

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน เฉลิมชัยสูตรี  
รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 รหัส ว20254 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เวลา 2 ชั่วโมง  
สอนวันที่ 2-6 เดือน มีนาคม 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 ม. 1/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ใช้สื่อและแหล่งข้อมูลตามข้อกำหนดและข้อตกลง

#### สาระสำคัญ

การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ทำได้โดยรักษาข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัว ของผู้อื่น ก่อนแสดงความคิดเห็น หรือวิจารณ์ผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ให้ทราบนักถึงผลกระทบที่จะเกิด ขึ้นกับตนเองและผู้อื่น ไม่เขียนข้อความหยาบคาย ไม่แซร์ หรือโพสต์ข้อมูลที่ไม่เหมาะสม รวมถึงป้องกันการเข้าถึง ข้อมูลจากผู้อื่นโดยตั้งค่าความเป็นส่วนตัวหรือรหัสผ่านที่ผู้อื่นไม่สามารถคาดเดาได้ง่าย แต่ตนเองจะต้องจำได้ ง่ายด้วย

ทั้งนี้ต้องติดตั้งโปรแกรมตรวจสอบไวรัส ไม่ติดตั้งโปรแกรมที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตที่ไม่ทราบที่มา หรือจากแหล่งที่ไม่น่าเชื่อถือในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันมัลแวร์ ไม่เปิดไฟล์ที่แนบมากับอีเมล์จากบุคคลที่ไม่ รู้จัก และติดตั้งโปรแกรมแก้ไขจุดบกพร่องของระบบปฏิบัติการ ที่เรียกว่า อัปเดต (Update) หรือแพทช์ (Patch) อย่างสม่ำเสมอ

ใช้สื่อหรือแหล่งข้อมูลต่างๆ ตามข้อตกลงการใช้ เช่น การใช้สัญญา Creative Commons ตามประเภท ของสัญญาให้ถูกต้อง

## 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

## ชี้นงาน/ภาระงาน

- งานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของเด็กท้องถิ่น”

## กิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (10 นาที)

- นักเรียนนั่งที่ให้เรียบร้อย และกล่าวทำความเคารพครูผู้สอน

- ครูผู้สอนพูดคุยกับนักเรียนเล็กน้อยตามคำถาม “เป็นอย่างไรบ้างวันหยุดที่ผ่านมา” “เกมจาก Scratch ทำได้บ้างหรือไม่” และ “ในงานของเราต้อง Make a variable กี่ตัวpercuse” เพื่อเป็นการทบทวนและเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

- นักเรียนร่วมกันตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็นของตนเอง

