



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

รหัสวิชา ว30183 รายวิชา วิทยาการคำนวณ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ปีการศึกษา 2568

ภาคเรียนที่ 1

เรื่อง พลเมืองดิจิทัล (2)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เวลาเรียน 1 คาบ

ผู้สอน นายจตุพร ใจหาญ

## 1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

### 1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงานและการแก้ปัญหา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

### 1.2 ตัวชี้วัด

ว 4.2 ม.6/1 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอ และแบ่งปันข้อมูลอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต อาชีพ สังคม และวัฒนธรรม

## 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

### 2.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- 1) ปฏิบัติตามบทบาทของการเป็นพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่
- 2) ใช้ความฉลาดทางดิจิทัลในการอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์

### 2.2 ด้านทักษะกระบวนการ (P)

- 1) ทักษะการคิดวิเคราะห์
- 2) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 3) ทักษะการสื่อสารและร่วมมือ

### 2.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- 1) ตระหนักถึงความสำคัญ การรู้เท่า และการป้องกันตัวเองจากการใช้งานโลกออนไลน์

### 3. สารระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) เป็นแนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญของพลเมืองในการเรียนรู้ การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล และการป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเอง และผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกยุคใหม่ไปจนถึงผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม การเป็นพลเมืองดิจิทัลจำเป็นต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล (DQ : Digital intelligence Quotient) ซึ่งครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ มีความสามารถทางสังคม อารมณ์และการรับรู้ สามารถเผชิญกับความท้าทายในการสร้างการเปลี่ยนแปลงสังคมเชิงบวก

### 4. สารการเรียนรู้

#### 4.1 สารการเรียนรู้แกนกลาง

1) การเป็นพลเมืองดิจิทัล

2) ความฉลาดทางดิจิทัล

#### 4.2 สารการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร     5.2 ความสามารถในการคิด     5.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา  
 5.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต     5.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

### 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

#### 6.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ตามหลักสูตรแกนกลาง)

- 1) รักชาติ     2) ซื่อสัตย์สุจริต     3) มีวินัย     4) ใฝ่ความรู้  
 5) อยู่อย่างพอเพียง     6) มุ่งมั่นในการทำงาน     7) รักความเป็นไทย     8) มีจิตสาธารณะ

#### 6.2 คุณลักษณะตามหลักสูตรมาตรฐานสากล

- 1) มีความรู้พื้นฐานในยุคดิจิทัล วิทยาศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ เทคโนโลยี รู้ภาษา พหุวัฒนธรรม ตระหนักสำนึกระดับโลก  
 2) สามารถคิดประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ ปรับตัว ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุป สร้างองค์ความรู้  
 3) มีทักษะสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ  
 4) มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต  
 5) มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. ทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

- 7.1 ทักษะการอ่าน (Reading)
- 7.2 ทักษะการเขียน (Writing)
- 7.3 ทักษะการคำนวณ (Arithmetic)
- 7.4 ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา (Critical thinking and problem solving)
- 7.5 ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and innovation)
- 7.6 ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration , teamwork and leadership)
- 7.7 ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural understanding)
- 7.8 ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ (Communication information and media literacy)
- 7.9 ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing)
- 7.10 ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้ (Career and learning self-reliance, change)
- 7.11 มีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย (Compassion)

8. การบูรณาการตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

- 8.1 บูรณาการสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน
- 8.2 บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง
- 8.3 บูรณาการห้องเรียนสีเขียว
- 8.4 อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

