

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

1. ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : ถอดรหัสลับมัจฉาชีพด้วยตรรกศาสตร์

2. ชื่อครู/หน่วยงาน : นางสาวศิรินาถ สุ่มหิรันต์

ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนประโคนชัยพิทยาคม

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 4

รูปแบบการนำไปใช้ :

- ☐ รายวิชาเฉพาะ _____
- ☒ สอดแทรกในรายวิชา คณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์ (รายวิชาเพิ่มเติม)
- ☐ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ _____

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- 3.1 นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลตรวจสอบความเสี่ยงจากรอยเท้าดิจิทัลได้ (K)
- 3.2 นักเรียนสามารถวิเคราะห์การเชื่อมโยงประพจน์ทุกรูปแบบและสร้างตารางความจริงเพื่อพิสูจน์กลไกได้ (K)
- 3.3 นักเรียนสามารถวางแผนและออกแบบขั้นตอนการรับมือภัยทางการเงินได้อย่างเป็นระบบ (P)
- 3.4 นักเรียนแสดงออกถึงความตระหนักในการใช้โซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัยและมีสติ (A)

ผลการเรียนรู้ : นักเรียนสามารถใช้การอ้างเหตุผลในการตัดสินใจและแก้ปัญหาในชีวิตจริง

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

สมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงิน และการประกันภัย (Managing Risks, Fraud and Insurance)

- 4.1 ประเภทและลักษณะของภัยทางการเงินที่อาจเกิดขึ้นกับตนเอง (H5.1K1)
- 4.2 วิธีรับมือและช่องทางการติดต่อเมื่อประสบภัยทางการเงิน (H5.2K1)
- 4.3 วิธีการใช้โซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัย (H5.3K1)
- 4.4 ตระหนักถึงภัยทางการเงินที่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา (H5.2A1)
- 4.5 รับมือกับภัยทางการเงินได้อย่างเหมาะสม เช่น อาศัยบัญชีทันทีเมื่อสงสัยว่าถูกหลอกลวง (H5.2S1)
- 4.6 ระวังการเปิดเผยหรือการบันทึกข้อมูลในโลกออนไลน์ที่อาจส่งผลกระทบต่อตนเองในอนาคต (H5.3A1)

5. ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	-



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

กระบวนการจัดการเรียนรู้ (5E Model)

ชั่วโมงที่ 1: การสร้างความสนใจและการสำรวจ (Engagement & Exploration)

ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) - 20 นาที

6.1 ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยใช้กิจกรรมใดคือเหี้ยมร้ายต่อไป ? โดยจำลองสถานการณ์ด้วยการส่งข้อความ SMS ปลอมเข้ากลุ่มไลน์ห้องเรียน เช่น ยินดีด้วย! คุณได้รับทุนการศึกษา 5,000 บาท คลิกยืนยันสิทธิ์ที่นี่...

ยินดีด้วย!
คุณได้รับทุนการศึกษา
5,000 บาท
คลิกยืนยันสิทธิ์ที่นี่

<https://shorturl.asia/7nE34>

6.2 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายประเด็นของสถานการณ์ข้างต้น เช่น ความน่าเชื่อถือของข้อมูล แรงจูงใจในการคลิกลิงก์ เหตุผลในการคลิกลิงก์

6.3 นักเรียนเข้าเว็บไซต์สแกนโจร (<https://สแกนโจร.online>) ซึ่งเป็นแบบทดสอบความรู้เท่าทันมิจาชีพ โดยให้เวลาทำแบบทดสอบ 10 นาที เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบเสร็จ ให้รายงานผลการทดสอบ และประเมินความรู้เท่าทันมิจาชีพของตนเอง โดยครูสุ่มเลือกคนที่ได้คะแนนมากและคะแนนน้อย เพื่อให้นักเรียนนำเสนอแนวคิดในการตอบแบบทดสอบ

