

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน เลิศมนิวัฒน์  
รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา รหัส ว20254 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เวลา 2 ชั่วโมง  
สอนวันที่ 23-27 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569      ผู้สอน นางสาวบวรลักษณ์ แสนดี

---

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

### มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

#### สาระที่ 4 สาระเทคโนโลยี

ว 4.2 เข้าใจ และใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

#### ตัวชี้วัด

ว 4.2 น. 1/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ใช้สื่อและแหล่งข้อมูลตามข้อกำหนดและข้อตกลง

#### สาระสำคัญ

การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ทำได้โดยรักษาข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัว ของผู้อื่น ก่อนแสดงความคิดเห็น หรือวิจารณ์ผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ให้ตระหนักรถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและผู้อื่น ไม่เขียนข้อความหยาบคาย ไม่แซร์ หรือโพสต์ข้อมูลที่ไม่เหมาะสม รวมถึงป้องกันการเข้าถึงข้อมูลจากผู้อื่นโดยตั้งค่าความเป็นส่วนตัวหรือรหัสผ่านที่ผู้อื่นไม่สามารถคาดเดาได้ง่าย แต่ตนเองจะต้องจำได้ง่ายด้วย

ทั้งนี้ต้องติดตั้งโปรแกรมตรวจสอบไวรัส ไม่ติดตั้งโปรแกรมที่ดาวน์โหลดจากอินเตอร์เน็ตที่ไม่ทราบที่มา หรือจากแหล่งที่ไม่น่าเชื่อถือในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันมัลแวร์ ไม่เปิดไฟล์ที่แนบมากับอีเมล์จากบุคคลที่ไม่รู้จัก และติดตั้งโปรแกรมแก้ไขจุดบกพร่องของระบบปฏิบัติการ ที่เรียกว่า อัปเดต (Update) หรือแพทช์ (Patch) อย่างสม่ำเสมอ

ใช้สื่อหรือแหล่งข้อมูลต่างๆ ตามข้อตกลงการใช้ เช่น การใช้สัญญา Creative Commons ตามประเภทของสัญญาที่ถูกต้อง

## สาระการเรียนรู้

- ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เช่น การป้องกันความเป็นส่วนตัวและอัตลักษณ์
- การจัดการอัตลักษณ์ เช่น การตั้งรหัสผ่าน การปกป้องข้อมูลส่วนตัว
- การพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา เช่น ละเมิดความเป็นส่วนตัวผู้อื่น อาจาร วิจารณ์ผู้อื่นอย่างหยาบคาย
- ข้อตกลง ข้อกำหนดในการใช้สื่อหรือแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น Creative Commons

## จุดประสงค์การเรียนรู้

### 1. ด้านความรู้

1.1 นักเรียนสามารถอธิบายการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยได้

### 2. ด้านทักษะกระบวนการ

2.1 นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยได้

### 3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3.1 นักเรียนมีวินัยในการทำงาน

## สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการคิด  ความสามารถในการแก้ปัญหา  ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี  
ชีวิตงาน/ภาระงาน

- งานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”

## กิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (10 นาที)

- นักเรียนนั่งที่ให้เรียบร้อย และกล่าวทำความเคารพครูผู้สอน

- ครูผู้สอนพูดคุยกับนักเรียนเล็กน้อยตามคำถาม “เป็นอย่างไรบ้างวันหยุดที่ผ่านมา” “นักเรียนได้เริ่มทำงานมาบ้างแล้วหรือยัง” และ “เกมจาก Scratch ทำได้บ้างหรือไม่” เพื่อเป็นการทบทวนและเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

- นักเรียนร่วมกันตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็นของตนเอง

## ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (100 นาที)

- ครูผู้สอนติดตามงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อให้นักเรียนรับทราบกันอีกรอบ รวมถึงให้คำปรึกษาและคำแนะนำเกี่ยวกับงานสอบปลายภาค

