

ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง การสร้างและแสดงสิทธิ์ความเป็นเจ้าของผลงาน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ2
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว22104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สมาชิกกลุ่มที่

1. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... 2. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่.....
3. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่..... 4. ชื่อ - นามสกุล..... เลขที่.....

ตอนที่ 2 คำชี้แจง ให้นักเรียนออกแบบผลงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนและแสดงสิทธิ์ความเป็นเจ้าของ