6.4 ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิด เช่น ถ้าข้อมูลในเว็บไซต์สแกนโจรบอกว่าเบอร์นี้มีประวัติการโกง นักเรียนจะคลิกหรือไม่ ข้อมูลที่ปรากฏในเว็บไซต์นี้มาจากแหล่งที่น่าเชื่อถือหรือไม่ เพื่อเชื่อมโยงสู่เรื่อง Digital Footprint

6.5 นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการเรียนเรื่องรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint)

ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) - 40 นาที

6.6 นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมในการกิจ Digital Detective แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 4-5 คน โดยให้แต่ละกลุ่มสืบค้นประเภทและลักษณะของภัยทางการเงิน (H5.1K1)

ตัวอย่างการสืบค้น ประเภทและลักษณะของภัยทางการเงิน (อัปเดตปี 2024 – 2025)

- แก๊งคอลเซ็นเตอร์ (Call Center Scam) : หลอกให้กลัว (เช่น แอปอ้างเป็นตำรวจ/เจ้าหน้าที่รัฐ) หรือหลอกให้โอนเงิน (เช่น แจ้งว่าได้รางวัล)
- แอปพลิเคชันดูดเงิน (Remote Access Trojan-RAT) : มิจาชีพหลอกให้ติดตั้งแอปพลิเคชันปลอมที่ใช้ช่องโหว่ Accessibility Service ควบคุมโทรศัพท์มือถือจากระยะไกล แล้วโอนเงินออก
- หลอกลงทุน (Investment Scam) : ชักชวนลงทุนในหุ้น สกุลเงินดิจิทัล หรือระดมทุนที่ให้ผลตอบแทนสูงผิดปกติในเวลาอันสั้น
- หลอกโอนเงิน/ขายสินค้าออนไลน์ (E-commerce Fraud) : หลอกซื้อขายสินค้า โอนเงินแล้วไม่ได้ของ หรือหลอกให้ทำงานพิเศษที่ต้องโอนเงินค่าสมัครก่อน



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

- ภัยทางไซเบอร์รูปแบบใหม่ : เช่น Ransomware 3.0 (ล็อกข้อมูล) Deepfake Fraud (ใช้ AI ปลอมเสียง/ภาพ) และ AI-Powered Phishing)
- 6.7 นักเรียนสืบค้นข่าวล่าสุดในรอบเดือนที่เกี่ยวข้องกับประเภทและลักษณะของภัยทางการเงินที่นักเรียนสนใจ พร้อมระบุแหล่งที่มา
- 6.8 นักเรียนระบุรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint) ที่มีฉาชีพมักใช้เข้าถึงตัวเหยื่อ เช่น ข้อมูลส่วนตัวใน Facebook เบอร์โทรศัพท์ที่เปิดเผยจากแอปพลิเคชันชื่อของออนไลน์

ชั่วโมงที่ 2: การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)

ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) - 60 นาที

- 6.1 ในการการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์ เรื่องตรรกศาสตร์ โดยครูนำเสนอตารางค่าความจริง นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายการเชื่อมประพจน์ซึ่งจะมีค่าความจริงเป็นจริง (T) และมีค่าความจริงเป็นเท็จ (F)

p	q	$p \wedge q$	$p \vee q$	$p \rightarrow q$	$p \leftrightarrow q$
T	T	T	T	T	T
T	F	F	T	F	F
F	T	F	T	T	F
F	F	F	F	T	T

