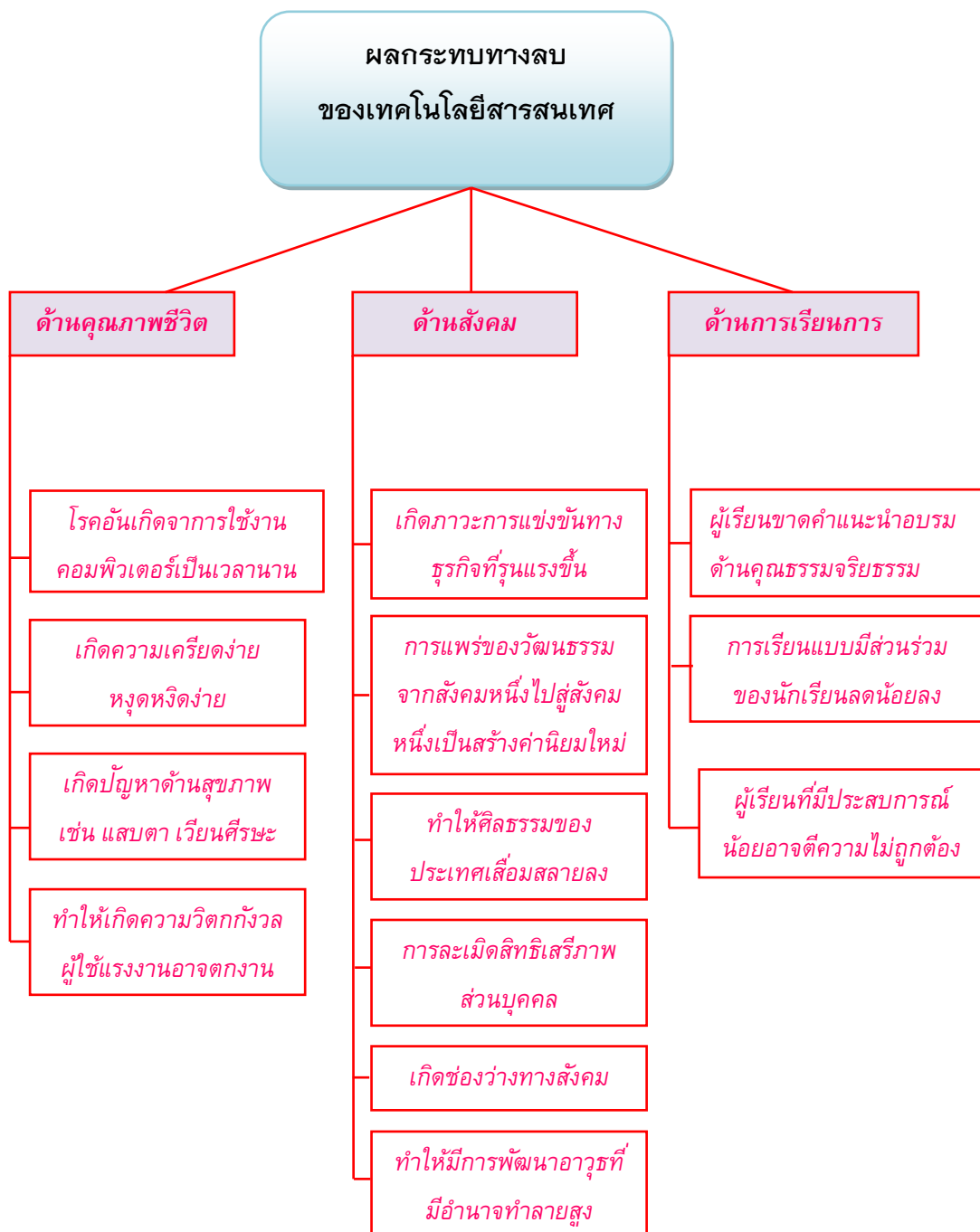
คำชี้แจง ให้สมาชิกกลุ่มร่วมกันคิดและจัดทำผังโน้ตส์แสดงผลกระทบทางบวกของเทคโนโลยีสารสนเทศ แล้วส่งตัวแทนนำเสนอหน้าชั้นเรียน



บัตรเฉลยกิจกรรมที่

2

ผลกระทบทางบวกของเทคโนโลยีสารสนเทศ



บัตรเฉลยกิจกรรมที่

3

ผลกระทบทางลบของเทคโนโลยีสารสนเทศ



คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามที่กำหนดให้ถูกต้อง

1. เทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลกระทบทางลบต่อคุณภาพชีวิตอย่างไร

1) โรคอันเกิดจากการใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน

2) โรคทนรอไม่ได้ 3) การเกิดความเครียด

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

2. เทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลกระทบทางลบต่อสังคมอย่างไร

1) การขาดทักษะทางสังคม ทำให้คนขาดการทำความเข้าใจผู้อื่น ไม่มีการทำงานร่วมกัน จนกระทั่งอาจก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในสังคม

2) การเกิดอาชญากรรมคอมพิวเตอร์มากขึ้นและรุนแรงขึ้น

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

3. เทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลกระทบทางลบต่อการเรียนการสอนอย่างไร

ถ้าผู้สอนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอนทั้งหมด และปล่อยให้ผู้เรียนศึกษาและเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนที่มีประสบการณ์น้อยอาจเกิดความไม่ถูกต้อง และอาจใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

4. นักเรียนได้รับผลกระทบทางลบของเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างไร

การเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต บางครั้งขาดความเข้าใจไม่สามารถสอบถามจากครูโดยตรงได้ และไม่สามารถทราบคำตอบได้ทันที บางครั้งการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