## ขั้นที่ 2 ขั้นสอน (100 นาที)

- ครูผู้สอนติดตามงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อให้นักเรียนรับทราบกันอีกรอบ รวมถึงให้คำปรึกษาและคำแนะนำเกี่ยวกับงานสอบปลายภาค และตรวจสอบความคืบหน้าของชิ้นงาน
- ครูผู้สอนบทวนงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” โดยให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือสถานที่ขึ้นชื่อหรือโดยเด่นของชุมชนที่ตนเองเลือกมา นำมาสร้างเกมตอบคำถามจำนวนอย่างน้อย 5 ข้อพร้อมตกแต่งให้สวยงาม ในโปรแกรม Scratch โดยกำหนดให้เป็นเกมตอบคำถามแบบหลายตัวเลือก ก ข ค ง เก็บคะแนนจำนวน 20 คะแนน ตั้งชื่อไฟล์งานว่า สอบปลายภาค\_ชื่อ\_นามสกุล\_ชั้น\_เลขที่ โดยมีกำหนดการส่งงาน 6 มีนาคม 2568 ในอีกรอบหนึ่ง เพื่อเป็นการบทวนชิ้นงานให้นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องของชิ้นงานเองว่ามีครบตามที่ครูผู้สอนได้กำหนดหรือไม่
- นักเรียนตามคำตามคำปรึกษาเกี่ยวกับงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” ในส่วนที่ต้องการทราบเพิ่มเติม
- ครูผู้สอนอธิบาย เรื่อง รายละเอียดงานที่ต้องทำในส่วนที่นักเรียนต้องการทราบเพิ่มเติมอีกรอบ
- นักเรียนขอคำปรึกษาเกี่ยวกับงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อให้ครูผู้สอนได้ตรวจสอบงานของตนเองว่าทำเข็นี้ได้หรือไม่
- ครูผู้สอนให้คำปรึกษาและคำแนะนำแก่นักเรียนรายบุคคลเพื่อขยายความเข้าใจในหัวข้อการทำางานสอบปลายภาค และตรวจสอบงานของนักเรียนรายบุคคลพร้อมให้คำแนะนำที่เหมาะสมแก่นักเรียน
- ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายปัญหาที่นักเรียนถามในชั้นเรียน และร่วมกับสรุปรายละเอียดของงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อเป็นการบทวนความเข้าใจในเนื้อหาและร่วมกันแสดงความเห็นในชั้นเรียนอีกรอบ ก่อนที่จะทำการส่งงานปลายภาคเรียน
- ครูผู้สอนย้ำเตือนแก่นักเรียนในเรื่องของวันส่งงาน และเงื่อนไขของการทำงานสอบปลายภาคที่ครูผู้สอนกำหนดให้เรียบร้อย เพื่อให้นักเรียนได้รักษาผลประโยชน์ในผลคะแนนของตนเอง และเป็นการฝึกทักษะในการคิดทักษะในการแก้ปัญหา ทักษะทางด้านการใช้เทคโนโลยี รวมไปถึงทักษะในการรวบรวมข้อมูล

## ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปทเรียน (10 นาที)

- นักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปรายงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น” เพื่อให้นักเรียนเข้าใจชิ้นงานรายละเอียด การตั้งชื่อชิ้นงาน วิธีและกำหนดการส่งงานตรงกันอีกรอบ
- ครูผู้สอนกล่าวชื่นชมนักเรียนที่ทำงานด้วยความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น พร้อมทั้งบอกกล่าวแก่นักเรียนว่า ท้องถิ่นของเราเราต้องนำเสนอให้น่าสนใจ การที่เราจัดชุมชนของเราเป็นอย่างดี ทำให้วัฒนธรรมของเราไม่เลือนหายไปไหน ดังนั้นการอนุรักษ์วัฒนธรรมเริ่มต้นได้ที่ตัวเรา

- เมื่อหมดเวลาเรียนนักเรียนเก็บเก้าอี้ คีย์บอร์ด และมาส์เข้าที่ พร้อมทั้งสำรวจของของตนเองรวมไปถึงขยะ  
บริเวณรอบๆ โถะและเก็บให้เรียบร้อย

- หัวหน้าห้องบอกทำความสะอาดพครผู้สอนเพื่อไปเรียนในรายวิชาต่อไป

### สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. [https://www.canva.com/design/DAG-LQkKBDg/5K5GGUVsJfx42wun3WVAw/view?utm\\_content=DAG-LQkKBDg&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utm\\_id=ha10e3fc79b](https://www.canva.com/design/DAG-LQkKBDg/5K5GGUVsJfx42wun3WVAw/view?utm_content=DAG-LQkKBDg&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=jJIQgYeNM-0>

5. <https://scratch.mit.edu/projects/1267598218>

6. <https://scratch.mit.edu/projects/1267625325>

### การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถอธิบาย ความหมายและขั้นตอนการ รวบรวมข้อมูลได้ (K)	- นักเรียนทำงานสอบ ปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”	- แบบประเมินงานสอบ ปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ ของดีท้องถิ่น”	มากกว่าร้อยละ 80
2. นักเรียนสามารถรวม ข้อมูลได้ (P)	- นักเรียนทำงานสอบ ปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”	- แบบประเมินงานสอบ ปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ ของดีท้องถิ่น”	มากกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนมีวินัยในการ ทำงาน (A)	- สังเกตพฤติกรรมระหว่าง เรียน (รายบุคคล)	- แบบประเมินพฤติกรรม ระหว่างเรียน (รายบุคคล)	มากกว่าร้อยละ 80