- 6.2 ครูนำเสนอตัวอย่างการเปลี่ยนประโยคเงื่อนไขของมิจาชีพให้เป็นสัญลักษณ์ทางตรรกศาสตร์ เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนได้นำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ในรูปแบบ “ถ้า p แล้ว q” ($p \rightarrow q$)
- p: เงื่อนไขที่มิจาชีพให้เราทำ (เช่น คลินิกโฆษณา โอนค่าธรรมเนียม กรอกข้อมูลส่วนตัว)
 - q: สิ่งตอบแทนที่มิจาชีพสัญญา (เช่น ได้กำไรสูง ได้รางวัล ได้เงินกู้รวดเร็ว)
 - กรณี $T \rightarrow F$ (เหตุเป็นจริง แต่ผลเป็นเท็จ) : นักเรียนโอนเงิน (p เป็นจริง) แต่ไม่ได้รับรางวัล (q เป็นเท็จ) ผลลัพธ์ทางตรรกศาสตร์คือเท็จ (โดนหลอก)
- 6.3 นักเรียนทำกิจกรรมในภารกิจ Truth Table of Scams ให้นักเรียนสร้างตารางค่าความจริง และร่วมกันวิเคราะห์กรณีที่เกิดขึ้นจริงในสังคม
- 6.4 ครูและนักเรียนนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้โดยแสดงออกถึงความตระหนักรู้ต่อภัยคุกคามทางการเงินที่มีความสลับซับซ้อนในปัจจุบัน (H5.2A1) พร้อมทั้งระบุถึงแนวทางการป้องกันความเสี่ยงด้วยการใช้สติและวิจารณญาณในการวิเคราะห์ข้อมูลก่อนการตัดสินใจทางธุรกรรมทุกประเภท

ชั่วโมงที่ 3: การขยายความรู้และการประเมินผล (Elaboration & Evaluation)

ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) - 30 นาที

- 6.1 นักเรียนทำกิจกรรมในภารกิจ Design your Security แต่ละกลุ่มออกแบบแผนผังขั้นตอน (Flowchart) การรับมือเมื่อประสบภัย (H5.2S1) โดยใช้แอปพลิเคชันที่นักเรียนถนัด และเนื้อหาที่นำเสนอต้องมีช่องทางการติดต่อขอความช่วยเหลือ เช่น เบอร์ศูนย์รับแจ้งเหตุภัยทางการเงิน (H5.2K1) และขั้นตอนการลดย่อยเท้าดิจิทัลของตนเอง (H5.3K1)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ขั้นประเมินผล (Evaluation) - 30 นาที

6.2 นักเรียนนำเสนอผลงานในภารกิจ Design your Security และแสดงความคิดเห็นต่อผลงานของกลุ่มอื่น ๆ
ใช้รูปแบบ Gallery Walk โดยใช้สติ๊กเกอร์สี (เขียว-เข้าใจง่าย เหลือง-ควรเพิ่มข้อมูล)

6.3 นักเรียนเขียนสะท้อนคิดสั้น ๆ ว่า ความรู้ทางตรรกศาสตร์ในวันนี้จะเปลี่ยนวิธีการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน
ในวันพรุ่งนี้ได้อย่างไร ? (H5.3A1)

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การผ่านประเมิน
1. นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลตรวจสอบความเสี่ยงจากรอยเท้าดิจิทัลได้	แบบบันทึกกิจกรรมภารกิจสแกนโจร	นักเรียนระบุระดับความเสี่ยงและอธิบายเหตุผลประกอบจากข้อมูลรอยเท้าดิจิทัลที่ค้นพบได้ถูกต้องในระดับ "ดี" ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์การเชื่อมโยงพจนานุกรมรูปแบบและสร้างตารางความจริงเพื่อพิสูจน์กลโกงได้	ใบงาน Truth Table of Scams	สามารถแปลงข้อความมิจาชีพเป็นสัญลักษณ์ทางตรรกศาสตร์ และสรุปค่าความจริงในกรณีต่างๆ ได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ของโจทย์ที่กำหนด
3. นักเรียนสามารถวางแผนและออกแบบขั้นตอนการรับมือภัยทางการเงินได้อย่างเป็นระบบ	แบบประเมินผลงาน Design your Security (Flowchart)	ผลงานมีขั้นตอนการแก้ปัญหาที่ชัดเจนครอบคลุมการติดต่อหน่วยงานความช่วยเหลือ และระบุวิธีลดรอยเท้าดิจิทัลได้ครบถ้วน
4. นักเรียนแสดงออกถึงความตระหนักในการใช้โซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัยและมีสติ	แบบสรุปการสะท้อนคิด (Exit Ticket)	นักเรียนสามารถเขียนอธิบายแนวทางการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้งานออนไลน์ของตนเองในอนาคตได้อย่างเป็นรูปธรรม