9. กิจกรรมการเรียนรู้

**ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน**

1. ทบทวนความรู้จากเนื้อหาในคาบเรียนที่แล้ว เพื่อทบทวนและเสริมความเข้าใจให้นักเรียนในการเชื่อมโยงเนื้อหาสำหรับการจัดการเรียนรู้ในคาบเรียนนี้เกี่ยวกับเรื่อง พลเมืองดิจิทัล และทักษะสำหรับการอยู่ร่วมกันบนโลกออนไลน์
2. นำเข้าสู่เนื้อหาในคาบเรียนตาม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง พลเมืองดิจิทัล (2) ซึ่งสัปดาห์ที่ผ่านมาเป็นการอธิบายทักษะของพลเมืองดิจิทัล 2 ทักษะแรก และให้ทำกิจกรรม โดยครูผู้สอนแนะนำเกี่ยวกับการแบ่งกลุ่มในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแต่ละกลุ่มมีสมาชิก 3 – 4 คนต่อกลุ่ม และคาบเรียนนี้เป็นเรื่อง พลเมืองดิจิทัลครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นเรื่องทักษะอีก 2 ทักษะต่อมา ด้วยการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่ม

### ขั้นตอนกิจกรรม

3. ครูผู้สอนจะทำการแนะนำความหมายของ 2 ทักษะ คือเรื่อง Digital Footprints กับ Critical Thinking แบบคร่าวๆ แล้วให้นักเรียนค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ ความจำเป็น ข้อดี และสาเหตุที่ต้องทำตามทักษะเหล่านี้ พร้อมทั้งนำเสนอตัวอย่างสถานการณ์บนโลกออนไลน์ที่ตรงกับทักษะนั้นที่นักเรียนอาจพบเจอในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นแนวทางและการเตือนภัยให้กับเพื่อนๆ จากบนอินเทอร์เน็ตแล้วจัดทำเป็นสื่อนำเสนอด้วยเว็บไซต์ [www.canva.com](http://www.canva.com) ที่โรงเรียนมีให้ใช้ในรูปแบบของ education โดยจะใช้เวลาประมาณ 15 นาที ในการทำ
4. ให้นักเรียนที่ทำเสร็จแล้วประมาณ 2 กลุ่มมานำเสนอสิ่งที่นักเรียนค้นคว้ามาได้ให้เพื่อนและครูฟัง เพื่อฝึกให้นักเรียนได้มีทักษะทั้งด้านการพูด การนำเสนอ ความกล้าที่จะแสดงออก โดยพยายามไม่ให้ซ้ำกันกับสัปดาห์ที่ผ่านมา ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

### ขั้นสรุปกิจกรรม

5. หลังจากนักเรียนนำเสนอเสร็จ ครูจะสรุปและเพิ่มเติมเนื้อหาให้สมบูรณ์ให้นักเรียนเข้าใจอีกรอบหนึ่ง พร้อมทั้งตอบคำถามให้กับนักเรียนที่ยังสงสัยอยู่ ใช้เวลาประมาณ 10 นาที
  6. ให้นักเรียนทุกคนทำ แบบทดสอบหลังเรียน 10 ข้อ ใน Google Forms ส่งทุกคน โดยใช้เวลาประมาณ 10 นาที
  7. ให้ตัวแทนกลุ่มส่งผลงานสื่อนำเสนอที่แต่ละกลุ่มได้ทำทาง Google Classroom โดยดาวนโหลดไฟล์ไฟล์เป็น PDF ส่งเข้า Google Classroom
- \*หมายเหตุ\*คะแนนจริงที่บันทึกลงระบบ 4 คะแนน โดยกิจกรรมนี้คิดจากฐานคะแนนกิจกรรมที่ 19 คะแนน เพื่อสามารถใช้ประเมินกิจกรรมได้ชัดเจน

## 10. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

### 10.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) สไลด์ประกอบการบรรยาย รายวิชาวิทยาการคำนวณ 3 หน่วยที่ 3 เรื่อง พลเมืองดิจิทัล
- 2) หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สสวท.
- 3) ระบบการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาการคำนวณ 3 ([classroom.google.com](https://classroom.google.com))
- 4) สื่อการจัดการเรียนรู้เว็บไซต์ [www.canva.com](http://www.canva.com)
- 5) เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