### เครื่องมือวัด

- งานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”
- แบบประเมินงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของดีท้องถิ่น”
- แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน (รายบุคคล)

## บันทึกหลังการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.5-1.9

### จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้

นักเรียนให้ความสนใจและมีความตั้งใจในการทำงานสืบพลายภาค สามารถนำความรู้เกี่ยวกับชุมชนของตนเอ岡มาประยุกต์ใช้ในการสร้างเกมตอบคำถามด้วยโปรแกรม Scratch ได้อย่างสร้างสรรค์ นักเรียนกล้าซักถามและขอคำปรึกษา ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุกและพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีได้ดี

### ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางส่วนยังมีความเข้าใจในการใช้ตัวแปรและการเก็บคะแนนในโปรแกรม Scratch ไม่ครบถ้วน ทำให้ต้องใช้เวลาในการอธิบายและให้คำแนะนำรายบุคคลเพิ่มเติม รวมถึงบางคนยังบริหารเวลาในการทำขึ้นงานได้ไม่ดี

### ข้อเสนอแนะ/แนวทางปรับปรุง

ควรจัดวางแผนติดตามความก้าวหน้าของงานเป็นระยะ เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาชิ้นงานได้ครบถ้วนและส่งงานตรงตามกำหนดเวลา

ลงชื่อ.....  
ครูผีเสื้อ

(นางสาววรลักษณ์ แสนดี)

ลงชื่อ.....  
ครูพี่เลี้ยง  
(นางอาทิตยา ชำนาญจุ้ย)

ลงชื่อ.....  
หัวหน้ากลุ่มสาระ  
(นางสาวจิตราดี โพธิ์ศรี)

แบบประเมินงานสอบปลายภาค หัวข้อ “ฉลาดรู้ของตีท้องถิ่น”

รายวิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เกณฑ์การประเมิน	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. ชิ้นงานถูกต้อง สมบูรณ์	เนื้อหาในชิ้นงาน ถูกต้องครบถ้วน สมบูรณ์ ไม่มี ข้อผิดพลาด เล็กน้อย	เนื้อหาในชิ้นงาน ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ มีข้อผิดพลาด หรือไม่ครบถ้วน	เนื้อหาในชิ้นงานมี ข้อผิดพลาดหลายจุด หรือไม่ครบถ้วน	เนื้อหาในชิ้นงานมี ข้อผิดพลาดมาก ไม่ถูกต้องหรือไม่ สมบูรณ์
2. ความเป็น ระเบียบของ ชิ้นงาน	ชิ้นงานมีความ สะอาดเรียบร้อย จัดการงานเป็น ระบบ ระเบียบ สวยงาม	ชิ้นงานมีความ สะอาดเรียบร้อยดี จัดการงานเป็น ระบบ	ชิ้นงานค่อนข้าง เรียบร้อย แต่มีการ จัดการงานที่ไม่เป็น ระบบบางส่วน	ชิ้นงานไม่เรียบร้อย ไม่สะอาด และ จัดการงานไม่เป็น ระบบ

เกณฑ์การให้คะแนนรวม (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

**แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน (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 สม่ำเสมอ	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>มอบหมายได้ดี</sup>	ตั้งใจเรียนและ ทำงานที่ได้รับ <sup>มอบหมายได้</sup> บางครั้ง ต้องมีการ กระตุ้น	ไม่ตั้งใจเรียนและ ไม่กระตือรือร้นใน การทำงาน

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

สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย

## ชีวิৎศึกษา

# สอนปฏิฯภาษาคณิตศาสตร์

### สำหรับ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วิชา เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหา 1