เกณฑ์การประเมินกิจกรรม "ภารกิจสแกนโจร" และการวิเคราะห์รอยเท้าดิจิทัล

รายการประเมิน	ระดับ 3 (ดีเยี่ยม)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
1.1 ทักษะการใช้เครื่องมือ	สามารถเข้าถึงและใช้งานเว็บไซต์สแกนโจร เพื่อตรวจสอบเบอร์/บัญชีได้คล่องแคล่วและถูกต้อง	ใช้งานเว็บไซต์ได้ตามขั้นตอนแต่อาจต้องได้รับคำแนะนำในบางเมนู	ไม่สามารถเข้าใช้งานหรือกรอกข้อมูลในเว็บไซต์ได้ด้วยตนเอง
1.2 การประเมินความเสี่ยง	วิเคราะห์ได้ว่าข้อมูลรอยเท้าดิจิทัลใดที่นำไปสู่ความเสี่ยงทางการเงินได้อย่างมีเหตุผล	ระบุความเสี่ยงได้ตามข้อมูลที่ปรากฏในเว็บ แต่ยังอธิบายความเชื่อมโยงได้ไม่ชัดเจน	รายงานผลตามเว็บได้แต่ไม่สามารถระบุได้ว่าข้อมูลนั้นส่งผลเสียอย่างไร



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ



เกณฑ์การประเมินจากกิจกรรมภารกิจ Truth Table of Scams

รายการประเมิน	ระดับ 3 (ดีเยี่ยม)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
2.1 การแปลงสถานการณ์เป็นสัญลักษณ์	เปลี่ยนประโยคมีจฉีพเป็นสัญลักษณ์ $\wedge \vee \rightarrow \leftrightarrow \sim$ ได้ถูกต้องทุกรูปแบบ	เปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ (เช่น ได้เฉพาะ $\rightarrow$)	ไม่สามารถแยกประพจน์ย่อย $p \vee q$ หรือเลือกตัวเชื่อมได้ถูกต้อง
2.2 ความแม่นยำของตารางความจริง	สร้างตารางค่าความจริงครบทุกกรณีและแสดงค่าความจริงได้ถูกต้อง 100%	สร้างตารางความจริงได้ แต่อาจมีข้อผิดพลาดในบางกรณี (ไม่เกิน 2 จุด)	ค่าความจริงในตารางผิดพลาดหลายจุดจนไม่สามารถนำไปวิเคราะห์ต่อได้
2.3 การสรุปผลเพื่อล่ามิจฉีพ	ระบุกรณีที่ค่าความจริงเป็นเท็จ เพื่อชี้จุดที่โดนหลอกได้อย่างแม่นยำ	ระบุได้ว่ากรณีใดคือการโดนหลอก แต่ยังอธิบายเหตุผลทางตรรกะได้ไม่สมบูรณ์	ไม่สามารถระบุได้ว่าค่าความจริงในตารางสัมพันธ์กับการถูกหลอกอย่างไร

เกณฑ์การประเมินจากผลงาน Design your Security

รายการประเมิน	ระดับ 3 (ดีเยี่ยม)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
3.1 ความสมเหตุสมผลของขั้นตอน	วางแผนการรับมือภัยทางการเงิน เป็นลำดับขั้นตอนที่ปฏิบัติได้จริงและมีประสิทธิภาพ	มีขั้นตอนการรับมือพื้นฐาน (เช่น แจ้งความ) แต่ลำดับขั้นตอนอาจสลับกันบางจุด	ขั้นตอนไม่ชัดเจน หรือไม่ระบุวิธีแก้ปัญหาที่ตรงจุดเมื่อเกิดภัย
3.2 ความครบถ้วนของข้อมูลสนับสนุน	ระบุเบอร์ศูนย์รับแจ้งเหตุ และวิธีลดรอยเท้าดิจิทัล ได้ครบถ้วนและเป็นปัจจุบัน	ระบุข้อมูลติดต่อได้ถูกต้อง แต่อาจขาดวิธีการป้องกันรอยเท้าดิจิทัล	ข้อมูลติดต่อไม่ถูกต้อง หรือไม่ครบถ้วนตามที่กำหนดในภารกิจ

