

แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา	วิทยาการคำนวณ	กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ผู้สอน	นางสาวโสภา โคตรสมบัติ	สังกัด โรงเรียนบ้านละหาน(อภีรักษ์วิทยา)	สพป.ชัยภูมิ เขต 3
หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา		เวลา 6 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	เรื่อง เทียบทั่วไทยไร้ขยะกับการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ		เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

วิธีการแก้ปัญหาหนึ่งๆ มีได้หลายวิธี แต่ละวิธีอาจมีจำนวนขั้นตอนที่ไม่เหมือนกัน แต่สามารถแก้ปัญหาได้เช่นเดียวกัน การใช้เหตุผลเชิงตรรกะช่วยในการแก้ปัญหา จะทำให้มีการคิดอย่างเป็นระบบ มีเหตุผล ได้ผลลัพธ์ที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทันและมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด ป.6/1 ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการอธิบายและออกแบบวิธีการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวัน

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

3.1 สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 2.2 คิดขั้นสูง

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 1 คิดสังเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเอง และสังคมได้อย่างเหมาะสม

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 2 คิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3.2 สมรรถนะที่ 3 ความสามารถในการแก้ปัญหา

ตัวชี้วัดที่ 3.1 ใช้กระบวนการแก้ปัญหาโดยการวิเคราะห์ปัญหา วางแผนในการแก้ปัญหา

ดำเนินการแก้ปัญหา ตรวจสอบและสรุปผล

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 2 การวางแผนในการแก้ปัญหา

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 3 การดำเนินการในการแก้ปัญหา

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 4 สรุปผลและรายงาน

ตัวชี้วัดที่ 3.2 ผลลัพธ์ที่เกิดจากการแก้ปัญหา

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 1 ผลลัพธ์ของการแก้ปัญหา

3.3 สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 4.3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 2 ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ข้อที่ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน

5. เป้าหมายการเรียนรู้เชิงสมรรถนะ (เฉพาะแผนนี้) (เป้าหมายการเรียนรู้ปลายทางของแผนนี้เชิงสมรรถนะ ที่เป็นผลรวมของ K S A โดยการนำตัวชี้วัดที่ใช้แผนนี้มาพัฒนาหรือเขียนเป้าหมายการเรียนรู้เชิงสมรรถนะ)

ออกแบบวิธีการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวันโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ

6. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. มีความรู้ความเข้าใจการใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน (K)
2. แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (S)
3. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีจิตสำนึกและความรับผิดชอบ (A)

7. สารการเรียนรู้

1. การแก้ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวันโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1) เกม “ทำสมองประลองปัญญา” (Google slide)
- 2) คลิปวิดีโอ เรื่อง การดาวน์โหลดไฟล์เป็นชนิด .PDF
- 3) คลิปวิดีโอ เรื่อง ปัญหาขยะล้นเมือง
- 4) กิจกรรมที่ 2 เรื่อง “เลาะเมืองพ่อแล” (Google slide)
- 5) Google Form ส่งงานออนไลน์กิจกรรมที่ 2 “เลาะเมืองพ่อแล”
- 6) Google Form ส่งงานออนไลน์กิจกรรมที่ 4 “เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน”
- 7) กิจกรรมที่ 4 เรื่อง “เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน”
- 8) पोสเตอร์ความรู้ เรื่อง การแยกขยะ
- 9) คลิปวิดีโอการสอน เรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา
- 10) คลิปวิดีโอ เรื่อง วิเคราะห์โจทย์อาชีวะในฝัน
- 11) คลิปวิดีโอ เรื่อง วิเคราะห์โจทย์ของฝากคุณยาย
- 12) คลิปวิดีโอ เรื่อง วิเคราะห์โจทย์ขานากับของสามสิ่ง

- 13) คลิปวิดีโอ เรื่อง วิเคราะห์โจทย์ลำดับที่อลเวง
- 14) เว็บไซต์การเรียนรู้เรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

9. วิธีการดำเนินกิจกรรม ตามแนวคิด Active Learning (แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการ/วิธีสอน : โปรตรระบุ) รูปแบบการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน(Problem-Based Learning : PBL) วิธีการสอนแบบใช้กรณีตัวอย่าง การใช้สถานการณ์จำลอง กระบวนการกลุ่ม

ชั้นนำ

(ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา) (10 นาที)

