

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

รหัสวิชา พ33208

รายวิชา บริหารจัดการนันทนาการ

ผู้จัดทำ นายสรวิธ พรหมมาศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นนันทนาการและค่ายพักแรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นนันทนาการและค่ายพักแรม

เวลา 4 ชั่วโมง

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะ สำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผล และ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
มาตรฐาน การเรียนรู้ พ 3.1 ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 1 - 5	1. อธิบาย ความสำคัญ และ ความหมายของ นันทนาการและ ค่ายพักแรมได้ 2. นำความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับ นันทนาการและ ค่ายพักแรมไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 3. เข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับจิ นันทนาการและ ค่ายพักแรมด้วย ความสนใจใฝ่เรียนรู้	1. ประเภทค่ายพัก แรม 2. ลักษณะและ รูปแบบ ของค่ายพักแรม	1. ความสามารถ ในการสื่อสาร 2. ความสามารถ ในการคิด 3. ความสามารถ ในการใช้ เทคโนโลยี	3.มีวินัย 4.ใฝ่เรียนรู้ 5.อยู่อย่าง พอเพียง 6.มุ่งมั่นในการ ทำงาน 8.มีจิต สาธารณะ	1. ผลการทำ แบบทดสอบ ก่อนเรียน/ หลังเรียน 2. แบบฝึกหัด 3. ผลการทำ ใบงาน	1. กิจกรรมการ เรียนรู้แบบบูรณาการ 2. กิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active Learning 3. สอดแทรกความรู้ การดำเนินชีวิตโดย การใช้หลักปรัชญา ของเศรษฐกิจ พอเพียง	3 ด้าน 1. ด้านความรู้ ความเข้าใจ 2.ด้านทักษะ กระบวนการ 3.ด้าน คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	1. powerpoint 2. ใบความรู้ 3. ใบงาน 4. Google Classroom

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

รหัสวิชา พ33208

รายวิชา บริหารจัดการนันทนาการ

ผู้จัดทำ นายสราวุธ พรหมมาศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง กิจกรรมนันทนาการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 กิจกรรมนันทนาการ

เวลา 4 ชั่วโมง

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตัวชี้วัด/ ผลการ เรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผล และ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
มาตรฐาน การเรียนรู้ พ 3.1 ผลการ เรียนรู้ ข้อที่ 1 - 5	1. บอกความสำคัญ และ ความหมายของประเภท ลักษณะ และรูปแบบของ กิจกรรมนันทนาการ ได้ 2. นำความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับประเภท ลักษณะ และรูปแบบของนันทนาการ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ 3. เข้าร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้เกี่ยวกับประเภท ลักษณะ และรูปแบบของ กิจกรรมนันทนาการด้วย ความสนใจใฝ่เรียนรู้	1. ประเภท กิจกรรม นันทนาการ 2. ลักษณะ และรูปแบบ ของกิจกรรม นันทนาการ	1. ความสามารถ ในการสื่อสาร 2. ความสามารถ ในการคิด 3. ความสามารถ ในการใช้ เทคโนโลยี	3.มีวินัย 4.ใฝ่เรียนรู้ 5.อยู่อย่าง พอเพียง 6.มุ่งมั่นใน การทำงาน 8.มีจิต สาธารณะ	1. ผลการทำ แบบทดสอบ ก่อนเรียน/หลัง เรียน 2. แบบฝึกหัด 3. ผลการทำ ใบงาน	1. กิจกรรมการ เรียนรู้แบบบูรณา การ 2. กิจกรรมการ เรียนรู้ แบบ Active Learning 3. สอดแทรก ความรู้การดำเนิน ชีวิตโดยการใช้หลัก ปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง	3 ด้าน 1. ด้านความรู้ ความเข้าใจ 2.ด้านทักษะ กระบวนการ 3.ด้าน คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	1. powerpoint 2. ใบความรู้ 3. ใบงาน 4. Google Classroom

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

รหัสวิชา พ33208

รายวิชา บริหารจัดการนันทนาการ

ผู้จัดทำ นายสราวุธ พรหมมาศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง กิจกรรมนันทนาการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เกมกิจกรรมนันทนาการ (1)

เวลา 4 ชั่วโมง

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะ สำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผล และ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
มาตรฐาน การเรียนรู้ พ 3.1 ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 1 - 5	1. บอกความสำคัญ และความหมายของ เกมกิจกรรม นันทนาการได้ 2. นำความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับ เกมกิจกรรม นันทนาการไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 3. เข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับกม กิจกรรม นันทนาการด้วย ความสนใจ ใฝ่ เรียนรู้	1. เกมเบ็ดเตล็ด 2. เกมนำ	1. ความสามารถ ในการสื่อสาร 2. ความสามารถ ในการคิด 3. ความสามารถ ในการใช้ เทคโนโลยี	3.มีวินัย 4.ใฝ่เรียนรู้ 5.อยู่อย่าง พอเพียง 6.มุ่งมั่นในการ ทำงาน 8.มีจิต สาธารณะ	1. ผลการทำ แบบทดสอบ ก่อนเรียน/ หลังเรียน 2. แบบฝึกหัด 3. ผลการทำ ใบงาน	1. กิจกรรมการ เรียนรู้แบบบูรณาการ 2. กิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active Learning 3. สอดแทรกความรู้ การดำเนินชีวิตโดย การใช้หลักปรัชญา ของเศรษฐกิจ พอเพียง	3 ด้าน 1. ด้านความรู้ ความเข้าใจ 2.ด้านทักษะ กระบวนการ 3.ด้าน คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	1. powerpoint 2. ใบความรู้ 3. ใบงาน 4. Google Classroom