## หัวข้อ

01

ชีวิৎศึกษาสอนปฏิฯภาษาคณิตศาสตร์

04

วิธีการส่งงาน

02

คำชี้แจง

05

กำหนดภาระส่งงาน

03

รายละเอียดงานที่ต้องทำ

06

ตัวอย่างชีวิৎศึกษา

07

สื่อประกอบการเรียนรู้

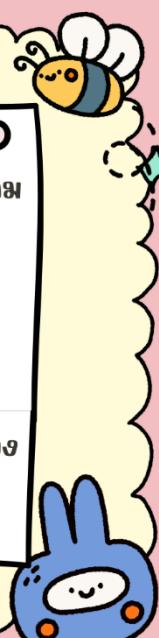






# ຮາຍ ລົງເລື່ອຍດູ ສູກະກິ ຕອອງກຳ

- |   |   |
|---|---|
| ○ ○ ○ ○ ○   | ○ ○ ○ ○ ○   |
| <p>1. ຊົກເຣີຍນ້າອົງ<br/>ເຮືອຍະໂຄດໃຈ່<br/>ໂປຣແກຣມ<br/>Scratch ເບີ່ນ<br/>ເກມທອບຄໍາຖາມ<br/>ແບບໜໍລາຍຕົວ<br/>ເລືອກ ກ ບ ດ</p> | <p>2. ແກມທອບຄໍາຖາມ<br/>ອຍາງຂອຍ 5<br/>ຄໍາຖາມ ແຕລະ<br/>ຄໍາຖາມເກີຍວັກນີ້<br/>ຜລິຫວັດກໍາສຳເຫຼືອ<br/>ສາາງກີ່ນີ້ຊື່ອ<br/>ຊື່ອໂຄດຕະເຫັນຂອງ<br/>ໜຸ້ມໜຸ້ມກີ່ຫານເອງ<br/>ເລືອກມາ</p> |



# ຮາຍ ຄົກເລື່ອງດູ ຖູກຈຸກ ຕອອງກຳ

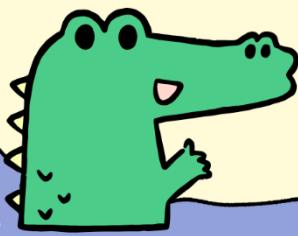
- |   |   |
|---|---|
| ○ ○ ○ ○ ○   | ○ ○ ○ ○ ○   |
| <p>3. ຜູ້ເລື່ອນເລື້ອກຄໍາ<br/>ຫາອົບໄຕ ແລະ ໄຕ<br/>ຄະແນະເພື່ອ<br/>ຫາອົບຖຸກ ສຳກາຣ<br/>ແສດງ Score<br/>ໃໝ່ຜູ້ເລື່ອກກາຍ<br/>ພຄະແນະບອງ<br/>ຫາເວັງ</p> | <p>4. ຖາກແຕ່ງໃໝ່<br/>ສະບຍາມ<br/>ສາມາຮັດເລື້ອກ<br/>ຂອງເພີ່ມພື້ນ<br/>ໃໝ່ໃໝ່ສະບຍາມ<br/>ແລະສາມາຮັດໃສ<br/>ຫົວລະຄອໄຕ<br/>ອອກແບບເກມໄຕ<br/>ຕາມອີ່ນຫາກາຣ</p> |