เกณฑ์การประเมินจากการสะท้อนคิด (Exit Ticket) และการอภิปรายในชั้นเรียน

รายการประเมิน	ระดับ 3 (ดีเยี่ยม)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
4.1 คุณภาพของการสะท้อนคิด	อธิบายได้ชัดเจนว่าตรรกศาสตร์จะเปลี่ยนวิธีการใช้โซเชียลมีเดียของตนได้อย่างไร	เขียนสะท้อนคิดได้ แต่อาจเป็นเพียงการสรุปสิ่งที่เรียนโดยไม่เชื่อมโยงกับพฤติกรรมตนเอง	เขียนสะท้อนคิดสั้นเกินไป หรือไม่แสดงถึงการวิเคราะห์การใช้งานออนไลน์
4.2 ความตระหนักรู้เชิงป้องกัน	แสดงออกถึงความระมัดระวัง (สติ) และตระหนักถึงภัยทางการเงินที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา	แสดงความตระหนักรู้เมื่อได้รับการกระตุ้นจากครูหรือเพื่อนในกลุ่ม	ยังไม่แสดงความกังวลหรือตระหนักถึงผลกระทบของข้อมูลที่ทิ้งไว้ในโลกออนไลน์



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน
กิจกรรมใครคือเหยื่อรายต่อไป ?

สถานการณ์

ยินดีด้วย!
คุณได้รับทุนการศึกษา
5,000 บาท
คลิกยืนยันสิทธิ์ที่นี่

คลิกยืนยันสิทธิ์ที่นี่ <https://shorturl.asia/7nE34>

ผลจากการคลิกยืนยันสิทธิ์

ใครคือเหยื่อรายต่อไป?

คุณคลิกเข้ามา
แสดงว่า**คุณถูกหลอกแล้ว**

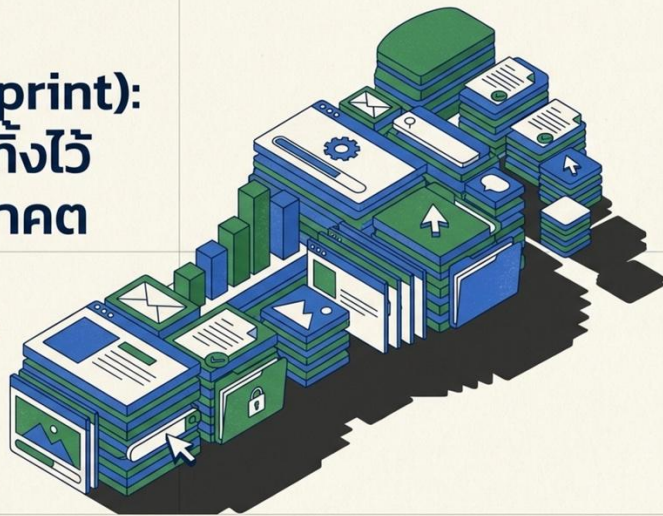


การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

เอกสารประกอบการเรียน เรื่องรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint)

รอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint): ร่องรอยที่คุณทิ้งไว้ อาจกำหนดอนาคต ของคุณ

คู่มือเอาชีวิตรอดและสร้าง
ตัวตนบนโลกออนไลน์
สำหรับวัยรุ่น



NotebookLM



NotebookLM

ร่องรอยแบบตั้งใจ (Active Footprint)



ข้อมูลที่คุณตั้งใจสร้างและเผยแพร่ด้วยตัวเอง
ที่คุณควบคุมได้ว่าจะให้ใครเห็น

- โพสต์รูปถ่ายและวิดีโอ
- คอมเมนต์รีวิวสินค้า
- ส่งอีเมล
- สมัครสมาชิกเว็บไซต์

ร่องรอยแบบไม่ตั้งใจ (Passive Footprint)



