

นวัตกรรมการเรียนรู้

การใช้เกมคอมพิวเตอร์ในการสอน
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ปีการศึกษา

2563



นางสาวสุภาพร พวงเพชร
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2

นวัตกรรมการเรียนรู้

ชื่อนวัตกรรม

การใช้เกมคอมพิวเตอร์ในการสอน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องอุปกรณ์
คอมพิวเตอร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผู้ดำเนินการ

นางสาวสุภาพร พวงเพชร
ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านปะต๋าดบุวิทยา

ปีการศึกษา 2563

โรงเรียนบ้านปะต๋าดบุวิทยา

ตำบลป่าซัน อำเภอพลับพลาชัย จังหวัดบุรีรัมย์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2

กระทรวงศึกษาธิการ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

ที่ / ๒๕๖๓

วันที่ เดือน..... พ.ศ. ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตใช้นวัตกรรม

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวสุภาพร พวงเพชร ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา อำเภอพลับพลาชัย จังหวัดบุรีรัมย์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต ๒ ได้รับมอบหมายให้จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๓ ความดังแจ้งแล้วนั้น

ในการนี้ ข้าพเจ้าได้จัดเตรียมการสอนโดยการวิเคราะห์ผู้เรียนและพบสภาพที่เป็นปัญหาในการเรียนการสอน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จึงได้วางแผนเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในส่วนที่รับผิดชอบ โดยได้จัดทำนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ เพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรต่อไป ชื่อนวัตกรรม การใช้เกมคอมพิวเตอร์ในการสอน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จึงขออนุญาตดำเนินการใช้นวัตกรรม ที่แนบมานี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ลงชื่อ

(นางสาวสุภาพร พวงเพชร)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

ความเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

.....
.....
.....

ว่าที่ร้อยตรี.....

(ชานนท์ วันดีรัมย์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

นวัตกรรมการเรียนรู้

1. ชื่อนวัตกรรม การใช้เกมคอมพิวเตอร์ในการสอน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. ผู้ดำเนินการ นางสาวสุภาพร พวงเพชร ตำแหน่ง ครู

3.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากในปัจจุบัน ทั้งนี้มีสาเหตุมาจากการที่ผู้เรียน ในวัยเด็กยุคนี้เกิดและเติบโตมาพร้อมกับยุคที่เครื่องมือ อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆและเครื่องมือสื่อสาร มีการพัฒนาใน ช่วงเวลาเดียวกัน จึงมีผลทำให้เกิดเป็น ความชอบ ความ ถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้ ประกอบกับการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติการ ต่าง ๆ ด้วยเกม ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL)ยังเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้นำเอาความ สนุกสนานของเกมในรูปแบบ ใหม่ๆผสมผสานเนื้อหาเข้า กับบทเรียนวิชาต่างๆเข้าด้วยกันได้ไม่ยาก ทั้งยัง ทำให้ผู้ เรียนเกิดความเพลิดเพลินมีความสุขกับการเรียนรู้และได้ รับความรู้ไปด้วย โดยเฉพาะเกมที่มีสถานการณ์จำลองมี ความสนุกสนานเพลิดเพลินและมีความท้าทาย ทำให้การ เรียนรู้ไม่น่าเบื่อ การเรียนการสอนลักษณะนี้ เรียกว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งหมายถึง การใช้เทคนิค ในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยใน การกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน แต่ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ อันจะ ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธี การแก้ไขปัญหา รวมไปถึงการนำเอาหลักการพื้นฐานใน การออกแบบเกม กลไกการเล่น เกมมาใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกมนั้นโดยแนวคิดนี้เป็นวิธีที่ช่วยเพิ่มความผูกพันแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ที่ได้รับความนิยมและประสบ ความสำเร็จเป็นอย่างมากในภาคธุรกิจรวมทั้งในวงการการศึกษาได้มีการศึกษาวิจัยเพื่อนำเอาแนวคิดนี้มาช่วยยกระดับคุณภาพของผู้เรียนเช่นกัน การนำแนวคิด เกมมิฟิเคชัน มาใช้ในการจัดการการเรียนรู้เป็นหนึ่งในวิธีการและเทคนิคทางการศึกษาที่สามารถสร้างแรงจูงใจและความ ผูกพันในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

4. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 4.1 เพื่อกระตุ้นความสนใจเรียนในวิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- 4.2 เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมแทนพันธแท้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ให้สูงขึ้น
- 4.3 เพื่อพัฒนาความรู้แก้ปัญหาการไม่สนใจเรียนในเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

4.4 เพื่อสร้างเกมแฟนพันธุ์แท้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ผีกทักษะการจำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

5. ขอบเขตของการศึกษา

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านปะทัด บัววิทยา ตำบลป่าซัน อำเภอพลับพลาชัย จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 28 คน

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 ชุดการสอน หมายถึง วิธีสอนที่ผู้วิจัยได้สอนตามปกติ

6.2 เกมมีพิศขัน หมายถึง การใช้เทคนิค ในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยใน การกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน แต่ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน

6.3 แฟนพันธุ์แท้ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่ใช้ในการสอนเพื่อทำการวิจัย

7. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนนั้นวิธีการการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น บรรยาย สาธิต หรือบทบาทสมมติ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของกิจกรรมกับเนื้อหาที่จะนำเสนอ บทความนี้จะขอนำเสนอรูปแบบในการจัดการเรียนการสอนเรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์โดยใช้เกม

7.1 สารการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

7.1.1 ทฤษฎีการสอนวิชาคอมพิวเตอร์

7.1.2 โครงสร้างหลักสูตรวิชาคอมพิวเตอร์

7.1.3 เทคนิคการสอนวิชาคอมพิวเตอร์

7.2 แนวคิดและหลักการที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

7.2.1 ความหมายของแบบฝึกทักษะ

7.2.2 หลักการสร้างแบบฝึกทักษะ

7.2.3 ลักษณะของแบบฝึกหัดที่ดี

7.2.4 การหาประสิทธิภาพของเกม

7.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

8. วิธีการดำเนินการ

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ยังไม่คุ้นเคยกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ในการแก้ปัญหา ไม่สนใจเรียนในเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ และเพื่อกระตุ้นความสนใจเรียนในวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้

เกมแฟนพันธุ์แท้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และได้ดำเนินการซึ่งมีรายละเอียดเป็นขั้นตอนดังนี้

- 8.1 วิเคราะห์โครงสร้างของสาระการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- 8.2 ผลิตสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน เกมแฟนพันธุ์แท้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์
- 8.3 นักเรียน เรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เบื้องต้น
- 8.4 ชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงวิธีการเล่นเกมแฟนพันธุ์แท้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เพื่อให้ นักเรียนได้ปฏิบัติและใช้ได้อย่างถูกต้อง
- 8.5 นำนวัตกรรม แฟนพันธุ์แท้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ มาใช้ในการสอนโดยให้นักเรียนใช้และปฏิบัติ
- 8.6 ทดสอบการตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์บันทึกผลการทดสอบให้เป็นคะแนน นำคะแนนการอ่านที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของคะแนนต่อไป

9. ประโยชน์ที่ได้รับ

- 9.1 นักเรียนสามารถบอกชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง
- 9.2 นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
- 9.3 นักเรียนมีความสนใจเรียนในเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์มากขึ้น
- 9.4 นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์

10. ข้อเสนอแนะในการพัฒนา

ควรพัฒนาและใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอก็จะทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนที่ดีขึ้น

11. อ้างอิง

ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ - คอมพิวเตอร์ (google.com)

โรงเรียนบ้านปะตัญวิทยา (thai.ac)

ลงชื่อ.....ผู้เสนอ

(นางสาวสุภาพร พวงเพชร)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านปะตัญวิทยา

ว่าที่ร้อยตรี.....ผู้อำนวยการโรงเรียน

(ชานนท์ วันดีรัมย์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปะตัญวิทยา

ภาคผนวก

นวัตกรรมการเกมแฟลนพินซ์แท้ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์



กติกาการเล่น

- ให้นักเรียนเปิดแผ่นป้ายเพื่อทายภาพอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โดยครูจับสลากแผ่นป้าย 2 แผ่นป้าย