5. นักเรียนคิดว่า ผลกระทบทางลบของเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสิ่งที่ป้องกันได้หรือไม่ จงอธิบาย

เราควรศึกษาข้อดีข้อเสียของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในแต่ละด้าน ควรหลีกเลี่ยงและปฏิบัติตามหลักการของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้อง

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

บัตรเฉลยกิจกรรมที่

4

ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ



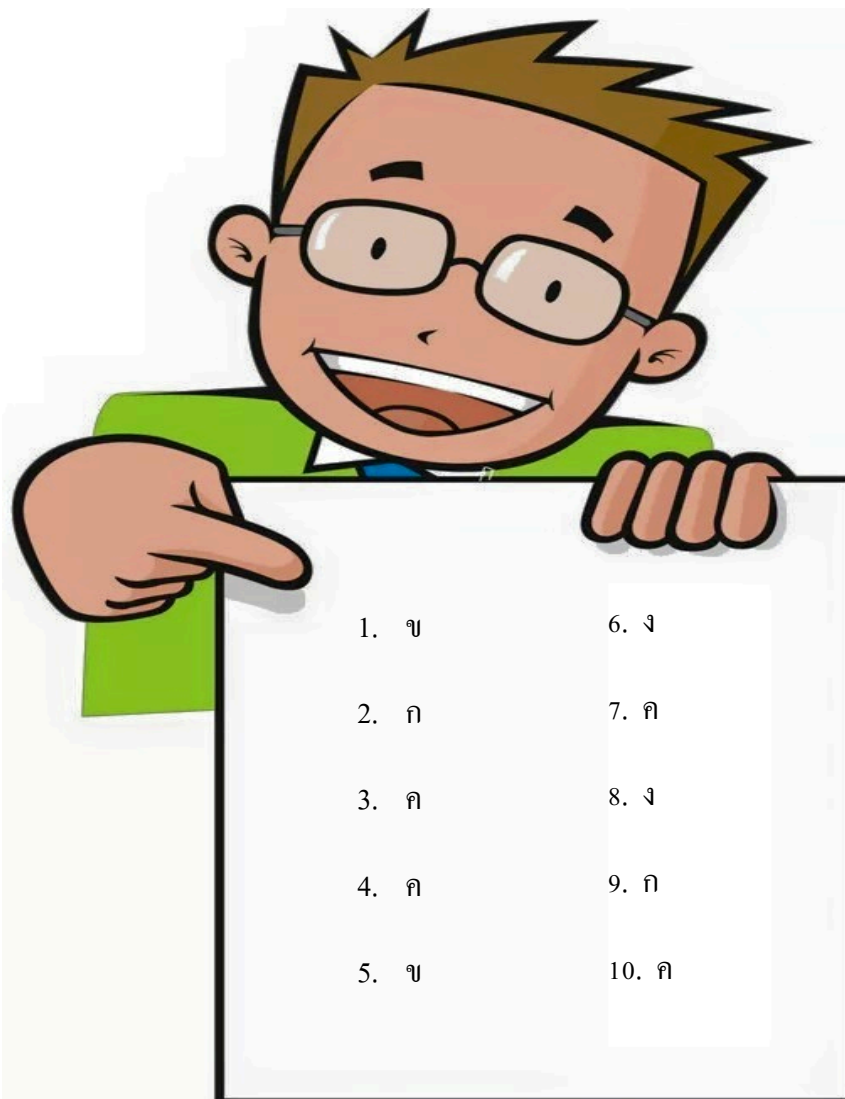
สมาชิกกลุ่ม 1. 2.
3. 4.
5. 6.

คำชี้แจง ให้สมาชิกกลุ่มร่วมกันคิดและยกตัวอย่างผลกระทบทางบวกและทางลบลงในตารางที่กำหนดให้

ผลกระทบด้าน	ผลกระทบทางบวก	ผลกระทบทางลบ
ด้านคุณภาพชีวิต	- มนุษย์นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในการแพทย์ให้มีความเจริญก้าวหน้า	- เกิดปัญหาด้านสายตาเนื่องจากเพ่งมองหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานติดต่อกัน
ด้านสังคม	- สังคมใช้สารสนเทศในการตัดสินใจและการกระจายข้อมูลข่าวสารไปได้ทั่วทุกแห่ง	- เกิดอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ที่รุนแรงมากขึ้น
ด้านการเรียนการสอน	- เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต	- ครูผู้สอนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด และปล่อยให้ นักเรียนเรียนรู้เอง ทำให้นักเรียนที่มีประสบการณ์น้อยอาจเกิดความไม่ถูกต้อง



4. คลยแบบทดสอบประจำชุดกิจกรรม
ชุดที่ 4 ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ



กระดาษคำตอบ
แบบทดสอบประจำชุดกิจกรรม
ชุดที่ 4 เรื่อง ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

ชื่อ เลขที่ ชั้น ม.1/.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย (X) ลงในช่องข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
คะแนนเต็ม คะแนน คะแนนที่ได้ คะแนน ☐ ผ่าน ได้คะแนน 8 คะแนนขึ้นไป ☐ ไม่ผ่าน ได้คะแนนต่ำกว่า 8 คะแนน				



บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้
การงานอาชีพและเทคโนโลยี*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่ง
ประเทศไทย จำกัด.

ปรัชญนันท์ นิลสุข และคณะ. (2553). *หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน เทคโนโลยีสารสนเทศและ
การสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ จำกัด.

อารียา ศรีประเสริฐ และคณะ. (2553). *หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน เทคโนโลยีสารสนเทศและ
การสื่อสาร ม.1*. กรุงเทพฯ: บริษัทอักษรเจริญทัศน์ จำกัด.