## 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

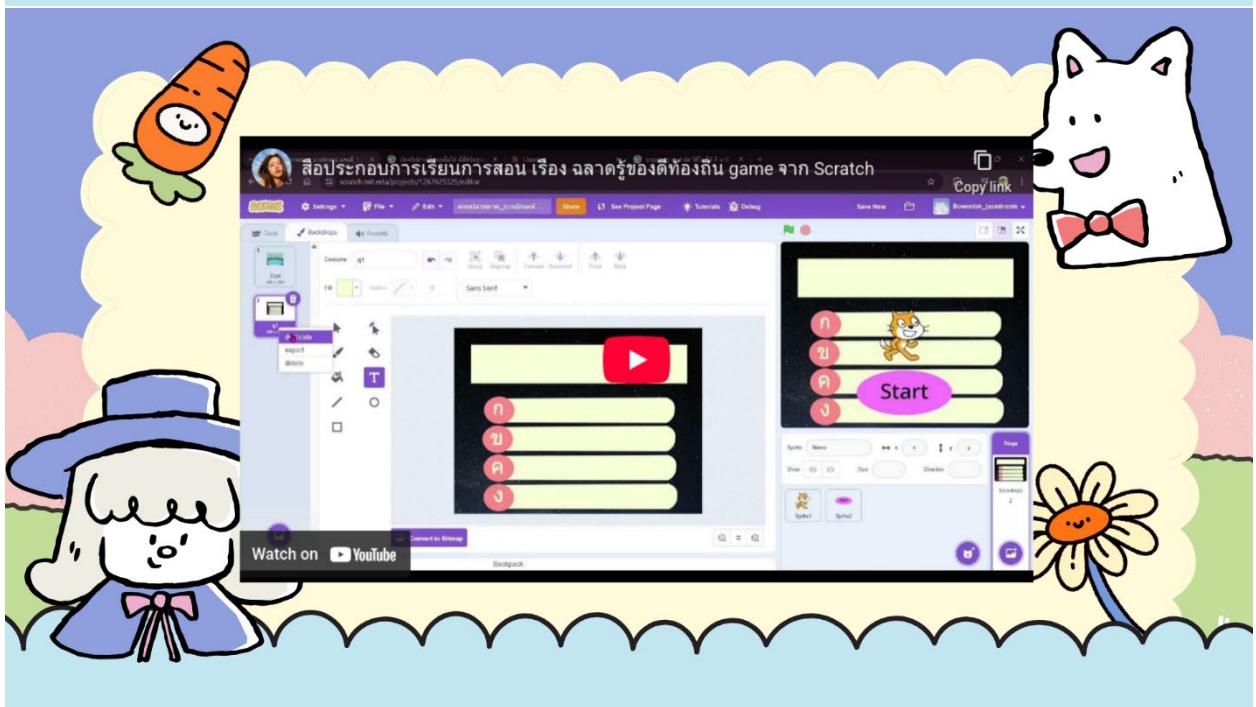
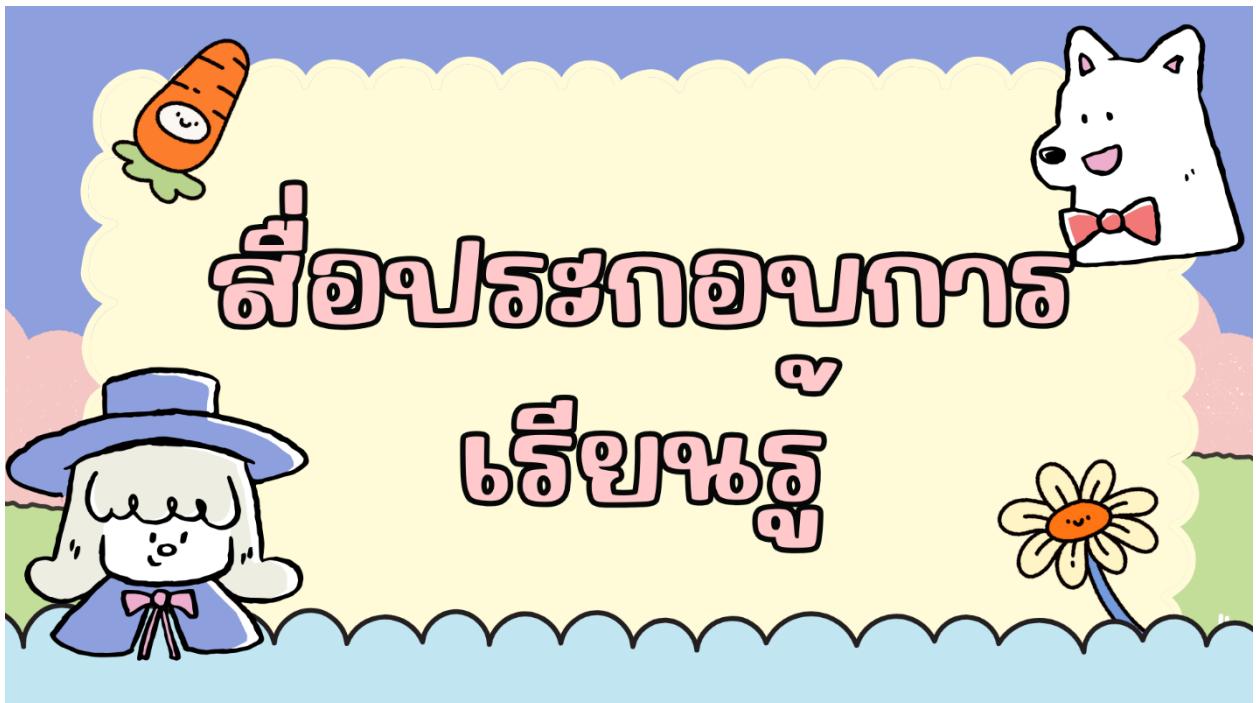
เมนูไข่ป่ามได้รับรางวัลอะไร<sup>score 1</sup>  
ในปี พ.ศ. 2567?