เริ่มเล่นเริ่มเรียน

ภาพนี้เป็นภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใด

1	2	3
4		6
7	8	9
10	11	12

สำรวจภาพ

จอภาพ ✓

เมาส์

แป้นพิมพ์

จอภาพหรือมอนิเตอร์(Monitor) ทำหน้าที่แสดงข้อมูลในขณะที่คอมพิวเตอร์กำลังทำงาน เพื่อติดต่อและสื่อสารกันระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้

← บ่อนกลับ

→ ข้างถัดไป

ภาพนี้เป็นภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใด

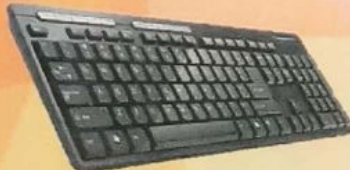
1	2	3
4	5	6
7		9
10	11	12

คำอธิบาย

จอภาพ ❌

แป้นพิมพ์ ✅

เมาส์



แป้นพิมพ์ หรือ คีย์บอร์ด (keyboard)
 ประกอบด้วยปุ่มตัวอักษร ตัวเลข และสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อให้คุณสามารถใส่ข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์ แป้นพิมพ์เป็นอุปกรณ์รับข้อมูลเบื้องต้น มีลักษณะการทำงานคล้ายคีย์บอร์ดของเครื่องพิมพ์ดีด แต่ได้เพิ่มปุ่มควบคุมเฉพาะสำหรับคอมพิวเตอร์

← ย้อนกลับ

→ ข้ามไป

ภาพนี้เป็นภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใด

1	2	3
4	5	6
7		9
10	11	12

ซีพียู

หูฟัง ~~X~~

เมาส์

ภาพนี้เป็นภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใด

1	2	3
4		6
7		9
10	11	12

คำอธิบาย

ซีพียู

หูฟัง

เมาส์ ✓



เมาส์ (mouse) คืออุปกรณ์ที่ใช้ในการควบคุมตัวชี้บนจอคอมพิวเตอร์ (pointing device) เป็นอุปกรณ์สำคัญในการใช้งานคอมพิวเตอร์ชิ้นหนึ่ง ซึ่งปัจจุบันถูกออกแบบมาให้มีรูปร่าง ลักษณะ สี สัน ต่าง ๆ กัน บางรุ่นมีใช้ประดับให้สวยงาม เพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งานในแต่ละประเภทและความชื่นชอบของผู้ใช้ เช่น มีขนาดเล็ก มีสายโค้ง



ภาพนี้เป็นภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใด

1	2	3
4		6
7		9
10	11	12

คำอธิบาย

- ซีพียู
- แฟลชไดรฟ์ ✓
- เคสคอมพิวเตอร์





Flash Drive นับเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ชนิดหนึ่ง ที่ใช้ในการเก็บ
บันทึกข้อมูลคล้ายกับฮาร์ดดิสก์ทั่วไป แต่พกพาได้สะดวกกว่า ซึ่งสามารถต่อ
เข้ากับเครื่องคอมพิวเตอร์ทางยูเอสบีพอร์ตถ่ายโอนข้อมูลด้วย การแปลงค่า
ด้วยกระแสไฟฟ้า



ภาพนี้เป็นภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใด



คำอธิบาย



หูฟัง

ซีพียู

เคสคอมพิวเตอร์





Case หรือ "เคส" คือ ตัวถังหรือตัวกล่องคอมพิวเตอร์ หลายคนจะเรียกว่าซีพียูเนื่องจากเข้าใจผิด สำหรับเคสนั้นใช้สำหรับบรรจุ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หลักของคอมพิวเตอร์เอาไว้ข้างใน เช่น CPU เมนบอร์ด การ์ดจอ ฮาร์ดดิสก์ พัดลม ระบบความร้อน และที่ขาดไม่ได้ก็คือ Power Supply ซึ่งจะมีติดตั้งอยู่ในเคสเรียบร้อยแล้ว