ข้อมูลที่คุณทิ้งไว้โดยไม่ตั้งใจโดยอัตโนมัติ
ซึ่งซ่อนอยู่เบื้องหลังและคุณอาจไม่รู้ตัว

- ประวัติการค้นหา (Search History)
- คุกกี้ (Cookies)
- หมายเลข IP Address
- การติดตามพฤติกรรมจากแอปพลิเคชัน

NotebookLM

47% ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเคยค้นหาชื่อตัวเอง...
เพราะคนอื่นที่กำลังค้นหาคุณอยู่เช่นกัน!
(60% พบข้อมูลที่เกี่ยวข้องจริงๆ)



NotebookLM

เมื่อร่องรอย... ย้อนกลับมาทำร้าย (The Dark Side)



การเปิดเผยมากเกินไป:
การแชร์ข้อมูลส่วนตัวหรือ
สิ่งที่ไม่ควรเปิดเผย
อาจถูกใช้ในทางที่ผิด



ร่องรอยที่ไม่ถูกต้อง:
ข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือไม่จริง
อาจถูกเผยแพร่และสร้างความเสียหาย
หากไม่ได้รับการแก้ไข



พลาโตทางสังคม:
โพสต์หรือข้อความที่แสดงถึง
ทัศนคติที่ไม่ดีต่อสังคม
อาจทำให้คุณถูกมองว่า
เป็นคนที่ไม่ดี

NotebookLM



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ใบกิจกรรม

ภารกิจ Digital Detective

กลุ่มที่..... สมาชิกกลุ่มละ 4-5 คน สมาชิก ได้แก่

1. เลขที่
2. เลขที่
3. เลขที่
4. เลขที่
5. เลขที่

ภารกิจย่อย 1 สืบค้นประเภทและลักษณะของภัยทางการเงิน พร้อมระบุแหล่งที่มาเพื่อการอ้างอิง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ภารกิจย่อย 2 สืบค้นข่าวล่าสุดในรอบเดือนที่เกี่ยวข้องกับประเภทและลักษณะของภัยทางการเงินที่
นักเรียนสนใจ พร้อมระบุแหล่งที่มาเพื่อการอ้างอิง

ภารกิจย่อย 3 ระบุรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint) ที่มีอาชีพมักใช้เข้าถึงตัวเหยื่อ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ภารกิจย่อย 4 จัดทำสรุปเป็นอินโฟกราฟฟิก



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ใบกิจกรรม

ภารกิจ Truth Table of Scams

กลุ่มที่..... สมาชิกกลุ่มละ 4-5 คน สมาชิก ได้แก่

1. เลขที่
2. เลขที่
3. เลขที่
4. เลขที่
5. เลขที่

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม เปลี่ยนประโยคเงื่อนไขของมิจฉาชีพให้เป็นสัญลักษณ์ทางตรรกศาสตร์ และเลือกกรณีของการเชื่อมประพจน์จากตารางค่าความจริง 1 กรณี และร่วมกันวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม

p	q	$p \wedge q$	$p \vee q$	$p \rightarrow q$	$p \leftrightarrow q$
T	T				
T	F				
F	T				
F	F				

รูปแบบ.....

- p :
- q :
- ผลการวิเคราะห์สถานการณ์
.....
.....
.....
.....



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ : ภาพประกอบในเอกสารฉบับนี้ ได้รับความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล (และ
ผู้ปกครอง) เพื่อการเผยแพร่ผลงานทางการศึกษาและประชาสัมพันธ์กิจกรรมโรงเรียน โดยเป็นไปตามพระราชบัญญัติ
คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (PDPA)

กิจกรรมใดคือเหยื่อรายต่อไป ?



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

นักเรียนนำเสนอผลการทดสอบในเว็บไซต์ "สแกนโจร" (<https://สแกนโจร.online>)



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

นักเรียนนำเสนอผลงานในภารกิจ Design your Security
และแสดงความคิดเห็นต่อผลงานของกลุ่มอื่น ๆ ใช้รูปแบบ Gallery Walk



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

