

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4.2
เรื่อง สิทธิและการคุ้มครองผลงาน
จำนวน 2 ชั่วโมง

1.สาระสำคัญและความคิดรวบยอด

เมื่อพัฒนาผลงานแล้ว ผู้พัฒนาผลงานหรือเจ้าของผลงานควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิและการคุ้มครองผลงาน เลือกวิธีการคุ้มครองผลงานที่ถูกต้อง เหมาะสม เพื่อแสดงสิทธิความเป็นเจ้าของผลงาน และป้องกันมิให้ผู้อื่นนำผลงานของตนเองไปแสวงหาผลประโยชน์

2.ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

ตัวชี้วัด ว 4.1 ม.5/1 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากร ในการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายสิทธิบัตรและการคุ้มครองผลงานประเภทต่าง ๆ ได้
2. เลือกวิธีการแสดงสิทธิและการคุ้มครองผลงานประเภทต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง

3.สาระการเรียนรู้

- สิทธิบัตร
- สิทธิบัตรการประดิษฐ์
- สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์
- อนุสิทธิบัตร

4.สมรรถนะสำคัญ

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

5.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6.กิจกรรมการเรียนรู้ (การสอนแบบใช้เกมการเรียนรู้)

ชั่วโมงที่ 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าเราสามารถแสดงสิทธิ์เป็นเจ้าของผลงานของเราเองได้อย่างไร เมื่อสร้างผลงานแล้วเราสามารถคุ้มครองผลงานที่เกิดจากผลการพัฒนาหรือสร้างของเราเองได้อย่างไร
2. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่านักเรียนพบเห็นการแสดงสิทธิ์เป็นเจ้าของผลงาน สินค้าหรือผลิตภัณฑ์อะไรบ้าง ร่วมกันยกตัวอย่างประกอบ

ขั้นสอน

3. ครูแนะนำเกี่ยวกับความหมายของสิทธิ์และการคุ้มครองผลงานประเภทต่าง ๆ
4. ครูให้นักเรียนทำใบงานที่ 4.2 เรื่องสิทธิ์และการคุ้มครองผลงาน โดยผ่านการเล่นเกมด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet เป็นเวลา 15 นาที โดยให้นักเรียนจับคู่คำถามและคำตอบให้ถูกต้องภายในเวลาไม่เกิน 10 วินาที นักเรียนสามารถเล่นกี่ครั้งก็ได้ เพื่อให้ทำเวลาได้น้อยที่สุด
5. นักเรียนร่วมกันสรุปความหมายของการคุ้มครองผลงานประเภทต่าง ๆ
6. ครูยกตัวอย่างการคุ้มครองผลงานประเภทสิ่งประดิษฐ์ และความรู้เกี่ยวกับสิทธิบัตร
7. ครูให้นักเรียนค้นหาวิธีการคุ้มครองผลงานประเภทที่เกิดการสร้างผลงานและนำเสนอผ่านสื่อหรือเว็บไซต์ เช่น การเขียนนิยายและเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของตนเอง
8. ครูแนะนำเกี่ยวกับ Creative Common และการนำไปใช้งาน
9. ครูแสดงภาพผลงานประเภทต่าง ๆ และให้นักเรียนร่วมกับพิจารณาว่าผลงานนั้น ๆ ควรแสดงสิทธิ์และคุ้มครองผลงานด้วยวิธีการใดหรือรูปแบบใด

ขั้นสรุป

10. นักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นเรื่องสิทธิ์และการคุ้มครองผลงาน ในด้านความหมาย และการนำไปใช้ให้เหมาะสมกับผลงาน
11. ครูสรุปในประเด็นอื่น ๆ เพิ่มเติมที่ยังไม่ครบถ้วน

7.การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ตรวจใบงาน	ใบงานที่ 4.2 สิทธิ์และการคุ้มครองผลงาน	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75
ประเมินคุณลักษณะและความสามารถ	แบบประเมินคุณลักษณะและความสามารถ	ระดับคุณภาพตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป

8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอน www.dt.nattapon.com
2. หนังสือเรียนวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี (สสวท.) ม.4

บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหา และอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ไข / แนวทางการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน
(นายณัฐพล บัวอุไร)

ความคิดเห็นของผู้นิเทศ

1. องค์ประกอบของแผนการสอนมีความครบถ้วนสมบูรณ์
2. สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง

.....

.....

ลงชื่อ.....
(นางสาวจิรภิญญา วงษ์ตรีศรี)
ผู้นิเทศ

ใบงานที่ 4.2

เรื่องสิทธิและการคุ้มครองผลงาน

คำชี้แจง

1. นักเรียนเข้าเว็บไซต์ quizlet.com/live และใส่รหัสผ่านที่ครูกำหนด
2. นักเรียนเล่นเกมจับคู่สิทธิและการคุ้มครองผลงาน โดยจับคู่วิธีการคุ้มครองผลงานและความหมายให้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ไม่จำกัดจำนวนครั้งภายใน 15 นาที
4. นักเรียนพยายามทำเวลาให้น้อยที่สุด โดยคนที่ได้น้อยกว่า 10 วินาทีจะได้คะแนนพิเศษ

แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียน 5 ด้าน

คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการเรียนการสอนและนอกเวลาเรียน
แล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	1	2	3
1. ความสามารถในการสื่อสาร			
1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร			
1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ของตนเองโดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม			
1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม			
2. ความสามารถในการคิด			
2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เพื่อการสร้างองค์ความรู้			
2.2 มีความสามารถในการคิดเป็นระบบเพื่อการสร้างองค์ความรู้			
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา			
3.1 แก้ปัญหาโดยใช้เหตุผล			
3.2 แสวงหาความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา			
3.3 ตัดสินใจโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น			
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต			
4.1 ทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความสัมพันธ์อันดี			
4.2 มีวิธีแก้ไขความขัดแย้งอย่างเหมาะสม			
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี			
5.1 เลือกใช้ข้อมูลในการพัฒนาตนเองอย่างเหมาะสม			
5.2 เลือกใช้ข้อมูลในการทำงานและอยู่ร่วมกันอย่างเหมาะสม			

เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรม

ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ	3
ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง	2
ปฏิบัติบางครั้ง	1

สรุปผลการประเมิน

36 – 25 คะแนน	ดีมาก
24-13 คะแนน	ดี
12-1 คะแนน	พอใช้