ภาพนี้เป็นภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใด



คำอธิบาย



หูฟัง

ซีพียู

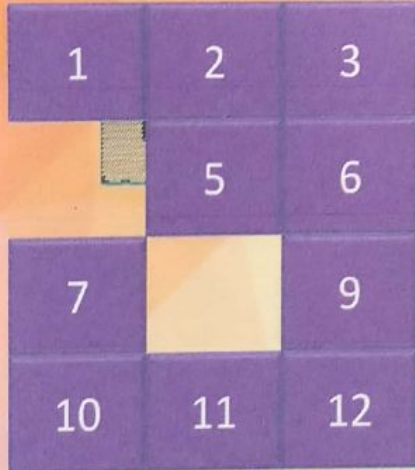
ฮาร์ดดิสก์



หูฟัง (headphones) เป็นอุปกรณ์เครื่องเสียงชนิดหนึ่ง จัดอยู่ในประเภทอุปกรณ์แสดงผลข้อมูลในรูปแบบเสียง โดยมีหน้าที่คล้ายกับลำโพงประกอบด้วยตัวหูฟัง จะได้ยินเสียงเมื่อนำไปครอบกับหู และไมโครโฟนขนาดเล็กในตัวสำหรับใช้สำหรับติดต่อสื่อสารเพื่อการพูดได้ เช่นทางโทรศัพท์คอมพิวเตอร์ เป็นต้น รวมถึงใช้เป็นสิ่งบันเทิงในการฟัง

ย้อนกลับ

เรื่องต่อไป



ภาพนี้เป็นภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใด



การ์ดจอ

ซีพียู

ฮาร์ดดิสก์

พัดลมซีพียู



ซีพียู (CPU) หรือ ไมโครโปรเซสเซอร์ (Microprocessor) นั้น ย่อมาจากคำว่า Central Processing Unit ซึ่งหมายความว่า เป็นหน่วยประมวลผลกลาง ซึ่งเปรียบเสมือนสมองของคอมพิวเตอร์ในการทำหน้าที่ตัดสินใจหรือคำนวณ จากคำสั่งที่ได้รับมา ถือเป็นหัวใจหลักในการประมวลผลของคอมพิวเตอร์



ภาพนี้เป็นภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใด

1	2	3
4	5	6
		9
10	11	12

คำอธิบาย

- ซีพียู
- ฮาร์ดดิสก์ ✓
- พัดลมซีพียู





Harddisk Drive (HDD) คือ เป็นส่วนประกอบสำคัญของคอมพิวเตอร์ ที่ขาดไม่ได้ เพราะเป็นส่วนสำคัญที่ใช้ทำหรับเก็บข้อมูลต่าง ๆ ของคอมพิวเตอร์ เช่น ระบบปฏิบัติการ (Windows) หรือ ไฟล์รูป เพลง ไฟล์งาน หรือโปรแกรมต่าง ๆ โดยอาศัยการเขียนข้อมูลลงบนจานแม่เหล็ก เพื่อเป็นการเก็บข้อมูล

← บ๊องกลับ

→ ข้อถัดไป



ภาพนี้เป็นภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใด



คำอธิบาย

ฮาร์ดดิสก์

พัดลมซีพียู

ซีพียู



จบเกม
เก่งมากค่ะเด็ก ๆ

แบบทดสอบการตอบคำถาม (ก่อนเรียน-หลังเรียน)

ชื่อ _____ สกุล _____ เลขที่ _____ ปี _____

ข้อ 1 ให้นักเรียนจับคู่ภาพ (ดูไปทางด้านบนก่อนทีละข้อ) ให้ถูกต้อง โดยนักเรียนต้องเขียนใส่ใบรวมคะแนนเพื่อความ



ซีพียู (CPU)



เครื่องพิมพ์ (Printer)



แป้นพิมพ์



แผ่นซีดี (MP3)