- ครูผู้สอนทบทวนงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” โดยให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือสถานที่ชื่อหรือโดดเด่นของชุมชนที่ตนเองเลือกมา นำมาสร้างเกมตอบคำถามจำนวนอย่างน้อย 5 ข้อพร้อมตกแต่งให้สวยงาม ในโปรแกรม Scratch โดยกำหนดให้เป็นเกมตอบคำถามแบบหลายตัวเลือก ก ข ค ง เก็บคะแนนจำนวน 20 คะแนน ตั้งชื่อไฟล์งานว่า สอบปลายภาค\_ชื่อ\_นามสกุล\_ชั้น\_เลขที่ โดยมีกำหนดการส่งงาน 6 มีนาคม 2568

- นักเรียนสามารถทำงานได้โดยไม่ต้องมีเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถใช้โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือโน้ตบุ๊ก ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ในการเข้าร่วมกิจกรรม

- ครูผู้สอนอธิบาย เรื่อง รายละเอียดงานที่ต้องทำในส่วนที่นักเรียนต้องการทราบเพิ่มเติม

- นักเรียนขอคำปรึกษาเกี่ยวกับงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”

- ครูผู้สอนให้คำปรึกษาแก่นักเรียนรายบุคคลเพื่อขยายความเข้าใจในหัวข้อการทำงานสอบปลายภาค และให้คำแนะนำแก่นักเรียน

- ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายปัญหาที่นักเรียนถามในชั้นเรียน และร่วมกับสรุปรายละเอียดของงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อเป็นการบทบทวนความเข้าใจในเนื้อหาและร่วมกันแสดงความเห็นในชั้นเรียน

## ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปบทเรียน (10 นาที)

- นักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปรายงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อให้นักเรียนเข้าใจขั้นงานรายละเอียด การตั้งชื่อชิ้นงาน วิธีและกำหนดการส่งงานตรงกันอีกรอบ

- ครูผู้สอนกล่าวชื่นชมนักเรียนที่ทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น พร้อมทั้งบอกกล่าวแก่นักเรียนว่า ท้องถิ่นของเราเราต้องนำเสนอให้น่าสนใจ การที่เราจัดชุมชนของเราเป็นอย่างดี ทำให้วัฒนธรรมของเราไม่เลือนหายไปไหน

- เมื่อหมดเวลาเรียนนักเรียนเก็บเก้าอี้ คีย์บอร์ด และมาส์เข้าที่ พร้อมทั้งสำรวจของตนเองรวมไปถึงขยะบริเวณรอบๆ โต๊ะและเก็บไปให้เรียบร้อย

- หัวหน้าห้องบอกทำความสะอาดพครูผู้สอนเพื่อไปเรียนในรายวิชาต่อไป

## ສື່/ແຫລ່ງເຮືອນຮູ້

1. [https://www.canva.com/design/DAG-LOkKBDg/5K5GGUVsJfx42wun3WVAw/view?utm\\_content=DAG-LOkKBDg&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utm\\_id=ha10e3fc79b](https://www.canva.com/design/DAG-LOkKBDg/5K5GGUVsJfx42wun3WVAw/view?utm_content=DAG-LOkKBDg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=ha10e3fc79b)
2. [https://youtu.be/Yop31p4w3tY?si=Nqt47MDL\\_Gfy6OAj](https://youtu.be/Yop31p4w3tY?si=Nqt47MDL_Gfy6OAj)
3. <https://www.youtube.com/watch?v=9-v5SoILBwM>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=jJiOgYeNM-0>