### 10.2 แหล่งเรียนรู้

- 1) เครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- 2) สื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอนจากไอทีเอสทีโปรเจก 14 พื้นฐาน ม.6

11. การวัดและประเมินผล

เกณฑ์การประเมินสื่อนำเสนอ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)	0 (ปรับปรุง)
ด้านสื่อนำเสนอ	ชัดเจน สวยงาม ตัวหนังสืออ่านง่าย มีภาพประกอบที่ เกี่ยวกับเนื้อหาให้ เข้าใจง่าย	สวยงาม แต่ ตัวหนังสือเล็กอ่าน ยาก และขาด ภาพประกอบไป บางส่วน	ตัวหนังสือเล็กอ่าน ยาก และไม่ค่อยมี ภาพประกอบที่ เกี่ยวกับเนื้อหา	ตัวหนังสือเล็กอ่าน ยาก และไม่มี ภาพประกอบที่ เกี่ยวกับเนื้อหาเลย
ด้านเนื้อหา	เนื้อหา ความ จำเป็น ข้อดี และ สาเหตุ ที่ต้องทำตาม ตรงกับหัวข้อ และครบถ้วน	เนื้อหา ความ จำเป็น ข้อดี และ สาเหตุ ที่ต้องทำตาม ตรงกับหัวข้อ แต่ยังขาดอยู่ บางส่วน	เนื้อหา ความ จำเป็น ข้อดี และ สาเหตุ ที่ต้องทำตาม ไม่ค่อยตรง กับหัวข้อ และขาดเนื้อหา อีกพอสมควร	เนื้อหาไม่ตรงกับ หัวข้อ ขาดหาย เกือบทั้งหมด
ตัวอย่าง สถานการณ์	มีตัวอย่างข่าวหรือ สถานการณ์จริง พร้อมภาพมา ประกอบการ อธิบายครบทุก หัวข้อ	มีตัวอย่างข่าวหรือ สถานการณ์จริง พร้อมภาพมา ประกอบการ อธิบายขาดไปบาง หัวข้อ	มีตัวอย่างข่าวหรือ สถานการณ์จริง บางข้อ และไม่มี ภาพมา ประกอบการ อธิบาย	ไม่มีตัวอย่างข่าว หรือสถานการณ์ และไม่มีภาพมา ประกอบการ อธิบาย

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

คะแนน 7 – 9 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดีมาก

คะแนน 4 – 6 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี

คะแนน 1 – 3 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้

คะแนน 0 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

หมายเหตุ ผ่านเกณฑ์ระดับพอใช้ขึ้นไป

**เกณฑ์การประเมินแบบทดสอบหลังเรียน ( 10 ข้อ )**

คะแนน 9 – 10 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดีมาก

คะแนน 7 – 8 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี

คะแนน 5 – 6 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้

คะแนน 1 – 4 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

หมายเหตุ ผ่านเกณฑ์ระดับพอใช้ขึ้นไป

**แบบบันทึกผลการประเมินการเรียนรู้ ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์**

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	เฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน	
		3	3	3	3	3	3	3	3			ผ่าน	ไม่ผ่าน
1													
2													
3													
4													
5													

**เกณฑ์การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์**

3 หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี

2 หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้

1 หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง


**สรุปเกณฑ์การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์**

ค่าเฉลี่ย 2.34 - 3.00 ได้ระดับคุณภาพ ดี

ค่าเฉลี่ย 1.67 - 2.33 ได้ระดับคุณภาพ พอใช้ (ผ่าน)

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.66 ได้ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

ลงชื่อ



ผู้จัดทำ

( นายจตุพร ใจหาญ )