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน (ใช้ข้อมูลการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลแต่ละกลุ่ม ประกอบด้วยนักเรียนกลุ่มห่วงใย กลุ่มวางใจ กลุ่มใกล้ชิด)
2. เล่นเกม “ทำสมองประลองปัญญา” ครูบอกกติกาว่าให้เติมภาพที่หายไปโดยภาพไม่ซ้ำกันในแนวตั้งและแนวนอน นักเรียนทั้งห้องช่วยกันหาคำตอบ ดังนี้ (ลิงก์กิจกรรม “ทำสมองประลองปัญญา” <https://docs.google.com/presentation/d/16G85GY5JOOpAM8GcBvEUICdYsqfz0vSzEfCvnnvOcxTW/edit?usp=sharing>)
 - 2.1 ข้อที่ 1 ภาพสถานที่ท่องเที่ยว
เมื่อนักเรียนตอบถูก ครูตั้งคำถามว่า เป็นภาพเกี่ยวกับอะไร (แนวการตอบ : ภาพสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติต่าง ๆ ในประเทศไทย) ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติในประเทศไทย เช่น จากภาพในเกมนักเรียนรู้จักหรือเคยไปเที่ยวหรือไม่ มีลักษณะเป็นอย่างไร และเคยไปเที่ยวที่ไหนอีกบ้าง เป็นต้น จากนั้นเล่นเกมข้อต่อไป
 - 2.2 ข้อที่ 2 ภาพอาหาร
เมื่อนักเรียนตอบถูก ครูตั้งคำถามว่า เป็นภาพเกี่ยวกับอะไร (แนวการตอบ : ภาพอาหารที่นักท่องเที่ยวดื่มและรับประทานระหว่างการมาเที่ยว) จากนั้นเล่นเกมข้อต่อไป
 - 2.3 ข้อที่ 3 ภาพขยะ
เมื่อนักเรียนตอบถูก ครูตั้งคำถามว่า เป็นภาพเกี่ยวกับอะไร (แนวการตอบ : ภาพขยะจากบรรจุภัณฑ์ หรือเศษอาหารที่นักท่องเที่ยวรับประทานระหว่างการมาเที่ยว) จากนั้นเล่นเกมข้อต่อไป
 - 2.4 ข้อที่ 4 ภาพถังขยะประเภทต่าง ๆ
เมื่อนักเรียนตอบถูก ครูตั้งคำถามว่า เป็นภาพเกี่ยวกับอะไร (แนวการตอบ : ภาพถังขยะประเภทต่าง ๆ สำหรับแยกขยะ) ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับการแยกขยะลงถัง เช่น ถังขยะสีอะไรใช้ทิ้งขยะประเภทไหน เป็นต้น (แนวการตอบ : ถังขยะสีเขียว คือ ถังขยะที่ย่อยสลายได้ ถังขยะสีเหลือง คือ ถังขยะที่สามารถนำกลับมาใช้ได้ ถังขยะสีน้ำเงิน คือ ถังขยะที่ไม่สามารถนำกลับมาใช้ได้ ถังขยะสีแดง คือ ถังขยะที่เป็นพิษ)

ครูตั้งคำถามหลังจากทำกิจกรรม “ทำสมองประลองปัญญา”

- นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหาที่โจทย์กำหนดอย่างไร (*แนวการตอบ : พิจารณาจากแถวหรือช่องที่มีตัวว่างอยู่น้อยที่สุด จากนั้นทยอยเติมสัญลักษณ์ที่เหลือให้ครบทุกช่อง*)
- การแก้ปัญหอย่างเป็นลำดับขั้นตอนมีข้อใดอย่างไร (*แนวการตอบ : ช่วยให้หาคำตอบได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว*)

ชั้นสอน

(ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหา)

1. นักเรียนดูคลิปวิดีโอ เรื่อง “ขยะล้นเมือง” (ลิงก์ https://youtu.be/mNly0FK_2io) หลังดูจบครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงสาเหตุของปัญหา ผลกระทบที่เกิดกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อม และนักเรียนจะมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหานี้ได้หรือไม่ อย่างไร
2. ครูและนักเรียนทบทวนสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเขียนผังงาน (Flowchart)
3. นักเรียนแบ่งกลุ่มจำนวน 10 กลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน (กลุ่มเดิม) แต่ละกลุ่มทำกิจกรรมที่ 2 เรื่อง “เลาะเมืองพอแล” ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ในการเดินทางมาเที่ยว จ.ชัยภูมิ โดยแต่ละกลุ่มจะต้องเดินทางตามผังงาน (*ลิงก์กิจกรรม “เลาะเมืองพอแล”*
https://drive.google.com/drive/folders/1VnrooLRvjnlEDyd4XYrS6_STgWJaMDWk?usp=share_link)
(*ลิงก์เฉลยกิจกรรมที่ 2*
https://docs.google.com/presentation/d/1pMD762eBMOa8KzVY48du6ig2z3cl9UJ-bW2Bb56KXSM/edit?usp=share_link)
4. นักเรียนแต่ละกลุ่มดาวน์โหลดกิจกรรมที่ 2 เรื่อง “เลาะเมืองพอแล” เป็นไฟล์ชนิด .PDF และส่งงานในช่องทางออนไลน์ (ลักษณะการส่งงานเป็นแบบ Google Form) เมื่อส่งเสร็จสามารถตรวจสอบการส่งงานได้ทันทีจากเว็บไซต์
5. ครูตั้งคำถามหลังทำกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย ตัวอย่างประเด็นการอภิปราย
 - นักเรียนจะมีวิธีการจัดการกับขยะที่นักเรียนเก็บมาได้จากการทำกิจกรรม “เลาะเมืองพอแล” อย่างไรบ้าง (*แนวการตอบ : แยกขยะและทิ้งลงถังให้ถูกต้อง ฯลฯ*)
 - การใช้ผังงานในการหาคำตอบของปัญหาทำได้อย่างไรบ้าง มีประโยชน์อย่างไร
 - ครูเกริ่นคำถามว่า ขยะที่นักเรียนเก็บมาได้ในกิจกรรมที่ 2 “เลาะเมืองพอแล” นักเรียนจะนำไปทิ้งในถังขยะแบบแยกขยะอย่างไร

(ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า)

1. นักเรียนแต่ละกลุ่ม ดำเนินการศึกษาค้นคว้าวรรณร่วมกันอย่างเป็นระบบ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก
 - ศึกษาโปสเตอร์ความรู้เรื่อง การแยกขยะ

- ศึกษาคลิปวิดีโอการสอน เรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา
- ศึกษาคลิปวิดีโอ เรื่อง วิเคราะห์โจทย์อาชีพนในฝัน
- ศึกษาคลิปวิดีโอ เรื่อง วิเคราะห์โจทย์ของฝากคุณยาย
- ศึกษาคลิปวิดีโอ เรื่อง วิเคราะห์โจทย์ขานากับของสามสิ่ง
- ศึกษาคลิปวิดีโอ เรื่อง วิเคราะห์โจทย์ลำดับที่อลเวง

(ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้)

1. นักเรียนแต่ละคนสังเคราะห์ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้า โดยมีการนำเสนอกันภายในกลุ่ม เพื่อหาข้อสรุป ทบทวนและตรวจสอบความถูกต้อง โดยมีครูผู้สอนถามคำถามโดยกระตุ้นให้นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเกิดความคิดรวบยอด
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมที่ 4 เรื่อง “เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน”

(ลิงก์กิจกรรมที่ 4

https://drive.google.com/drive/folders/1bnORj1MdVWDZEtYzPydalon_oU8hP3w?usp=sharing)

(ลิงก์เฉลยกิจกรรมที่ 4

https://drive.google.com/file/d/1VmbT6JIOVZO44QpChpMGsdNi0_jOOxM/view)

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มดาวน์โหลดกิจกรรมที่ 4 เรื่อง “เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน” เป็นไฟล์ชนิด .PDF และส่งงานในช่องทางออนไลน์ (ลักษณะการส่งงานเป็นแบบ Google Form) เมื่อส่งเสร็จสามารถตรวจสอบการส่งงานได้ทันทีจากเว็บไซต์

ขั้นสรุป

(ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ)

1. นักเรียนแต่ละคนกลุ่ม ร่วมกันสรุปและตรวจสอบความถูกต้องในกิจกรรมที่ 4 เรื่องเหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาอีกครั้ง ประเมินค่าคำตอบที่ได้ว่าสมเหตุสมผลหรือถูกต้องหรือไม่ จากนั้นสรุปเป็นองค์ความรู้และเตรียมการนำเสนอข้อความรู้อย่างย่อในรูปแบบต่าง ๆ เช่น หน้าชั้นเรียน ติดป้ายความรู้หน้าชั้นเรียน นำเสนอแบบออนไลน์ เป็นต้น
2. ครูและนักเรียนในชั้นเรียนร่วมกันสรุป ตัวอย่างประเด็นการสรุป สถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทยมีอยู่เยอะมากมาย ปัญหาขยะแก้ไขได้อย่างไร การแยกขยะทำได้อย่างไร ผลกระทบของปัญหาขยะต่อสิ่งแวดล้อม การแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะทำอย่างไร และมีผลดีอย่างไร เป็นต้น

(ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน)

1. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำองค์ความรู้ที่ได้ไปนำเสนอตามวิธีการที่ได้กำหนดไว้ โดยนำกิจกรรมที่ 4 เรื่องเหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันมานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยการจับฉลากนำเสนออย่างน้อยกลุ่มละ 1 สถานการณ์ (หากเวลาเหลือเยอะอาจให้นำเสนอกลุ่มละ 2 หรือ 3 สถานการณ์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเวลาที่เหลืออยู่) ครูและเพื่อนๆ ร่วมกันอภิปรายและสรุปถึงวิธีการ

แก้ปัญหาในแต่ละสถานการณ์ บางสถานการณ์อาจมีวิธีการแก้ปัญหามากหลาย (ทั้งนี้อาจจะเผยแพร่และนำเสนอออกสู่สาธารณะในรูปแบบอื่น ๆ เช่น ดัดแปลงความรู้หน้าชั้นเรียน หรือนำเสนอแบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ห้องเรียนออนไลน์ เป็นต้น สามารถปรับให้เหมาะสมได้ตามเวลาเรียนที่เหลืออยู่) โดยมีการประเมินให้คะแนน ดังนี้

- นักเรียนประเมินตนเอง ในแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้และการทำงานกลุ่ม
- ครูประเมินนักเรียน ในแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้และการทำงานกลุ่ม

