



Best Practice

OBEC CONTENT CENTER

เกมวางบัตรภาพพืชดอกบอกให้รู้
พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้
ปีการศึกษา ๒๕๖๕

จัดทำโดย



นายศิริวัฒน์ สุนทรงามทวีเลิศ
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านตรมไพร ตำบลตรมไพร อำเภอดงเจริญ จังหวัดสุรินทร์
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อผลงาน	เกมวางบัตรภาพพืชดอกบอกให้รู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้
ผู้รับผิดชอบ	นายศิริวัฒน์ สุนทรงามทวีเลิศ
กลุ่มสาระการเรียนรู้	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อหน่วยงาน	โรงเรียนบ้านตรมไพร
สังกัด	เครือข่ายบริหารสถานศึกษาแบบบูรณาการ ศีขรภูมิ ๒ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑

๑. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้ทักษะพื้นฐานรวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑)

วิชาวิทยาศาสตร์มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาวิคิด ทั้งความคิดเป็นเหตุเป็นผล ความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีทักษะที่สำคัญในการ ค้นหาความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถตัดสินใจโดยใช้ข้อมูล หลากหลายและประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้ ทุกคนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้รู้วิทยาศาสตร์ เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจโลกธรรมชาติ พัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีตลอดจนการพัฒนาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติอย่างสมดุลและยั่งยืน การเรียนรู้วิทยาศาสตร์เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตเนื่องจากความรู้วิทยาศาสตร์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโลกธรรมชาติซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทุกคนต้องเรียนรู้เพื่อนำผลการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตและการประกอบอาชีพเมื่อผู้เรียนได้รับปัญหา มีการร่วมกันคิดลงมือปฏิบัติจริงก็จะเข้าใจและเห็นความเชื่อมโยงของวิทยาศาสตร์ อื่นและชีวิต ทำให้สามารถอธิบายทำนายคาดการณ์สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๖)

ในปีการศึกษา ๒๕๖๕ นี้ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ซึ่งได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียน พบว่านักเรียนไม่ชอบในการเรียนวิทยาศาสตร์ เนื่องจากมีความคิดว่าเป็นวิชาที่ยาก และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนซึ่งอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำ ข้าพเจ้าจึงมีแนวคิดว่าจะจัดการเรียนการสอนอย่างไรเพื่อให้นักเรียนชอบเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ และสนุกกับการเรียนวิทยาศาสตร์ จึงได้คิดสร้างสรรค์ เกมสัตว์มหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่ขึ้นเพื่อใช้ควบคู่ไปกับการจัดการเรียนการสอน เพราะเกมอาจทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน อีกทั้งยังส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและรู้สึกชอบ มีความสุขในการเรียนมากขึ้น

เกมวางบัตรภาพพืชดอกบอกให้รู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้อยู่นั้นเป็นเกมที่สร้างขึ้นมามีให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์อย่างสนุกสนาน พร้อมทั้งได้รับความรู้ในวิชาวิทยาศาสตร์เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกหรือ Active Learning คือการที่ครูให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อการค้นหาคำตอบของปัญหาด้วยตนเอง อีกทั้งสอดแทรกความรู้เรื่อง ความซื่อสัตย์สุจริต นักเรียนทุกคนในชั้นเรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน มีความสุขในการเรียนรู้ และกระตุ้นความสนใจได้เป็นอย่างดี สมาชิกทุกคนต้องเคารพกติกาในการเล่นเกมนั้น ซึ่งข้าพเจ้าได้สร้างเกมเพื่อบูรณาการกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนสำหรับครูผู้สอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐) ทั้ง ๘ คุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อเป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน ในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในสถานศึกษาให้กับนักเรียน เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิด ความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ความซื่อสัตย์สุจริต ความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มีความมุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ อีกทั้งยังเกิดความสามัคคีในการเล่นเกมนั้นร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม และยังได้ความสนุกสนาน ฝึกทักษะด้านกระบวนการคิดแบบนักวิทยาศาสตร์อีกด้วย

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ข้าพเจ้าต้องการให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์ มีความรู้ทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ที่ยั่งยืน ควบคู่คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๘ ประการที่กล่าวมาจึงได้มีความคิดที่สร้างสรรค์ “เกมวางบัตรภาพพืชดอกบอกให้รู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้” มาเป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์ มีความสนุกในการเรียนวิทยาศาสตร์ และสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้กับนักเรียน โดยกลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๓๑ คน สาระการเรียนรู้เรื่อง ศึกษากลุ่มพืชดอก