## ກາຮວດແລະປະເມີນຜລ

ຈຸດປະສົງການເຮືອນຮູ້	ວິທີກາຮວດ	ເຄື່ອງມືອ	ເຄີຍກຳກັບການປະເມີນ
1. ນັກເຮືອນສາມາດຮອບໃບຍາຍ ຄວາມໝາຍແລະຂັ້ນຕອນການ ຮວບຮຸມຂໍ້ມູນໄດ້ (K)	- ນັກເຮືອນທຳການສອບ ປລາຍກາກ ຫ້ວຂ້ອ “ຂລາດຮູ້ຂອງດີທົ່ວໂລນ”	- ແບບຕຽບຈານສອບປລາຍ ກາກ ຫ້ວຂ້ອ “ຂລາດຮູ້ຂອງດີ ທົ່ວໂລນ”	ນາກກ່າວໜ້ອຍລະ 80
2. ນັກເຮືອນສາມາດຮວບຮຸມ ຂໍ້ມູນໄດ້ (P)	- ນັກເຮືອນທຳການສອບ ປລາຍກາກ ຫ້ວຂ້ອ “ຂລາດຮູ້ຂອງດີທົ່ວໂລນ”	- ແບບຕຽບຈານສອບປລາຍ ກາກ ຫ້ວຂ້ອ “ຂລາດຮູ້ຂອງດີ ທົ່ວໂລນ”	ນາກກ່າວໜ້ອຍລະ 80
3. ນັກເຮືອນມີວິນຍິນໃນການ ທຳການ (A)	- ສັງເກດພຸດຕິຮະໜວງ ເຮືອນ (ຮາຍບຸຄຄລ)	- ແບບແບບສັງເກດພຸດຕິກຣມ ຮະໜວງເຮືອນ (ຮາຍບຸຄຄລ)	ນາກກ່າວໜ້ອຍລະ 80

## ເຄື່ອງມືອວັດ

- ຈານສອບປລາຍກາກ ຫ້ວຂ້ອ “ຂລາດຮູ້ຂອງດີທົ່ວໂລນ”
- ແບບຕຽບຈານສອບປລາຍກາກ ຫ້ວຂ້ອ “ຂລາດຮູ້ຂອງດີທົ່ວໂລນ”
- ແບບແບບສັງເກດພຸດຕິກຣມຮະໜວງເຮືອນ (ຮາຍບຸຄຄລ)

## บันทึกหลังการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.5-1.9

### จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้

นักเรียนให้ความร่วมมือและมีความตั้งใจในการดำเนินงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” โดยสามารถเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยเข้ากับการออกแบบเกมตอบคำถามในโปรแกรม Scratch ได้อย่างเหมาะสม นักเรียนสามารถนำข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือสถานที่เด่นในชุมชนมาสร้างเป็นคำถามแบบปรนัยได้อย่างสร้างสรรค์ แสดงให้เห็นถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยี และความรับผิดชอบต่อชีวิตงานของตนเอง รวมทั้งมีการซักถามและขอคำปรึกษาเพื่อพัฒนางานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนยังมีความสับสนในการออกแบบโครงสร้างเกม เช่น การตั้งค่าปุ่มคำตอบ การตรวจคำตอบ และการนับคะแนนในโปรแกรม Scratch ทำให้ต้องใช้เวลาในการอธิบายและให้คำแนะนำเพิ่มเติม นอกจากนี้ นักเรียนบางส่วนยังใช้เวลามากในการเรียนรู้เรื่องคำ답และข้อมูลเกี่ยวกับของดีท้องถิ่นให้ถูกต้องและกระชับ รวมถึงมีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และความเสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ตในบางช่วงเวลา

### ข้อเสนอแนะ/แนวทางปรับปรุง

ควรจัดเตรียมตัวอย่างเกมตอบคำถามใน Scratch หรือแนวทางการสร้างเกมแบบเป็นขั้นตอน เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจการทำงานของโปรแกรมได้ง่ายยิ่งขึ้น และควรเน้นการวางแผนโครงสร้างเกมและเนื้อหาคำถามก่อน เริ่มลงมือทำขึ้นงาน เพื่อลดความสับสนและช่วยให้นักเรียนบริหารเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักรถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีจริยธรรมควบคู่ไปกับการนำเสนอห้องถิ่นของตนเอง

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาววรลักษณ์ แสนดี)

ลงชื่อ.....ครูพี่เลี้ยง  
(นางอาทิตยา ชำนาญจุ้ย)

ลงชื่อ.....หัวหน้ากลุ่มสาระ  
(นางสาวจิตราดี พธีศรี)

แบบตรวจงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของเด็กท้องถิ่น”

**คำชี้แจง** ประเมินผลแบบตรวจกิจกรรม โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องให้ตรงกับระดับคุณภาพ

เกณฑ์การประเมิน 4 = ดีมาก 3 = ดี 2 = พอกใจ 1 = ควรปรับปรุง

#### เกณฑ์การให้คะแนน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

$$7 - 8 \text{ គន់} = 20 \text{ គន់}$$

5 – 6 ຄະແນນ = 16 ຄະແນນ

$$3 - 4 \text{ គະແນນ} = 12 \text{ គະແນນ}$$

$$2 \text{ คะแนน} = 8 \text{ คะแน}$$

$$1 \text{ គម្រោន} = 4 \text{ គម្រោន}$$

ลงชื่อ..... ครุพัลส์ สอน

(.....)