10. การวัดและการประเมินผล

สิ่งที่วัด และประเมินผล	วิธีการวัด และประเมินผล	เครื่องมือวัด และประเมินผล	เกณฑ์การผ่าน
1. มีความรู้ความเข้าใจการใช้ เหตุผลเชิงตรรกะในการ แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน (K)	1. ประเมินกิจกรรมที่ 2 เรื่อง “เลาะเมืองพ่อแล” 2. ประเมินกิจกรรมที่ 4 เรื่อง “เหตุผลเชิงตรรกะกับการ แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน”	1. แบบประเมินกิจกรรมที่ 2 เรื่อง “เลาะเมืองพ่อแล” 2. แบบประเมินกิจกรรมที่ 4 เรื่อง “เหตุผลเชิงตรรกะ กับการแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวัน”	ระดับดีขึ้นไป
2. แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (S)	1. ประเมินกิจกรรมที่ 2 เรื่อง “เลาะเมืองพ่อแล” 2. ประเมินกิจกรรมที่ 4 เรื่อง “เหตุผลเชิงตรรกะกับการ แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน”	1. แบบประเมินกิจกรรมที่ 2 เรื่อง “เลาะเมืองพ่อแล” 2. แบบประเมินกิจกรรมที่ 4 เรื่อง “เหตุผลเชิงตรรกะ กับการแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวัน”	ระดับดีขึ้นไป
3. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมี จิตสำนึกและความรับผิดชอบ (A)	1. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และการทำงานกลุ่ม	1. แบบประเมินพฤติกรรม การเรียนรู้และการทำงาน กลุ่ม	ระดับดีขึ้นไป
4. สมรรถนะสำคัญ	1. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และการทำกิจกรรมในชั้น เรียน	1. แบบประเมินสมรรถนะ สำคัญของนักเรียน	ระดับดีขึ้นไป
5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์	1. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และการทำกิจกรรมในชั้น เรียน	1. แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ของนักเรียน	ระดับดีขึ้นไป

11. ข้อเสนอแนะ/กิจกรรมเสนอแนะ

1. กิจกรรมการเรียนการสอนนี้กิจกรรมที่ทำเป็นลักษณะของ Google slide ซึ่งทำงานบนระบบเครือข่าย ดาวเทียมและส่งผลงานแบบออนไลน์ หากโรงเรียนใดไม่มีความพร้อมด้านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตสามารถปรับประยุกต์และดาวเทียมกิจกรรมต่าง ๆ ใส่กระดาษและทำกิจกรรมได้ในลักษณะแบบออฟไลน์ หรือ Unplugged

2. หากนักเรียนคนใดไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินในด้านต่าง ๆ นักเรียนสามารถทบทวนความรู้ คลิปการสอนต่าง ๆ ได้ตลอดเวลา เนื่องจากสื่อต่าง ๆ เป็นแบบออนไลน์ สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

12. บันทึกผลหลังการสอน

12.1 ด้านความรู้ (K) สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

นักเรียนจำนวนคน
 ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้คน คิดเป็นร้อยละ.....
 ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้คน คิดเป็นร้อยละ.....

12.2 ด้านทักษะ (S) สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

นักเรียนจำนวนคน
 ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้คน คิดเป็นร้อยละ.....
 ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้คน คิดเป็นร้อยละ.....

12.3 ด้านคุณลักษณะ (A) สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

นักเรียนจำนวนคน
 ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้คน คิดเป็นร้อยละ.....
 ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้คน คิดเป็นร้อยละ.....

12.4 ด้านอื่น ๆ (พฤติกรรมเด่นหรือพฤติกรรมที่มีปัญหาของนักเรียนเป็นรายบุคคล (ถ้ามี))

.....

12.2 ปัญหา/อุปสรรค

.....

11.3 แนวทางแก้ไข/แนวทางการพัฒนา

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวโสภา โคตรสมบัติ)

ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

ความเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ของ ...นางสาวโสภา โคตรสมบัติ.....แล้วมีความคิดเห็นดังนี้

1. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

☐ นำไปใช้ได้จริง

☐ ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้ (ระบุ)

.....

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

☐ มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียน

☐ เน้นการคิด

☐ มีการบูรณาการ

☐ ฝึกทักษะการปฏิบัติจริง

☐ มีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

3. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

การพิจารณา/อนุมัติ/สั่งการ

☐ อนุมัติ

☐ ไม่อนุมัติ เหตุผล

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านละหาน(อภีรักษ์วิทยา)

ภาคผนวก

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 2
เรื่อง “เลาะเมืองพ่อแล”

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รวมคะแนน (9 คะแนน)	ระดับ คุณภาพ	ผลการประเมิน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

เกณฑ์การตัดสิน /ระดับคุณภาพกิจกรรมที่ 2 เรื่อง “เลาะเมืองพ่อแล”

ตอบคำถามถูก 8 - 9 ข้อ	ได้ระดับคุณภาพ	4	หมายถึง	ดีมาก
ตอบคำถามถูก 6 - 7 ข้อ	ได้ระดับคุณภาพ	3	หมายถึง	ดี
ตอบคำถามถูก 4 - 5 ข้อ	ได้ระดับคุณภาพ	2	หมายถึง	พอใช้
ตอบคำถามถูก 0 - 3 ข้อ	ได้ระดับคุณภาพ	1	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านการประเมินกิจกรรมที่ 2 เรื่อง “เลาะเมืองพ่อแล”