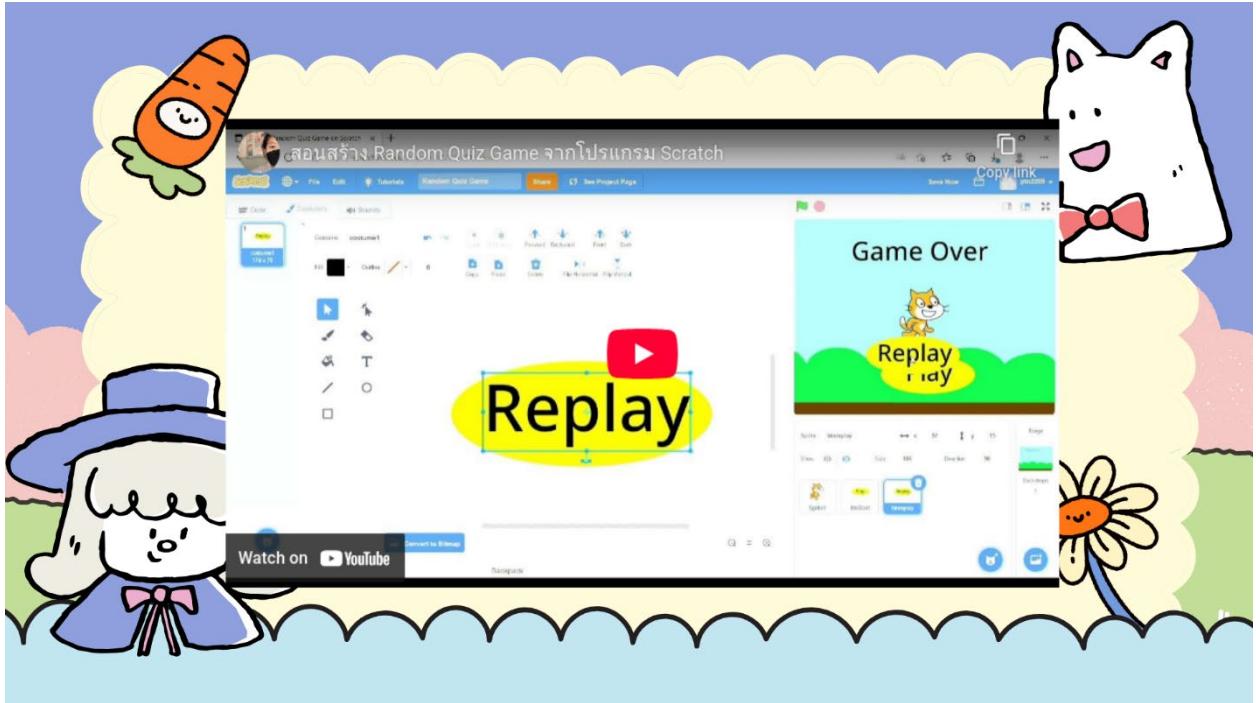
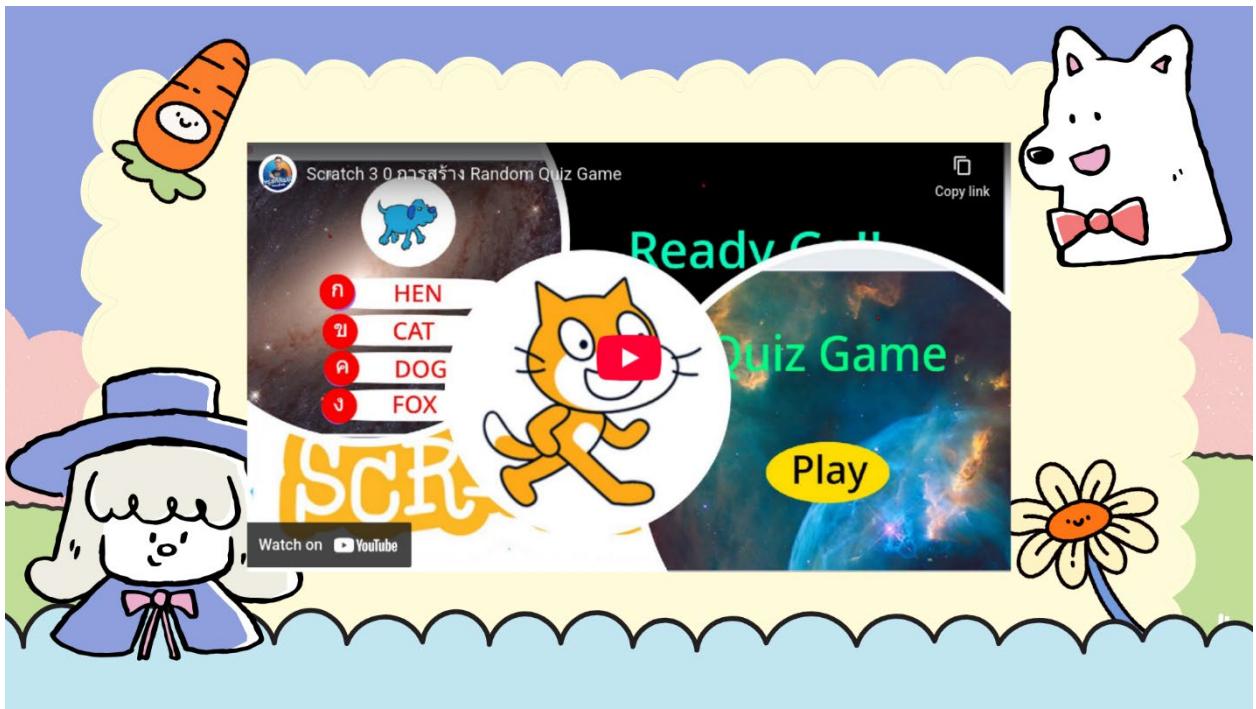
- ก รางวัลออาหารพื้นบ้านดีเด่น
- ข รางวัลชนะเลิศ 1 จังหวัด 1 เมนู
- ค รางวัลมรดกทางวัฒนธรรม
- ง รางวัลออาหารสุขภาพยอดเยี่ยม

## ต้ออย่าง ชีวิৎกาจ

เกมรู้ดีเรื่องของดี อำเภอโนนไทย

Start





ຂອງឈាន់ការឱ្យ  
ក្នុងគោលដៅ  
កំបាត់សរស់គម្លេ  
**គ្រូបញ្ជី**