..... / .....

## เกณฑ์การประเมิน

แบบประเมินแบบตรวจงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ตลาดรู้ของดีท้องถิ่น”

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เกณฑ์การประเมิน	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ชีวิตงานถูกต้องสมบูรณ์	เนื้อหาในใบกิจกรรมถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ไม่มีข้อผิดพลาด	เนื้อหาในใบกิจกรรมถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	เนื้อหาในใบกิจกรรมมีข้อผิดพลาดหลายจุด หรือไม่ครบถ้วน	เนื้อหาในใบกิจกรรมมีข้อผิดพลาดมากไม่ถูกต้องหรือไม่สมบูรณ์
2. ความเป็นระเบียบของชีวิตงาน	ชีวิตงานมีความสะอาดเรียบร้อย จัดการงานเป็นระบบ ระเบียบ สวยงาม	ชีวิตงานมีความสะอาดเรียบร้อยดี จัดการงานเป็นระบบ	ชีวิตงานค่อนข้างเรียบร้อย แต่มีการจัดการงานที่ไม่เป็นระบบบางส่วน	ชีวิตงานไม่เรียบร้อย ไม่สะอาด และจัดการงานไม่เป็นระบบ

เกณฑ์การให้คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

**แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)**

**คำชี้แจง** ให้ผู้ประเมินขึดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพุติกรรมที่คาดหวังให้เกิดกับนักเรียน

เลข ที่	ชื่อ – สกุล นักเรียน	พุติกรรมของนักเรียน																	
		ความมี วินัย				ความ รับผิดชอบ				มนุษย์ สัมพันธ์			ขยันหม่น เพียร			ความ รอบคอบ			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			

**เกณฑ์การตัดสิน**

- |   |       |         |                              |
|---|-------|---------|------------------------------|
| 4 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมในระดับดีมาก       |
| 3 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมในระดับดี          |
| 2 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมในระดับพอใช้       |
| 1 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมในระดับควรปรับปรุง |

**เกณฑ์การประเมิน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)**

- |           |       |         |                           |
|-----------|-------|---------|---------------------------|
| 8 - 10    | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมดี              |
| 5 - 7     | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมพอใช้           |
| ต่ำกว่า 5 | คะแนน | หมายถึง | มีพุติกรรมที่ต้องปรับปรุง |

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(.....)

...../...../.....

## เกณฑ์การประเมิน

แบบประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

พฤติกรรมที่คาดหวัง	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ความมีวินัย	ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/ โรงเรียนอย่าง เคร่งครัด สมำเสมอ	ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/โรงเรียน เป็นส่วนใหญ่	ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/โรงเรียน บางครั้ง ต้องมีการ เตือน	ไม่ปฏิบัติตาม กฎระเบียบและ ข้อตกลงของ ห้องเรียน/ โรงเรียนบ่อยครั้ง
2. ความรับผิดชอบ	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมาย และหน้าที่ของ ตนเองอย่างเต็มที่ ส่งงานตรงเวลา	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมายและ หน้าที่ของตนเองได้ ดี ส่งงานตรงเวลา เป็นส่วนใหญ่	รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมายและ หน้าที่ของตนเองได้ บางส่วน ต้องมีการ ติดตาม	ไม่รับผิดชอบงานที่ ได้รับมอบหมาย และหน้าที่ของ ตนเอง
3. มนุษย์สัมพันธ์	มีความสัมพันธ์ที่ ดีกับเพื่อนและครู ให้ความ ช่วยเหลือผู้อื่น มี น้ำใจ	มีความสัมพันธ์ที่ดี กับเพื่อนและครูเป็น ส่วนใหญ่	มีความสัมพันธ์กับ เพื่อนและครูได้ แต่ ไม่ค่อยให้ความ ช่วยเหลือผู้อื่น	มีปัญหาในการ สร้างความสัมพันธ์ กับเพื่อนและครู
4. ขยันหมั่นเพียร	ตั้งใจเรียน กระตือรือร้นใน การทำงานและ แสดงให้ความรู้ เพิ่มเติมอยู่เสมอ	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ <sup>มอบหมายให้ดี</sup>	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ <sup>มอบหมายให้</sup> บางครั้ง ต้องมีการ กระตุ้น	ไม่ตั้งใจเรียนและ ไม่กระตือรือร้นใน การทำงาน

