



คู่มือผู้สอน

กิจกรรมในชั้นเรียน Google สไลด์

ไม่ตกหลุมพรางกลลวง

คุณต้องช่วยให้เด็กๆ เข้าใจว่าผู้คนและสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์อาจไม่ได้เป็นอย่างที่เห็น ความสามารถในการแยกแยะระหว่างข้อมูลจริงและเท็จ โดยเฉพาะเรื่องของฟิชเชอร์ เป็นบทเรียนที่สำคัญอย่างยิ่งต่อความปลอดภัยในโลกออนไลน์

ภาพรวมของเกม

เปิด**บทเรียน Google สไลด์เรื่อง "ไม่ตกหลุมพรางกลลวง"** ให้ชั้นเรียนของคุณดู นักเรียนควรระบุในบทเรียนได้ว่า ตัวอย่างอีเมลฉบับไหน "จริง" ฉบับไหน "ปลอม" แล้วยกสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องของขึ้นตามนั้น

เป้าหมายของเกม

ให้นักเรียนระบุว่าตัวอย่างอีเมลที่ใหญ่เป็นของจริงหรือของปลอมได้อย่างถูกต้อง

ส่วนประกอบของเกม

- [บทเรียน Google สไลด์เรื่อง "ไม่ตกหลุมพรางกลลวง"](#)
- [ป้ายสัญลักษณ์ "จริง" กับ "ปลอม"](#)
- ไม้อิเล็กทรอนิกส์ (ไม่บังคับ ไม่ได้เตรียมไว้ให้)

วิธีการ

1. พิมพ์และแจกจ่ายสัญลักษณ์พร้อมไม้อิเล็กทรอนิกส์ให้นักเรียนนำไปติดกาวเข้าด้วยกัน
2. เข้าสู่บทเรียน Google สไลด์ร่วมกับนักเรียน
3. หลังจบบตัวอย่างอีเมลแต่ละอัน บอกให้นักเรียนยกสัญลักษณ์ "จริง" หรือ "ปลอม" ว่าข้อไหนเป็นคำตอบที่เหมาะสมที่สุดเพื่อแสดงว่าแต่ละคนคิดอย่างไร
4. อภิปรายคำตอบที่ถูกต้องหลังเสร็จสิ้นแต่ละเหตุการณ์