ได้คะแนนรวมในระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป

แบบประเมินใบกิจกรรมที่ 4
เรื่อง “เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน”

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รวมคะแนน (10 คะแนน)	ระดับ คุณภาพ	ผลการประเมิน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

เกณฑ์การตัดสิน /ระดับคุณภาพ กิจกรรมที่ 4 เรื่อง “เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน”

ตอบคำถามถูก 9 - 10 ข้อ	ได้ระดับคุณภาพ	4	หมายถึง	ดีมาก
ตอบคำถามถูก 7 - 8 ข้อ	ได้ระดับคุณภาพ	3	หมายถึง	ดี
ตอบคำถามถูก 5 - 6 ข้อ	ได้ระดับคุณภาพ	2	หมายถึง	พอใช้
ตอบคำถามถูก 0 - 4 ข้อ	ได้ระดับคุณภาพ	1	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านการประเมินกิจกรรมที่ 4 เรื่อง “เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน”

ได้คะแนนรวมในระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป

แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้และกระบวนการกลุ่ม

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน							
		1. ความตั้งใจในการเรียน	2. การแสดงความคิดเห็น	3. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรืองานกลุ่ม	4. ความสำราญของงาน	5. การนำเสนอ	รวมคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมินผ่าน/ไม่ผ่าน
		4 คะแนน	4 คะแนน	4 คะแนน	4 คะแนน	4 คะแนน	20 คะแนน		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									

หมายเหตุ การประเมินในแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้และกระบวนการกลุ่ม ประเมินโดยครูผู้สอนประเมินนักเรียน และนักเรียนประเมินตนเอง

เกณฑ์การประเมินแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้และกระบวนการกลุ่ม

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1. ความตั้งใจในการเรียน	สนใจในการเรียนไม่ คุยนอกเรื่องหรือเล่น กันในขณะเรียน	สนใจในการเรียน คุยนอกเรื่องเล็กน้อย ในขณะเรียน	สนใจในการเรียนคุยนอกเรื่องและเล่นกัน ในขณะเรียนเป็น บางครั้ง	ไม่สนใจในการเรียน คุยนอกเรื่องและเล่น กันในขณะเรียน
2. การแสดงความคิดเห็น	กล้าแสดงความคิดเห็นและ สอดคล้องกับเรื่องที่ อภิปราย	กล้าแสดงความคิดเห็นเป็นส่วนใหญ่ และสอดคล้องกับ เรื่องที่อภิปราย	แสดงความคิดเห็น บ้างเล็กน้อยหรือไม่ สอดคล้องกับเรื่อง อภิปราย	ไม่มีการแสดงความคิดเห็น
3. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือการทำงานกลุ่ม	ร่วมมือและช่วยเหลือ เพื่อนในการทำ กิจกรรมอย่าง สม่ำเสมอ	ร่วมมือและช่วยเหลือ เพื่อนในการทำ กิจกรรมเป็นส่วน ใหญ่	ร่วมมือและช่วยเหลือ เพื่อนในการทำ กิจกรรมเป็นบางครั้ง	ไม่ให้ความร่วมมือ ในขณะทำกิจกรรม
4. ความสำเร็จของงาน	สามารถทำกิจกรรม ได้สำเร็จครบทั้ง 6 กิจกรรม	สามารถทำกิจกรรม ได้สำเร็จ 4-5 กิจกรรม	สามารถทำกิจกรรม ได้สำเร็จ 2-3 กิจกรรม	สามารถทำกิจกรรม ได้สำเร็จเพียง 1 กิจกรรมหรือไม่สำเร็จ เลย
5. การนำเสนอผลงาน 5.1 พุดถูกต้อง ชัดเจน สื่อ ความหมายได้ครบถ้วน 5.2 ใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง และเข้าใจง่าย 5.3 ใช้คำพูดที่สุภาพ แสดง ความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	มีองค์ประกอบครบ ทั้ง 3 ข้อ	มีองค์ประกอบเพียง 2 ข้อ	มีองค์ประกอบเพียง 1 ข้อ	ไม่สามารถนำเสนอ ผลงานได้

เกณฑ์การตัดสิน /ระดับคุณภาพ

คะแนน	16 - 20	ระดับคุณภาพ	4	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	11 - 15	ระดับคุณภาพ	3	หมายถึง	ดี
คะแนน	6 - 10	ระดับคุณภาพ	2	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	0 - 5	ระดับคุณภาพ	1	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านการประเมิน

ได้คะแนนรวมในระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รวมคะแนน (4 คะแนน)	ระดับ คุณภาพ	ผลการประเมิน (ผ่าน/ไม่ผ่าน)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