พฤติกรรมที่คาดหวัง	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
5. ความรอบคอบ	ทำงานอย่าง ละเอียดถี่ถ้วนตรวจสอบ ก่อนส่งงานเสมอ	ทำงานอย่าง ละเอียดถี่ถ้วนเป็น ส่วนใหญ่ มี ข้อผิดพลาดที่ เล็กน้อย	ทำงานค่อนข้าง รอบคอบ แต่มี ข้อผิดพลาดที่ สามารถแก้ไขได้	ทำงานไม่รอบคอบ มีข้อผิดพลาด บ่อยครั้ง

สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย

## ชีวิৎศึกษา

# สอนปฏิฯ ภาค

สำหรับ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1

## หัวข้อ

01

ชีวิৎศึกษาสอนปฏิฯ ภาค

04

วิธีการส่งงาน

02

คำชี้แจง

05

กำหนดการส่งงาน

03

รายละเอียดงานที่  
ต้องทำ

06

ตัวอย่างชีวิৎศึกษา

07

สื่อประกอบการเรียนรู้





# រាយ ឥឡូវត្រា ចុះការណ៍ ពាន់កា

0 0 0 0 0

1. ឯករើលីនទូង  
ឱ្យយុទ្ធគិត្តិន  
ប្រពេន្ធអនុញ្ញាត ឬ  
ការពាក្យ ឬ  
ការពាក្យការណ៍  
បែបអាលាយព័ត៌  
លើក ក ឯ គ ៩

0 0 0 0 0

2. ការពាក្យការណ៍  
ឱ្យយុទ្ធគិត្តិន  
ការណ៍ នៅលី  
ការណ៍កំណើន  
ឯករើលីនទូង  
ឬការណ៍កំណើន  
ឬការណ៍កំណើន  
ឬការណ៍កំណើន

# រាយ ឥឡូវត្រា ចុះការណ៍ ពាន់កា

0 0 0 0 0

3. ផ្តល់លើកការណ៍  
ពាក្យ ឬ និង ឬ  
គម្រោងមើន  
ពាក្យ ឬ និង ឬ  
ការណ៍ នៅលី  
ការណ៍កំណើន  
ឬការណ៍កំណើន  
ឬការណ៍កំណើន  
ឬការណ៍កំណើន

0 0 0 0 0

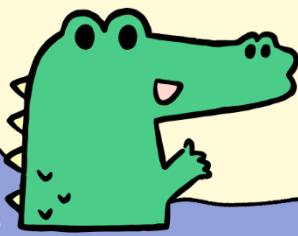
4. ពាក្យពាក្យ ឬ និង  
សាមារតារីក  
ឬការណ៍កំណើន  
ឬការណ៍កំណើន  
ឬការណ៍កំណើន  
ឬការណ៍កំណើន  
ឬការណ៍កំណើន  
ឬការណ៍កំណើន  
ឬការណ៍កំណើន

## ชิ้นงาน สัตว์

ต้องซื้อไฟล์งานว่า  
สอบปลายภาค\_ชื่อ นามสกุล\_ชั้น\_เลขที่

วิธีการติดต่อ

กด Share ในโปรแกรม Scratch และคัดลอก  
ลิงค์ส่งใน Classroom



## กำหนดเวลา

วันศุกร์ที่ ๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เวลา 18.00 น.