ตำแหน่ง ครู

## บันทึกหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

### 1. ผลการนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้

#### ด้านความรู้ (K)

นักเรียนเข้าใจและรู้ถึงความสำคัญของการทิ้งร่องรอยดิจิทัล ( Digital Footprints ) และ การคิดอย่างมีเหตุผล ( Critical Thinking ) สำหรับการใช้ชีวิตและการป้องกันตัวเองในการอยู่ร่วมกันบนโลกออนไลน์ เข้าใจถึงวิธีการรับมือกับปัญหา ผลกระทบที่จะตามมาจากการใช้โลกออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ผลการทำกิจกรรม มีผลการประเมินผ่านเกณฑ์ 35 คน คิดเป็นร้อยละ 100

#### ด้านทักษะ (P)

- นักเรียนบางกลุ่มมีความกล้าที่จะสอบถามข้อสงสัย มีความกล้าที่จะแสดงออกในการออกมานำเสนอ
- นักเรียนทุกคนมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์สื่อในการนำเสนอ มีทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อคัดเลือกข้อมูลที่สำคัญมาแบ่งปันข้อมูลให้กับผู้อื่น ผลการประเมิน ระดับดีมาก 32 คน คิดเป็นร้อยละ 91.43 ระดับดี 3 คน คิดเป็นร้อยละ 8.57

#### ด้านเจตคติ (A)

นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรมที่ดี มีเหตุผลทั้งต่อตนเองและผู้อื่น มีสติมีการคิดวิเคราะห์ก่อนที่จะโพสต์สิ่งต่างๆ ลงบนโลกออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ผลการประเมิน ระดับดี 35 คน คิดเป็นร้อยละ 100

### การใช้สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้จากหนังสือเรียนและไฟล์จากครูผ่าน Google Classroom ที่สามารถเข้าไปดูย้อนหลังได้ตลอดเวลา
2. สื่อวิดีโอที่ใช้ในการจัดการเรียนสอนและเนื้อหาเพิ่มเติมจาก YouTube ที่มีทั้งข้อมูลและตัวอย่างเหตุการณ์ต่างๆ ที่จัดเสริมให้ไว้ใน Google Classroom
3. สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อให้นักเรียนสืบค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับการทำสื่อนำเสนอ
4. สื่อที่ใช้ในการเรียนและการสร้างสรรค์ผลงานจากเว็บไซต์ [www.canva.com](http://www.canva.com) ที่โรงเรียนมีให้นักเรียนได้ใช้สร้างสรรค์ผลงานและเรียนรู้ควบคู่กันไป
5. แบบทดสอบที่สร้างจาก Google Forms

### 2. ปัญหา / อุปสรรค

1. เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับเนื้อหาและกิจกรรมที่เตรียมไว้อาจไม่พอดีกับเวลา เพราะขึ้นอยู่กับนักเรียนด้วย บางกลุ่มอาจช้าเร็วไม่เท่ากัน ทำให้การจัดกิจกรรมของบางห้องอาจเกินเวลาไปบ้าง ต้องปรับเวลากิจกรรมบางช่วงให้เหมาะสมกับเวลาเรียน
2. นักเรียนบางคนมีพฤติกรรมที่ไม่ค่อยใส่ใจในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเพื่อน

### 3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

จากปัญหาด้านเวลาที่เกิดขึ้น ไม่อาจให้นำเสนอทีเดียวทั้งหมดหรือหลายกลุ่มได้ อาจจะต้องจำกัดจำนวนกลุ่มที่นำเสนอในแต่ละคาบ คือ คาบละ 2 กลุ่ม เพื่อให้เพียงพอและเหมาะสมกับเวลาที่มี และในระหว่างการจัดกิจกรรมกลุ่มครูอาจจะต้องช่วยกระตุ้นนักเรียนให้ช่วยกันกับเพื่อนในกลุ่มสืบหาข้อมูลและสร้างสรรค์สื่อนำเสนออยู่เสมอ

ลงชื่อ.....