เกณฑ์การประเมินแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
ความมุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบ ใน การปฏิบัติหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมายให้ สำเร็จ มีการ ปรับปรุงและ พัฒนาการ ทำงานให้ ดีขึ้นภายใน เวลาที่ กำหนด	ตั้งใจและรับผิดชอบ ในการปฏิบัติหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายให้ สำเร็จ มีการ ปรับปรุงและ พัฒนา การท างานให้ ดีขึ้น	ตั้งใจและ รับผิดชอบ ใน การปฏิบัติ หน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมายให้ สำเร็จ	ไม่ตั้งใจ ปฏิบัติหน้าที่ การงาน

หมายเหตุ ใช้ข้อมูลจากการสังเกตตามสภาพจริงของครูผู้สอน

เกณฑ์การตัดสิน /ระดับคุณภาพ

คะแนน	4	ระดับคุณภาพ	4	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	3	ระดับคุณภาพ	3	หมายถึง	ดี
คะแนน	2	ระดับคุณภาพ	2	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	1	ระดับคุณภาพ	1	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านการประเมิน

ได้คะแนนรวมในระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน								
		สมรรถนะที่ 2 ตัวชี้วัดที่ 2.2 พฤติกรรม บ่งชี้ที่ 1	สมรรถนะที่ 2 ตัวชี้วัดที่ 2.2 พฤติกรรม บ่งชี้ที่ 2	สมรรถนะที่ 3 ตัวชี้วัดที่ 3.1 พฤติกรรม บ่งชี้ที่ 2	สมรรถนะที่ 3 ตัวชี้วัดที่ 3.1 พฤติกรรม บ่งชี้ที่ 3	สมรรถนะที่ 3 ตัวชี้วัดที่ 3.1 พฤติกรรม บ่งชี้ที่ 4	สมรรถนะที่ 3 ตัวชี้วัดที่ 3.2 พฤติกรรม บ่งชี้ที่ 1	สมรรถนะที่ 4 ตัวชี้วัดที่ 4.3 พฤติกรรม บ่งชี้ที่ 2	รวม คะแนน	ผลการ ประเมิน ผ่าน/ ไม่ผ่าน
		3 คะแนน	3 คะแนน	3 คะแนน	3 คะแนน	3 คะแนน	3 คะแนน	3 คะแนน	21 คะแนน	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										

เกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของนักเรียน

พฤติกรรมบ่งชี้	ระดับคุณภาพ			
	ดีเยี่ยม (3 คะแนน)	ดี (2 คะแนน)	พอใช้/ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ (1 คะแนน)	ปรับปรุง (0 คะแนน)
สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด (6 คะแนน) ตัวชี้วัดที่ 2.2 คิดขั้นสูง				
พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 1 คิดสังเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเอง และสังคมได้อย่างเหมาะสม	รวบรวมข้อมูล จัดกระทำ ข้อมูล และนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาหลอมรวม สรุปเป็นองค์ความรู้ หรือสารสนเทศ เพื่อวางแผนประกอบการตัดสินใจ ที่เกี่ยวกับตนเองและสังคมได้	รวบรวมข้อมูล จัดกระทำ ข้อมูล และนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาหลอมรวม สรุปเป็นองค์ความรู้ หรือสารสนเทศ เพื่อวางแผนประกอบการตัดสินใจที่เกี่ยวกับตนเอง หรือสังคมได้	รวบรวมข้อมูล จัดกระทำ ข้อมูล และนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาหลอมรวมกันได้	รวบรวมข้อมูล จัดกระทำ ข้อมูล และนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาหลอมรวมกันไม่ได้
พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 2 คิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม	คิดแบบองค์รวมโดยใช้เหตุผลหลักฐานเชิงตรรกะมาวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ให้แน่ชัดอย่างสมเหตุสมผลและสรุป/ตัดสินใจเลือกทาง เลือกที่เหมาะสมต่อตนเองและสังคมได้	คิดแบบองค์รวมโดยใช้เหตุผลหลักฐานเชิงตรรกะมาวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ อย่างสม เหตุสมผล แต่ไม่ครอบคลุมทุกด้าน	คิดแบบองค์รวมโดยใช้เหตุผล หลักฐานเชิงตรรกะ มาวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ แต่ไม่สม เหตุสมผล	คิดแบบองค์รวมโดยใช้เหตุผลหลักฐานเชิงตรรกะ มาวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ อย่างสมเหตุสมผลไม่ได้

สมรรถนะที่ 3 ความสามารถในการแก้ปัญหา (12 คะแนน)

ตัวชี้วัดที่ 3.1 ใช้กระบวนการแก้ปัญหาโดยการวิเคราะห์ปัญหา วางแผนในการแก้ปัญหาดำเนินการแก้ปัญหา