Dateline

## ต้ออย่าง ชีวิৎกาจ

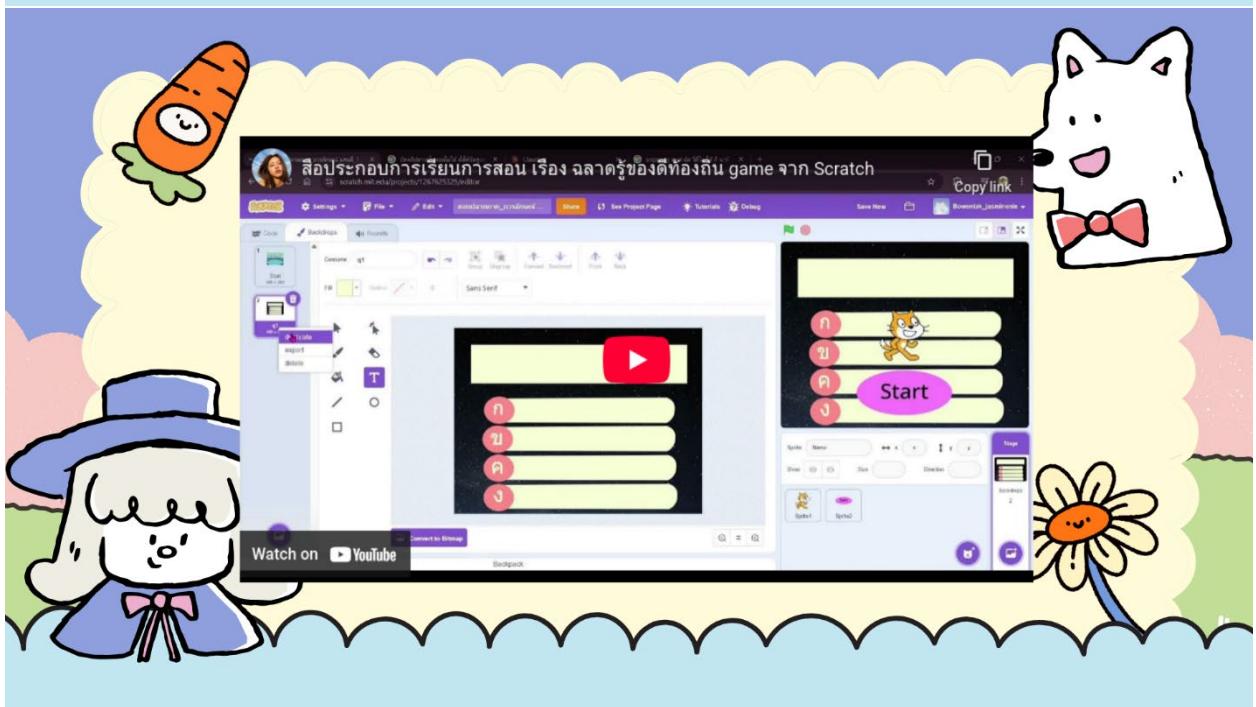
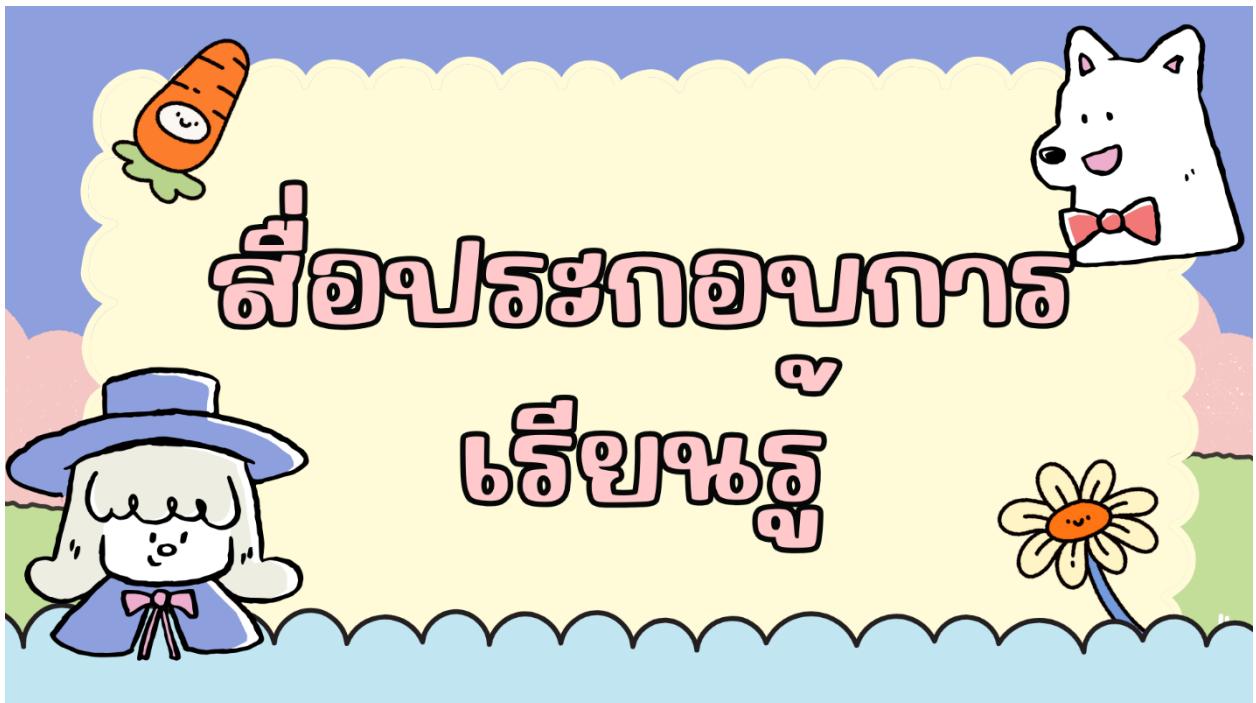
เมนูไข่ป่ามไดรับรางวัลอะไร  
ในปี พ.ศ. 2567?