( นายจตุพร ใจหาญ )

ตำแหน่ง ครู



## แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง Digital Footprints กับ Critical Thinking

\*\*หมายเหตุ เป็นแบบทดสอบผ่านทาง Google Forms

### แบบทดสอบหลังเรียน

แบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง Digital Footprints และ Critical Thinking

\* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

ชื่อ - นามสกุล \*

เลือก

ถัดไป

ล้างแบบฟอร์ม

แบบฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นภายใน โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) - [ติดต่อเจ้าของแบบฟอร์ม](#)

แบบฟอร์มนี้ดูน่าสงสัยใช่ไหม [รายงาน](#)

Google ฟอร์ม

# แบบทดสอบหลังเรียน

\* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

แบบทดสอบแบบเลือกตอบ ให้ เลือกคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint) หมายถึงข้อใดต่อไปนี้ \* 1 คะแนน

- การใช้ลายนิ้วมือเพื่อล็อกอินเข้าสู่อุปกรณ์
- ข้อมูลส่วนตัวที่ถูกเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์ส่วนตัว
- โปรแกรมที่ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต
- พฤติกรรมและข้อมูลที่ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งในขณะใช้งานออนไลน์

2. เหตุใดการลบร่องรอยดิจิทัลจึงไม่สามารถทำได้ 100% ในบางกรณี \* 1 คะแนน

- เพราะข้อมูลดิจิทัลจะหายไปเองเมื่อเวลาผ่านไป
- เพราะมีผู้สำรองข้อมูลไว้หรือแชร์ต่อโดยไม่ได้รับอนุญาต
- เพราะไม่มีการบันทึกข้อมูลออนไลน์ไว้จริง
- เพราะเว็บไซต์ส่วนใหญ่ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลผู้ใช้ได้

3. ตัวอย่างใดต่อไปนี้จัดเป็นร่องรอยดิจิทัลเชิงรุก (Active Digital Footprint) \* 1 คะแนน

- เว็บไซต์เก็บข้อมูลการเข้าชมโดยอัตโนมัติ
- การรับอีเมลโฆษณาจากบริษัทต่างๆ
- การกด "ถูกใจ" หรือคอมเมนต์โพสต์ของผู้อื่น
- การมีชื่อปรากฏในผลการค้นหาของ Google โดยไม่ตั้งใจ

4. บีเป็นนักเรียนที่มีความสามารถในการวาดรูป เธอมักจะโพสต์ผลงานลงในโซเชียลมีเดียโดยเปิดเป็นสาธารณะ ทุกครั้งที่มีคนกดไลก์หรือแชร์ เธอรู้สึกภูมิใจและมีกำลังใจสร้างสรรค์งานมากขึ้น แต่วันหนึ่งเธอพบว่ามีเว็บไซต์ต่างประเทศนำภาพของเธอไปขายโดยไม่ได้รับอนุญาต

- ควรพิจารณาความเสี่ยงก่อนเผยแพร่ข้อมูลสาธารณะ
- ควรใช้โซเชียลมีเดียเฉพาะกับคนรู้จักเท่านั้น
- ควรลบโพสต์ทุกอย่างทันทีเมื่อมีปัญหา
- การโพสต์ผลงานออนไลน์จะช่วยป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์

5. วิธีใดต่อไปนี้เป็น “ไม่ใช่” วิธีที่ดีในการจัดการร่องรอยดิจิทัลของตนเอง \* 1 คะแนน

- ลบบัญชีที่ไม่ได้ใช้งานเป็นประจำ
- หลีกเลี่ยงการแชร์ข้อมูลที่ไม่จำเป็น
- ใช้ชื่อจริงและข้อมูลจริงทั้งหมดในทุกบัญชี
- ตรวจสอบการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของบัญชีโซเชียลมีเดีย

6. ขณะเลื่อนดูฟีดข่าวบนโซเชียลมีเดีย คุณเจอข่าวพาดหัวแรงว่า “กินน้ำแข็งมากเกินไป เสี่ยงเสียชีวิตทันที!” โดยไม่มีแหล่งอ้างอิงชัดเจน แต่มีคนแชร์จำนวนมาก คุณควรทำอย่างไรเป็นอันดับแรก \* 1 คะแนน