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงาน

๒.๑ จุดประสงค์

- ๑) เพื่อให้นักเรียนมีวินัยในการเล่นเกมนางบัตรภาพพืชดอกบอกให้รู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้
- ๒) เพื่อให้นักเรียนรู้จักกา ปฏิบัติตามกติกาในการเล่นเกมนั้นและมีความซื่อสัตย์ในการเล่นเกมนั้น
- ๓) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดของนักเรียนและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์
- ๔) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สาระการเรียนรู้เรื่อง การศึกษากลุ่มพืชดอกให้สูงขึ้น

- ๕) เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๘ ประการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๒.๒ เป้าหมาย

๒.๒.๑ เชิงปริมาณ

- ๑) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร้อยละ ๘๐ มีวินัยและความซื่อสัตย์ในการเล่นเกมนั้น สามารถปฏิบัติตามกติกาในการเล่นเกมนั้นได้



๒) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร้อยละ ๘๐ มีทักษะกระบวนการคิดและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์

๓) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สาระการเรียนรู้เรื่อง การศึกษากลุ่มพืชดอก

๒.๒.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีพัฒนาการด้านกระบวนการคิด มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๘ ประการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐)

๓. กระบวนการผลิตงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

การจัดกิจกรรมเกมวางแผนบัตรภาพพืชดอกบอกรู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA กระบวนการ PLC และการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ๔ ขั้น ตามโมเดล PAR-SAPS ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑ มีรายละเอียด ดังตาราง

รูปแบบ/กระบวนการ	แนวคิดที่เกี่ยวข้อง	การปฏิบัติ
P (Plan) การวางแผน	- การมีส่วนร่วมในการวางแผน โดยใช้กระบวนการ PLC	- ประชุมคณะครูที่มีส่วนเกี่ยวข้องร่วมกับผู้บริหาร เพื่อเสนอปัญหา และร่วมกันวางแผน - วางแผนออกแบบและกำหนดปฏิทินการดำเนินงาน
D (Do) การปฏิบัติ	- กำหนดวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ๔ ขั้น ตามโมเดล PAR-SAPS ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑	- วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช ๒๕๖๐) มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด - สสำรวจสภาพข้อมูลพื้นฐาน วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล เพื่อการจัดการเรียนรู้ให้เต็มตามศักยภาพ - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ในหน่วยการเรียนรู้ที่เลือกไว้ - สร้างเกมวางแผนบัตรภาพพืชดอกบอกรู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้ โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint และจัดพิมพ์ออกมาเป็นบัตรภาพและใบกิจกรรมเพื่อเป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน - ปฏิบัติกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ตามที่วางแผนและออกแบบไว้

C (Check) การตรวจสอบ ประเมินผล	- ตรวจสอบและประเมินผล โดยใช้กระบวนการ PLC	- ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบประเมินผล และ วิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - สรุปและรายงานโครงการต่อผู้บริหาร และครูที่ เกี่ยวข้อง
A (Action) การปรับปรุงแก้ไข	- การวิเคราะห์ปัญหา/ อุปสรรควิธีการแก้ไข โดยใช้ กระบวนการPLC	- นำผลการประเมินมาวิเคราะห์ร่วมกันกับครู ผู้เกี่ยวข้อง เพื่อที่จะได้นำไปเป็นข้อมูลในการ วางแผนพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป



รูปภาพ ขั้นตอนการดำเนินงานวงจรคุณภาพ PDCA

๔. ผลการดำเนินงาน ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลการดำเนินงาน

จากผลการดำเนินงานโดยใช้เกมวางบัตรภาพพืชดอกบอกให้รู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้ โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint โดยจัดพิมพ์ออกมาเป็นบัตรภาพและใบกิจกรรมเพื่อเป็นวัตรกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิดและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ยคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๘ ประการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐)

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์

ตาราง ผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมวางบัตรภาพพืชดอกบอกให้รู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้ เป็นวัตรกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน สารการเรียนรู้เรื่อง การศึกษากลุ่มพืชดอก