จอภาพ



โทรศัพท์



แผ่นซีดีรฟ หรือ แผ่นซีดีรฟ



เมาส์



สว่านเจ็ดง่าม



ซีดี CD

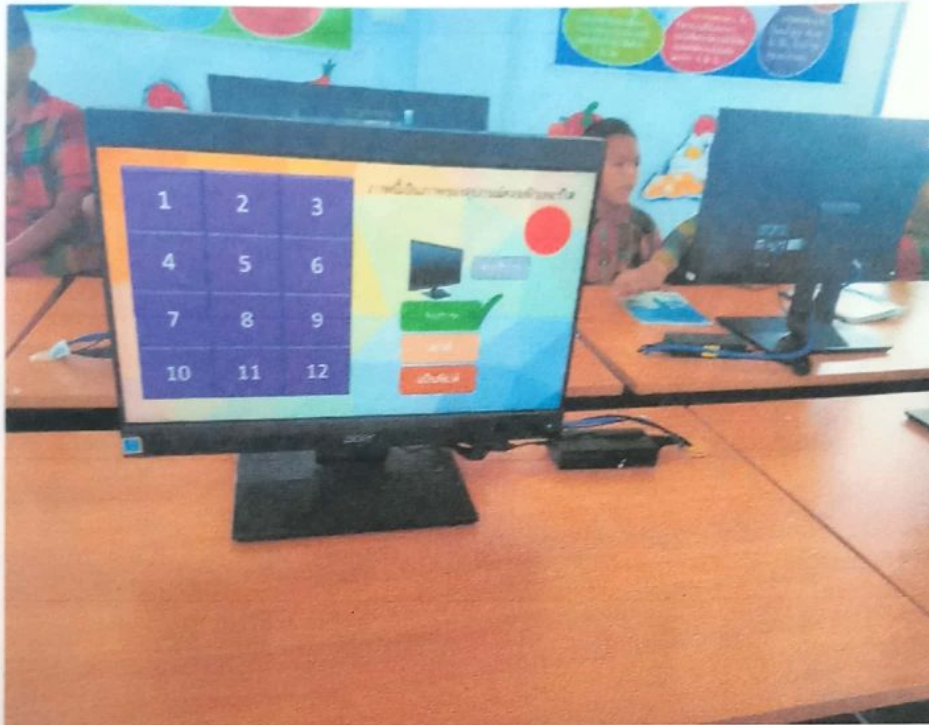
ผลการทดสอบ (ก่อนเรียน)
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	คะแนน (10)	คิดเป็นร้อยละ
1	เด็กชายธนากร จิตรรัมย์	4	40
2	เด็กชายนพดล โสมะมี	3	30
3	เด็กชายปิยวัฒน์ วันเพ็ร่าพริ้ง	2	20
4	เด็กชายลำโพง สายดวง	3	30
5	เด็กชายสันติ ทนงดี	4	40
6	เด็กชายอภิเชษฐ์ แผลงยศ	3	30
7	เด็กชายครองภพ เพชรขาว	4	40
8	เด็กหญิงปทุมรัตน์ สายดวง	3	30
9	เด็กหญิงปาณิสรา จันทร์พูน	3	30
10	เด็กหญิงวนิดา คำดี	3	30
11	เด็กหญิงวรกานต์ จันทร์พูน	4	40
12	เด็กหญิงศิรดา จันทร์พูน	2	20
13	เด็กหญิงสุภัทสรุา สุดเสียงสังข์	3	30
14	เด็กหญิงอลิสา ชุมโคตร	5	50

ผลการทดสอบ (หลังเรียน)
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	คะแนน (10)	คิดเป็นร้อยละ
1	เด็กชายธนากร จิตรรัมย์	7	70
2	เด็กชายนพดล โสมะมี	8	80
3	เด็กชายปิยวัฒน์ วันเพ็ร่าพริ้ง	8	80
4	เด็กชายลำโพง สายดวง	9	90
5	เด็กชายสันติ ทนงดี	10	100
6	เด็กชายอภิเชษฐ์ แผลงยศ	9	90
7	เด็กชายครองภพ เพชรขาว	7	70
8	เด็กหญิงปทุมรัตน์ สายดวง	8	80
9	เด็กหญิงปาณิสรา จันทร์พูน	9	90
10	เด็กหญิงวนิดา คำดี	9	90
11	เด็กหญิงวรกานต์ จันทร์พูน	9	90
12	เด็กหญิงศิรดา จันทร์พูน	9	90
13	เด็กหญิงสุภัสสรา สุดเสียงสังข์	9	90
14	เด็กหญิงอลิสา ชุมโคตร	9	90

ภาพการจัดกิจกรรมการใช้เกมแฟนพันธุ์แท้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์



ภาพการจัดกิจกรรมการใช้สื่อเกมแฟนพันธุ์แท้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์



ภาพการจัดกิจกรรมการใช้สื่อเกมแผนพันซ์เพื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์



ภาพการจัดกิจกรรมการใช้สื่อเกมแฟลชบนพีซีเพื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์



ภาพการจัดกิจกรรมการใช้สื่อเกมแผนผังเพื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์