ตรวจสอบและสรุปผล

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 2 การวางแผนในการแก้ปัญหา	มีการวางแผนในการแก้ปัญหา โดยใช้ข้อมูลและรายละเอียดประกอบกรวางแผน มี ขั้นตอนของแผนงานอย่างชัดเจน และมีข้อมูลเพียงพอ	มีการวางแผนในการแก้ปัญหา โดยใช้ข้อมูลและรายละเอียดประกอบกรวางแผน มี ขั้นตอนของแผนงานอย่างชัดเจน และมีข้อมูลเพียงพอ	มีการวางแผนในการแก้ปัญหา โดยใช้ข้อมูลและรายละเอียดประกอบกรวางแผน มี ขั้นตอนของแผนงานอย่างชัดเจน และมีข้อมูลเพียงพอ	ไม่มีการวางแผนในการแก้ปัญหา
พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 3 การดำเนินการในการแก้ปัญหา	ปฏิบัติตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ ทุกขั้นตอนมีข้อมูลสนับสนุนครบถ้วนสมบูรณ์	ปฏิบัติตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ 2 ใน 3 ของขั้นตอน และมีข้อมูลสนับสนุนสมบูรณ์	ปฏิบัติตามแผนการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ 1 ใน 3 ของ ขั้นตอน และมีข้อมูลสนับสนุน สมบูรณ์	ไม่มีการปฏิบัติตามแผนการ แก้ปัญหาที่วางไว้
พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 4 สรุปผลและรายงาน	มีการสรุปผลและจัดทำรายงานอย่างถูกต้องสมบูรณ์ชัดเจน	มีการสรุปผลและจัดทำรายงาน	มีการสรุปผลการดำเนินงานแต่ไม่ได้จัดทำรายงาน	ไม่มีการสรุปและรายงานผล

ตัวชี้วัดที่ 3.2 ผลลัพธ์ที่เกิดจากการแก้ปัญหา

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 1 ผลลัพธ์ของการแก้ปัญหา	ผลงาน/ชิ้นงานที่เกิดจากการแก้ปัญหามีความถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของ หลักเหตุผลและคุณธรรม อย่างน้อยร้อยละ 80 ขึ้นไปของปัญหาที่แก้ไข	ผลงาน/ชิ้นงานที่เกิดจากการ แก้ปัญหามีความถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของ หลักเหตุผล และคุณธรรมอย่างน้อย ร้อยละ 70-79 ของ ปัญหาที่แก้ไข	ผลงาน/ชิ้นงานที่เกิดจากการ แก้ปัญหามีความถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลัก เหตุผลและคุณธรรมร้อยละ 50-69 ของปัญหาที่แก้ไข	ผลงาน/ชิ้นงานที่เกิดจากการแก้ปัญหามีความถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผลและคุณ ธรรมต่ำกว่าร้อยละ 50 ลงมาของ ปัญหาที่แก้ไข
---	---	---	---	---

สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต (3 คะแนน)

ตัวชี้วัดที่ 4.3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 2 ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถ แสดงความคิดเห็นและ ยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น	แสดงความคิดเห็น ของตนเอง รับฟัง ความคิดเห็นของ ผู้อื่น สนับสนุน หรือ คัดค้านความคิดเห็น ของผู้อื่น ด้วยกิริยา วาจาที่สุภาพ และให้ เกียรติเมื่อทำงาน ร่วมกับผู้อื่น	แสดงความคิดเห็น ของตนเอง รับฟัง ความคิดเห็น ของ ผู้อื่นเมื่อทำงานรวม กับผู้อื่น	รับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่นเมื่อทำงาน ร่วมกับผู้อื่น	มีพฤติกรรมที่ไม่สนใจ รับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่น เมื่อทำงาน ร่วมกับผู้อื่น
--	--	---	---	--

เกณฑ์การตัดสิน /ระดับคุณภาพ

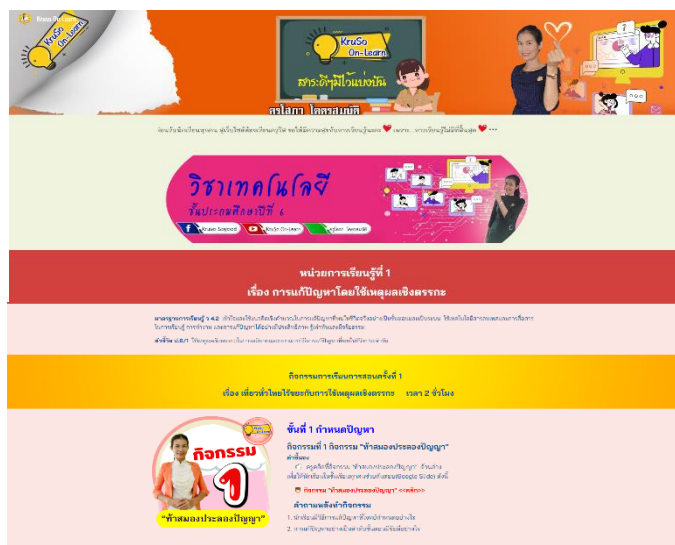
คะแนน	16 - 21	ระดับคุณภาพ	4	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	11 - 15	ระดับคุณภาพ	3	หมายถึง	ดี
คะแนน	6 - 10	ระดับคุณภาพ	3	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	0 - 5	ระดับคุณภาพ	1	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านการประเมิน