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนแบบทดสอบ	
		ก่อนเรียน (๒๐ คะแนน)	หลังเรียน (๒๐ คะแนน)
๑	เด็กชายพีรภัทร สุขเสมอ	๗	๑๔
๒	เด็กชายสรณ์สิริ บุญยงค์	๕	๑๒
๓	เด็กชายปกรณ์พัฒน์ ทองอัม	๑๓	๒๐
๔	เด็กชายกิตติภพ ฉกรรจ์	๖	๑๓
๕	เด็กชายสิงหา จำรัส	๓	๑๑
๖	เด็กชายณรงค์ศักดิ์ บุญสืบ	๘	๑๖
๗	เด็กชายธนพล ฉกรรจ์	๙	๑๖
๘	เด็กชายวุฒิกร บุญสม	๑๑	๑๙
๙	เด็กชายชญานนท์ บุญวงศ์	๔	๑๐
๑๐	เด็กชายกิตติศักดิ์ ชัยเงิน	๖	๑๔
๑๑	เด็กชายลัทธิพล สีทองคำ	๖	๑๑
๑๒	เด็กชายวสุพล บุตรดี	๕	๑๓
๑๓	เด็กชายอัศวพันธ์ บุญตั้ง	๔	๑๐
๑๔	เด็กชายกิตติกร สายธนู	๕	๑๕
๑๕	เด็กชายวิวัฒน์ บุญหาญ	๗	๑๓
๑๖	เด็กชายอนันต์ คำคุณ	๘	๑๔
๑๗	เด็กชายกิตติศักดิ์ มูลมี	๖	๑๖
๑๘	เด็กชายเสกศักดิ์ คำผล	๒	๑๐
๑๙	เด็กหญิงกษิรา บุญยงค์	๑๑	๑๖



๒๐	เด็กหญิงปัทมา ประภาสัย	๙	๑๗
๒๑	เด็กหญิงขวัญพร ศิริรัตน์	๑๓	๑๙
๒๒	เด็กหญิงกนกวรรณ เรืองศรี	๑๐	๑๖
๒๓	เด็กหญิงกนกวรรณ กะทิสาสตร์	๑๑	๑๖
๒๔	เด็กหญิงวัลภา กันตามระ	๑๐	๑๗
๒๕	เด็กหญิงณัฐสินี ใจดี	๖	๑๑
๒๖	เด็กหญิงกัญญารักษ์ จันทร์คีน	๙	๑๙
๒๗	เด็กหญิงภัทรกร บุตรดี	๘	๑๕
๒๘	เด็กหญิงเนตรนภา จันทำ	๗	๑๖
๒๙	เด็กหญิงกัญญาพัชร ทราจารย์วัตร	๑๑	๑๔
๓๐	เด็กหญิงปัญญาวรรณ สังขพงษ์	๘	๑๕
๓๑	เด็กชายรชต จระอนรัมย์	๑๒	๑๘
ค่าเฉลี่ย		๗.๗๔	๑๔.๗๐

ตาราง สรุปผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เมื่อใช้เกมวางบัตรภาพพืชดอกบอกให้รู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้ เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน สาระการเรียนรู้เรื่อง การศึกษากลุ่มพืชดอก

ระดับชั้น	คะแนนแบบทดสอบ		ผลต่าง
	ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน	ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน	
ประถมศึกษาปีที่ ๔	๗.๗๔	๑๔.๗๐	+๖.๙๖

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

- ๔.๑ นักเรียนมีวินัยในการเล่นเกมวางบัตรภาพพืชดอกบอกให้รู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้
- ๔.๒ นักเรียนรู้จักกติกา ปฏิบัติตามกติกาในการเล่นและมีคามซื่อสัตย์ในการเล่น
- ๔.๓ นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิดและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์
- ๔.๔ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สาระการเรียนรู้เรื่อง การศึกษากลุ่มพืชดอกที่สูงขึ้น
- ๔.๕ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๘ ประการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๕.๑ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตรมไพรให้ความสำคัญ ส่งเสริมให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนการพัฒนาระบบงาน

๕.๒ ครูมีส่วนร่วม มุ่งมั่นตั้งใจจริงและทุ่มเท ทั้งร่างกายแรงใจเพื่อพัฒนานักเรียน เป็นแบบอย่างที่ดีให้กับนักเรียน เอาใจใส่และให้คำแนะนำที่ดีแก่นักเรียน

๕.๓ นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ และมีความพร้อมในร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่

๕.๓ มีความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม

๕.๔ ผู้ปฏิบัติงานมีความพร้อมและความตั้งใจที่นำประสบการณ์การทำงานมาพัฒนา ปรับปรุงระบบการทำงานอย่างต่อเนื่อง

๖. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

๖.๑ การใช้เกมวางบัตรภาพพืชดอกบอกให้รู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน อีกทั้งยังส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น

๖.๒ การใช้เกมวางบัตรภาพพืชดอกบอกให้รู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอนไม่เพียงแต่ใช้ได้ผลในวิชาวิทยาศาสตร์เท่านั้น สามารถนำไปพัฒนาต่อยอด และนำไปใช้ประกอบการสอนได้ในทุก ๆ รายวิชา