- ตรวจสอบแหล่งที่มาของข่าวก่อนเชื่อหรือแชร์
- เขียนคอมเมนต์ตำหนิโพสต์ว่าเฟคนิวส์
- กดแชร์ต่อทันทีเพื่อเตือนเพื่อน
- รีบเลิกกินน้ำแข็งทุกชนิด

7. เอได้รับข้อความทาง LINE ว่าได้รับสิทธิ์เงินช่วยเหลือจากรัฐ เพียงกรอกข้อมูล บัตรประชาชนและเลขบัญชีในเว็บไซต์ที่แนบมา เขาควรใช้ Critical Thinking อย่างไรกับสถานการณ์นี้ \* 1 คะแนน

- กรอกข้อมูลทันทีเพื่อไม่พลาดสิทธิ์
- ตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งทางการก่อน
- เชื่อเพราะมีตราครุฑในภาพโปรโมท
- ส่งต่อให้คนในครอบครัวสมัครพร้อมกัน

8. คุณได้รับลิงก์จากเพื่อนที่แชร์บทความเกี่ยวกับ "สมุนไพรรักษามะเร็ง หายขาด" โดยมีรีวิวกจากคนที่อ้างว่าหายป่วยแล้วจำนวนมาก หากใช้ Critical Thinking คุณควรทำอย่างไรกับข้อมูลนี้ \* 1 คะแนน

- เชื่อได้เพราะมีคนหายจริงและแชร์เยอะ
- แชร์ต่อให้เพื่อนเพื่อให้พวกเขาตัดสินใจเอง
- ลองหาซื้อมาทานก่อน เพราะไม่เสียหายอะไร
- ตรวจสอบข้อมูลกับแพทย์หรือแหล่งวิชาการก่อนตัดสินใจ

9. ซื้ออ่านความคิดเห็นใต้โพสต์ข่าวใน Facebook ซึ่งมีทั้งฝั่งเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย หลายคอมเมนต์ใช้ถ้อยคำรุนแรงและไม่มีข้อมูลอ้างอิง ขณะที่บางคอมเมนต์ อ้างอิงแหล่งข่าวที่เชื่อถือได้ ควรใช้ทักษะ Critical Thinking อย่างไรในการรับ ข้อมูลจากความคิดเห็นเหล่านี้ \* 1 คะแนน

- เชื่อความคิดเห็นที่เขียนยาวที่สุด เพราะน่าจะจริงจัง
- เลือกเชื่อคอมเมนต์ที่มีจำนวนไลก์มากที่สุด
- เชื่ออันที่มีเหตุผลและแหล่งข้อมูลน่าเชื่อถือ
- ปล่อยผ่านทั้งหมดเพราะเป็นแค่ความคิดเห็น

10. เมื่อเกิดกระแสตราม่าบุคคลสาธารณะในโลกออนไลน์ คนส่วนใหญ่เริ่มตำหนิอย่างรุนแรงโดยไม่รู้ข้อเท็จจริงทั้งหมด แต่คุณยังไม่แน่ใจว่าเรื่องที่เกิดขึ้นจริงหรือไม่ คุณควรใช้ Critical Thinking อย่างไรในสถานการณ์นี้

\* 1 คะแนน

- งคออกความคิดเห็นจนกว่าจะมีข้อมูลรอบด้าน
- เชื่อว่าข่าวที่แชร์เยอะต้องเป็นเรื่องจริงแน่นอน
- เขียนคำท้วงไว้ก่อน แล้วค่อยลบหากไม่จริง
- รับแสดงความคิดเห็นตามกระแส

กลับ

ส่ง

ล้างแบบฟอร์ม

แบบฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นภายใน โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) - [ติดต่อเจ้าของแบบฟอร์ม](#)

แบบฟอร์มนี้ดูน่าสงสัยใช่ไหม [รายงาน](#)

Google ฟอร์ม