ได้คะแนนรวมในระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

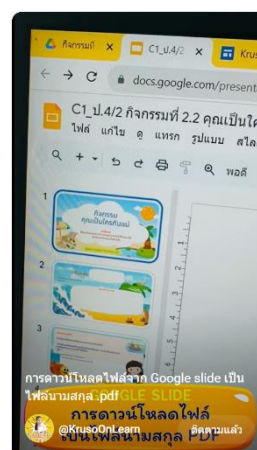
1. เว็บไซต์กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องเหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน



2. เกม “ทำสมองประลองปัญญา” (Google slide)



3. คลิปวิดีโอ เรื่อง การดาวน์โหลดไฟล์เป็นชนิด .PDF



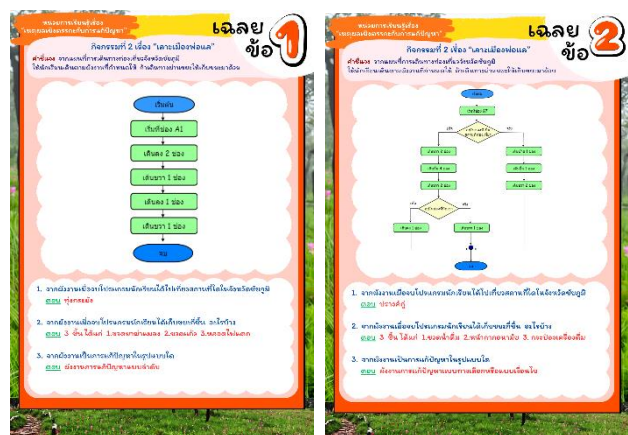
4. คลิปวิดีโอ เรื่อง ปัญหาขยะล้นเมือง



5. กิจกรรมที่ 2 เรื่อง “เลาะเมืองพ่อแล” (Google slide)



6. เฉลยกิจกรรมที่ 2 เรื่อง “เลาะเมืองพ่อแล” (Google slide)



7. Google Form ส่งงานออนไลน์กิจกรรมที่ 2 “เลาะเมืองพ่อแล”



ส่งงาน กิจกรรมที่ 2 “เลาะเมืองพ่อแล”

sopakotsombun@chalyaphum3.go.th สดับบุญธิ

ระบบบันทึกชื่อและรูปภาพที่เชื่อมกับบัญชี Google เชื่อมคุณกับไฟล์คลาวด์และส่งแบบฟอร์มนี้
อีเมลของคุณจะปรากฏในคำขอ

* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

ข้อมูลส่วนตัว

กรุณากรอกข้อมูลส่วนตัวให้ครบถ้วน

ชื่อกลุ่ม *

คำตอบของคุณ

ชื่อ-นามสกุล สมาชิก *

คำตอบของคุณ

ชั้น *

8. Google Form ส่งงานออนไลน์กิจกรรมที่ 4 “เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน”



**ส่งงาน กิจกรรมที่ 4 “เหตุผลเชิงตรรกะกับการ
แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน”**

sopakotsombun@chalyaphum3.go.th สดับบุญธิ

ระบบบันทึกชื่อและรูปภาพที่เชื่อมกับบัญชี Google เชื่อมคุณกับไฟล์คลาวด์และส่งแบบฟอร์มนี้
อีเมลของคุณจะปรากฏในคำขอ

* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

ข้อมูลส่วนตัว

กรุณากรอกข้อมูลส่วนตัวให้ครบถ้วน

ชื่อกลุ่ม *

คำตอบของคุณ

ชื่อ-นามสกุล สมาชิก *

คำตอบของคุณ

ชั้น *

9. กิจกรรมที่ 4 เรื่อง “เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน”



สถานการณ์

คุณได้ไปเจอคนไม่ใส่หน้ากากอนามัยอยู่แถวหน้าร้าน
และซื้อของมาแล้ว 3 อย่าง พอเขาจะวางถุงมือใส่หน้ากากอนามัย
โดยใส่ในกล่อง

- ไปเจอคนไม่ใส่หน้ากากอนามัย
- ซื้อของมาแล้ว 3 อย่าง
- คนไม่ใส่หน้ากากอนามัย
- คนไม่ใส่หน้ากากอนามัย

ตอบ

อย่างไรก็ตามก็ขอแนะนำทุกคนให้ใส่

ข้อ 1 50
ข้อ 2 50
ข้อ 3 50

สถานการณ์

คุณได้ไปเจอคนไม่ใส่หน้ากากอนามัยอยู่แถวหน้าร้าน
และซื้อของมาแล้ว 3 อย่าง พอเขาจะวางถุงมือใส่หน้ากากอนามัย
โดยใส่ในกล่อง

ข้อ 7

ข้อ 10

ตอบ

ข้อ 1 50
ข้อ 2 50
ข้อ 3 50



13. คลิปวิดีโอ เรื่อง วิเคราะห์โจทย์อาชีพในฝัน



14. คลิปวิดีโอ เรื่อง วิเคราะห์โจทย์ของฝากคุณยาย



15. คลิปวิดีโอ เรื่อง วิเคราะห์โจทย์ชวานากับของสามสิ่ง



16. คลิปวิดีโอ เรื่อง วิเคราะห์โจทย์ลำดับที่อลเวง



.....