๗. การเผยแพร่ผลงาน

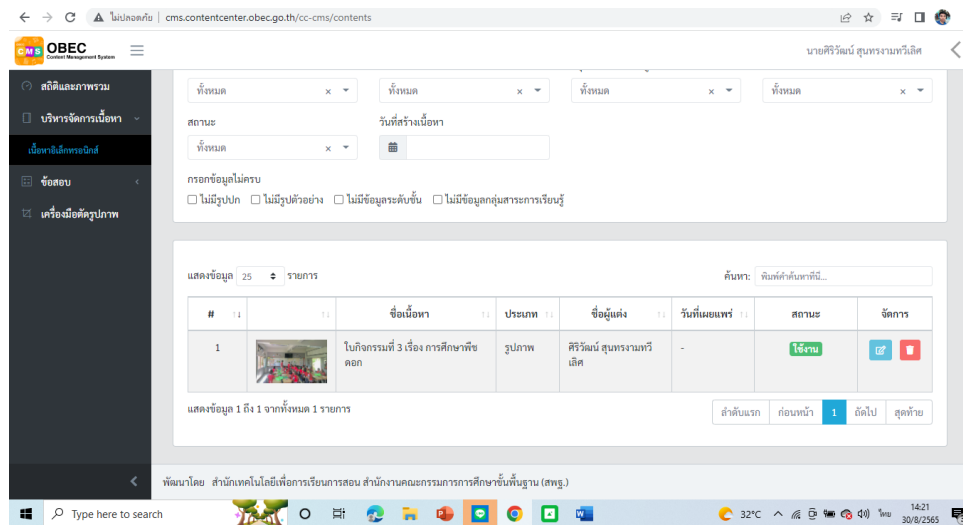
เผยแพร่ผลงานผ่านทางเว็บไซต์ของโรงเรียนบ้านตรมไพร

http://tromprai.ac.th/workteacher-detail_19000



เผยแพร่ผลงานผ่านทางเว็บไซต์ของ OBEC Content Center

<http://cms.contentcenter.obec.go.th/cc-cms/contents>



๘. เงื่อนไขความสำเร็จ

๘.๑ มีความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เครื่องฉายภาพหรือโทรทัศน์ เครื่องเคลือบบัตรภาพ เป็นต้น

๘.๒ นักเรียนปฏิบัติตามกติกาในการเล่นและมีสมาธิในการเล่น

๘.๓ นักเรียนมีความพร้อมในร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่



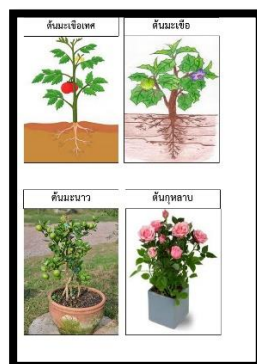
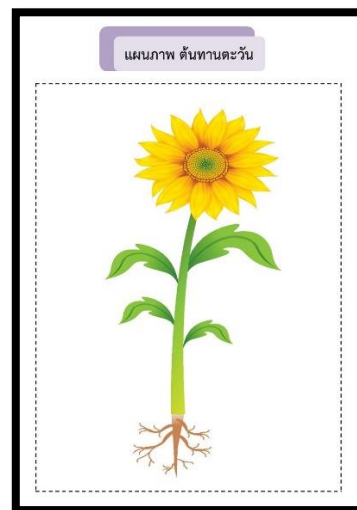
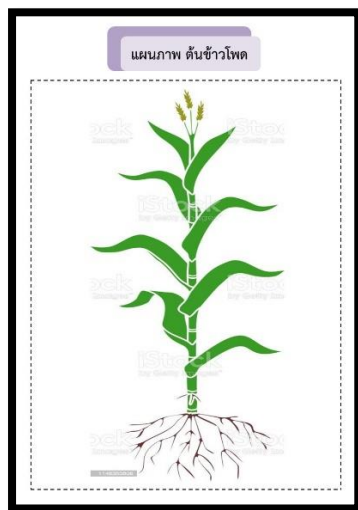
ภาคผนวก



รูปภาพ ใบกิจกรรมวิทยาศาสตร์ สาระการเรียนรู้เรื่อง การศึกษากลุ่มพืชดอก ที่ใช้ประกอบการ จัดการ
เรียนการสอน



รูปภาพ การใช้เกมสัตรัมทัศนทรัพย์และกลุ่มที่อยู่เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน
สาระการเรียนรู้ เรื่อง การศึกษากลุ่มพืชดอก



รูปภาพ ตัวอย่างเกมวางแผนภาพพืชดอกบอกให้รู้ พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้ โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint และจัดพิมพ์ออกมาเป็นบัตรภาพและใบกิจกรรมเพื่อ เป็นวัตรกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน



Best Practice

OBEC CONTENT CENTER

เกมวางบัตรภาพพืชดอกบอกให้รู้
พร้อมใบกิจกรรมหนูทำได้