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

รหัสวิชา พ33208

รายวิชา บริหารจัดการนันทนาการ

ผู้จัดทำ นายสราวุธ พรหมมาศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง กิจกรรมนันทนาการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เกมกิจกรรมนันทนาการ (2)

เวลา 4 ชั่วโมง

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะ สำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผล และ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
มาตรฐาน การเรียนรู้ พ 3.1 ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 1 - 5	1. บอกความสำคัญ และความหมายของ เกมกิจกรรม นันทนาการได้ 2. นำความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับ เกมกิจกรรม นันทนาการไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 3. เข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับกม กิจกรรม นันทนาการด้วย ความสนใจ ใฝ่ เรียนรู้	1. เกมพลัดเปลี่ยน 2. การละเล่น พื้นเมือง	1.ความสามารถ ในการสื่อสาร 2.ความสามารถ ในการคิด 3.ความสามารถ ในการใช้ เทคโนโลยี	3.มีวินัย 4.ใฝ่เรียนรู้ 5.อยู่อย่าง พอเพียง 6.มุ่งมั่นใน การทำงาน 8.มีจิต สาธารณะ	1. ผลการทำ แบบทดสอบ ก่อนเรียน/ หลังเรียน 2. แบบฝึกหัด 3. ผลการทำ ใบงาน	1. กิจกรรมการ เรียนรู้แบบบูรณาการ 2. กิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active Learning 3. สอดแทรกความรู้ การดำเนินชีวิตโดย การใช้หลักปรัชญา ของเศรษฐกิจ พอเพียง	3 ด้าน 1. ด้านความรู้ ความเข้าใจ 2.ด้านทักษะ กระบวนการ 3.ด้าน คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	1. powerpoint 2. ใบความรู้ 3. ใบงาน 4. Google Classroom

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

รหัสวิชา พ33208

รายวิชา บริหารจัดการนันทนาการ

ผู้จัดทำ นายสราวุธ พรหมมาศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ค่ายพักแรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ค่ายพักแรม

เวลา 4 ชั่วโมง

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผล และ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
มาตรฐาน การเรียนรู้ พ 3.1 ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 1 - 5	1. บอกความสำคัญ และความหมาย ประเภท ลักษณะและ รูปแบบค่ายพักแรมได้ 2. นำความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับประเภท ลักษณะและรูปแบบ ค่ายพักแรมไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้ 3. เข้าร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับประเภท ลักษณะและรูปแบบ ค่ายพักแรมด้วยความ สนใจใฝ่เรียนรู้	1. ประเภทค่าย พักแรม 2. ลักษณะและ รูปแบบ ของค่ายพักแรม	1. ความสามารถ ในการสื่อสาร 2. ความสามารถ ในการคิด 3. ความสามารถ ในการใช้ เทคโนโลยี	3.มีวินัย 4.ใฝ่เรียนรู้ 5.อยู่อย่าง พอเพียง 6.มุ่งมั่นในการ ทำงาน 8.มีจิต สาธารณะ	11. ผลการทำ แบบทดสอบ ก่อนเรียน/ หลังเรียน 2. แบบฝึกหัด 3. ผลการทำ ใบงาน	1. กิจกรรมการ เรียนรู้แบบบูรณาการ 2. กิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active Learning 3. สอดแทรกความรู้ การดำเนินชีวิตโดย การใช้หลักปรัชญา ของเศรษฐกิจ พอเพียง	3 ด้าน 1. ด้านความรู้ ความเข้าใจ 2.ด้านทักษะ กระบวนการ 3.ด้าน คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	1. powerpoint 2. ใบความรู้ 3. ใบงาน 4. Google Classroom

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

รหัสวิชา พ33208

รายวิชา บริหารจัดการนันทนาการ

ผู้จัดทำ นายสราวุธ พรหมมาศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ค่ายพักแรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 กิจกรรมค่ายพักแรม (1)