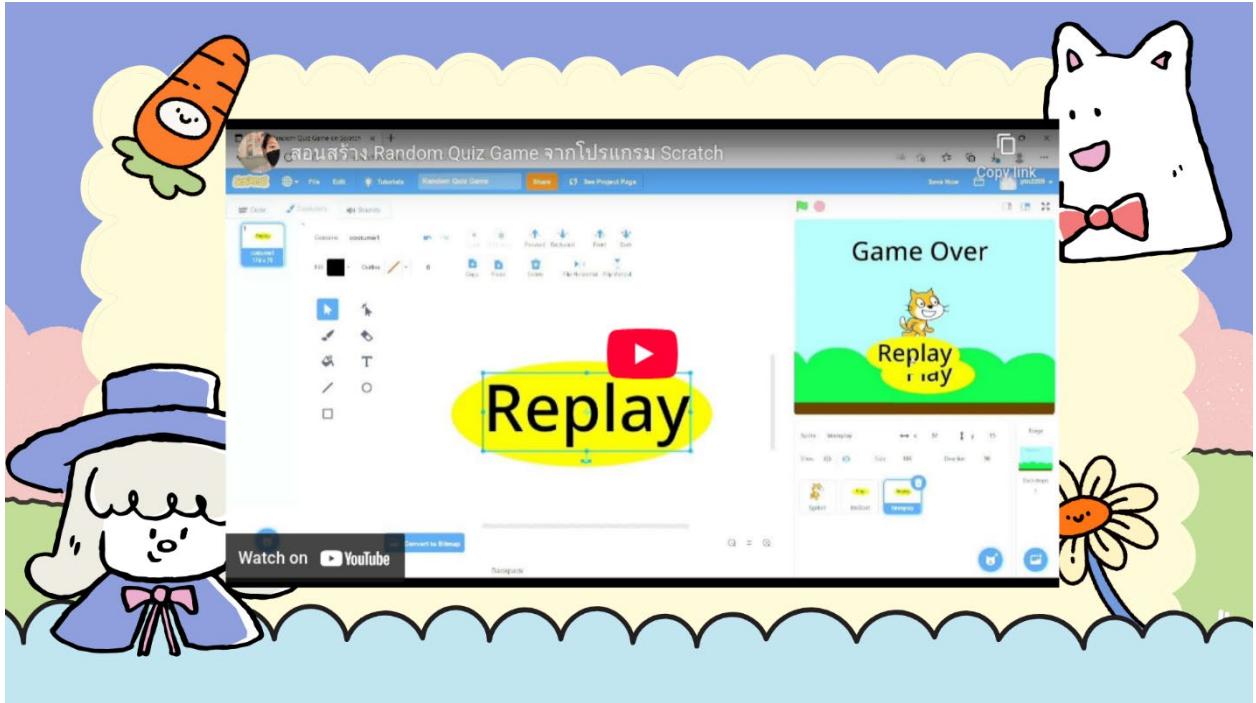
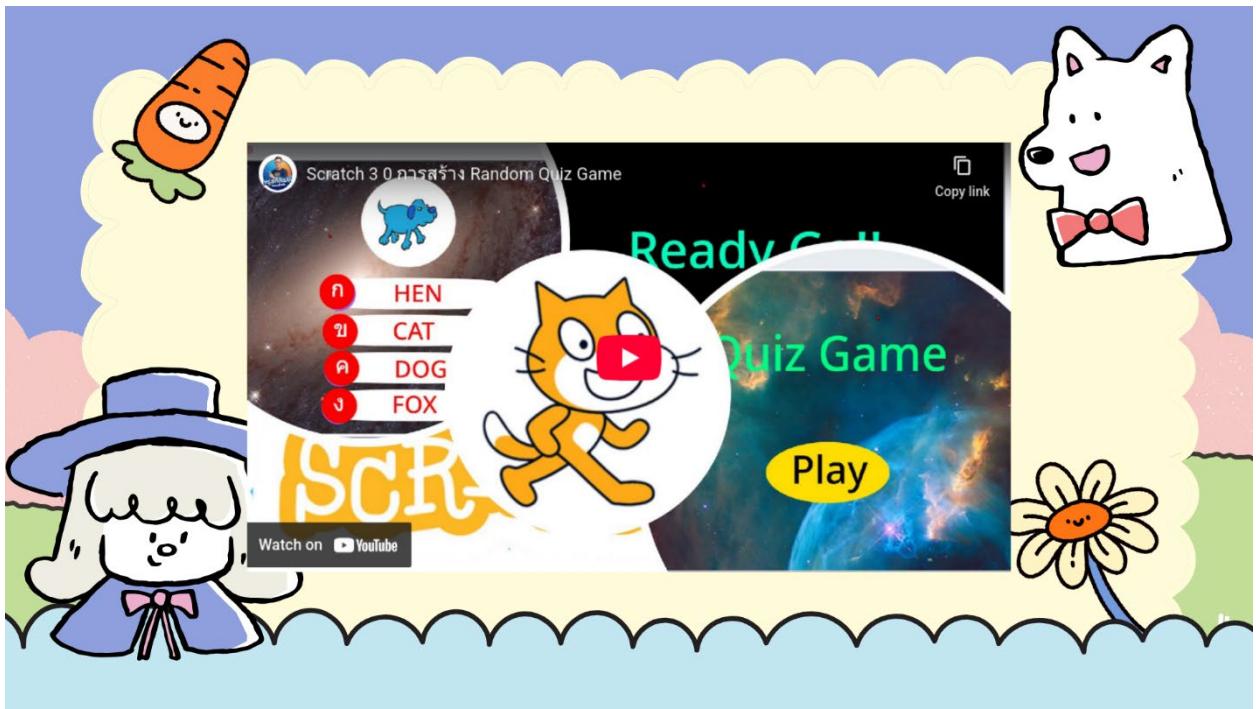
- ก รางวัลออาหารพื้นบ้านดีเด่น
- ข รางวัลชนะเลิศ 1 จังหวัด 1 เมนู
- ค รางวัลมรดกทางวัฒนธรรม
- ง รางวัลออาหารสุขภาพยอดเยี่ยม

## ต้ออย่าง ชีวิৎกาจ

เกมรู้ดีเรื่องของดี อำเภอโนนไทย

Start





ຂອງឈាន់ការឱ្យ  
ក្នុងគោលដៅ  
កំបាត់សរស់គម្រោង

គ្រូបង្រៀន