เวลา 4 ชั่วโมง

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะ สำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผล และ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
มาตรฐาน การเรียนรู้ พ 3.1 ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 1 - 5	1. บอกความสำคัญ และความหมายของ กิจกรรมค่ายพัก แรมได้ 2. นำความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับ กิจกรรมค่ายพัก แรมไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 3. เข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับ กิจกรรมค่ายพัก แรมด้วยความสนใจ ใฝ่เรียนรู้	1. กิจกรรมกลุ่ม สัมพันธ์ 2. กิจกรรม ประกอบเพลง 3. กิจกรรมรอบกอง ไฟ	1. ความสามารถ ในการสื่อสาร 2. ความสามารถ ในการคิด 3. ความสามารถ ในการใช้ เทคโนโลยี	3.มีวินัย 4.ใฝ่เรียนรู้ 5.อยู่อย่าง พอเพียง 6.มุ่งมั่นในการ ทำงาน 8.มีจิต สาธารณะ	1. ผลการทำ แบบทดสอบ ก่อนเรียน/ หลังเรียน 2. แบบฝึกหัด 3. ผลการทำ ใบงาน	1. กิจกรรมการ เรียนรู้แบบบูรณาการ 2. กิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active Learning 3. สอดแทรกความรู้ การดำเนินชีวิตโดย การใช้หลักปรัชญา ของเศรษฐกิจ พอเพียง	3 ด้าน 1. ด้านความรู้ ความเข้าใจ 2.ด้านทักษะ กระบวนการ 3.ด้าน คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	1. powerpoint 2. ใบความรู้ 3. ใบงาน 4. Google Classroom

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

รหัสวิชา พ33208

รายวิชา บริหารจัดการนันทนาการ

ผู้จัดทำ นายสรารัฐ พรหมมาศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ค่ายพักแรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 กิจกรรมค่ายพักแรม (2)

เวลา 4 ชั่วโมง

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะ สำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผล และ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
มาตรฐาน การเรียนรู้ พ 3.1 ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 1 - 5	1. บอกความสำคัญ และความหมายของ กิจกรรมค่ายพักแรม ได้ 2. นำความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับกิจกรรมค่าย พักแรมไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 3. เข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับ กิจกรรมค่ายพักแรม ด้วยความสนใจใฝ่ เรียนรู้	1. กิจกรรมละลาย พฤติกรรม 2. กิจกรรมวอร์ค แรลลี่ (walk rally) 3. กิจกรรมเสริม ประสบการณ์ การเรียนรู้	1. ความสามารถ ในการสื่อสาร 2. ความสามารถ ในการคิด 3. ความสามารถ ในการใช้ เทคโนโลยี	3.มีวินัย 4.ใฝ่เรียนรู้ 5.อยู่อย่าง พอเพียง 6.มุ่งมั่นในการ ทำงาน 8.มีจิต สาธารณะ	1. ผลการทำ แบบทดสอบ ก่อนเรียน/ หลังเรียน 2. แบบฝึกหัด 3. ผลการทำ ใบงาน	1. กิจกรรมการ เรียนรู้แบบบูรณาการ 2. กิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active Learning 3. สอดแทรกความรู้ การดำเนินชีวิตโดย การใช้หลักปรัชญา ของเศรษฐกิจ พอเพียง	3 ด้าน 1. ด้านความรู้ ความเข้าใจ 2.ด้านทักษะ กระบวนการ 3.ด้าน คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	1. powerpoint 2. ใบความรู้ 3. ใบงาน 4. Google Classroom

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

รหัสวิชา พ33208

รายวิชา บริหารจัดการนันทนาการ

ผู้จัดทำ นายสรารัฐ พรหมมาศ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง กิจกรรมนันทนาการและค่ายพักแรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 แนวทางการนำกิจกรรมนันทนาการและค่ายพักแรมไปเผยแพร่

เวลา 6 ชั่วโมง

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะ สำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผล และ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
มาตรฐาน การเรียนรู้ พ 3.1 ผลการเรียนรู้ ข้อที่ 1 - 5	1. บอกความสำคัญ และความหมาย การนำกิจกรรม นันทนาการและค่าย พักแรมไปเผยแพร่ได้ 2. นำความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับแนวทางการ นำกิจกรรมนันทนา การและค่ายพักแรม ไปเผยแพร่และใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 3. เข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับแนว ทางการนำกิจกรรม นันทนาการและค่าย พักแรมไปเผยแพร่	การนำกิจกรรม นันทนาการและ ค่ายพักแรมไป เผยแพร่	1. ความสามารถ ในการสื่อสาร 2. ความสามารถ ในการคิด 3. ความสามารถ ในการใช้ เทคโนโลยี	3.มีวินัย 4.ใฝ่เรียนรู้ 5.อยู่อย่าง พอเพียง 6.มุ่งมั่นในการ ทำงาน 8.มีจิต สาธารณะ	1. ผลการทำ แบบทดสอบ ก่อนเรียน/ หลังเรียน 2. แบบฝึกหัด 3. ผลการทำ ใบงาน	1. กิจกรรมการ เรียนรู้แบบบูรณาการ 2. กิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active Learning 3. สอดแทรกความรู้ การดำเนินชีวิตโดย การใช้หลักปรัชญา ของเศรษฐกิจ พอเพียง	3 ด้าน 1. ด้านความรู้ ความเข้าใจ 2.ด้านทักษะ กระบวนการ 3.ด้าน คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์	1. powerpoint 2. ใบความรู้ 3. ใบงาน 4. Google Classroom

